

HODNOTÍCÍ ARCH

Název týmu

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

						A^A		?	
1	10	10	20	10	10	20	10	10	100
2	10	10	20	10	10	20	10	10	100
3	10	10	20	10	10	20	10	10	100
4	10	10	20	10	10	20	10	10	100
5	10	10	20	10	10	20	10	10	100
6	10	10	20	10	10	20	10	10	100
7	10	10	20	10	10	20	10	10	100
8	10	10	20	10	10	20	10	10	100
9	10	10	20	10	10	20	10	10	100
10	10	10	20	10	10	20	10	10	100
11	10	10	20	10	10	20	10	10	100
12	10	10	20	10	10	20	10	10	100

Informace 10 %

Tým má dobrý přehled o tématu. Čerpá z různých zdrojů a slovně nebo písemně je během prezentace řádně uvádí. Tým informace interpretuje bez použití manipulace.

Originalita 10 %

Prezentace týmu se svým obsahem i formou vhodně liší od běžných prezentací. Najdeme zajímavé příklady "out of the box" myšlení a prvky překvapení.

Myšlenka 20 %

Hlavní myšlenka je jasně viditelná napříč celou prezentací. Obsah prezentace je vhodný a přínosný pro danou cílovou skupinu. Struktura prezentace je logicky souvislá, má „příběh“.

Vizuál 10 %

Vizuální stránka prezentace vzhledem k cílové skupině na první dojem působí atraktivně. Prezentace vede pozornost diváka, ale zároveň nenarušuje hlavní postavení řečníka.

A^A Projev 20 %

(Ne)verbální projev týmu je jednotný a charismatický. Tým v dobré míře využívá gesta, mimiku a pohyb. Soutěžící jsou dobře slyšet, věty formulují srozumitelně bez výplňkových slov.

Interakce 10 %

Publikum se cítí vtaženo do děje a tým s nimi vhodně interaguje. Soutěžící se v týmu neverbálně podporují, dobře si předávají slovo a každý mluví přibližně stejně dlouho.

? Dotazy 10 %

Projev týmu zůstává konzistentní i během zodpovídání dotazů. Tým odpovídá, na co byl dotázán, a to ve vhodné šířce i hloubce. Tým se v odpovídání vhodně střídá a neskáče si do řeči.

Postupy 10 %

Prezentace neobsahuje dlouhé věty, příliš barev ani fontů a slajdy nejsou přeplněné. Obsah na slajdech je dobře zarovnan, prezentace drží jednotnou linku a počet slajdů je vhodně zvolen.