

# KOOV Challenge 2020 募集要項

## 目次

1. コンテストの概要	・・・	2
2. 開催テーマ	・・・	2
3. 参加対象	・・・	3
4. 参加費用	・・・	3
5. 部門	・・・	3
6. 制作物	・・・	4
7. 制作に関する条件	・・・	5
8. 審査方法と審査基準	・・・	6
9. 審査に関する諸注意	・・・	7
10. エントリー方法	・・・	7
11. エントリー受付期間	・・・	8
12. 参加者間の交流・投票について	・・・	8
13. 投票期間	・・・	8
14. 表彰	・・・	9
15. オンライン表彰式	・・・	10
16. 禁止事項	・・・	11
17. 免責事項	・・・	11
18. その他	・・・	12

## 1 コンテストの概要

KOOV Challenge は、シンプルなブロックと自由なプログラミングを通じて多彩な表現と協働に挑戦するロボットコンテストです。KOOV Challenge は1位を決めるロボットコンテストではありません。観察し、考え、話し、つくり、失敗して、また考えて…そんな試行錯誤を楽しみ、世界の仲間と出会い、ともに挑戦する大会です。

世界の仲間と作品を通して交流し、これまでの自分にはなかった新しい気づきを得てください。

このコンテストへの参加が、次の新しい一歩を踏み出すきっかけになることを願っています。

## 2 開催テーマ

「KOOV 未来コンサート」

～今までにみたこともない、かっこよくて、かわいい、「気になる楽器」をつくろう～

今年の KOOV Challenge は、音楽コンテストをオンラインで開催します。KOOV で①「気になる楽器」をつくって、②課題となる曲を演奏していただきます。「ロボットレシピの『ギター』をつくるの?」、いやいや。「ブザーで曲を鳴らせばいいの?」、ふむふむ。もちろんそれらを使ってもいいけれど、それだけではいけません。楽曲は、メロディーだけでなく、伴奏や打楽器など、さまざまな要素で構成されています。それらを、KOOV と、この世の中にあふれるたくさんの音を組み合わせ、今までにみたこともない、あなただけの「気になる楽器」を作って、自由に表現してください。ブザーだけでなく、モーターと棒を使えば、何かを叩いてリズムを刻めるかもしれません。KOOV とスプーンを組み合わせると、鈴のような綺麗な音がするかもしれません。使えるものは、「自分」「KOOV」「身の回りのもの」。自分で歌を歌ったり、口笛を吹きながら演奏してもいいし、洗濯バサミや、テープや、アルミホイルを使っても良いでしょう。もちろん KOOV だけで勝負してもいいし、LED ライトでかっこよくしてもポイントになるかもしれません。あなたにしかつくりえない、とっておきの「気になる楽器」のエントリーを待っています。

### 3 参加対象

日本、中国、アメリカ合衆国に在住の KOOV プレイヤー（以下、プレイヤー）

### 4 参加費用

無料

### 5 部門

プレイヤーの学年（2020年9月1日時点）やエントリー形態に応じて、下記の6つの部門を設けます。下記をよく読み、該当する部門にエントリーしてください。

#### I. 個人部門

個人でエントリーする部門です。学年に応じてさらに3つの部門に分かれます。

##### A) U-G3 部門

小学3年生以下のプレイヤーが対象です。

##### B) U-G6 部門

小学4年生以上かつ小学6年生以下のプレイヤーが対象です。

##### C) Over-Grade 部門

中学1年生以上のプレイヤーが対象です。

#### II. チーム部門

2人または3人のチームでエントリーする部門です。チームメンバーの学年によってさらに3つの部門に分かれます。

##### A) U-G3 部門

小学3年生以下のプレイヤーが対象です。チームのすべてのプレイヤーが小学3年生以下でなければなりません。

##### B) U-G6 部門

小学4年生以上かつ小学6年生以下のプレイヤーが対象です。チームのすべてのプレイヤー

が小学6年生以下で、かつ少なくとも1人は小学4年生以上でなければなりません。

C) Over-Grade 部門

中学1年生以上のプレイヤーが対象です。チームに少なくとも1人は中学1年生以上のプレイヤーが含まれていなければなりません。

## 6 制作物

### I. 制作物

「7制作に関する条件」をよく読み、下記A~Cの3つの制作物を制作してください。

- A) 今までにみたことのない「気になる楽器」を制作してください。
- B) 制作した「気になる楽器」を使って、「6-II 演奏していただく楽曲」に記載されている「課題曲」と「自由曲」を演奏している動画をそれぞれ1分以内（計2本）で制作してください。
- C) 自由曲、課題曲それぞれの制作にまつわるポートフォリオを255文字内でご準備ください。  
ポートフォリオ：本コンテストでは、「作品をつくるときにどんな工夫をしたか、作品を見た人にどんな気持ちになってもらいたいと思って作ったか」とします。

### II. 演奏していただく楽曲

A) 課題曲

「If You're Happy and You Know It」

（日本では「幸せなら手をたたこう」というタイトルの日本語版が有名です）

B) 自由曲

あなたの好きな、童謡・民謡

**<自由曲選定にあたっての注意>**

自由曲の選定にあたっては、必ずご自身で事前に著作権管理状況を調査し、利用許諾が不要の楽曲であることを確認した上で、または権利者に使用許諾を取得していただいた上で、使用してください。著作権管理状況については、JASRAC ウェブサイトの作品データベース検索サービス「J-WID」で確認することができます。

J-WID : <http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/>

## 7 制作に関する条件

### I. 利用可能な機材と「気になる楽器」の演奏者について

#### A) 個人部門にエントリーする場合

使用できるコアは 1 個とします。その他のブロックや電子パーツには制限はありません。また、身の回りにある素材を使用することができ、**エントリーするプレイヤーが演奏者として映像に出演できます。**

#### B) チーム部門にエントリーする場合

使用できるコアは 3 個までとします。その他のブロックや電子パーツには制限はありません。また、身の回りにある素材を使用することができ、**エントリーするプレイヤーが演奏者として映像に出演できます。**

### II. その他制作に関する条件

A) 課題曲と自由曲は、同じ「気になる楽器」を使用してください。

B) 課題曲は、主催者が提供する下記の音源を映像の中で使用することができます。

例) 音源をメロディーとして使用し、それに合わせたドラムの動きをする「気になる楽器」を制作する、など。

a. 音源① (<https://youtu.be/dVxXS1FekKw>)

b. 音源② (<https://youtu.be/pYg2zlmJlxo>)

C) 同じ「気になる楽器」を使用していれば、それぞれの曲で、プログラミングを変更しても構いません。

D) 変調やテンポの変化などの曲のアレンジは自由とします。

E) KOOV 以外のもの（身の周りにあるもの）を使っても良く、使えるものに制限はありませんが、それを直接操作するのは人間ではなく、KOOV であるようにしてください。たとえば、棒のようなもので机を叩きたいときは、直接演奏者が叩くのではなく、棒で机を叩ける「気になる楽器」を KOOV で制作するようにしてください。

- F) 演奏者が歌う、口笛を吹く、手拍子をする、ことは許可します。ただし、**課題曲については著作権の関係上、歌うことは禁止とさせていただきます。**
- G) 演奏者が直接、ピアノなどの既存の楽器を演奏することは禁止します。なお、KOOV による「気になる楽器」がピアノやその他の楽器を演奏することは許可します。

### III. 制作時の諸注意

- A) 使用できる「身の回りにある素材」に制限は設けませんが、使用したことによる KOOV の故障など、原状復帰が困難な状態になっても主催者は責任を負いかねますので十分ご注意ください。
- B) 提出されたロボット（「気になる楽器」）、動画、ポートフォリオは公開します。動画への個人情報の映り込みなどには十分ご注意ください。

## 8 審査方法と審査基準

審査は、主催者が選定した審査員が下記の4つの観点で実施します。よく読んで、作品を制作してください。

### I. アートとデザインの観点

- A) KOOV の特徴が生かされた、動きと見た目であること
- B) 今までにない、自分にしかできない作品であること
- C) 自分だけじゃない、みんなもワクワクできる作品であること

### II. コミュニケーションとリーダーシップの観点

- A) ルールを守っていること
- B) いろんな国、いろんな年齢の人に伝わる作品であること
- C) ひとりだとできないような作品であること（※チーム部門のみに適用されます）

### III. 知識とスキルの観点

- A) より高いレベルでアイデアを実現するための、造形力をもっていること

- B) より高いレベルでアイデアを実現するための、コーディング力をもっていること

#### IV. 今回のテーマに合わせたオリジナル観点

- A) 音やリズムから受ける印象を表現できていること

## 9 審査に関する注意事項

### I. 審査の対象とならないもの

以下に該当する場合、審査の対象とはなりません。ご注意ください。

- A) 「6 制作物」「7 制作に関する条件」に記載されている項目が守れていないもの
- B) 「16 禁止事項」に記載されている項目に該当するもの

### II. その他の諸注意

- A) 審査はあくまでアイデアやアイデアを実現するための工夫に対して行われます。使っているパーツやコアの多さで審査が有利に働くことはありません。
- B) 審査結果に対する質問等は受け付けませんのでご了承ください。

## 10 エントリー方法

エントリー方法の詳細は、2020年10月21日（水）15:00頃に特設サイト

(<https://challenge.koov.io/hc/>)にて公開します。いましばらくお待ちください。

### エントリーにあたっての諸注意

- A) エントリーするプレイヤーが未成年の場合、**エントリーは必ず保護者または監督者が行ってください。**
- B) エントリー方法の公開と合わせて、KOOV アプリのアップデートを行います。このアップデートにより、以下のことができるようになります。
  - a. じゅうせいさくにロボットを登録する際に、「コンテスト用」のロボットとして登録

できるようになります。

- b. 「コンテスト用」として登録したロボットは、通常のじゆうせいさくとは異なり、1分までの動画が登録できるようになります。
- c) **コンテストへのエントリーは、「コンテスト用」として登録したロボットしか使用することができません。そのため、恐れ入りますが、エントリー作品のじゆうせいさくへの登録はエントリー方法の公開以降に行ってください。**

## 11 エントリー受付期間

2020年10月21日（水）15:00頃から2020年12月1日（火）15:00頃まで

※時間に余裕をもってエントリーしてください。

## 12 参加者間の交流・投票について

募集終了後、**2020年12月2日（水）15:00頃にエントリーされた全作品を本コンテスト特設サイトに公開します。**本コンテスト特設サイト上でエントリーした他のプレイヤー（以下、参加者）の作品にコメントすることができますので、ぜひ他の参加者と作品を通して交流してみてください。

また、審査員による投票に加え、**参加者間で投票を行い、優れた作品を選出します。**ぜひたくさんの方の作品を見ていただき、いいなと思った作品に投票してください。

本コンテスト特設サイトへのログイン方法やコメント方法、投票方法、注意事項については、**2020年12月1日までに特設サイト (<https://challenge.koov.io/hc/>) にて公開します。**

## 13 投票期間

2020年12月2日（水）15:00頃から2020年12月14日（月）15:00頃まで



## 14 表彰

「5 部門」に記載の6つの部門ごとに下記の表彰を設けます。

### I. 審査員の審査にもとづく表彰

#### A) 金賞 (1名または1チーム)

デジタル賞状と記念品、KOOV オリジナルノベルティを贈呈します。

#### B) 銀賞 (1名または1チーム)

デジタル賞状と記念品、KOOV オリジナルノベルティを贈呈します。

#### C) 銅賞 (1名または1チーム)

デジタル賞状と記念品、KOOV オリジナルノベルティを贈呈します。

#### D) 特別賞 (最大4名または4チーム)

デジタル賞状と記念品、KOOV オリジナルノベルティを贈呈します。

特別賞は、「8 審査基準」に記載されている審査の観点「アートとデザインの観点」、「コミュニケーションとリーダーシップの観点」、「知識とスキルの観点」、「今回のテーマに合わせたオリジナル観点」それぞれで優れていた個人またはチームに贈られます。特別賞については「該当なし」の場合もございます。

※「8 審査方法と審査基準」に記載されているI~IVの4つの評価観点のうち、金賞、銀賞、銅賞はI~IIIがそれぞれ30%、IVが10%の比率で審査が行われます。また、特別賞はそれぞれの観点ごとに審査が行われます。

### II. 参加者の投票にもとづく表彰

#### A) オーディエンス賞 (1名または1チーム)

デジタル賞状と記念品、KOOV オリジナルノベルティを贈呈します。

オーディエンス賞は、参加者投票で最も多く得票数を集めた個人またはチームに贈られる賞です。

※得票数が同数の場合、「8 審査方法と審査基準」に記載されている審査基準での評価によって受賞者または受賞チームを決定します。

※オーディエンス賞は「I 審査員の審査にもとづく表彰」と同時受賞する場合があります。

### <記念品等の贈呈について>

表彰式実施日以降に事務局よりエントリーの際に登録いただいた代表者メールアドレス宛に発送先情報確認のご連絡をさせていただきますので、発送先情報のご連絡をお願いします。一定期間をすぎても発送先情報をご連絡いただけない場合、また住所のご連絡を拒否された場合、記念品等の贈呈は見送らせていただきます。

※チーム部門の受賞者につきましては、チームの代表者宛にメンバー分を送らせていただきます。あらかじめご了承ください。

また、残念ながら受賞とはならなかった参加者にも、デジタル参加賞状を贈呈します。

## 15 オンライン表彰式

表彰式は参加者と主催者をオンラインで接続して開催します。

受賞者の一部の方には、受賞のコメント（作品への思いや受賞しての感想）を2分程度でお話いただくことを予定しています。

### I. 開催日時

2020年12月20日（日） 10:00~11:00

### II. 式次第

12月上旬を目処に事務局よりご登録いただいた代表者のメールアドレス宛にご案内します。

### III. 参加方法

式次第と合わせて参加用のURLをご案内します。

※ZOOMでの開催を予定しています。

### IV. 注意事項

- A) 表彰式開催中、画面のスクリーンショットや画面の撮影をすることはお控えください。
- B) オンライン表彰式への参加は任意です。

結果は、後日特設サイト (<https://challenge.koov.io/hc/>) でも発表します。

- C) オンライン表彰式に参加される際、顔出しは任意です。
- D) 万が一、オンライン表彰式の開催内容に変更が生じた場合は、事務局より代表者宛に変更内容をご連絡します。
- E) オンライン表彰式への参加用の URL を SNS 等に公開することは禁止します。

## 16 禁止事項

下記の行為を禁止します。

- I. 参加者以外が、プログラミングを行う行為。
- II. 参加者以外が、「気になる楽器」を創る行為。
- III. 参加者以外が、動画やポートフォリオなど制作物の説明資料を作る行為。
- IV. 盗作行為。
- V. コンピューターウイルスなどコンテストの運営に危害を与える可能性のあるものを含んだ作品の提出。
- VI. 他者を攻撃あるいは中傷するような作品や行為、人種差別・ポルノ・性的な内容を含んだ作品や行為、第三者の権利を侵害するような作品や行為など、主催者が不適切と判断する作品の提出や行為。
- VII. その他募集要項に反する作品の提出。

## 17 免責事項

- I. 本大会のエントリーによって生じたいかなる損失についても、主催者は責任を負いません。
- II. オンライン表彰式において、接続障害をはじめとするトラブルがあった場合、主催者は一切責任を負いません。
- III. 輸送中の事故などあらゆる理由によって、受賞者が記念品を受領できなかった場合、主催者は一切の責任を負いません。

## 18 その他

事務局からの連絡は以下のメールアドレスより配信します。受信できるよう予めメールフィルタリング解除などの設定をお願いします。

[challenge@koov.io](mailto:challenge@koov.io)