

# チーム開発ステージ

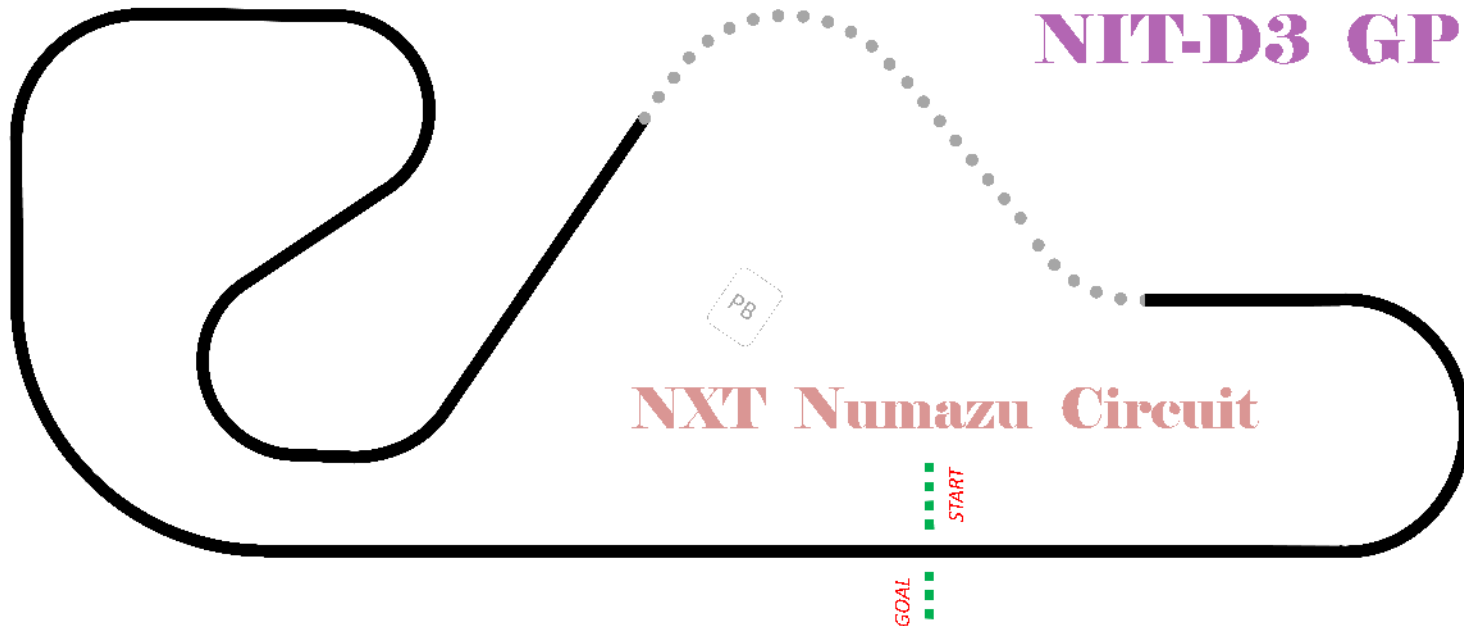
競技部門・創作部門

電子機械基礎実習 2017

# 競技部門

- タイムトライアルレース（NIT-D3 GP）
- コースを2周するタイムを競う。
- コースを2週するレースを2回行い、その合計タイムを競う。
- タイムリミットは2分

# 競技コース



コース長672cm、最小半径15cm

白地の紙に幅2cmの黒ライン。ただし、一部の区間ラインが途切れている。

- NXT構成： 走行体 & コントローラ
- 走行体
  - 2輪走行体
  - 走行モード
    - ライントレース走行
    - マニュアル走行
    - 自律走行
- コントローラ
  - スピードコントロール、ハンドル操作
  - 走行モード切替

# 創作部門

- 見ていて楽しいもの、インパクトのあるもの、癒されるもの etc.
- テーマ設定は自由
- 2体以上（最大4体）のコラボレーション
- ストーリー性があるとよい。
- 人や物がパフォーマンスのオブジェとして入ってもよい。

- NXT台数: 2台~4台
- パフォーマンス・スクエア 3m x 3m
- 舞台設定に必要なもの(模造紙、段ボール、カラーマーカー等)を必要に応じて提供する。
- スクエア準備時間 2分以内
- パフォーマンス時間 5分以内

- チーム構成：5～8人
- 評価方法（詳細は今後検討）
  - 聴衆の反応
  - 技術レベル、完成度（教員が採点）

# チーム決定方法

1. 競技部門、創作部門の希望を取る。
  - － 課題部門希望者が6名以下、創作部門希望者が6名以下の場合はその課題は実施しない。
2. それぞれの希望者数に応じて、競技部門4名、創作部門6名or7名をベースに、チーム数およびメンバー数を最終決定する。
3. くじ引きによりチームメンバーを決定する。
4. メンバー間で話し合っってリーダーを選出する。



# 開発スケジュール

日付	内容
12/14(木)	チーム分け、リーダー等の選出、企画・コンセプト検討
12/21(木)	システム開発計画書作成(可能なら、提出)
1/25(木)	システム開発 (システム開発計画書提出)
1/31(水)	[7,8] システム開発
2/1(木)	システム開発
2/8(木)	システム開発
2/28(水)	[7,8] システム開発
3/1(木)	競技会、発表会

# チーム内の役割分担

- リーダー （サブリーダー？）
- 担当
  - ソフト、メカ（機体製作）
  - 脚本、フィールド製作（創作部門）
  - プレゼン
- など

# システム開発計画書

- チーム名
- システムコンセプト（競技部門）
- 企画概要、システム概要（創作部門）
- ハードウェア構成
- ソフトウェア構成
- 開発項目、スケジュール、担当