

たまろぼこん2024

中高生向け体験型イベント
解説書

1. 企画の目的

ロボットやデジタル技術の進化により、日常業務はこれらの技術が増加し、「**簡単な作業**」や「**明確な正解がある作業**」は、これらが担当する傾向が強まっています。未来の社会で活躍する学生の皆さんは、未知の課題に対処するためには、「**正解を導き出す新しいスキル**」が必要です。対話型コミュニケーションや実践的な経験、仮説と検証のプロセスがその一翼を担います。これらの要素を育むために、テーマを「チーム活動」、「コミュニケーション」、「プレゼンテーション機会の提供」とし、将来に向けて必要なスキルを実践的に体験し、身につけることを目的としています。

1. 企画概要

このワークショップでは、参加者でコミュニケーションを図り、楽しくロボットプログラミングを通して、チームワークや問題解決能力を醸成することができます。

また、プレゼンテーションやフィードバックの形式を通じて、参加者が他者の成果物に触れることで、新たなアイデアや視点を得ることもできます。またプログラミングの経験やワークショップに向けた準備作業に左右されることなく、初心者の方でも楽しみながら参加できるコンテンツになっています。

※参加者は、準備物なく参加して頂けます



チームビルディング



ミッションにチャレンジ



成果発表



BOUNTY HUNTER
-COMMUNICATION QUEST-

THESE ARE THE BEST TOGETHER WITH THE BEST OF THE BEST

2. バウンティハンターとは？

チャレンジする姿勢や問題解決能力を向上させるためには、正解のない状況に直面し、与えられた時間内で考えをまとめ、それを周囲に伝える経験が重要です

将来に必要なアプローチやアクションをより効果的に具現化するスキルが向上します

特に学生のタイミングから実践的な経験を学ぶことがポイント

2. バウンティハンターのルール

- 1チーム、4名の参加を推奨とする（最大4名まで、1名の参加は不可）
- 本コンテストは、以下の2つをそれぞれ要素(各30点)を合わせた点数(60点)で評価します
 1. ハンターチャンス(競技)：最大30点
→ロボット使い、プログラミングすることでミッションにチャレンジする
 2. ピッチ(プレゼンテーション)：最大30点
→どのような考え方でロボットやプログラミングをしたのか？を資料にまとめ、審査員および、たまロボコン関係者の前で発表する
- 使用するロボットと機材は運営側で用意します（手ぶらでの参加OK）
→SPIKEプライム、タブレットもしくはPC
- プログラミングは、ビジュアルプログラミング言語を使用します
- プログラミングが初めての人でも参加できるワークショップ併設型※のロボットコンテスト
※ワークショップに参加した後に、コンテストに参加します

バウンティハンター

チームメンバーでミッションをクリアを目指せ

「アイデアを考えてプレゼンテーションをするピッチ班」

「ロボットを動かす実装班」に分かれて取り組もう！

ハンターチャンス（競技）

- ✓ チャンスは2回
- ✓ 競技時間は30秒
- ✓ 当日発表のミッションにチャレンジ

最大30点

ピッチ（プレゼンテーション）

- ✓ プレゼン時間は60秒
- ✓ 当日発表のミッションをクリアするアイデアを資料にまとめる
- ✓ 資料を元に発表する

最大30点

3. ハンターチャンス（競技）ルール

- 競技時間は30秒間
※競技終了は、タイムアップまたは、チームからの終了合図とする
- 1チーム当たり、2回の競技を実施する
- 競技開始時は、ロボット全体を競技エリア内に設置すること
- この部分のルールは、当日発表します
- 競技終了後は、競技エリア上にロボットが停止していること
※ロボットの一部分が競技エリア上にあればよい



No	エリア種別	サイズ（単位mm）	備考
1	競技エリア	約1200 × 約1200	
2	この部分のルールは、当日発表します		
3			

4. ピッチ（プレゼンテーション）のルール

- 事前にプレゼン用資料は、運営側で用意したテンプレートを利用すること
- ピッチ時間は60秒間とする
※60秒経過で強制終了
- ピッチの評価項目は以下の3つ

No	審査項目	配点	審査内容
1	アイデア	10点	・今回のチャレンジに対して、どのような考え方で取り組もうとしたのか？ ・独創性・ユニークな考え方だったか？
2	チャレンジ方法	10点	・ロボットの組立て方を工夫した点を論理的に記載されているか？ ・ロボットを動かすにあたり、工夫した点を具体的に記載されているか？
3	プレゼンテーション	10点	・周りの人に伝わるような内容だったか？ ・熱意にあふれ、説得力が高いか？ ・見やすくわかりやすい資料か？

与えられた時間の中でミッションをクリアするアイデアを
チームで考えて、周囲の人にちに伝えることができるか？

4. ピッチ（プレゼンテーション）のイメージ

ピッチの際に使用するテンプレートは以下の通り。

WANTED	
作戦の名称など アイデアのタイトル	チーム名 目標のチケットゲット枚数 目標のチャレンジ時間
どのように考えて、どのように動かしてチケットをゲットするか？	アピールポイント（特徴的な動き、機構など）

アピールポイントなどを記載する

- ・ロボットの動き
- ・ロボットの機構
- ・プログラミングの動作

**作戦や考え方を記載する
（ミッションをクリアするにあたり）**

- ・どのような作戦を考えたのか？
- ・どのような動きにしたのか？

5. 準備物

No.	必要機材	参加チーム	備考
1	タブレット	無し/手ぶらでOK	プログラミング使用 ※機材は運営側で用意します
2	競技用ロボット	無し/手ぶらでOK	SPIKEプライム ※機材は運営側で用意します
3	プレゼン用紙	無し/手ぶらでOK	プレゼン用紙 ※機材は運営側で用意します
4	筆記用具（ペン、メモ帳など）	持参	アイデアを検討する際に使用しますので、ご持参ください
5	お昼ご飯	持参	各自で昼食はご用意してください

5. タイムスケジュール

NO	開始時間	終了時間	経過時間	概要	詳細
1	10:30	10:45	0:15	オープニングセレモニー	・企画概要説明 ・ルール説明
2	10:45	11:15	0:30	TBWS	・チーム役割の説明、アサイン、アウトプットの明確化
3	11:15	12:15	1:00	シンキングタイム	【全員（検討）】 ・How：どうやって取り組むのか？ ・What：（具体的な手段）何をするのか、できるのか
					【実装班】 ・ロボットとプログラミングで体現化する → ハンターチャンス（競技）担当
					【ピッチ班】 ・チームの考えを、周りの人に伝える資料を作成する → ピッチ（プレゼン）担当 ・会場の人に向けて発表する
4	12:15	13:05	0:50	休憩	－
5	13:05	13:35	0:30	バウンティハンター（1回目）	【ピッチ（プレゼンテーション）】（プレゼン時間：60秒） 【ハンターチャンス（競技）】（競技時間：30秒）
6	13:35	13:55	0:20	休憩	－
7	13:55	14:25	0:30	バウンティハンター（2回目）	【ハンターチャンス（競技）】（競技時間：30秒）
8	14:25	14:35	0:10	休憩	－
9	14:35	15:05	0:30	エンディング	【表彰】 ・プレゼン部門（1位～3位）／グループ ・ハンターチャンス部門（1位～3位）／グループ

6. 表彰方法



➤ 総合成績として、1～3位までを表彰します

※チーム数により、表彰対象の数に変更となる場合がございます