

# RoboCupJunior Soccer - Rubrics 2019

## 序文

ルーブリックはRoboCupJunior Soccerでのチームインタビューにおいて、各チームがどのようなロボット工学に関連する側面を検討しているかを知るために使用されます。

規則とは異なり、ルーブリックは従うことを義務付けられていません。

ルーブリックはテクニカルインタビューで最大限のポイントを獲得し、ポスターを作成する際の有用な情報源になるように作られています。

これらのルーブリックは、皆さんのチームを評価するためにRoboCupJunior Soccer 2019で使用されます。

ルーブリックはサッカーのすべてのサブリーグで共通です。

# Poster Rubric 2019 - Sydney - Soccer league

## 1.説明

ポスターは科学、技術、工学、数学の分野で重要視されています。ポスターは複数ページの文書ではなく単一のページでプロジェクトや実験の知識を共有する為にあります。

RoboCupJunior Soccerのポスターは、私たちの最大の目標の1つを達成するためのものです。つまり、互いに共有し学び合い、コミュニティのロボット工学に関する知識を深めることです。

毎年、設計、制作、プログラミングの新しい開発が行われ共有されれば、その後の他のチームがより良いロボットを設計開発することを助けます。それによりロボカップは挑戦的で興味深いより良いイベントになっていきます。

これらの新しい展開は、チームが成長し、リーグに対する新しい革新的なアプローチを開発するためのインスピレーションを提供します。

## 2.ポスターの要件

ポスターは、次の要素を含める必要があります。

- **タイトル/自己紹介** - チーム名、国、サブリーグ。
- **要約** - プロジェクト全体の簡潔な要約。  
要約はポスターの重要な要素を要約するべきですが、ポスターの他の場所で述べられていることを繰り返すのを避けるべきです。
- **手法/ロボット製作/設計** - ロボットの製作中に行われた選択の説明(それらの選択の根底にある理論的根拠を含む)。手法には、設計、作成、プログラミング、コンポーネントの選択、および全体的なプロセスが含まれます。チームは、プログラミング言語、使用されたセンサ、開発の時間と費用を示すべきです。
- **データ/結果/検討** - ポスターには、関連するデータやロボットの作成の一環として行われた変更など、チームのロボットの開発とテストの詳細が記載されています。
- **写真/図** - ポスターにはチームのロボットを表す画像と図を含め、ポスターのさまざまな部分を強調表示する必要があります。  
画像や図はオリジナルのものでなければならず、クリエイティブコモンズライセンスに従って変更して非商業的に再利用できるものでなければなりません (<http://creativecommons.org/>)
- ポスターに記載されている情報はすべて英語である必要があります。

ポスターの無いチームは0点となります

ポスターは高さ36インチx幅48インチ、または高さ91.4 cm x幅121.9 cmにすることができます。

## 3.マーキングルービック

- 各チームのポスターは、サッカー組織委員会のメンバー、または地元の委員会のメンバーとボランティアによって、次頁以降の規則に従って採点されます。各チームは五つの項目でそれぞれ1から4までの点を与えられ、最大20点獲得できます。

# ポスター

	Rubric1(1点)	Rubric2(2点)	Rubric3(3点)	Rubric4(4点)
要旨	要旨が欠けている、不明瞭、または不完全である(すなわち、ポスターの多くの重要な要素を省略している)。	要旨はやや不完全である(すなわち、ポスターのいくつかの重要な側面を省略する)か、または既にポスターにある詳細な情報を繰り返している。	要旨は、ポスターの各重要な要素を明確にまとめ、適切な科学用語を使用している。	Rubric3を満足し、そして他のチームと実用的な知識を共有するという明確な意図を明示している
手法 ロボット作成 設計	ロボットの作成に関する情報(設計、制作、プログラミング、部品の選択、全体的なプロセス)は、ほとんど、あるいは全く示されていない	ロボットの作成に関するいくつかの情報が示されている。(Rubric1に記載) または完全な情報が示されているが、説明が明確/簡潔ではない	ロボットの作成に関する完全な情報が示されている。 (Rubric1に記載) そして情報は明確かつ簡潔である	Rubric3を満足し、ポスターは大会参加者の知識ベースと競争のレベルを向上させるためにロボットの作成に関するすべての実用的な知識を共有するという明確な意図を示している
データ 結果 検討	データが記されていないか、データ分析がチームのロボット開発計画に関連していない	テストの結果得られ示されたデータに、広く知られていないデータはない。または、テストの結果得られた重要なデータは示されているが、テストに基づく大きな変更は記載されていない。	テストの結果得られた有意なデータが示され、テストとそのデータの検討結果としてロボットに大きな修正が行われ、結果が(グラフまたは表を使用して)明確に示されている	Rubric3を満足し、テストとその評価、およびテストに基づく修正の有効性を明確に示している
写真/図	低品質(ぼやけている、ピクセル化されているなど)な写真や図、またはポスターの記載内容と関連性がない	写真や図はポスターの記載内容に関連しているが、ラベルや引用がないものがある	写真や図はポスターの記載内容に関連し、すべて優れた品質であり、すべて適切にラベルが付けられ、撮影者/作成者の合意に基づき引用されるか、オンラインで調達される場合は適切な参照表示がある	Rubric3を満足し、そして全体的なグラフィックプレゼンテーションは焦点が明確になっている。そしてカラーパレット/テーマを利用し一貫性のある構成になっている
レイアウト デザイン	ポスターは論理的なレイアウトになっていないか、誤字脱字や文法上の誤りが多く含まれている	ポスターは多少論理的なレイアウトになっているが完全では無い。または、ポスターにはいくつかの誤字脱字または文法上の誤りが含まれている	ポスターは、明確で論理的なレイアウトになっている(情報は、図、写真、文章を用いて、閲覧者にとって理解しやすく適切に配置され、フォントサイズが一致している。)誤字・文法間違いが無い	Rubric3を満足し、ポスターにはチームのオリジナル作品であるグラフィックとデザインが含まれている。また、チームの創造性を効果的に強調している

# Robot Design & Team Spirit Rubric 2019

## - Sydney - Soccer leagueプレゼンテーション

	Rubric1(1点)	Rubric2(2点)	Rubric3(3点)	Rubric4(4点)
チームワーク	チームの作業がどのように行われたかについて、ほとんど説明できない	複数のメンバーが貢献または全てのチームメンバーが貢献したが、作業の分配が不均一だった。またはチームメンバーが別のチームメンバーを尊重していない	すべてのチームメンバーが均等に貢献し、すべてのチームメンバーが他のチームメンバーを尊重している	Rubric3を満足し、すべてのチームメンバーがチームメイトの力と貢献を高く評価している
試合戦略	試合戦略を説明できない、または試合戦略で使用されているロジックを説明できない	チームは、ボールへの到達、フィールドの白線内から出ない、相手ゴールに向かうなどの基本的な試合戦略を持ち、自分の試合戦略で使用されるロジックを説明することができる	チームはより高度なゲーム戦略を採用し(例えばストライカーとゴールキーパーの動的な切り替え)、試合戦略で使用されるロジックを説明することができる	Rubric3を満足し、チームは競技場で使用する斬新な戦略を実演できる
使用センサ	限られたセンサの使用と単純な動作(ロボットはボールを見つけ、ただ相手ゴールに向かう)に留まっている。またはチームはセンサが使用するロジックやコードを説明することができない	より高度な実装でセンサを使用しロボットを制御している(例:ロボットが範囲外にあるかどうかを検出する、単純な位置確認など)。チームはセンサが使用するロジックとコードを説明できる	適切なアルゴリズム(例えば、他のロボットの位置に関係なく機能する位置特定)を備え、センサを高度に利用している。チームは、それらのセンサによって使用されるロジックとコードを説明できる	Rubric3を満足し、ロボットは自作センサまたは自作コンポーネント(全方向鏡など)を使用している
筐体設計	筐体は購入した既製品の最小限の変更となっている	筐体は堅牢ではない、あるいはか、安定性に問題がある。または大幅に変更された市販品を利用している	筐体は堅牢で安定しており、自ら設計し、そして自ら作成している(ロボットの大部分はCADソフトウェアを使用して設計されている)	Rubric3を満足し、筐体は(電子的特徴ではなく)独創的な機械的特徴がある
問題解決	メンバーは自らのロボット作成工程で克服しなければならなかった問題を説明できない	メンバーは自分が直面している問題を特定しているが、それらの問題に対する効果的な解決策を説明しなかった	メンバーは自分が直面している問題を特定し、それらの問題に対する効果的な解決策を説明した	Rubric3を満足し、メンバーは更なる重大な課題を認識し、その解決に向けての取り組み説明した

# Robot Design & Team Spirit Rubric 2019

## - Sydney - Soccer league試合において

	Rubric1(1点)	Rubric2(2点)	Rubric3(3点)	Rubric4(4点)
自覚	チームメンバーの大半が、友好的なスポーツマンシップを発揮できず、他のメンバーとの協力関係を築けていない(例:対戦相手、審判など)	チームメンバーの大多数は、たとえ困難な状況であっても、常に友好的なスポーツマンシップを発揮し、他者との協調性を発揮している	チームメンバー全員が、たとえ困難な状況であっても、友好的なスポーツマンシップと協調性を発揮し、他者との協調性を発揮している	Rubric3を満足し、そして、すべてのチームメンバーは他者との関係を向上させるために、様々な試みを行っている
ロボットの動き	ロボットはフィールドを移動することが困難である	ロボットはフィールドの白線内に留まることが非常に困難である	ロボットはフィールドの白線内に留まることに大きな困難はない	Rubric3を満足し、ロボットはかなりの機動性/敏捷性を示し、決してフィールドの白線を超えない
ボールの扱い	ロボットがボールを見つけるのが難しい	ロボットは常にボールを確保し維持できる	ロボットは確実にシュートして相手のゴールにボールを入れることができる	Rubric3を満足し、ロボットはシュートして確実に相手ゴールのオープン部分にボールを入れることができる

# ルーブリックの配点

- ロボットのパフォーマンス 40%
  - ロボットのデザイン（設計） 20%  
（面接で審査員が決定し、マッチプレーを観戦）
  - プレゼンテーション 15%  
（面接で審査員が決定）
  - チームスピリット 15%  
（試合を観戦する審査員が決定）
  - ポスター 10%  
（審査員が提出物を審査）
- 最終日にテクニカルチャレンジに参加したチームには5%のボーナスポイントを付与