

ROBOTCUP@SCHOOL 2018 Regolamento gara

La competizione consiste nella realizzazione di un programma per il robot umanoide Pepper in una delle aree tematiche di seguito riportate. Alla competizione partecipano tutte e sole le scuole che hanno aderito formalmente alla competizione e che hanno partecipato agli incontri di formazione tenutisi nei mesi di dicembre 2017 e gennaio 2018.

Area tematica 1: PEPPER presentatore

Scenario di riferimento: PEPPER riveste il ruolo di presentatore; l'argomento oggetto della presentazione può essere scelto liberamente dalla squadra. A titolo di esempio, si riportano alcuni argomenti che potrebbero essere oggetto della presentazione: l'Università di Salerno, l'iniziativa RobotCup@School2018, il corso di laurea in Ingegneria Informatica, PEPPER stesso, la scuola della squadra, la squadra, ecc.

Requisiti: il software realizzato da ogni team che concorre in questa categoria dovrà:

- usare la funzione Dialog con attivazione di risposte vocali e/o azioni in base alle frasi pronunciate dall'interlocutore
- usare il tablet per la visualizzazione di informazioni contestuali

Area tematica 2: PEPPER a scuola

Scenario di riferimento: PEPPER aiuta gli studenti a studiare o i docenti a fare lezione. Gli argomenti dello studio possono essere scelti liberamente dal team (alcuni esempi: le tabelline, la trigonometria, la storia, la geografia, le lingue, ecc.).

Requisiti: il software realizzato da ogni team che concorre in questa categoria dovrà:

- usare la funzione Dialog con attivazione di risposte vocali e/o azioni in base alle frasi pronunciate dall'interlocutore
- usare i motori per muovere le articolazioni

Area tematica 3: io e PEPPER

Scenario di riferimento: lo scenario può essere liberamente scelto dal team e deve prevedere l'interazione verbale e fisica con almeno una persona, ad esempio, per ballare, prendere oggetti, muoversi, giocare, ecc. Per concorrere in questa categoria il progetto deve essere inequivocabilmente non riconducibile ad una delle due tematiche precedenti.

Requisiti: il software realizzato da ogni team che concorre in questa categoria dovrà:

- usare la funzione Dialog con attivazione di risposte vocali e/o azioni in base alle frasi pronunciate dall'interlocutore
- usare almeno un tipo di sensore per interagire con persone
- usare i motori per camminare e muovere le articolazioni



Partecipazione

Ogni scuola potrà partecipare alla competizione presentando fino a tre progetti, di cui al più uno per ogni area tematica.

Vincitori

Per dichiarare i vincitori della competizione sarà nominata una commissione giudicatrice che valuterà i progetti tenendo in considerazione i seguenti aspetti:

- Qualità del software: chiarezza, scelte tecniche, fluidità, stabilità
- Qualità della demo: divertimento, rilevanza alla tematica, animazioni, accessori, originalità

La commissione definirà una graduatoria dei progetti per ogni area tematica. Per ogni area tematica sarà dichiarato vincitore il progetto classificatosi al primo posto della relativa graduatoria.

Premi speciali

Nell'ambito della competizione verranno assegnati ai progetti i seguenti premi speciali:

1. premio video: miglior video di presentazione del progetto realizzato
2. premio social: maggior numero di like + condivisioni del video di presentazione del progetto sul canale Facebook della scuola
3. premio DIEM@UNISA: miglior progetto che preveda la presentazione del corso di laurea in Ingegneria Informatica
4. premio RobotCup@School2018: miglior progetto che preveda la presentazione della RobotCup@School2018

All'attribuzione dei premi speciali concorrono tutti i progetti indipendentemente dall'area tematica. L'attribuzione dei premi di cui ai precedenti punti 3 e 4 è subordinata alla effettiva presenza di progetti sui temi relativi ai premi.

I nomi delle scuole di appartenenza dei team a cui è stato attribuito un premio saranno pubblicate sul sito del DIEM, sui canali social, e in tutte le occasioni in cui i progetti destinatari dei suddetti premi saranno utilizzati dal DIEM per le proprie iniziative di orientamento e divulgazione scientifica.

Materiale da consegnare prima della gara

Al fine di partecipare alla competizione ogni scuola deve consegnare i propri progetti entro 7 giorni antecedenti la data della competizione. In particolare, per ogni progetto presentato si chiede di consegnare quanto segue:

- Video presentazione del progetto (della durata massima di 1 minuto, qualità HD-1080p): è un video di presentazione del progetto realizzato; deve contenere riferimenti ad UniSA, al DIEM, all'iniziativa RobotCup@School2018, alla scuola di provenienza.
- Video della demo (qualità HD-1080p): video della demo completa dell'esecuzione del progetto; lo scopo di questo video è mostrare completamente il progetto all'opera.
- Software: deve essere fornito il file del progetto nel formato CRG; tutti i progetti consegnati saranno installati su un singolo notebook del DIEM che sarà utilizzato il giorno della gara.