

# Fiche d'évaluation

Professeur :

Durée :

Matière :

Groupe :

**Prérequis** : → tous ce qui était fait durant le cours.

→ Innovation.

**Objectifs** : → Monter un robot qui bouge.

## Design mécanique

**Novice**

**Apprenti**

**Accompli**

<b>Durabilité</b> Signes d'intégrité structurelle ; capacité de surmonter les défis du contexte du projet		
Fragile; brise souvent	bris ou réparations fréquents ou majeurs	bris ou réparations rares
<b>Efficacité</b> Usage économique du temps et du matériel ; faciliter de réparation et de modification		
temps ou matériel excessif lors des réparations/modifications	temps ou matériel excessif lors des réparations/modifications	temps ou matériel excessif lors des réparations/modifications
<b>Mécanisation</b> Capacité des mécanismes des robots à bouger et prendre action avec la vitesse, la force et la précision requises pour la tâche à accomplir		
vitesse, force et précision incontrôlées sur la plupart des tâches	vitesse, force et précision incontrôlées sur la plupart des tâches	vitesse, force et précision incontrôlées sur la plupart des tâches

## Programmation

**Novice**

**Apprenti**

**Accompli**

<b>Qualité</b> Les programmes sont appropriés aux besoins et donnent des résultats répliquables hormis défaillance mécanique		
n'accomplit pas la tâche ET n'offre pas de constance	n'accomplit pas la tâche ET n'offre pas de constance	accomplit la tâche répétitivement
<b>Efficience</b> La programmation est modulaire, systématique et compréhensible		
programmation excessive et difficile à comprendre	programmation inefficace et difficile à comprendre	programmation appropriée et facile à comprendre
<b>Automatisation/déplacement</b> Le robot est capable de bouger et d'interagir tel que désiré par rétroaction mécanique et/ou de capteurs		
le pilote intervient souvent pour orienter ET récupérer le robot	e pilote intervient souvent pour orienter OU récupérer le robot	le robot bouge/agit comme requis à répétition; intervention du pilote occasionnelle

## Stratégie et innovation

Novice

Apprenti

Accompli

<b>Processus de conception</b> Capacité d'expliquer les cycles de développement pendant lesquels les options sont débattues et retenues, puis testées et les concepts améliorés		
l'organisation ET les explications doivent être améliorées	l'organisation OU les explications doivent être améliorées	systematique et bien expliqué
<b>Stratégie</b> Capacité de clairement définir et décrire la stratégie de jeu de l'équipe.		
pas d'objectifs clairs ET pas de stratégie claire	pas d'objectifs clairs OU pas de stratégie claire	stratégie claire visant l'atteinte d'objectifs définis
<b>Innovation</b> Création d'élément(s) nouveau(x), unique(s) ou original(aux) qui améliorent la performance à accomplir certaines tâches		
élément(s) originaux sans valeur ajoutée ni potentiel	élément(s) originaux avec peu de valeur ajoutée ou potentiel	élément(s) originaux avec le potentiel d'ajouter une valeur significative

Force :

Design mécanique / Programmation / Stratégie et innovation

Fait par : Guenna Oumaima