

GLDM 2014 Technical interview Score Sheet

Team name _____, Dance/Theater _____, Judge's initials _____

電子回路の設計: 保護回路、制御回路、回路設計	
LED点灯のための回路には、オープンコレクタや保護抵抗等が取り付けられている: オープンコレクターや保護抵抗なし=0; 仕組みはあるが抵抗値や設計値が適切ではない=1/3; 発熱も考えて設計されている=4.	/4
LED点灯制御回路には、調光の仕組みが取り入れられている: 光の強弱を表現できる仕組みが取り入れられているものを高く評価する。	/3
電子回路は、信頼性が高く丈夫に組み立てられている: ユニバーサル基盤等を用いて、配線および半田付けがなされる。ショートや漏電しないよう、回路設計上でのリスク管理や、絶縁について配慮がなされている。	/3
小計	/10
外観: 装飾、衣装、舞台背景、小道具	
LEDによる装飾、衣装、舞台背景は新新でよくできている: おもしろい/あたらし素材の使用/既存素材の画期的な使用方法。LEDによる装飾/小道具/舞台背景は、既製品ではなく、自らにより設計され製作されている。	/2
技術的な加点: 電飾や動きのある部品、音響効果や舞台背景/小道具に取り入れられている。静的なものより動きのある表現を、そして革新的な技術の使用をより高く評価する	/3
小計	/5
新しい技術への挑戦: 電子機器	
電子回路の設計と作成: 使い方を十分理解したうえでGR-SAKURAボードを使用している=1/2; GR-SAKURAボード以外に自作の電子回路を使用している=2; GR-SAKURA用に自作シールドをつくり使用している=3.	/3
使用している電子機器に対する理解度: 電子機器の使い方、(入力、出力、電力、メモリ、プロセッサ、通信、センサーなど。)各基盤の機能は? LEDの制御方法は(ハードウェア的に)? 電力の供給方法は?	/3
パフォーマンスの完成度を高める高度な技術の利用: 次の動作へのきっかけ、又は複数のマイコンボードでの動作を合わせるための方法(通信方法)、また演技時間を計測するための内部タイマー、センサーの組み立てと制御など、新しい技術を利用している。	/4
小計	/10
センサー	
マイコンボードに使用している電子素子の理解度: 電子回路にはどのような電子素子を使用しているのか? どのように機能するのか? どのようにプログラミングしているか? センサーの使用の有無? センサーが使われていない場合=0	/4
パフォーマンスの完成度を高める効果的なセンサーの利用: センサーに反応するようにプログラムされていること。パフォーマンス中に場面転換のきっかけとしてセンサーを利用。どれほど効果的にセンサーを利用しているか? センサーはパフォーマンスの中で有効に機能していなければならない。センサーが使われていない場合=0	/4
小計	/8
プログラミング	
自分たちのプログラム及び使用しているプログラミング言語をきちんと理解し、説明できる: プログラムのこの部分は何をさせようとしているのか? もしこのコマンドを変更したら、どうなるのか? このプログラミング言語の特徴は? プログラミングをする上で難しかったことは? どうしてこのプログラムアルゴリズムを選んだのか? プログラムを見せなかった場合=0	/3
自分たちのプログラムとパフォーマンスとの関連を説明できる: LED制御をどのように音楽にあわせたのか? シアターの場合は、プログラムでどのように音楽と関連付けたのか? LED制御が偶然音楽と会うように限定されたプログラム=1; LEDと音楽、またはパフォーマンスとが完璧に一致している=3; プログラムを見せなかった場合=0.	/3
自分たちの専門や興味に合った、複雑な工夫が見られる、または独創的なプログラミング: 単純な命令の羅列=1; 繰り返し、分岐、ネスト、構造、独自のモジュール=2; 割り込みの使用、革新的なプログラム=3; プログラムを見せなかった場合=0.	/3
小計	/9
ネットワークと自作であることの証明	
チームは、マイコン、電子機器、プログラム、小道具/舞台背景をすべてインタビュー審査に持参した。加えてGLDM Technical Sheetの項目すべてを記入し提出した。 チームはマイコンボードの動作、小道具、舞台背景などを実演できる	/2
自作であることの証明と作成過程を示すもの: チームはやって見たけど失敗に終わったアイデアや当初の設計やアイデアの進化の過程、そして直面した問題点とその解決策を説明できるように準備してインタビュー審査に望むこと。	/3
チームとして作業を分担し協力した: チームとしてどのように役割分担をした? チーム内での意思疎通方法は? 実際に回路の作成/プログラミングに加わった人は何人? チームとしてどのように問題を解決した? 複雑な作業をやり遂げるためどのように管理した? サブチームは? 大人、または友人の手助け/援助を受けた? それはどのようなこと? など	/3
小計	/8

合計

/50

各賞への推薦

プログラム マイコンボード構成 エンターテイメント エレクトロニクス

審査員からチームへのフィードバック

GLDM 2014 Performance Score Sheet

Team name _____, Dance/ Theater _____, Judge's initials _____

振り付けおよび物語の表現	
DANCE>>LEDの光は演技の中で人々の興味を引く、心を捉える、または技巧的な振り付けの踊りを演じた Theater >>LEDの光は演技の中で、人々の興味を引く、または心を捉える光で物語を表現した。	/2
DANCE>>LEDの光は音楽に合わせてリズムカルに光った: 音楽にあっていなかった=0; あっている部分もあった=1/2; 完璧にあっていた(音楽と一体化となっていた)=3	
Theatre>>LEDの光は音楽に合わせて光ながら物語を表現した: 音楽にあっていなかった=0; あっている部分もあった=1/2; 完璧にあっていた(音楽と一体化となっていた)=3	/3
Dance>>作品は規定されたダンスエリアを効果的に使用しダンスをより良いものにした。	/2
Theatre>>作品は規定されたダンスエリアを効果的に使用し物語を表現した。	/2
チームは失敗を恐れず、より難しい動き/LEDの連携による一連の動作に挑戦した: LEDの光は基本的に単調な光かただけで構成されていた=1; 高く評価される例:複数の作品の連動による光、より強い光やより弱い光による光の強弱のダイナミックレンジが広い。あるきっかけに応じて動く作品の連携など	/3
小計	/10
エンターテインメント性	
見る人の心を捉えるパフォーマンスだった: 全体を通してひとつのテーマや雰囲気が構築されていた。例えばわくわくさせる、楽しい、夢中にさせる、可愛らしいなど。	/3
小道具、背景、人間の装飾、チームメンバーの関わりや踊りがLEDの演技を引き立てていた: チームメンバーの関与や小道具、舞台装置は付加的なものか、それとも作品から注意をそらすものか?	/3
作品の外観はパフォーマンスの内容に合っていた	/2
技術的な演出:LED電飾、音響効果などの演出がパフォーマンスを引き立てた。	/2
小計	/10
パフォーマンス導入部での説明とプレゼンテーション資料	
セットアップ時間を利用したチーム紹介の中で、パフォーマンスで使われている技術を説明した:	/2
パフォーマンスの価値を高めるデジタルプレゼンテーションを使用した: パフォーマンス全体の価値を高める独創的なプレゼンテーションをより高く評価する。	/4
小計	/6
パフォーマンスの中でのセンサーの使用	
インタビュー審査で説明した通りにセンサーを使用した: スタート時に光センサーの使用、マイコンと人とのコミュニケーションなど	/2
小計	/2
演技の実態	
動作は安定して、予定通りの演技をした(「調子が悪く」ならなかった)	/3
装飾を含め舞台に並べられた作品は丈夫にできており、壊れなかった。	/3
リスタート(やり直し)、人の干渉、定められた範囲から出てしまった場合、そして定められた時間を超えてしまった場合は、次の通り減点となる。: ・人の干渉:事前申請のない場合で作品に触った場合は、そのつど1点減点 ・リスタート:リスタートのたびに1点減点(音楽再生ミスもしくはチームに原因がない場合は除く) ・持ち時間:最長5分、ダンスは1分以上3分以内、全体が5分を超えてしまった場合は10秒ごとに1点減点	/6
小計	/12
審査員の自由裁量による評価	
新しく画期的な技術を取り入れ、独創的、革新的、そして人を楽しませる科学技術的なパフォーマンスを高く評価する。欄外に所見を記入。	/10
小計	/10

合計

/50

各賞への推薦

プログラム

マイコンボード構成

エンターテインメント

エレクトロニクス