

# 日本リーグ OnStage 2023 Technical Interview Scoresheet

チーム名		所属		リーグ	NL
------	--	----	--	-----	----

審査員名： \_\_\_\_\_

チームはインタビューに印刷したプログラム、ハードウェアの機構や電子機器の詳細な記述を持ってこなくてはならない。そうでなければ、これらのカテゴリーは審査できない。

カテゴリー	どのように高得点を獲得できるかは次の例の通りである。	Mark
プログラミング	<input type="checkbox"/> 使用しているプログラム言語についてよく理解している <input type="checkbox"/> どのようにプログラムが動くのか、そしてハードウェアとソフトウェア間の相互作用を説明できる <input type="checkbox"/> プログラムが完成するまでの過程、およびそのプログラムでできること／できないことをきちんと説明できる <input type="checkbox"/> 自分達のパフォーマンスを成功させるために、プログラム上に興味深い工夫をしている	/12
機械的な ハードウェア	<input type="checkbox"/> 信頼性の高い機械システムを備えている <input type="checkbox"/> 複雑/独自性のある/興味深い機構がある <input type="checkbox"/> ロボット（舞台装置）のメカニズムや構造について説明できる <input type="checkbox"/> 精度を高めるための試行錯誤がある <input type="checkbox"/> 適切な駆動系の機構が使われ、なぜそれを選んだのか理解している	/14
電子的 ハードウェア	<input type="checkbox"/> ロボットや舞台装置の電子回路を自作した（電子工作レベル） <input type="checkbox"/> 自作した電子回路について理解している ※電気がどのように流れ、電子部品の働きを理解できている <input type="checkbox"/> センサーの使用法に工夫がある <input type="checkbox"/> センサーが安定して機能するための工夫がある	/12
コミュニケーションと相互作用	<input type="checkbox"/> ロボット間のコミュニケーションや相互作用が効果的に使われている <input type="checkbox"/> リモコン操作でない方法で、人間とロボットの相互作用が効果的に使われている <input type="checkbox"/> コミュニケーション/相互作用の方法に工夫がある	/6
文章書類とインタビューの質	<input type="checkbox"/> チームメンバーそれぞれが役割を持って関わっている <input type="checkbox"/> チームは、自分達で作ったロボットや舞台装置について理解しており、質問に答えられる <input type="checkbox"/> インタビューにおけるプレゼン（説明）が分かりやすくまとまっている	/6
減点	ロボットの再利用（ソフトウェアとハードウェア） もしくは小道具（最大 60%）	
<b>Total Score</b>		<b>/50</b>

特別賞候補チェック

- アイディア賞
- チャレンジ賞
- テーマ賞
- インタビュー賞

メモ：

# 日本リーグ OnStage 2023 Performance Scoresheet

チーム名		所属		リーグ	NL
------	--	----	--	-----	----

審査員名： .....

カテゴリー	どのように高得点を獲得できるかは次の例の通りである。	Mark
エンターテインメント性	<input type="checkbox"/> 繰り返しのないロボットの動き、そして/または 変化に富んだロボットのパフォーマンス <input type="checkbox"/> パフォーマンス全体を通して、一貫した、またはわかりやすいテーマが演じられた <input type="checkbox"/> デジタル映像がパフォーマンスと一体化していた、そして/または引き立てていた <input type="checkbox"/> パフォーマンスが初めから終わりまで魅力的であった <input type="checkbox"/> ロボット動きや舞台装置の配置などステージエリアを広く有効活用している <input type="checkbox"/> ロボットの動きが音楽に合っている、または音楽がパフォーマンスの展開と関係づけられている ※パフォーマンスの中で何の役割も持たない動かない小道具は評価されない。	/12
革新とオリジナリティー	<input type="checkbox"/> ロボットは単純な作りではなく、独自性がある <input type="checkbox"/> 以前に見たことのない新しい、または異なった方法で技術が使われている <input type="checkbox"/> 普通でない工夫された技術（アイディア）が使われている - 例えば、普通でない構造や機構など	/10
出来映え (完成度)	<input type="checkbox"/> ロボットは安定しており、予定通りに動く <input type="checkbox"/> ロボットはパフォーマンスの間、部品が外れることや故障がなく、安定して動く <input type="checkbox"/> ロボットの外装（衣装）は自作であり、パフォーマンスを引き立て、その上魅力的である <input type="checkbox"/> ロボットはパフォーマンス中ずっとなめらかで洗練された動きを見せた <input type="checkbox"/> パフォーマンス全体（ショーとして）の完成度が高い	/10
技術面の複雑さ	<input type="checkbox"/> ロボットはステージエリア全体をうごいた <input type="checkbox"/> ロボット間の同調、そして/またはコミュニケーションがあった <input type="checkbox"/> リスクのある（冒険的な）ロボットの動き <input type="checkbox"/> デジタル映像とロボット間の相互作用	/8
センサーと相互作用	<input type="checkbox"/> パフォーマンスの中で有効なセンサーの使用 <input type="checkbox"/> 独自もしくは新しい方法でのセンサーの使用 <input type="checkbox"/> パフォーマンスを発展させるロボット間のコミュニケーション <input type="checkbox"/> 人間とロボットの相互作用（リモートコントロールでない） <input type="checkbox"/> ロボットとロボットの相互作用	/10
減点	<input type="checkbox"/> 計画外の人間の介入：-1 <input type="checkbox"/> リスタート：リスタートごとに-1 <input type="checkbox"/> 規定時間：パフォーマンス時間が1分30秒を未達10秒ごとに-1 <span style="color: red;">チームの持ち時間の7分を超過10秒ごとに-1</span> <input type="checkbox"/> ダンスエリア：境界線の違反ごとに-1	
<b>Total Score</b>		<b>/50</b>

チーム名：

コメント欄
-------