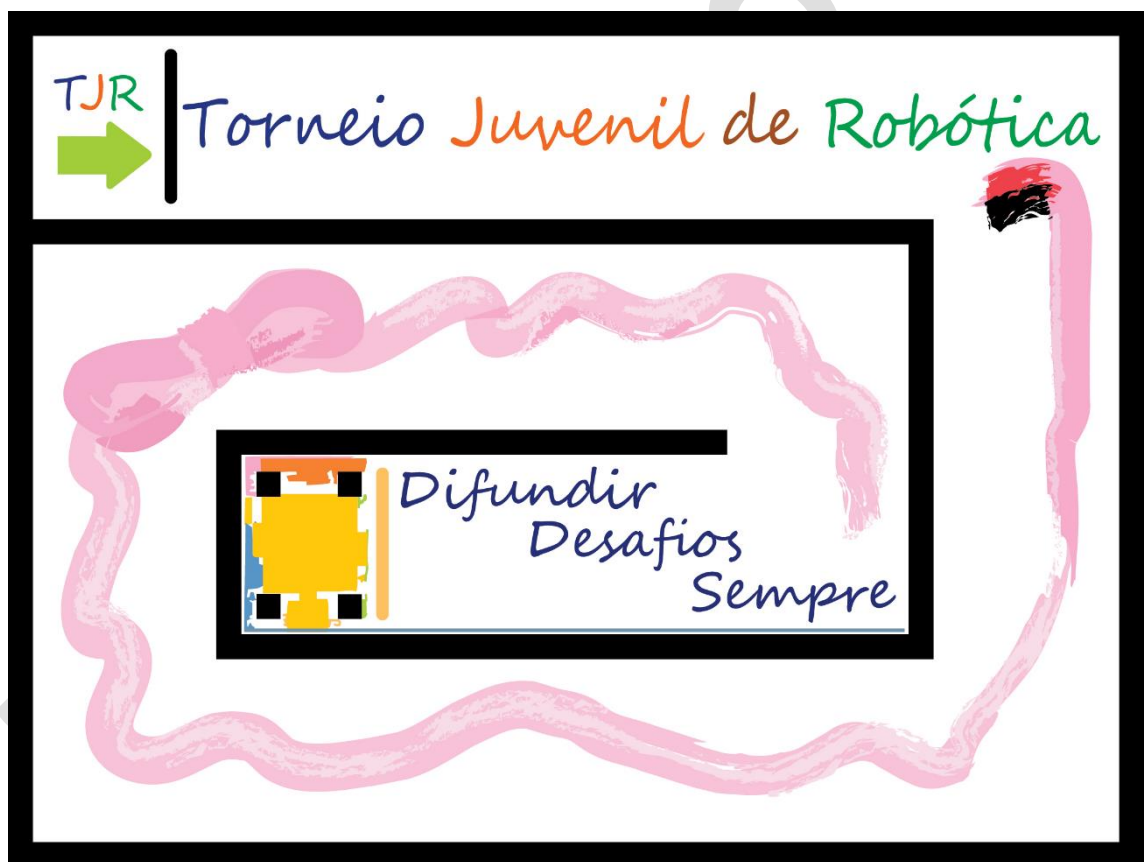


Caderninho do Aluno



DESAFIO DANÇA

DANÇA

Regras e Detalhamento Operacional do Desafio na Competição

1. A competição baseada no desafio Dança: Missão e Visão do Desafio Propriamente Dito

Missão: O desafio Dança é um desafio típico para robôs autônomos que tenham movimentos nos quais o objetivo principal é produzir uma atuação predefinida na coreografia com humanos.

A dinâmica do desafio exige que se respeitem duas condições:

1. O desafio contempla o objetivo específico de produzir uma apresentação de dança que reúna robôs autônomos e humanos de maneira harmônica e integral, de forma a constituir um organismo artístico único;
2. O desafio tem um tempo limite para ser resolvido.

Visão: O desafio deverá, nas várias edições de realização da competição, privilegiar, gradualmente, o desenvolvimento técnico dos robôs e a qualificação do espetáculo artístico.

2. Do emprego das arenas

Dada a arena relatada na ficha técnica do desafio, devem ser respeitadas as seguintes condições:

1. Nenhum componente da equipe de apresentação poderá sair ou entrar na arena durante a apresentação;

2. Elementos da equipe que façam parte de controle de música ou iluminação não poderão estar dentro da arena;

3. Nenhum processo de controle de movimentos deve ser registrado após o início da apresentação. Os robôs devem ser ligados com um processo de retardo para o seu início de atuação, de forma que estejam prontos a agir no começo efetivo do espetáculo;

4. A altura máxima para qualquer agente ou componente do cenário é 2 m a partir da base da arena;

5. O piso da arena não é necessariamente branco, e pode ser revestido com material removível para a atuação de uma equipe que queira atuar sobre uma base de cenário própria;

6. Não cabe à organização o ajuste do piso para a apresentação;

7. A música, o cenário e a iluminação são de responsabilidade da equipe.

8. A organização se responsabilizará por equipamentos e reprodução de música, projetor e tela móvel, quando tais equipamentos forem requisitados, através do formulário Requisitos para Apresentação de Dança, através do Sistema Gaia (sistema de gestão de eventos adotado pelo Torneio Juvenil de Robótica), até a data final de inscrições;

9. O piso de base pode apresentar irregularidades de até 5mm na superfície do piso;

10. É recomendável que as equipes preparem os seus robôs para que possam lidar com as variações nas condições de iluminação.

3. Componentes do Cenário: A Comunicação entre Agentes

Conforme indicado na Dinâmica do Desafio, a essência do processo de integração está na capacidade de comunicação entre os processos performáticos dos vários agentes do espetáculo em que se enquadram tanto os agentes de dança quanto os agentes do cenário. Isso significa que o cenário, os robôs e os humanos podem executar movimentos desde que concatenados para a construção do desempenho artístico planejado na coreografia.

Não existe limite de número de agentes sobre o palco (arena).

A disposição de todos os elementos da coreografia é arbitrária e deve seguir apenas o planejamento de sua produção e as restrições referidas no item anterior.

4. Restrições de Construção do Robô

Nenhuma restrição de construção está explícita, nesse texto, quanto ao volume, massa, técnicas e componentes empregados. Entretanto, o robô deverá respeitar as condições determinadas pelas dinâmicas do desafio e da competição.

Dinâmica da Competição do Desafio Dança e sua Pontuação

1. Avaliação e Pontuação

A avaliação deste desafio cuida, principalmente, da capacidade de entretenimento do projeto, em especial, do resultado artístico da relação entre humanos e robôs, da qualidade da interface performática entre os dois grupos. Tem de valorar cada grupo de agentes __ responsável pela pontuação artística __ e, também, em segunda instância, a qualidade técnica oferecida __ responsável pela pontuação técnica.

Por ser o primeiro tópico __ o artístico __ o mais amplo e também decorrer do desempenho do segundo, ele representará 80% da pontuação e o total acumulado nela será o que determinará o desempate, caso duas ou mais equipes fiquem com a mesma pontuação total final.

Os critérios de pontuação

#Adequação do Figurino: O figurino deve ser avaliado conforme a sua relação com o contexto da apresentação, o ajuste com a temática e a coreografia desempenhada. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

Desenvolvimento da Temática na Coreografia: Nesse critério a coreografia deve ser avaliada conforme a sua relação com a temática, esclarecendo o enredo e enfatizando os momentos de clímax. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

Nível Técnico da Coreografia Conjunta de Humanos e Robôs: A coreografia conjunta deve ser avaliada conforme a riqueza, a consistência e a harmonia do roteiro de movimentos de humanos e robôs. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

Ousadia dos Movimentos dos Robôs: Os movimentos dos robôs devem ser avaliados segundo o grau de dificuldade de sua operação mais complexa e arriscada no seu respectivo roteiro de movimentos. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

Ousadia dos Movimentos dos Humanos: Os movimentos dos humanos devem ser avaliados segundo o grau de dificuldade de sua operação mais complexa e arriscada no seu respectivo roteiro de movimentos. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

#Adequação da Música: A música deve ser avaliada conforme a sua relação e propriedade no contexto da apresentação, o ajuste com a temática e a coreografia desempenhada. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

#Adequação de Música e Vídeo: **A música que será executada na performance também deverá ser apresentada como trilha sonora do vídeo de apresentação da equipe**, no qual imagens do trabalho da equipe serão apresentadas. **O vídeo deverá ser apresentado durante a entrevista e pode ser empregado durante a execução da performance no palco**, também será apresentado ao público durante a competição, **podendo ser inscrito para concorrer no desafio Registro Multimidiático**. A música deve ser avaliada conforme a sua relação e propriedade no contexto da apresentação, o ajuste com a temática e a coreografia desempenhada. A pontuação possível a ser atribuída é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos;

Sincronia da Música e da Coreografia: A sincronia da música e da coreografia deve ser avaliada conforme o ajuste de tensão e distensão entre os elementos musicais e os movimentos estabelecidos na trilha da coreografia desempenhada. A pontuação possível a ser atribuída é **0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10** pontos;

Harmonia da Atuação de Humanos e Robôs: Essa harmonia deve ser avaliada pelo ponto de vista do que foi desempenhado artisticamente pelos diferentes agentes para buscar a integração de movimentos, superando as diferenças de potencial técnico existente entre eles. A quebra da barreira performática entre humanos e robôs a ser avaliada significa a construção de um texto em que os diferentes planos de ação possam ser divididos de forma homogênea entre os agentes. A pontuação possível a ser atribuída é **0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10** pontos;

Complexidade de Construção dos Robôs: Eletromecânica: A complexidade deve ser avaliada segundo o grau de dificuldade dos conceitos das áreas de eletricidade, eletrônica e mecânica empregados no projeto. A pontuação possível a ser atribuída é **0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10** pontos;

Complexidade de Construção dos Robôs: Programação: A complexidade deve ser avaliada segundo o grau de dificuldade dos conceitos das áreas de computação empregados no projeto. A pontuação possível a ser atribuída é **0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10** pontos;

Tabela de Pontuação

PARTE ARTÍSTICA	PONTUAÇÃO
Adequação do Figurino	+10 pontos
Desenvolvimento da Temática na Coreografia	+10 pontos
Nível Técnico da Coreografia Conjunta de Humanos e Robôs	+10 pontos
Ousadia dos Movimentos dos Robôs	+10 pontos
Ousadia dos Movimentos dos Humanos	+10 pontos
Adequação da Música	+10 pontos
Sincronia da Música e da Coreografia	+10 pontos
Harmonia da Atuação de Humanos e Robôs	+10 pontos
PARTE TÉCNICA – ROBÓTICA	PONTUAÇÃO
Complexidade de Construção dos Robôs: Eletromecânica	+10 pontos
Complexidade de Construção dos Robôs: Programação	+10 pontos

A paralisação do espetáculo, durante o tempo para desempenho no palco, por qualquer razão que seja, invalida totalmente a avaliação da respectiva apresentação que ficará com pontuação total nula

Todas as equipes terão de fornecer o vídeo de apresentação na mesma mídia em que gravarem a música. **O não fornecimento do vídeo impede a apresentação da equipe no palco.** Aqui está um modelo de vídeo, produzido pela equipe CHS BELLATRIX para a ROBOCUP 2016: <https://vimeo.com/177612100>

PONTUAÇÃO TOTAL:

Preenchimento pela secretaria

FICHA DE ANOTAÇÃO DE ÁRBITRO

NÍVEL:

DESAFIO DANÇA - DADOS

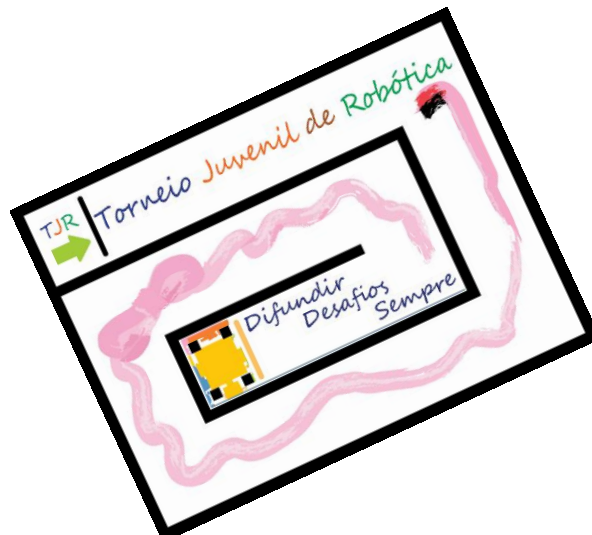
NOME DA EQUIPE	
COMPONENTES HUMANOS / NOMES	ENTREVISTA
	Atuou: Sim/Não
	Atuou: Sim/Não
	Atuou: Sim/Não
	Atuou: Sim/Não
TEMA SEGUNDO DESCRITO PELA EQUIPE	PALAVRAS CHAVES

DESAFIO DANÇA – NOTAS

ÁRBITRO:	Rubrica:	APRESENTAÇÃO			
		1	2	3	Total
PARTE ARTÍSTICA	PONTUAÇÃO				
Adequação do Figurino	+10 pontos				
Desenvolvimento da Temática na Coreografia	+10 pontos				
Nível Técnico da Coreografia Conjunta de Humanos e Robôs	+10 pontos				
Ousadia dos Movimentos dos Robôs	+10 pontos				
Ousadia dos Movimentos dos Humanos	+10 pontos				
Adequação da Música	+10 pontos				
Sincronia da Música e da Coreografia	+10 pontos				
Harmonia da Atuação de Humanos e Robôs	+10 pontos				
PARTE TÉCNICA – ROBÓTICA	PONTUAÇÃO				
Complexidade de Construção dos Robôs: Eletromecânica	+10 pontos				
Complexidade de Construção dos Robôs: Programação	+10 pontos				
INFORMAÇÕES					
A pontuação possível a ser atribuída em cada item avaliado é 0 ou 2 ou 5 ou 7 ou 10 pontos					
A paralisação, durante o desempenho, anulará a pontuação total da respectiva apresentação					
Se uma equipe ultrapassar o prazo de 5 minutos será penalizada com perda de 10% de sua pontuação na respectiva apresentação					
Não apresentar um arquivo de vídeo com o tema de seu trabalho e a trilha sonora da música de sua performance, impede a participação					

RUBRICA SECRETARIA:

OBSERVAÇÕES



2. Desenvolvimento da Competição

A Competição

Antes de qualquer apresentação e entrevistas, serão apresentados os três jurados técnicos que assumirão a avaliação das equipes durante a competição. Nessa oportunidade, serão lidos para os componentes das equipes todos os Critérios de Pontuação constantes da Ficha de Anotação de Árbitro e esclarecidas as possíveis dúvidas. Nessa oportunidade, as equipes deverão fornecer as respectivas mídias com música ou vídeo da apresentação.

Antes de qualquer apresentação, será solicitada das equipes uma entrevista de 10 minutos para cada uma das equipes. Nessa entrevista, os jurados técnicos farão perguntas sobre o processo de produção do espetáculo, qualquer que seja o tópico de interesse como costume, programação, etc.

A entrevista será marcada oportunamente durante o evento e a presença da equipe é indispensável para que ela possa participar da competição.

As equipes terão de realizar a 3 apresentações. Cada equipe contará com intervalos entre as suas participações, nos quais poderá alterar o espetáculo.

Nenhuma equipe fará a sua segunda tentativa, antes de que todas as outras equipes tenham completado a respectiva rodada. A pontuação total de cada apresentação será a somatória da pontuação de todos os itens avaliados e a pontuação final da equipe será a somatória da pontuação total das três apresentações.

Desses resultados será feita uma classificação por ordem decrescente de pontuação, usando a pontuação artística como critério de desempate, de modo a favorecer, em caso de empate de pontos, a equipe com maior pontuação artística, quando somadas todas as pontuações artísticas.

Em caso de se persistir o empate, o desempate deverá ser feito através de uma única apresentação das equipes empatadas em que os árbitros deverão apenas apontar a melhor sem que se atribuam as notas.

A Dinâmica da Entrevista

A entrevista se dará em ambiente aberto ao público. Na oportunidade, sob hipótese alguma, o público, o que inclui mentores e responsáveis, poderá intervir na entrevista de uma equipe, sob o risco de sanções.

A Dinâmica da Apresentação

A duração da apresentação, da sua preparação em palco e da sua desmontagem não poderá ocupar mais do que 5 minutos.

Se uma equipe ultrapassar o prazo estipulado será penalizada com perda de 10% de sua pontuação na respectiva apresentação. ATENÇÃO: Os juízes darão início à contagem de tempo total no momento em que um membro da equipe der o primeiro passo no palco e encerrarão a

contagem quando a arena estiver totalmente liberada. O tempo da música será a garantia do cumprimento do prazo a apresentação propriamente dita.

Procedimentos Básicos da Apresentação

Os procedimentos básicos de cada equipe são:

1. Cada equipe deve limpar completamente o palco, arrumar e remover qualquer objeto relacionado ao seu desempenho;
2. As equipes devem fornecer sua própria fonte de áudio (música) em um disco compacto (CD-R, CDRW, DVD) ou **pen drive** na faixa de áudio ou arquivos MP3. Você deve enviar um (e apenas um!) arquivo ou faixa de áudio para toda a rotina. A música deve ser dada aos técnicos de som durante a prática de uma equipe. **Nessa mesma mídia deverá colocar o arquivo do vídeo de apresentação;**
3. Na mídia em que se encontra a música da apresentação deve estar identificado o nome da equipe

A Apresentação

Devem ser respeitadas as seguintes normas básicas:

1. O primeiro acorde da música indica o princípio da apresentação;
2. O último acorde da música deverá indicar o final da apresentação;
3. **Não serão permitidas quaisquer interrupções da apresentação por parte dos agentes. As falhas de desempenho deverão ser conduzidas como se fossem improvisações. A paralisação do espetáculo, durante o tempo para desempenho no palco, por qualquer razão que seja, invalida totalmente a avaliação da respectiva apresentação que ficará com pontuação total nula;**
4. Qualquer ação que possa ser considerada perigosa, incluindo a possibilidade de danificar as dependências, equipamentos ou causar lesões em pessoas, não poderá ser realizada.

3. Condução da Arbitragem

Para cada arena, toda a partida deve contar com a observância de cinco inspetores: Jurado Técnico (três), Inspetor de Tempo e Mesário, sendo que nenhum interessado no resultado pode ser escolhido para esses cargos.

O *Jurado Técnico* é o responsável pela avaliação dos trabalhos com referência aos itens de pontuação. A ele é fornecida uma ficha com os dados de cada equipe que deverá ser devolvida com as notas. **Serão três Jurados Técnicos que deverão realizar a avaliação de todas as equipes.**

Ao final de todas as avaliações, cada jurado técnico deverá reunir todas as suas fichas e devolvê-las ao *Mesário* dentro de um envelope lacrado onde se possam ver o seu nome e a sua rubrica.

Nenhuma ficha poderá ter a sua pontuação válida se não estiver de acordo com o procedimento acima.

O jurado técnico é o responsável pela avaliação da conduta ética da equipe.

A exclusão do concurso é pena reservada aos casos de falta de decoro por agressão verbal ou física, sabotagem ao trabalho alheio e pela violação dos ditames estabelecidos para a proteção de propriedade intelectual.

O *Inspetor de Tempo* é o responsável pelo controle do tempo das apresentações: auxilia os examinadores quanto ao tempo decorrido na apresentação e organiza o protocolo de ação da produção, como o momento de entrada, intensidade e qualidade sonora da música.

O *Mesário* é o responsável pela recepção das mídias com a música por parte das equipes e, ao final, dos envelopes lacrados de cada jurado técnico com as respectivas fichas de notas.

4. Instrumentos de Medição

Para medir comprimentos, deve ser usado um instrumento com precisão mínima de 1,0 mm.

Para medir tempo, deve ser usado um Cronômetro com precisão mínima de 0,1 s.

5. Atitudes não toleradas

São atitudes passíveis de punição por parte da arbitragem e da organização do evento:

* Qualquer indício de autoria de terceiros no projeto de construção ou programação do Robô;

* Qualquer intervenção de orientadores, professores ou parentes na área onde se desenvolve a disputa;

* Qualquer interpelação ao Árbitro ou aos auxiliares por parte de qualquer um que não seja o líder da equipe.

6. Situações não previstas

No caso de situações não previstas pelo texto de *Regras e Detalhamento Operacional do Desafio na Competição*, a decisão a ser tomada cabe somente ao Árbitro, quando no ambiente de prova, e à Coordenação da Organização, quando fora do ambiente da prova, mas ainda no ambiente do evento.

