

**\*본 경기규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다. 특히 제작물의 크기 및 무게 등은 아직 테스트가 진행 중이므로 변동 될 수 있습니다.**

# 창작부문

Creativity Category

참가구분  
초·중·고

인원규정  
1~3  
학생

로봇  
1

로봇 제작  
현장  
제작

## 1. 종목개요

대회 주최 측에서 제시한 주제에 맞게 로봇을 설계, 제작, 발표하는 종목이다. 소재나 크기 등의 제한이 없어 학생들의 무한한 상상력을 발휘할 수 있다.

## 2. 로봇규정

### 2-1. 로봇 기종

로봇의 기종 제한은 없으며, 재료 역시 제작 의도에 맞게 제한 없이 사용 가능. 단, 타인에게 위협을 주는 재료사용은 금한다.

### 2-2. 로봇 규격

로봇은 주어진 공간 내에서 제작이 가능한 크기여야 하며, 로봇의 크기로 인해 제작 및 발표 시 발생하는 문제는 본인의 책임으로 한다.

### 2-3. 제작조건

소품 및 배경은 사전 제작이 가능하나 로봇의 컨트롤러를 제외한 모든 부분들이 현장에서 제작되어야 한다.

### 2-4. 전원: 제한 없음

### 2-5. 구동: 독립 전원을 사용한 자율 이동 형으로 연소기관을 사용할 수 없다.

2-5-1. 로봇은 제작설명서와 부합되는 동작을 해야 한다.

2-5-2. 제작 의도에 맞지 않는 예

2-5-2-1. 보행로봇을 제작하였으나 로봇이 걷지 못한다.

2-5-2-2. 세탁을 위한 로봇이 세탁과 관련된 기능이나 동작을 하지 못한다.

2-5-2-3. 암벽 등반 로봇이 암벽을 오르지 못한다.

**\*본 경기규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다. 특히 제작물의 크기 및 무게 등은 아직 테스트가 진행 중이므로 변동 될 수 있습니다.**

### 3. 경기장 규정

- 3-1. 별도의 경기장을 이용하지 않으나 팀 당 1,800cm x 600cm 가량의 테이블이 제공되며 다른 팀에게 방해가 되지 않는 선에서 테이블 주변 공간을 활용할 수 있다. 이 때, 테이블의 크기는 대회장 상황에 따라 변동될 수 있다.

### 4. 경기방법

#### 4-1. 주제의 제시

창작부문의 주제는 최소 UCC제작기획서 마감 40일 전 홈페이지를 통해 제시된다.

##### 4-1-1. 2017년 주제

## Security: Redefine Public Safety and Security

#### 4-2. 창작 부문의 예심

UCC로 제작기획서를 제출하여 심사하는 것으로 진행되며, 결과는 홈페이지 공지된다.

- 4-2-1. 제작기획서는 로봇의 제작의도, 목적, 기능, 특징 등을 창의적이고 효과적인 방법으로 구성하여 1분 내외로 제작한다.

- 4-2-2. 대회 참가자는 UCC 제작기획서 내용에 로봇의 제작 비용을 명시해야 한다.

- 4-2-3. 제작기획서의 용량 제한: 200MB 이하(미 준수 시 감점 10점)

- 4-2-4. 해상도: 1280x720 이상(미 준수 시 감점 10점)

- 4-2-5. 파일형식: AVI, WMV(그 외 형식 인정하지 않음)

- 4-2-6. 파일제목은 제작년도\_학교이름\_팀이름\_작품이름\_팀원이름. 확장자로 할 것  
예) 2014\_로봇초\_로봇팀\_헬스로봇\_김로피\_김로아.AVI

- 4-2-7. 메일 발송 시 제목에도 파일명과 동일하게 명기

- 4-3. 창작부문의 본 경기는 2일에 걸쳐 대회장에서 진행되며, 실제로 제작하고 심사 위원들에게 발표 및 질의 응답하는 형식으로 치러진다. 결과는 홈페이지 공지.

#### 4-4. 본 경기 1일차

- 4-4-1. 로봇의 제작시간은 총 5시간으로 한다. (제작시간에서 점심시간은 제외)

- 4-4-2. 심사위원은 로봇 제작 과정 중에 수시로 학생들에게 질문이나 요청을 할 수 있으며 이에 불성실하게 임할 때 심사위원들이 협의해서 감점 처리한다.

- 4-4-3. 정리 및 대회에 임하는 태도가 불성실한 경우 심사위원들이 협의해서 감점

**\*본 경기규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다. 특히 제작물의 크기 및 무게 등은 아직 테스트가 진행 중이므로 변동 될 수 있습니다.**

처리한다.

4-4-4. 각 팀은 지정된 마감 시간까지 제작을 마쳐야 한다. 마감 시간을 초과하는 경우 다음 기준에 의거 감점 처리한다.

<제출시간 초과에 따른 감점 기준>

| 시간 | 5 분  | 10 분 | 15 분 | 20 분 | 25 분 | 30 분 초과 |
|----|------|------|------|------|------|---------|
| 점수 | -1 점 | -2 점 | -3 점 | -4 점 | -5 점 | -6 점    |

#### 4-5. 본 경기 2일차

4-5-1. 심사위원들은 학생들 발표 시 임의로 이동하여 발표 능력 및 동작 상태를 채점한다.

4-5-2. 시연 시 로봇의 수리 및 개 보수는 금지되며 부득이한 배터리 교체, 부품 파손 등의 경우 심사위원 또는 진행요원의 허가와 참관 하에 수리가 가능하다.

4-5-3. 심사위원은 발표 시 학생들에게 질문이나 요청을 할 수 있으며 이에 불성실하게 임할 때 심사위원들이 협의해서 감점 처리한다.

4-5-4. 정리 및 대회에 임하는 태도가 불성실한 경우 심사위원들이 협의해서 감점 처리한다.

4-5-5. 각 팀은 제작된 로봇을 일반인을 대상으로 전시 및 시연 할 수 있다.

#### 4-6. 서면평가

본선에서는 창의력을 테스트하는 별도의 현장 서면 평가를 실시한다.

서면평가의 실시는 1일차, 2일차 중 하루 실시되며, 1일차에 실시하는 경우 부족한 제작시간을 2일차에 보충할 수 있고 마찬가지로 4-5-5호의 규정이 적용된다.

**\*본 경기규정은 최종본이 아니며 업데이트 될 수 있습니다. 특히 제작물의 크기 및 무게 등은 아직 테스트가 진행 중이므로 변동 될 수 있습니다.**

## 5. 평가 방법 및 순위 결정

### 5-1. 심사기준표

심사위원들은 아래 심사 기준표에 의거 평가하며 그 합계 점수를 비교하여 순위를 산정한다.

| 공작 점수(60 점)   |              |             | 발표점수(20 점)   | 탐구 점수(20 점)  |
|---------------|--------------|-------------|--------------|--------------|
| 로봇의<br>창의성    | 협력적<br>문제해결  | 주제적합<br>완성도 | 로봇소개 및 설명    | 현장 서면 창의력 평가 |
| 6/12/18/24/30 | 4/8/12/16/20 | 2/4/6/8/10  | 4/8/12/16/20 | 4/8/12/16/20 |

### 5-2. 동점자 처리 기준

동점인 경우 다음 순서에 따라 우선순위를 정한다.

- 5-2-1. 제 1순위: 각종 감점이 없는 작품
- 5-2-2. 제 2순위: 가격 대비 기능성 점수가 높은 작품
- 5-2-3. 제 3순위: 협력적 문제해결이 있는 작품
- 5-2-4. 제 4순위: 팀의 평균학년이 낮은 작품
- 5-2-5. 제 5순위: 로봇의 창의성 점수가 높은 작품
- 5-2-6. 제 6순위: 로봇 소개 및 설명 점수가 높은 작품
- 5-2-7. 제 7순위: 완성도 점수가 높은 작품