

評価項目	評価基準の観点
Innovative Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 構造設計の創造性やユニークさ、 マニピュレータやセンサが予想もつかない形で使われているか、 複合的なミッションの攻略における創造性/ユニークさ、 思いもよらないようなプログラムの作り</li> </ul>
Strategy, Process, Problem Solving	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 初期概念から設計、 テスト、 および改良を通じたプロセスの理解</li> <li>・ 得点を最大化するためのミッションの攻略戦略</li> </ul>
Locomotion and Navigation	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 走行距離の正確さ</li> <li>・ 正確な位置決めと最適な速度制御</li> <li>・ 方向転回の正確さ</li> <li>・ 2 地点間移動の正確さ</li> <li>・ 可変要因(電源消耗、 障害物)への許容度、 位置認識のための多種のセンサの利用</li> </ul>
Programming	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 構成の論理性</li> <li>・ 効率性</li> <li>・ 複雑な処理でも常に動作するか</li> <li>・ センサを有効活用しているか</li> <li>・ 変数、 ループ、 サブルーチン、 条件判断が効果的に使われているか</li> <li>・ ミッションとそれに対応するプログラムの説明</li> </ul>
Children Did the Work	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 構造とプログラムに関する知識は子供たちが設計と科学技術に関して理解していることを表しているか</li> <li>・ 製作とプログラミングはチーム・メンバにより行われたか</li> </ul>
Structural	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 組立の容易さ</li> <li>・ 本体の安定性と堅牢さ</li> <li>・ アタッチメントのモジュール性、 着脱の容易さ、 機能・能力の有効性</li> <li>・ チームによる設計、 設計のユニークさと創造性</li> </ul>
Overall Design	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ システムのエlegantさと完全性</li> <li>・ 各コンポーネントの動作の良好性</li> <li>・ 全コンポーネントの協調性</li> </ul>

表-1 テクニカル・プレゼンテーションの審査項目・基準