

РЕГЛАМЕНТ КОНКУРСА ПРОЕКТОВ ТВОРЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ

Возраст участников: 12-18 лет,

Команда: 2 человека.

Используемое оборудование: все робототехнические наборы, в том числе изготовленные самостоятельно.

Язык программирования: на усмотрение команды, без ограничений.

Порядок проведения соревнований: по очереди, согласно жеребьевке.

«Три закона робототехники»

1. A robot may not injure a human being or, through inaction, allow a human being to come to harm.

Первый закон робототехники. Робот не может причинить вред человеку или своим бездействием допустить, чтобы человеку был причинен вред. 2. *A robot must obey orders given it by human beings except where such orders would conflict with the First Law.*

Второй закон робототехники. Робот должен повиноваться командам человека, если эти команды не противоречат Первому Закону.

3. *A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with the First or Second Law.*

Третий закон робототехники. Робот должен заботиться о своей безопасности, пока это не противоречит Первому и Второму Законам.

Айзек Азимов

Описание состязания

Тема конкурса посвящена «Робототехника, IT», могут участвовать проекты разработанные в текущем учебном году, связанные с робототехникой или IT отраслью, который решит актуальную проблему в современном обществе. Используются роботы любых модификаций (в том числе собранные на основе самодельных плат-Arduino и пр.) команды должны разрабатывать и создавать роботизированные проекты, основанные на концепции приемлемого взаимодействия.

1. Требования к участникам

1.1. В соревновании могут принимать участие школьники.

1.2. Команда, представляющая проект, состоит из двух участников и руководителя.

2. Требования к платформам проекта.

2.1. Платформа—любые наборы робототехники.

2.2. В конструкциях роботов допустима комбинированность оборудования, ограничений в материалах не вводится, приветствуется применение деталей, изготовленных самостоятельно, в том числе с помощью 3Dпринтера.

2.3. Ограничений по программному обеспечению нет.

2.4. Слайды с кратким описанием проекта высылаются не позднее 2 дней до начала соревнований на адрес организаторов (см. на сайте). Размер файла не более 8мб.

2.4.1. При отсутствии слайдов оргкомитет оставляет за собой право отклонить заявку на защиту проекта.

2.4.2. Слайды презентации проекта должны содержать фотографии проекта, его описание, технические характеристики ит.д.

2.4.3. Первый слайд должен содержать следующие пункты: наименование проекта,

автор/ы проекта, руков. проекта, организация, город.

2.5 К моменту выступления участники должны подготовить демонстрационный материал, конструкцию робота, доклад на 5 минут.

3. Требование к демонстрационной площадке проекта.

3.1. Каждая команда получает для размещения проекта стол не менее 1,20x0,6 м.

Общее пространство составляет 2x2м.

3.2. Для команд будут доступны точки электрического питания (220В), при этом, команде необходимо иметь собственный фильтр для обеспечения доставки питания к своему столу. Мощность потребления не более 0,5кВт.

3.3. Для демонстрации проекта команды могут подготовить баннер размером 180x80 см или/и разместить на столе ноутбук для показа электронной презентации (в случае надобности).

4. Правила соревнования

4.1. Презентации проектов участники демонстрируют в формате стендовой конференции.

4.2. Для защиты отводится 7-10 минут, в том числе:

- доклад участников и демонстрация работы проекта не более 5 минут
- вопросы судейской комиссии 3-5 минут

5. Оценивание проектов

5.1. Оценочная таблица

Вид соревнования _____

Ф.И.О. _____

Организация _____

город/область _____

Критерии	Характеристики	Макс. Балл
1.Защита проекта (8 баллов)	1.1. Оригинальность и качество решения – проект уникален, авторы продемонстрировали творческое мышление, продуманность и реалистичность решения, концепцию, дизайн. Проект демонстрирует принадлежность к принципам робототехники, IT (3 закона робототехники).	0-5 балла
	1.2. Навыки общения и аргументации – Доклад участников содержал всю необходимую для понимания сути проекта информацию, которая грамотно была изложена, были приведены аргументы по востребованности данной разработки, особенностях ее работы	0-3 балла
2.Программирование (10 баллов)	2.1. Сложность – Алгоритм программы содержит разнообразные, нетривиальные (не примитивные, сложные) формы линейной, условной и циклической структуры, а также структуры декомпозиции, авторские подходы	0,1, 2 или 3 балла

	2.2. Логика – в коде программы прослеживается логика, обработка информации идет посредством ввода данных с показаний датчиков.	0,1, 2 или 3 балла
	2.3. Автоматизация – разработка демонстрирует автономность, с минимальным участием человека. В работе задействованы датчики, с которых идет анализ данных.	0,1, 2, 3 или 4 балла
Инженерное решение (10 баллов)	3.1. Инженерные концепции – Проект демонстрирует инженерные концепции, доказательный авторский подход	0,1, 2, 3 или 4 балла
	3.2. Эффективность механики – Дизайнерское решение в проекте учитывает физические свойства объектов, механические особенности конструкций – трение, передаточные отношения, эргономичность конструкции, возможность свободного доступа к механизмам при ремонте ит. п.	0,1, 2 или 3 балла
	3.3. Стабильность конструкции – Конструкция показывает стабильную работу - техническое решение позволяет многократный запуск процесса без поломки или ремонта	0,1, 2 или 3 балла
4.Проект (10 баллов)	4.1. Масштабы - Затраченные силы и время на проект, размеры конструкции.	0,1, 2 или 3 балла
	4.2. Технологическая готовность - насколько проект готов к использованию в реальных условиях, в соответствии со своими выполняемыми задачами.	0,1, 2, 3 или 4 балла
	4.3. Эстетичность – Конструкция выполнена с соблюдением эстетичности внешнего вида	0,1, 2 или 3 балла
5.Презентация (6 баллов)	5.1. Оформление (баннер, постер, электронная презентация, видео) Все материалы в презентации и видео материалы системном порядке.	0,1, 2 или 3 балла
	5.2. Успешная демонстрация – Участники продемонстрировали работу конструкции согласно ее описанию.	0,1, 2 или 3 балла
Итого		44 балла

- 5.2. Проекты, которые не соответствуют теме состязания, получают 0 баллов.
- 5.3. Проекты, уличенные в плагиате или, в ходе защиты которых, судьи не обнаружили никаких авторских наработок, могут быть дисквалифицированы по решению судей, получают 0 баллов.

6. Определение победителя соревнования.

На основании баллов, заработанных командой, выстраивается общий рейтинг. Победитель определяется по наибольшему количеству баллов за проект. При системе оценивания (0,1,2 или 3 балла) может возникнуть ситуация, когда у победителей будет одинаковое количество баллов. В этом случае победитель выявляется сравнением баллов по критериям в таблице: от 1.1. до 5.3. В первом же критерии, где будет разница баллов, определяется победитель соревнования. В случае равенства баллов и в этом случае, победитель определяется решением судей.

ГИБКОСТЬ РЕГЛАМЕНТОВ СОРЕВНОВАНИЙ

1. Пока концепция и основы правил соревнований соблюдаются, правила должны быть достаточно гибкими, чтобы охватить изменения в количестве игровых и содержания матчей.
2. Организаторы соревнований могут вносить изменения или исключения в регламент до начала соревнования, после чего они являются постоянными в течение всего мероприятия.
3. Об изменениях или отмене регламентов соревнований участники должны быть извещены заранее (но не позднее 15 минут) до начала соревнований.
4. Измененные правила систематически поддерживаются во время соревнования.

ОБ ОТВЕТСТВЕННОСТИ

1. Команды и участники соревнований несут личную ответственность за безопасность своих роботов, а также ответственность в соответствии с Законодательством РК за любые несчастные случаи, вызванные действиями участников команд или их роботов.
2. Организаторы соревнований не несут ответственность за любые несчастные случаи и/или аварии, вызванные действиями участников команд или их оборудованием.

ССЫЛКИ НА ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ РЕСУРСЫ

www.roboland.kz

1. www.robofinist.ru
2. www.myROBOT.ru
3. robolymp.ru
4. www.rus-robots.ru

Эксперт регламента
