

MAKERS LEAGUE 2020 JUDGING RUBRIC



SCORE	DESCRIPTION
10 - Exemplary	Strong evidence of meeting or exceeding the objectives Strong evidence of meeting or exceeding expected effort. Response is compelling and specific, responding effectively to all parts of the prompt. Response is enriched by critical thinking, creativity, and insight.
8 - Competent	Evidence suggests adequate meeting of objectives. Response is detailed and specific, responding to all parts of the prompt. Shows critical thinking, and/or creativity. Evidence suggests appropriate effort has been applied to this task.
6 - Developing	Evidence suggests some objectives are met. Responds to all parts of the prompt but response lacks 1-2 important details. Shows some critical thinking and/or creativity. Evidence suggests some effort has been applied, but greater effort would have improved the response.
4 - Marginal	Evidence suggests some partially met objectives. Responds to only part of the prompt. Response lacks detail. Minimal evidence of critical thinking and/or creativity. Evidence suggests minimal effort has been applied to this task.
2 - Needs Major Support	Evidence suggests failure to meet desired objectives. Response is off topic or largely incomplete. No critical thinking or creativity evident. Evidence suggests no serious effort has been applied to this task.

BUSINESS PORTFOLIO

	Executive Summary	Business Description	Marketing Plan	Operations Plan	Financial Plan	Environmental Plan	PowerPoint Presentations
SCORES:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

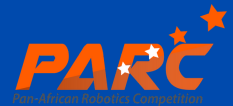
DESIGN THINKING METHODOLOGY

	SCORE
EMPATHIZE: Learn about the audience whom you are designing. The teams explains their research technique (interviews, experiencing, observing) to identify and define the emotions and concerns of the primary stakeholder(s). Team displays a deep understanding of the various viewpoints of the primary stakeholder(s).	<input type="text"/>
DEFINE: Construct a point of view that is based on user needs & insights. The team has analyzed the information gathered in the Empathy phase to create a problem statement that defines the target user and their true need.	<input type="text"/>
IDEATE: Brainstorm and come up with creative solutions. The team has generated a high volume of ideas comparing and grouping possible solutions, many of which include innovative and non-traditional ideas. The final design solution is well justified and highly likely viable.	<input type="text"/>
MODEL: Build a representation of one or more of your ideas to show to others. The table-top model is clearly and fully explained, with enough detail to assure that nearly/all design requirements are addressed. The model shows great display of imagination, creativity, aesthetics and workmanship.	<input type="text"/>
FEEDBACK: Return to your original user group to test your ideas for feedback. The team has developed a testing plan that addresses nearly/ all of the design requirements. The team has provided a logical, well-developed explanation regarding the potential effectiveness of the design.	<input type="text"/>

WHOLE SYSTEMS & LIFE CYCLE METHODOLOGY

	SCORE
PROBLEM DEFINITION: The team must create a comprehensive map or description (including aspects beyond the product/service itself) and breaking things into subsystems where relevant. The map/description must clearly show the flow of the process from one step to another depicting how user interacts with the product or service.	<input type="text"/>
LIFE CYCLE PRIORITIES CONSIDERATION: The team must consider the stages involved in the life of the product or service such as material extraction, manufacture, transport, use and disposal. Teams must indicate the biggest opportunities and priorities for improvements.	<input type="text"/>
WHOLE SYSTEMS SOLUTION CONSIDERATION: The teams must consider the whole system of the product/service and generate a high volume of ideas for solutions including solutions for identified opportunities and top priorities.	<input type="text"/>
REFLECT ON REDESIGN SOLUTION: The team must choose a good set of design solutions to compare and select the best design, providing a clear description of it. Teams should reflect on the redesign including threats and opportunities, projected job creation and impacts (such as social, cultural, political, economic, ecologic impact).	<input type="text"/>
TABLE-TOP MODEL: The team must clearly and fully describe a table-top model, with enough detail to assure that the problem identified in the problem definition phase has been addressed. The model should show great display of imagination, creativity, aesthetics and workmanship.	<input type="text"/>

MAKERS LIGUE 2020 JUDGING RUBRIC



SCORE	DESCRIPTION
10 - Exemplary	Forte preuve de l'atteinte ou du dépassement des objectifs. Forte preuve de la satisfaction ou du dépassement des efforts prévus. La réponse est convaincante et spécifique, répondant efficacement à toutes les parties de l'invite. La réponse est enrichie par la pensée critique, la créativité et la perspicacité.
8 - Competent	Les preuves suggèrent une réalisation adéquate des objectifs. La réponse est détaillée et spécifique et répond à toutes les parties de l'invite. Fait preuve de pensée critique et / ou de créativité. Les preuves suggèrent qu'un effort approprié a été appliqué à cette tâche.
6 - Developing	Les preuves suggèrent que certains objectifs sont atteints. Répond à toutes les parties de l'invite mais la réponse manque 1-2 détails importants. Fait preuve de pensée critique et / ou de créativité. Les preuves suggèrent que des efforts ont été déployés, mais des efforts plus importants auraient amélioré la réponse.
4 - Marginal	Les preuves suggèrent que certains objectifs sont partiellement atteints. Ne répond qu'à une partie de l'invite. La réponse manque de détails. Preuve minimale de pensée critique et / ou de créativité. Les preuves suggèrent qu'un effort minimal a été appliqué à cette tâche.
2 - Needs Major Support	Les preuves suggèrent qu'il est impossible d'atteindre les objectifs souhaités. La réponse est hors sujet ou incomplète. Aucune pensée critique ou créativité évidente. Les preuves suggèrent qu'aucun effort sérieux n'a été appliqué à cette tâche.

PORTEFEUILLE D'ACTIVITÉS

	Résumé	Description de l'entreprise	Plan de marketing	Plan des opérations	Plan financier	Plan environnemental	PowerPoint Presentations
SCORES:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

DESIGN THINKING MÉTHODOLOGIE

	SCORE
Emphatiser: En savoir plus sur le public pour lequel vous concevez. Les équipes expliquent leur technique de recherche (entretiens, expériences, observations) pour identifier et définir les émotions et les préoccupations des principaux intervenants. L'équipe montre une profonde compréhension des divers points de vue des principales parties prenantes.	<input type="text"/>
Définissez: Construisez un point de vue basé sur les besoins et les connaissances des utilisateurs. L'équipe a analysé les informations recueillies au cours de la phase empathie pour créer un énoncé de problème qui définit l'utilisateur cible et son véritable besoin.	<input type="text"/>
Créez: Un remue-méninges et proposez des solutions créatives. L'équipe a généré un grand nombre d'idées en comparant et en regroupant les solutions possibles, dont beaucoup incluent des idées novatrices et non traditionnelles. La solution de conception finale est bien justifiée et très probablement viable.	<input type="text"/>
Modèle: Créez une représentation d'une ou plusieurs de vos idées à montrer aux autres. Le modèle de table est expliqué clairement et de manière détaillée, avec suffisamment de détails pour garantir que presque / toutes les exigences de conception sont satisfaites. Le modèle montre une grande démonstration d'imagination, de créativité, d'esthétique et de finition.	<input type="text"/>
Commentaires: Retournez à votre groupe d'utilisateurs d'origine pour tester vos idées en matière de commentaires. L'équipe a élaboré un plan d'essais qui répond à presque toutes les exigences de la conception. L'équipe a fourni une explication logique et bien développée concernant l'efficacité potentielle de la conception.	<input type="text"/>

WHOLE SYSTEMS & LIFE CYCLE METHODOLOGY

	SCORE
DÉFINITION DU PROBLÈME: L'équipe doit créer une carte ou une description complète (y compris des aspects au-delà du produit / service lui-même) et décomposer les éléments en sous-systèmes, le cas échéant. La carte / description doit montrer clairement le déroulement du processus d'une étape à l'autre, décrivant comment l'utilisateur interagit avec le produit ou le service.	<input type="text"/>
CONSIDÉRATION DES PRIORITÉS DU CYCLE DE VIE: L'équipe doit tenir compte des étapes impliquées dans la vie du produit ou du service telles que l'extraction, la fabrication, le transport, l'utilisation et l'élimination des matériaux. Les équipes doivent indiquer les plus grandes opportunités et priorités d'amélioration.	<input type="text"/>
CONSIDÉRATION DE LA SOLUTION DES SYSTÈMES ENTIERS: Les équipes doivent considérer l'ensemble du système du produit / service et générer un volume élevé d'idées de solutions, y compris des solutions pour les opportunités identifiées et les priorités.	<input type="text"/>
RÉFLÉCHIR À LA SOLUTION DE RECONDITIONNEMENT: L'équipe doit choisir un bon ensemble de solutions de conception pour comparer et sélectionner la meilleure conception, en fournissant une description claire de celle-ci. Les équipes devraient réfléchir à la refonte, y compris les menaces et les opportunités, la création d'emplois projetée et les impacts (tels que l'impact social, culturel, politique, économique, écologique).	<input type="text"/>
MODÈLE DE TABLE: L'équipe doit décrire clairement et complètement un modèle de table, avec suffisamment de détails pour s'assurer que le problème identifié dans la phase de définition du problème a été résolu. Le modèle doit montrer une grande démonstration d'imagination, de créativité, d'esthétique et de fabrication.	<input type="text"/>