

Juryformulier Eureka!Cup ASML Prototype

Teamnummer:	Teamnaam:	Naam school:	Jurypanel:

Beginnend

Ontwikkelend

Capabel

Voorbeeldig

Totaal aantal punten. Elk target bestaat uit 5 ringen. De roos is 50 punten. Elke omliggende ring is 10 punten minder waard, met als laagste score de buitenste ring (10 punten). De teams krijgen per uitdaging maximaal 1 minuut, de laser wordt binnen deze minuut maximaal 3 keer aangezet. De hoogste score binnen de uitdaging telt mee voor de eindscore. Per uitdaging geldt een vermenigvuldigingsfactor:

- uitdaging 1: 1 x hoogste score =
- uitdaging 2: 2 x hoogste score =
- uitdaging 3: 5 x hoogste score =

Totaal aantal punten =

Creativiteit/originaliteit: er is een originele oplossing bedacht voor het besturingssysteem. De spiegels moeten op afstand worden bestuurd, dat wil zeggen dat ze niet direct met de hand mogen worden aangeraakt. Er mag wel gebruik worden gemaakt van een besturingsmechanisme dat is vastgemaakt aan de spiegels (dit besturingsmechanisme mag wel met de hand worden bediend).

De oplossing voor het besturingssysteem is simpel en weinig origineel.	De oplossing voor het besturingssysteem bevat enkele originele elementen.	De oplossing is origineel, maar het besturingssysteem werkt soms niet.	De oplossing is origineel; het besturingssysteem is draadloos en werkt perfect.
--	---	--	---

Nauwkeurigheid: de mate waarin de targets worden geraakt.

Onnauwkeurig, geen enkele verbetering bij meerdere pogingen.	Verbetering bij 2e of 3e poging, maar niet nauwkeuriger dan 3e ring.	Verbetering bij 2e of 3e poging, in 2e of 3e ring, maar niet in de roos.	In de roos (direct of na 2e of 3e poging).
--	--	--	--

Opmerkingen:

Tops:	Tips: