

ROBOTCREATORCUP: LINEE GUIDA E VALUTAZIONE

1. Regolamento di Partecipazione

1.1 Chi può partecipare

- Squadre composte da 2 a 3 studenti.
- Massimo consigliato: 3 studenti per motivi di spazio.
- Ogni squadra sceglie un nome e un referente. Il referente è responsabile di fornire l'elenco completo dei membri della squadra.
- I partecipanti devono essere autonomi per sistemare il tavolo e per la presentazione.
- **L'iscrizione deve avvenire esclusivamente tramite il modulo ufficiale presente sul sito della RobotCreatorCup.**

1.2 Obiettivo della competizione

L'obiettivo è progettare e creare un robot che porti un **contributo positivo** alla vita scolastica, ad esempio per:

- Assistere **studenti, studentesse o insegnanti**.
- Rendere le lezioni più interattive o divertenti.
- Aiutare nell'organizzazione o gestione della classe.
- Migliorare la vita scolastica con creatività e utilità.

1.3 Preparazione e presentazione

- Il robot deve essere preparato **prima** dell'evento.
- Piccole regolazioni estetiche o tecniche sono consentite sul posto.
- Ogni squadra deve spiegare il funzionamento, le idee e i materiali utilizzati.
- La presentazione dura **5 minuti** e si tiene in entrambi i turni di visita dei giudici.

1.4 Materiali e Attrezzature

Cosa fornisce l'organizzazione:

- Un tavolo personale (dimensioni 160*80cm).
- Una ciabatta elettrica per alimentare i dispositivi elettronici¹⁵.

Cosa devono portare le squadre:

- Le squadre hanno la **libertà di usare** qualsiasi tecnologia o materiale¹⁶.

- Tutti i materiali necessari (robot, computer, modelli, ecc.) sono a carico dei partecipanti.
- Esempi di materiali ammessi che le squadre possono portare includono:
 - Kit di robotica (LEGO®, Arduino®, Micro:bit®)
 - Tablet, computer, sensori, motori, luci
 - Disegni, modelli, video, presentazioni digitali

1.5 Comportamento e sicurezza

- Usare i materiali in modo sicuro e responsabile.
- Evitare fili scoperti o oggetti pericolosi.
- Rispettare spazi e materiali delle altre squadre.
- Mantenere il tavolo ordinato e pulito.
- Partecipare con entusiasmo, rispetto e spirito sportivo.

1.6 Responsabilità e Manleva

- L'organizzazione della RobotCreatorCup, i suoi partner e l'ente ospitante (Università degli Studi di Brescia) **non sono in alcun caso responsabili** per danni, furti o perdite di attrezzature (es. PC, robot, tablet) o materiali personali di proprietà dei partecipanti.

1.7 Privacy e Utilizzo Immagini

- L'iscrizione e la partecipazione all'evento implicano la presa visione e l'accettazione dell'informativa sulla privacy, che sarà fornita ai referenti di squadra tramite modulo.
- **Anche gli studenti accompagnatori (pubblico)** che non partecipano alla gara sono tenuti a consegnare l'apposito modulo privacy per consentire foto e riprese.
- Con la partecipazione, si autorizza l'organizzazione della RobotCreatorCup e i suoi partner a realizzare e utilizzare fotografie, video e altre riprese audio-visive durante l'evento.
- Questo materiale potrà essere utilizzato per scopi promozionali, documentali e di cronaca, e pubblicato sui canali di comunicazione ufficiali (siti web, social media) dell'organizzazione e dei suoi partner.

2. Programma della Giornata

Luogo: Università degli Studi di Brescia

Orario	Attività
08:00 - 08:30	Accoglienza e registrazione
08:30 - 09:30	Sistemazione tavolo e preparazione esposizione
09:30 - 10:00	Apertura RobotCreatorCup
10:00 - 12:05	Due turni di visita dei giudici: 5 minuti di presentazione per squadra ad ogni passaggio
12:05 - 12:20	Riunione dei giudici
12:20 - 12:45	Premiazione delle tre migliori squadre in base ai punteggi
Dalle 12:45	Pranzo e conclusione

2.1 Gestione Pranzo e Accompagnatori

- Il pranzo è **incluso e offerto** dall'organizzazione per **tutti i partecipanti alla gara** (studenti e studentesse delle squadre).
- Il pranzo **NON è incluso** per gli studenti accompagnatori (pubblico) o per i docenti.
- Si pranzerà tutti presso la **mensa dell'Università degli Studi di Brescia**.

3. Valutazione e Premiazioni

3.1 Premiazioni

Verranno premiate le tre migliori squadre in base ai punteggi complessivi. La valutazione si basa sui seguenti criteri:

- Innovazione e Originalità
- Progettazione e Costruzione

- Programmazione e Prestazioni
- Presentazione del Progetto

3.2 Criteri di Valutazione Dettagliati (Scheda Giudici)

Il punteggio totale massimo è 100 punti.

Criterio	Descrizione	Max Punti
Innovazione e Originalità	Valutazione della novità e della creatività del progetto.	25
Progettazione e Costruzione	Qualità e precisione del design e dell'assemblaggio del robot.	20
Programmazione e Prestazioni	Efficacia del codice e capacità del robot di svolgere le funzioni previste.	25
Presentazione del Progetto	Chiarezza e completezza della presentazione, inclusa la capacità di rispondere alle domande dei giudici.	30

3.3 Guida alla Scala dei Punteggi

- **Scarso:** La squadra ha avuto difficoltà significative in questo aspetto; necessità miglioramenti.
- **Sufficiente:** La squadra ha dimostrato un livello di competenza di base, ma ci sono margini di miglioramento.
- **Buono:** La squadra ha mostrato buone capacità e ha soddisfatto la maggior parte delle aspettative.
- **Ottimo:** La squadra ha eseguito molto bene, superando in gran parte le aspettative.
- **Eccellente:** La squadra ha eccelso in ogni aspetto, con un progetto innovativo e ben eseguito.