

チーム名	年齢区分	審査員名
ロボカップジュニアダンスチーム	プライマリ	

ロボットの設計と構造	TOTALS
ロボットの外観と構造は示したか…	
設計と構造は主に生徒の独自のものであった。 市販ロボット(例、AIBO)=0、市販キット(例、LEGO)=1-2(例、現存の説明書を使った)=3(独自の設計)、独自の設計と自作=4-5。著しいメンターの関与は減点をもたらす。	/5
ギア、リンク装置、旋回心軸、モーター(その他基本的でない特徴)が設計と駆動メカニズムに使われていたか。 (もし複雑な設計が動きを促進するのなら得点を与えられる。いくつかのモーターが使用されているか?どのように作動装置設備を設計したか?)	/3
生徒はロボットのバランスの問題や、健全な構造についてうまく指摘できた。 (例:演奏中 Xがゆるくなるのをどのように止めたか? ロボットが倒れる、もしくは落ちて壊れるのを防ぐために何をしたか?)	/3
デザインと実際にロボットの上で使用される電子ボード 例: ロボット上にどんな種類のボードがあるか? (例: コンピュータ、マイクロコントローラボード、モータードライバーボード、等) それぞれのボードの機能は何か? 電圧はどのように調整されているか? モーター速度/方向がどのように制御されているか? どんなタイプのバッテリーを使用しているか?	/3
確実性と発展の根拠 (トライ&エラーや生徒の設計とオリジナルアイデアの進歩的な発展を伝えるためのログブック、日誌、写真による記録が提供された。) チームはさまざまな開発段階の写真を含む、ロボットの全体的な概要のA4紙シートを提示するよう要求される。	/2
TOTAL	/16

プログラミングと準備	TOTALS
経験、研究、チームワークを通してチームが示したこと:	
自分たちのプログラミングを完全に説明、記述でき、理解してたか。 (例えば: ある一つのパートのプログラムがロボットに何を命令するものであるか? もし、この一つのパートを、他のものに変えるとしたらそれはロボットにどんな効果を与えるか?)	/4
複雑、独創的、オリジナリティーのあるプログラミングが使われていたか、また年齢と技術レベルに適したプログラミングレベルであったか (例: シンプルな命令のみは 1; ジャンプと着地の使用、ループ、ネストしたセクション、自分のアイコンやシーケンスの創作 2-3、複数の言語/アセンブラの使用、インタラプトの使用 4-5)	/5
選択された音楽とプログラムの関係を説明できたか (例: どのように音楽とロボットを同期させたか? もしシアターでパフォーマンスする場合、ロボットプログラミングはどう音楽に関連しているか?) 1評点=音楽に曖昧な調子で合わせられたプログラミング、3=ロボットが音楽に完全にシンクしてプログラムされている。	/3
チームでどのように活動したか説明できた 例: チームでどのような仕事をしたか? 仕事を共有したか? どのように解決したか? 何人が実際にロボットの製作/プログラミングをしたか? チームでどのように問題を解決したか? サブチームはありますか? もしメンバーが一人のチームの場合、いかに複数の仕事をうまく成し遂げたか、そして大人や友達のサポートを得たか質問。YESの場合、何をどれぐらいか質問。	/2
TOTAL	/14

センサーとテクノロジー	TOTALS
ロボットの見たものは...	
センサーの使用: (例: ロボットにどんなタイプのセンサーがあるか? それらはどのように機能するか? ロボットはどのように指示を判断するか? センサーに反応するプログラミング、パフォーマンスの次パートのきっかけとなるセンサーの使用、ステージの境界線内にロボットが留まるプログラムの仕方、ロボットはどのように障害物もしくは別のロボットを避けたか? 使用されるセンサーの有効性: どのようにセンサーを配置したか? センサーを使用した時に障害があったか? 等)	/5
IR、超音波、もしくは他の手段を使っのロボット同士のコミュニケーション (例: ロボット同士のコミュニケーションがイベントを引き起こすたり他のロボットとシンクロを保つ、など。)	/3
その他のテクノロジーの使用: (例: RFIDの様な独特なテクノロジーの使用、デジタルカメラ、パフォーマンスのモーター持続時間のための内蔵タイマー、手作りのサーボモーター、センサーの組立と制御、等)	/2
TOTAL	/10

TOTAL SCORE	/40
--------------------	------------

RoboCupJunior 2010

Japan Open 2010 DANCE PERFORMANCE

チーム名	年齢区分	審査員名
ロボカップジュニアダンスチーム	プライマリ	

ロボットのコスチュームと小道具: ロボットの外観は...	TOTALS
ロボットに使用されているコスチューム (注: 手作りのものは市販品より多く得点が与えられる。モデル製作素材がコスチュームとして使用されても良い。)	/2
さまざまな素材、色および装置の使用	/2
ライト/可動パーツ/音もしくは光の効果の使用 (各々+1: 静止的なものよりダイナミックな小道具、店で購入したものより手作りのものにより多くの得点が与えられる。)	/3
小道具(背景、人間の衣装、複数のロボット、人の関わり、もしくはダンスがロボットの演技を補足したか。 (各々に+1: 例えば、メンバーの関わりがロボットのパフォーマンスの足しになっている、もしくは外れているか?)	/3
TOTAL	/10

振り付けとステージの使い方: ロボットのダンスパフォーマンスは...	TOTALS
リズム/ビート/曲の展開(あるいは曲調に合わせて)動きやシーケンスがタイミングよく含まれていたか。 (ロボットの動きがランダム=0、いくらかリズムに合っている=1-3、いくつかのパーツがきちんと音楽のリズムに合っている=4-6、ロボットは曲の展開に反応し、きっちとリズムに合っている=7-9)	/9
よりむずかしい難しい動き/シーケンスが含まれていたか: 生徒がチャレンジしたか。 (基本的で繰り返しの動き=0、境界線の近くまでいったり、危険なバランス、複数のロボット間の協同、イベントに合わせてロボットの動きを構成したか、等すべて+1)	/5
関心を与えるのにダンススペースを(6x4m) 創造的に利用したか。(同じ場所に留まっていた=0、床を動き回る、もしくはステージを小道具でうめた=1~2、ロボットの動きで創造的にスペースを使った=3)	/3
TOTAL	/17

センサーとテクノロジー**	TOTALS
ダンスエリアの中に留まっていたか(NB:脱線なし=3、脱線ごとに減点1)	/3
センサーをインタビューで説明した通りに使った。例えば、小道具か他のロボットの検出に使用される距離センサー、正確な回転(90度、360度など)に使用されるコンパス、正確な距離を動かすのに使用されるエンコーダ、ロボットたちの間でのコミュニケーション(例えば、センサを使用することでロボットが起動する)、等	/3
TOTAL	/6

エンターテインメント性 プレゼンテーションとパフォーマンス...	TOTALS
さまざまであり、繰り返しがなく、オリジナリティーがある、もしくは普通ではない動きや興味深いものであるか (繰り返しの多い動き=最大1、さまざまな動きと同様に興味深く、面白い動きは最大4与えられる。)	/5
動きはスムーズで、そして制御されいたか	/3
ロボット外観とパフォーマンスは、魅力的で、創造的で革新的であるか。 (総合的なテーマ、ムードが作り出された: エキサイティングで楽しく、魅惑的で、ユーモラス。総合的なロボットのデザイン、小道具、人間がどれだけテーマを伝えられ、パフォーマンスを高めたか)	/7
TOTAL	/15

信頼性: ロボットのデザインと構造の結果は...	TOTALS
ロボット、衣装、装飾はパフォーマンス中に安定していて確かなものであったか	/4
セットアップとパフォーマンスはリスタートを含め、割り当てられた時間内(最大5分:ダンス1分超過、2分未満)におさまったか。(5分を超えた場合、もしくはパフォーマンスが1分以内の場合、もしくはパフォーマンスが2分を超えた場合、10秒ごとに1ポイント減点。スコアがゼロになった時点でパフォーマンスは終了)	/3
リスタート(音楽のミスまたはチームの操作以外の要因を抜かして)もしくは人の手を加えないでパフォーマンスできたか リスタート1回(-1)/リスタート2回(-2)/1分以降のリスタートは無し(2回のリスタートだけは認められる)	/2
パフォーマンスが人間の干渉の必要がなく行われた(計画外の人間の接触ごとに-1)	/3
TOTAL	/12

**このセクションはインタビューに関連づけて評価される

各賞の候補チェック欄:

- プログラミング 構造 センサーの使用
振り付け 衣装 エンターテインメント性

TOTAL SCORE	/60
--------------------	------------

チーム名	年齢区分	審査員名
ロボカップジュニアダンスチーム	プライマリ	

ロボットのコスチュームと小道具: ロボットの外観は...	TOTALS
ロボットに使用されているコスチューム (注: 手作りのものは市販品より多く得点が与えられる。モデル製作素材がコスチュームとして使用されても良い。)	/3
さまざまな素材、色および装置の使用	/4
ライト/可動パーツ/音もしくは光の効果の使用 (各々+1: 静止的なものよりダイナミックな小道具、店で購入したものより手作りのものにより多くの得点が与えられる。)	/4
小道具(背景、人間の衣装、複数のロボット、人の関わり、もしくはダンスがロボットの演技を補足したか。 (各々に+1: 例えば、メンバーの関わりがロボットのパフォーマンスの足しになっている、もしくは外れているか?)	/4
TOTAL	/15

振り付けとステージの使い方: ロボットのダンスパフォーマンスは...	TOTALS
曲調に合わせて動きやシーケンスが含まれていたか。(シアターはリズムに合わせる必要はありません。- 曲調の変化に伴ってパフォーマンスの変化が見られたか)(ロボットの動きがランダム = 0、いくらかリズムに合っている = 1-3、いくつかのパーツがきちんと音楽のリズムに合っている = 4-6、ロボットは曲の展開に反応し、きっちりとリズムに合っている = 7-9)	/5
よりむずかしい難しい動き/シーケンスが含まれていたか: 生徒がチャレンジしたか。 (基本的で繰り返しの動き = 0、境界線の近くまでいったり、危険なバランス、複数のロボット間の協同、イベントに合わせてロボットの動きを構成したか、等すべて +1)	/4
関心を与えるのにダンススペースを(6x 4m) 創造的に利用したか。(同じ場所に留まっていた = 0、床を動き回る、もしくはステージを小道具でうめた = 1~2、ロボットの動きで創造的にスペースを使った = 3)	/3
TOTAL	/12

センサーとテクノロジー**	TOTALS
ダンスエリアの中に留まっていたか(NB: 脱線なし = 3、脱線ごとに減点1)	/3
センサーをインタビューで説明した通りに使った。例えば、小道具か他のロボットの検出に使用される距離センサー、正確な回転(90度、360度など)に使用されるコンパス、正確な距離を動かすのに使用されるエンコーダ、ロボットたち間でのコミュニケーション(例えば、センサを使用することでロボットが起動する)、等	/3
TOTAL	/6

エンターテインメント性 プレゼンテーションとパフォーマンス...	TOTALS
さまざまであり、繰り返しがなく、オリジナリティーがある、もしくは普通ではない動きや興味深いものであるか (繰り返しの多い動き = 最大 1、さまざまな動きと同様に興味深く、面白い動きは最大4与えられる。)	/4
動きはスムーズで、そして制御されいたか	/2
ロボット外観とパフォーマンスは、魅力的で、創造的で革新的であるか。 (総合的なテーマ、ムードが作り出された: エキサイティングで楽しく、魅惑的で、ユーモラス。総合的なロボットのデザイン、小道具、人間がどれだけテーマを伝えられ、パフォーマンスを高めたか)	/9
TOTAL	/15

信頼性: ロボットのデザインと構造の結果は...	TOTALS
ロボット、衣装、装飾はパフォーマンス中に安定していて確かなものであったか	/4
セットアップとパフォーマンスはリスタートを含め、割り当てられた時間内(最大5分: ダンス1分超過、2分未満)におさまったか。(5分を超えた場合、もしくはパフォーマンスが1分以内の場合、もしくはパフォーマンスが2分を超えた場合、10秒ごとに1ポイント減点。スコアがゼロになった時点でパフォーマンスは終了)	/3
リスタート(音楽のミスまたはチームの操作以外の要因を抜かして)もしくは人の手を加えないでパフォーマンスできたか リスタート1回(-1)/リスタート2回(-2)/1分以降のリスタートは無し(2回のリスタートだけは認められる)	/2
パフォーマンスが人間の干渉の必要がなく行われた(計画外の人間の接触ごとに-1)	/3
TOTAL	/12

**このセクションはインタビューに関連づけて評価される

各賞の候補チェック欄:

- プログラミング 構造 センサーの使用
振り付け 衣装 エンターテインメント性

TOTAL SCORE	/60
--------------------	------------