



プロジェクト名称 【参加人数:9名】

## SITロボカッププロジェクト

活動概要・目的 【活動期間: 2012年7月1日 ~ 2013年6月30日】

RoboCupは1997年から開始された、ロボットを用いる競技大会である。他のロボット競技会と比べ、人間の操作を受けない自律エージェントがサッカーで競うという特徴がある。本プロジェクトではこのRoboCupにおけるシミュレーションリーグへ参加、チーム開発を行っている。

これまでの活動では、2Dリーグにおいて国内大会準優勝・世界大会出場、3Dリーグにおいては国内大会準優勝を勝ち取ることができた。今年度活動においてはこれまで行ってきたサッカーシミュレーション2D・3Dリーグに加え、レスキューシミュレーションリーグへの参入を試みた。

またこれらの目標実現のため、前年度に引き続き新規メンバー・後継者の獲得が課題となっている。

プロジェクトHP: [http://www.iesl.ise.shibaura-it.ac.jp/sit\\_robocup\\_project](http://www.iesl.ise.shibaura-it.ac.jp/sit_robocup_project)

### 年間活動実績

日程	活動概要	活動場所	活動内容
10/24	説明会	大宮校舎	活動内容についてプレゼンを行った。
11/2~ 11/4	芝浦祭	豊洲校舎	RoboCupについて展示物を用いて周知活動を行った他、ゲームを用いて参加者にシミュレーションリーグについて体感してもらった。
11/17~ 11/18	RoboCupシミュレーションリーグ 秋キャンプ2012	福井工業大学 (福井県あわら市)	福井工業大学開催の秋キャンプに参加。講習会やコーディング大会、練習試合などが行われた。
3/6	環境構築・講習会	豊洲校舎	新規プロジェクトメンバーのチーム開発に向け、環境構築や簡単な講習を行った。



## プロジェクトの成果・結果・達成度・関係者からの評価

### ●秋キャンプ2012

講習会にはサッカーシミュレーションリーグ2D・3Dに参加した他、レスキューリーグに参加し、ノウハウの蓄積に努めた。

競技会では本プロジェクトからは2D・3D・レスキューリーグにおいて出場した(レスキューリーグにおいては愛知工業大学との合同チームで出場)結果、2Dにおいては優勝、3Dでは3位、レスキューでは準優勝という結果を収めた。

### ●芝浦祭

芝浦祭では、簡易ながらも体験型ゲームや展示物を通して、サッカーシミュレーション2D・3Dリーグの仕様や内容を含めたRoboCupの周知活動に努めた。

### ●説明会

RoboCupに興味を持った人を対象に、プロジェクトの活動内容について説明を行った。芝浦祭より詳しい説明をここでは行い、新規メンバーの獲得に一定の成果を挙げた。

## 受賞・メディア取材(新聞、広報誌、TV等)

### 秋キャンプ2012 競技会

サッカーシミュレーション2Dリーグ: 優勝

サッカーシミュレーション3Dリーグ: 3位

レスキューシミュレーションリーグ: 準優勝(愛知工業大学との混成チーム)

## プロジェクト活動を振り返って(チームとして成長したこと、感動や印象に残っていること、反省、今後の展望について)

今年度はレスキューシミュレーションリーグへの参入を目標の一つとしてこれまで活動してきた。今年の5月に玉川学園にて開催が予定されている「RoboCup Japan Open 2013」に、本プロジェクトからは、これまで参加してきたサッカーシミュレーション2D・3Dリーグに加え、レスキューシミュレーションリーグへの参加を予定している。

福井工業大学にて開催された秋キャンプ2012は、他校との交流を深めた他、これまでのネックであった開発に必要な環境構築や、開発のノウハウを学ぶ貴重な機会となった。

また、プロジェクト全体としての課題の1つであるプロジェクトメンバーの不足について、今年度は新たに4名の加入を見込んでおり、広報活動においては一定の成果を挙げられた。しかし、人員の不足は依然として大きな課題となっている。

来年度も新規メンバーの獲得に向けて積極的に活動していくとともに、限られた人数で状況は前年度同様厳しいものの、目標をぜひとも達成したい。

プロジェクト活動写真



芝浦祭の様子

秋キャンプの様子



秋キャンプで獲得した  
賞状3面