

2011年度 学生プロジェクト年間活動報告書【3月号】



プロジェクト名称 【参加人数: 名】

SITロボカッププロジェクト

活動概要・目的 【活動期間: 2011年6月1日～2012年7月1日】

RoboCupは1997年から開始された人工知能を搭載した自律したロボットによる競技大会である。本プロジェクトでは、コンピュータ上で行われるサッカーシミュレーションリーグへの参加、及びチームの開発を行う。

これまで2Dリーグで国内大会準優勝と世界大会出場を果たした他、昨年度活動では3Dリーグへの参入を果たし国内大会準優勝を勝ち取る事ができた。

今年度活動では、サッカーシミュレーションリーグに加え、レスキューリーグへの参入を試みる。

また、これらの目標実現のために新規メンバ・後継者を獲得することが今年度活動のテーマとなる。

プロジェクトHP: 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
10/26	説明会	大宮校舎	チラシ配布、活動内容の説明を行った
11/4～ 11/6	芝浦祭	豊洲校舎	体験型ゲームを用いた、参加者にRoboCupシミュレーション2D,3Dを体験してもらった。 また、提示物を用いてロボカップの周知活動を行なった
12/17・18	RoboCupシミュレーションリーグ 秋季キャンプ	福岡大学 (福岡・福岡)	福岡大学で開催された秋季キャンプに参加 講習会,コーディング大会、練習試合などが行われた 講習会ではレスキューリーグにも参加
2/20	プロジェクト説明会	豊洲校舎	プロジェクト参加を希望した人に対して、より深く活動内容の説明を行なった
3/7	環境構築・講習会	豊洲校舎	新規プロジェクトメンバーの2Dの開発等の環境構築を行ない、簡単な講習会も行った

2011年度 学生プロジェクト年間活動報告書【3月号】



プロジェクトの成果・結果・達成度・関係者からの評価

・秋季キャンプ

講習会には、従来通りサッカーシミュレーション2D・3Dに参加した。さらに、今回はレスキューリーグにも参加し、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と3Dにチームをだし、2Dでは3位、3Dでは1位という成績を収めることができた。

・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2D3D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を説明を行い、ここでは芝浦祭よりも深くRoboCupの内容を説明を行なった。

受賞・メディア取材(新聞、広報誌、TV等)

秋季キャンプ 競技会

3D:1位

2D:3位

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)

プロジェクトの課題の1つである、プロジェクトメンバーを増やすことについては、地道な広報活動が実を結び、新規プロジェクトメンバーの獲得に成功した。

今年の5月に行われるJapan Openには、本プロジェクトから2つのチームを出場させることが既に決定しており、プロジェクト内での大会に向けての士気は大いに盛り上げている。

また、プロジェクトのもう一つの課題であるレスキューリーグの参加に関しては、12月に行われた秋季キャンプの講習会に参加し、レスキューリーグに必要な環境構築や、実際に行うための知識の蓄積に成功した。今までは、人数的にも大会参加等は厳しい見込みであった。しかし、今年度に新たに参加したプロジェクトメンバーの中にはレスキューリーグに興味を持つ者もいる。そのため、講習会などを生かして他大学との交流を深め、ノウハウの蓄積を行うことができれば、本プロジェクトでのレスキューリーグの展望に大いに期待できる。

しかし、レスキューリーグに関しては、講習会に参加し他大学から話を聞いてみると、大会に参加するためには、まだまだ機材や知識等が不足していることを感じた。この不足している中で、一番問題なのが、レスキューリーグにはサッカーシミュレーションに比べて、多くの人数を必要としているため、今年度もそうであったが、来年度以降の人員の獲得が、更に大きな課題となる。



プロジェクト活動写真



芝浦祭の様子

秋季キャンプの様子

