



## Guidens formål

Formålet med denne elevguide er at uddybe bedømmelseskriterierne og give dig som deltager i Da Vinci-konkurrencen et større overblik over, hvad du kan arbejde med for at være godt klædt på til konkurrencedagen.

Guiden er vejledende og ikke tænkt som en tjekliste, og det er ikke sikkert, at alle spørgsmål og emner er lige relevante for din idé. De enkelte underpunkter er tænkt som en vejledning til det gode grundarbejde, der ligger bag idéen.

---

## Idé/koncept

- **I hvor høj grad er idéen præsenteret på en interessant måde på standen?**
  - Vær tydelig med, hvad idéen er, og hvem der har behov for jeres idé. (Hvordan har I undersøgt det?)
    - Kan I forklare og fortælle om jeres idé, så andre forstår den og synes, det er en interessant idé?
    - Er idéen ny, og findes der konkurrenter?
    - Kan man forstå jeres idé ved alene at se på jeres stand? (plakater, tegninger, grafer osv.)
- **I hvor høj grad evner eleverne at sætte ord på den værdi, deres idé skaber for målgruppen og for samfundet?**
  - Vær tydelig med, hvilken værdi jeres idé har for brugeren og for samfundet.
  - Forklar, hvorfor det er en god idé.

## Proces

- **I hvor høj grad kan eleverne forklare den faglige baggrund for deres idé?**
  - Beskriv, hvordan I har fastlagt, afgrænset og dokumenteret problemstillingen/behovet.
  - Har I formuleret relevante og specifikke krav til idéen og beskrevet sammenhængen til målgruppens behov?
  - Sørg for at kunne argumentere fagligt for jeres valg af løsning.
- **I hvor høj grad har eleverne afklaret de faglige og personlige kompetencer i teamet?**
  - Har I talt om, hvad I hver især er gode til?
    - Hvordan har I brugt denne viden i arbejdet med idéen?
  - Har I været gode til at lytte og hjælpe hinanden?
    - Har I f.eks. brugt planlægningsværktøjer for at gøre processen god og konstruktiv?
    - På hvilke måde er det kommet til udtryk?



- **I hvor høj grad evner eleverne at sætte ord på den læring og de erfaringer, de har fået med at udvikle deres idé?**
  - Fortæl, hvad I har lært, og i hvilke sammenhænge den viden kan bruges.
  - Hvad ville I gøre anderledes, hvis I skulle gøre det igen, og hvad ville det have betydet for idéen og processen?

## Realisering

- **I hvor høj grad har eleverne forståelse for betydningen af at inddrage deres netværk og omverden i udviklingen af idéen?**
  - Hvem har I talt med og hvorfor? Hvilken viden og hjælp fik I ud af det?
  - Hvem har I brug for at tale med for at komme videre? Hvilken viden mangler I?
- **I hvilket omfang kan eleverne fremvise en prototype med teknisk dokumentation (f.eks. målsatte tegninger, funktionsmodeller, mockups eller lignende).**
  - Har I lavet en prototype?
  - Hvad har I lært af at udvikle prototypen, som I kan bruge i jeres videreudvikling af idéen? Hvad kan prototypen fortælle andre om jeres idé?
- **I hvor høj grad har eleverne gjort sig overvejelser om styrker og svagheder ved prototypen? (f.eks. design, miljøhensyn, forarbejdning og idébeskyttelse)**
  - Er det et godt design - er der sammenhæng mellem form og funktion?
  - Hvorfor har I valgt netop dét design til jeres idé?
  - Hvad ved I om produktets miljøpåvirkninger i forbindelse med materialevalg, fremstilling og brug? Og hvad har det betydet for udviklingen af jeres produkt?
  - Er der gjort overvejelser om patent eller anden beskyttelse? Hvad er forskellen på jeres og eventuelle konkurrenters produkt?
  - Har I dokumentation for de undersøgelser, analyser og test, I har lavet? Har I beskrevet produktudviklingen, og har I relevante beregninger, arbejdstegninger, billeder og modeller med?
- **I hvor høj grad er eleverne bevidste om eventuelle ændringer af prototypen for at kunne realisere idéen og sende den på markedet?**
  - Virker prototypen, og hvad skal der til af eventuelle ændringer, før den er klar til at blive solgt til målgruppen?
- **I hvilket omfang har eleverne testet deres idé over for omverdenen?**
  - Har målgruppen, samarbejdspartnere og eventuelle investorer set idéen og givet deres feedback?
    - Vil de købe den?



## Ordforklaring

### **Idé:**

Idé skal her forstås som det brede begreb, der dækker over jeres projekt uanset om det er et produkt, serviceydelse eller noget helt tredje.

### **Prototype:**

En prototype kan være mange forskellige ting og have mange forskellige udformninger. Det kan f.eks. være mockups, dokumenterede løsningsforslag og modeller. Fælles for alle prototyper er, at de skal demonstrere og teste idéers funktion og design. Det handler om at lære af prototypen og hvad den ideelle løsning vil være.

## Pointoversigt

1-2 point	For den usikre, mangelfulde og ikke-tilfredsstillende præstation
3-5 point	For den jævne præstation med adskillige væsentlige mangler
6-8 point	For den gode præstation
9-10 point	For den fremragende præstation med ingen eller få uvæsentlige mangler