

# ANNUAL REPORT



2024  
YUKIKAZE TECHNOLOGY

# INDEX



- 01 INTRODUCTION
- 02 SALUTATIONS FROM MEMBERS
- 03 FLL部門
- 04 OFF SEASON
- 05 BUILDING SEASON
- 06 SEASON THEME
- 07 Our Own Robot Fubuki.
- 08 HAWAII REGIONAL 2024
- 09 広報活動
- 10 会計報告
- 11 TEAM SPONSOR
- 12 FRONTIER.

```
public class Main {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("

```

# INTRODUCTION

## STEM教育とは

科学・技術・工学・芸術・数学の5つの分野に関する **理数教育** を通じて、自主的な創造力を育む教育のこと。日本ではまだ始まったばかり。



## 理数教育の一環としてのプログラム



### FLL

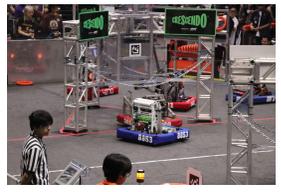
- 米国NPO法人FIRSTが主催
- 対象は9～16歳で、チームで出場
- 日本国内に現在**約130**チーム
- 大会スポンサーはLEGO社
- **世界4万人、70ヵ国**から出場
- 大会は世界各地で開催



FIRST® LEGO® League

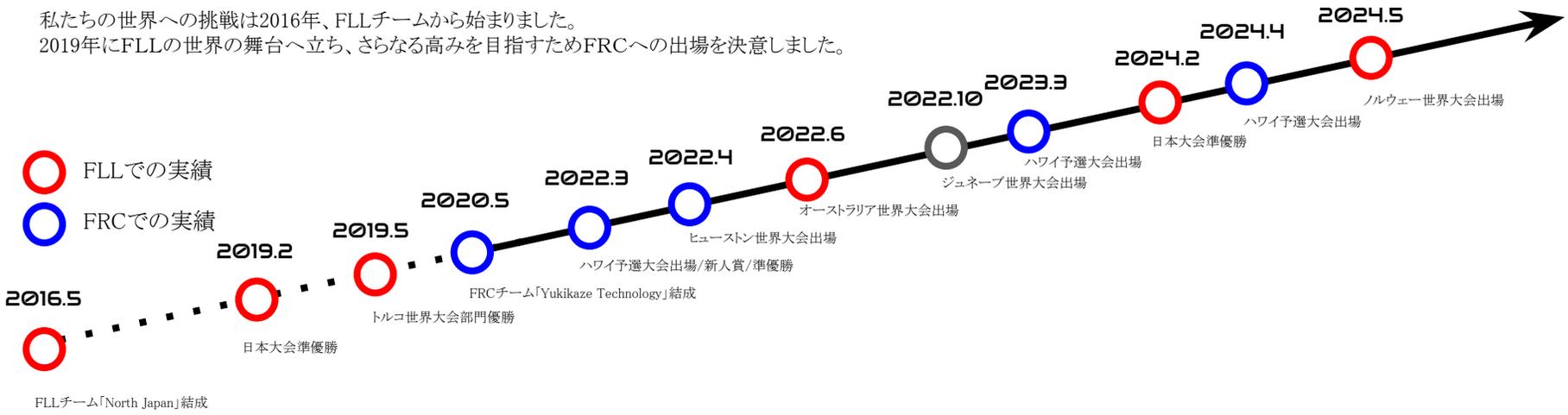
### FRC

- 米国NPO法人FIRST が主催
- 対象は16～18歳で、チームで出場
- 日本国内に現在**7**チーム
- 大会スポンサーは毎年変動
- **世界10万人、26ヵ国**から出場
- 地方予選は世界各国で開催
- 世界大会はヒューストン



FIRST® Robotics Competition

私たちの世界への挑戦は2016年、FLLチームから始まりました。  
2019年にFLLの世界の舞台へ立ち、さらなる高みを目指すためFRCへの出場を決意しました。



# SALUTATIONS

# FROM



TEAM LEADER / HARDWARE

川瀬冬馬 TOMA KAWASE

小学生のときに初めて参加したから始まり、FIRSTのプログラムに関わること5年目となりました。今回の大会は、私にとって大きな節目であり、最後の参加となります。初めて本格的なロボットを作り上げて大会に参加するという挑戦は、正直に言うと、最初は非常に難しいと感じていました。しかし、メンバー、メンター、そして保護者の皆様のお力添えのおかげで、無事に大会に出場することができました。この3か月間、ロボット製作を通じて多くのことを学びました。また、一生の思い出に残るような素晴らしい友達もたくさんできました。このような貴重な機会をいただいたことに、心から感謝しています。本当にありがとうございました！！



SOFTWARE

細川晋之介 SHINNOSUKE HOSOKAWA

2回目の渡航となりました。今回も時間が経つのが早かったです。昨年よりはトラブルも少なく最後まで雰囲気が明るかったです。技術面はもちろん大事ですが、それと同じくらいチームの雰囲気も大切だと思うのでそういった部分も学ぶことができ、本当に良かったです。ありがとうございました！



MANAGEMENT

石井涼太 RYOTA ISHII

今年度はFIRST®のマインドの一つである”More than Robot”に基づき、日頃からのアウトリーチ活動をはじめとする社会貢献活動についてまとめ英語でプレゼンテーションを行いました。外国語でプレゼンをするという経験を得ることはできません。このような経験ができることに感謝し、ここで得たものを将来に活かしたいと考えます！



MANAGEMENT / PROMOTION

小野寺咲妃 SAKI ONODERA

チームで過ごした1年間の活動の中で初めての経験がたくさんありました。海外の大会に参加するなど、学生の間はないだろうと思っていたことばかりでした。緊張する場面もたくさんありましたが、充実した1年でした。ありがとうございました！



HARDWARE

白方煌真 KOMA SHIRAKATA

Yukikaze Technologyでの活動は、技術を磨く最高の機会でした。Fubukiを製作する中で、問題解決能力や創造力そしてロボット制作に関する知識を培い、トラブル対応で成長を実感しました。他チームとの交流で視野が広がり、達成感を味わえました。次シーズンでも積極的に挑戦していきたいです。



## MANAGEMENT / PROMOTION

**鈴木瀬那** SENA SUZUKI

3年目となる今回の大会では、スワープドライブの導入・インパクトアワードへの申請など、各部門で新たなことに挑戦してまいりました。弊チームの活動にご理解ならびにご支援を賜りましてありがとうございました。



## HARDWARE / SOFTWARE

**伊藤原野** GENYA ITO

メンバー集めや資金集めに苦労する一方ロボット面ではswerve driveの導入など新しい挑戦を数多く行って来ました。今後も一つ一つ新たな挑戦を行う、彼らを温かく見守っていただけると幸いです。



## HARDWARE

**藤原言葉** KOTOHA FUJIWARA

次のシーズンで3年目になる藤原言葉です！今まで2年間ロボット製作には携わってきたものの、一度もハワイに渡航できていません。今年こそは、みんなと一緒にロボットを作ってハワイまで渡航して、結果を残していきたいです！



## HARDWARE

**小熊悠大** YUDAI OGUMA

渡航することはできませんでしたが、他のメンバーとともにビルド期間まで活動しました。ビルド期間中、YouTubeなどのSNSで現地の状況を確認して、メンバー全員が頑張っている姿にすごいなと思いました。先輩が辞めていってしまうので、私自身も能力向上を頑張ろうと思います。ありがとうございました。



## MANAGEMENT

**永井慧** KEI NAGAI

大学受験が終わり、学生メンターとして活動を応援してまいりました。少ない経験と知識ですが、なるだけメンバーに寄り添うことを意識して活動できました。チームのさらなる発展を見守りしていただければ幸いです。



## MANAGEMENT

**岩城瑛大** EITA IWAKI

今年度の活動は、私にとって、受験と重なり、思うように参加が出来ないという非常に心苦しいものでした。札幌を離れることを伝えた時も、迷惑そうな顔一つせずに、「おめでとう」と送り出してくれた温かいチームとそのメンバーには、感謝しきれません。これからも、少し離れた場所から、チームの成長を見届けたいと思います。

# MEMBERS

# GRATITUDE

```
main = putStrLn "
```

# FLL部門

```
main = do
  putStrLn (drawLine 88)
  putStrLn ""
  putStrLn (drawLine 53)

drawLine :: Int -> String
drawLine length = replicate length '-'
```

2023年から私たちは同じFIRST® Programで、小中学生向けの”FIRST® LEGO® League”の部門を作り、Yukikaze Technologyとして小学生から高校生まで一貫したSTEM教育を学べる場を提供しています。



## ○国内での結果

12月に行われたFLL東京予選で**総合3位**に入賞。2月に行われるFLL全国大会への出場権を獲得しました。そして迎えた全国大会。日本中の強豪が集まる中唯一の北海道からのチームとして出場しました。

そこで、**総合第2位**を獲得、5月にノルウェーで行われる「Open European Championship 2024」への出場が決定しました。

FIRST LEGO Leagueは、小中学生が楽しみながらSTEM教育を学べる競技会です。レゴのブロックを使って、チームでロボットを作り、プログラミングして、様々な課題に挑戦します。競技会では、ロボットのミッション以外にも、社会問題への解決策のプレゼンテーションなどの審査項目もあり様々な側面から審査されます。

### ●プレゼンテーション

- イノベーションプロジェクト(社会問題についての研究活動)
- ロボットデザイン(ロボットを作る過程とその工夫)

### ●ロボットゲーム

フィールドに設置されたミッションをロボットが2分30秒以内にクリアできた総合得点



東京予選の閉会式



全国大会の閉会式

# OPEN EUROPEAN CHAMPIONSHIP 2024 IN NORWAY BODØ



私たちの後輩チーム「Yukikaze Tech Utari」は5月に行われたノルウェー世界大会に出場しました。世界各国からチームが集い、日本での大会とは違い世界大会は大会というよりはお祭りのようなイメージ。そこに日本の代表として参加してきました。



プレゼンテーションによって評価される

## 「ロボット デザイン アワード」

を獲得しました。予選大会から世界大会までのロボットの進化とロボットに対する熱量が審査員に伝わった瞬間でした。

今回の大会を通して、夢を持ってそれにむかって努力を続ければ誰でも夢がかなう、日本代表になることもできるということを実感することができました。また異国の文化に触れることで視野も広がり、小中学生でこのような体験をできたことはひとえにYukikaze Technologyの活動を支えてくださっている皆さまのおかげです。改めましてありがとうございました！



# OFF SEASON

-私たちの活動はロボットを作るだけではありません。-  
活動に必要な資金を調達したり、アウトリーチイベントなどを通して社会との繋がりを深めていくことも大事な活動の要素です。

5月:活動報告会の実施  
年度開始

6月:資金調達  
アウトリーチ活動  
ロボットの技術講習

12月:FLL予選大会

1月:ルール発表  
ロボット製作開始

2月:FLL全国大会

4月:FRCハワイ予選大会  
(ヒューストン世界大会)

5月:FLL世界大会



ユキカゼ体験教室「はじめようロボット！」  
in アルキタ/EDiT



JPW in Fビレッジ



サイエンスパーク in 北海道大学



FLL全国大会での展示

## ○アウトリーチ活動を通して

私たちは様々な団体、イベントと協力し札幌市を中心に「ロボットはこんなにも面白い！」ということを広めるべく小中学生向け体験講座を実施したり、札幌市長の表敬訪問を受け北海道新聞に掲載されるなどの対外的な活動を行ってきました。これらのイベントを通してSTEM教育を広めるだけでなく、メンバー個人やチームとしても準備や講座に取り組んでいく中でノウハウを身に付けることができたなどの成長が得られました。



札幌国際芸術祭での  
ロボット操作体験



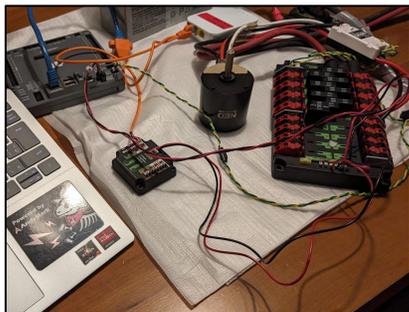
札幌市長表敬訪問



2022-2023 活動報告会

## ○ロボットの技術講習を通して

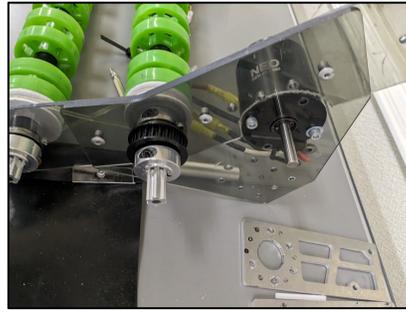
イベントや、FGCに出場するかなどのお話し合いもあり、十分には技術講習をすることができなかった今年度ではありますが、メンバーの多くは昨年からの引き続きの参加で、昨年度の失敗や課題などを少しずつ解決しながらビルディングシーズンに望むことができました。来年以降は今まで以上に技術力の向上に力をいれチームとして高レベルなロボットを作れるよう努力してまいります。



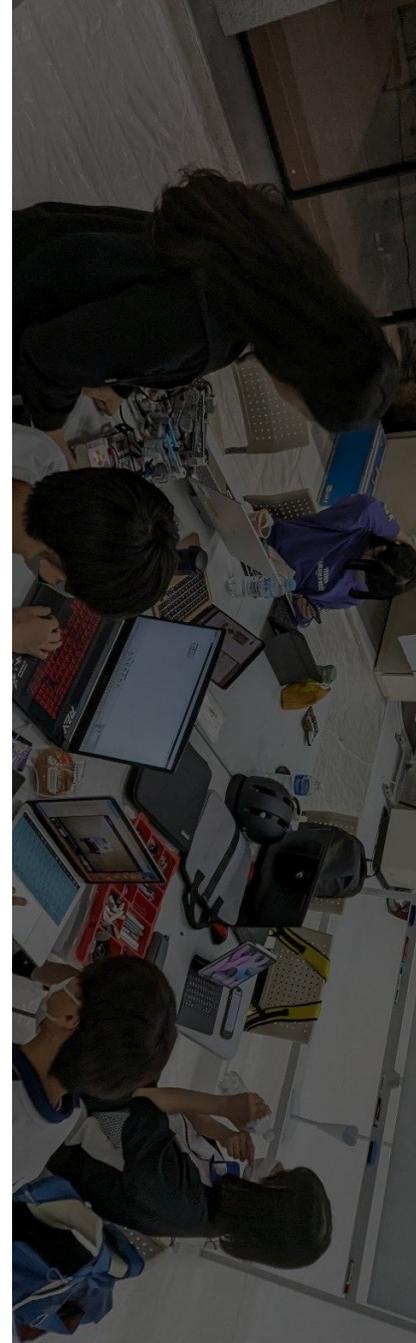
メンバー宅での個人研究



プログラミングの動作確認

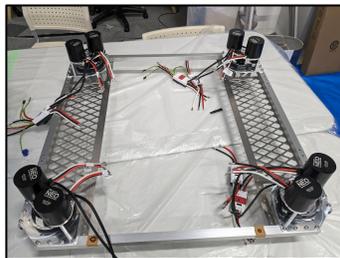


昨年度のロボットの研究/修復

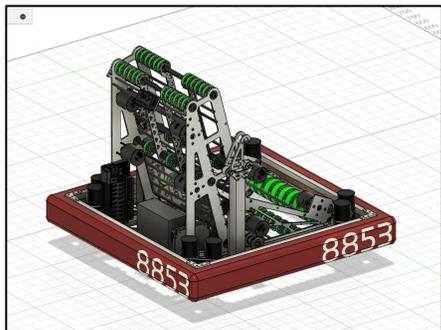


# JANUARY

大会まで3か月



今回は「スワープ」と呼ばれる足回りに挑戦。椅子のキャスターのように4輪でそれぞれ方向も変えられるので360°好きなように移動可能に。



SPEND  
**500** HOURS

3D上での設計が完成。  
これ通りに部品を加工し、  
組み立てていきます。



# FEBRUARY

大会まで2か月

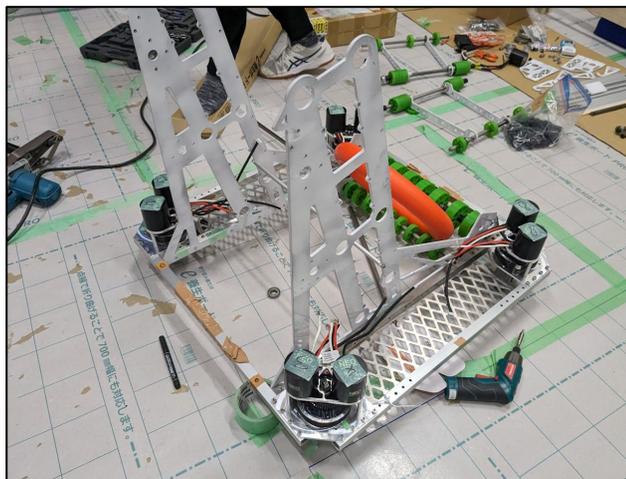


株式会社京進機工様に金属加工をお願いして、部品を作っていただくことに。  
ありがとうございました！

FRCの試合ではロボット同士の激しい衝突があるため、「バンパー」と呼ばれる緩衝材をつけ、ロボットを保護しなくてはなりません。またどちらのチームのロボットかを区別するために赤と青の2色必要となります。



リングをはめるとピッタリ。



# UNISON

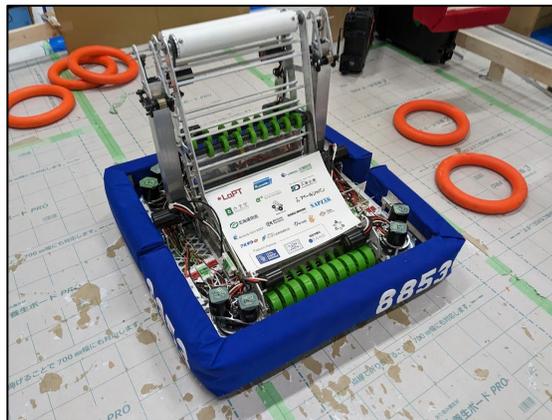
# BUILDING

fn main () {  
 printing();

## MARCH

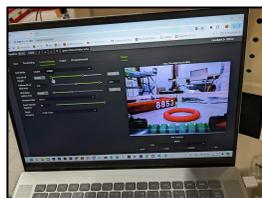
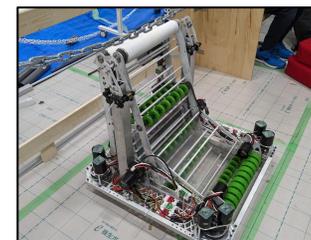
大会まで1か月

ついに完成。



リングを射出する部分は、水道工事などで用いられる塩化ビニルのパイプを使用しました。表面にはざらざらした壁紙を。

クライムと呼ばれる、試合終盤にフィールド中央にあるチェーンにぶら下がるミッションのための機構。



プログラミング開始。  
リングの射出スピードなどを微調整。



## APRIL

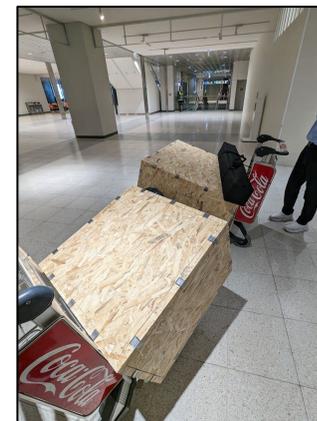
大会まで0か月



LEDライトをつけて視認性(かっこよさ)もバッチリです。



ハワイへ渡航するために一旦分解します。株式会社大谷商会様にご支援いただいた木箱で渡航します。



ハワイへ

# SEASON THEME & GAME RULE



2024

# FIRST IN SHOW<sup>SM</sup>

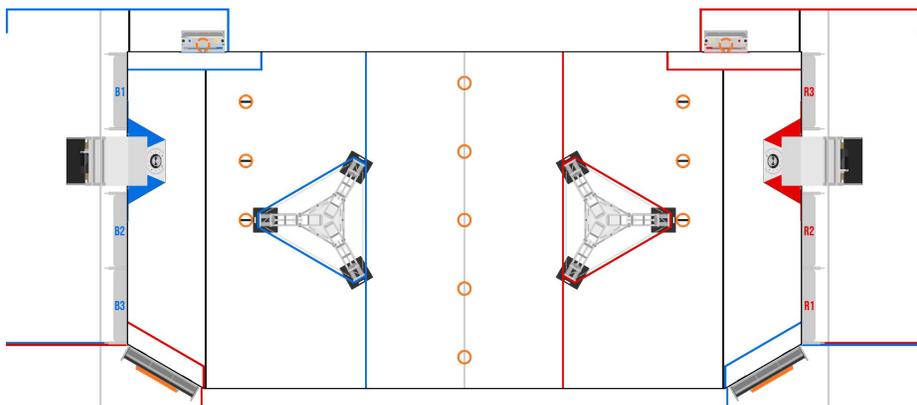
PRESENTED BY **Qualcomm**

# CRESCENDO<sup>SM</sup>

PRESENTED BY **HAAS**  
Gene Haas Foundation

## CRESCENDO -PRESENTED BY HAAS-

2024年のFIRST Robotics Competitionのゲームで、音楽やコンサートをテーマとしています。スポンサーにはHAAS社がついており、スポンサーシップの理由から、HAAS社によりこの名前で決定しました。



### ・3対3形式

3つのチームが1つの「アライアンス」となり赤と青に分かれて試合を行う。予選試合ではランダムで3チームが決定し、決勝トーナメントでは予選上位チームのドラフトによって決定。

### ・試合構成

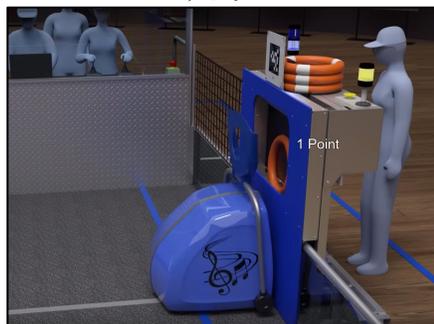
各チーム3人ずつ操縦できる「ドライバー」が存在し、試合開始15秒間は自動制御でロボットを動かす。残りの2分15秒間はドライバーによる操縦。

「ノート(音符)」という、外径40cmほどのオレンジのリングがありそれらを回収して「スピーカー」もしくは「アンプ」に投げ入れることで得点される形式。また試合終盤にフィールド中央にあるチェーンにぶら下がることで得点が得られる。さらに、ヒューマンプレイヤーとしてメンバーがボールにリングを投げ入れることで得点を得ることができるルールも存在する。

スピーカー



アンプ



ヒューマンプレイヤーによる輪投



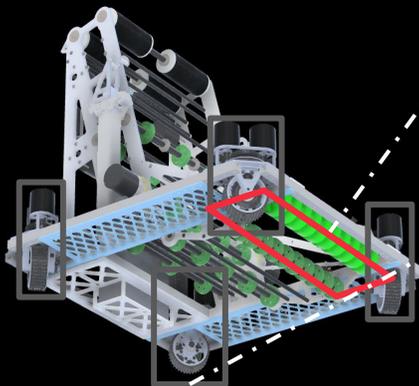
チェーン



ノート

Our  
Own  
Robot  
Fubuki





## Ground Intake

### グラウンドインテイク

私たちのロボットはリングを直接床から回収できるように設計しました。回収するためにプロトタイプを作成し、2つのタイヤ間の距離や角度、地面からの高さなど様々な条件を正確に調整し、回収成功率を高めました。

## Swerve Module MK4

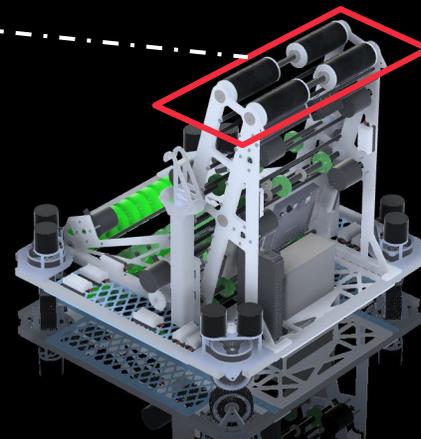
### スワープ・モジュール MK4

今回のロボットには初めて、スワープという足回りを導入しました。4輪で椅子のキャスターのように走行する動作と舵角を変化させる2つの動きが組み重なってできるもので、360° 方向も変えることなく自由自在に動き回れます。また、モーターを8個使用しそれぞれの舵角を調整するにあたって精巧なプログラミングが必要となります。

## Shooter

### シューター

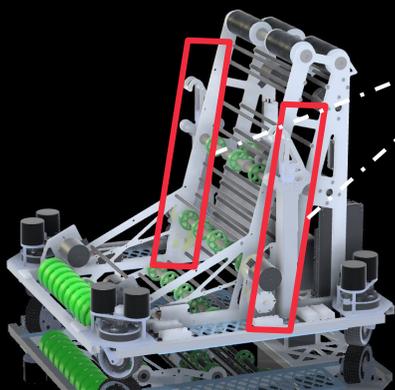
シューター部分は、低い方のゴールである「ランプ」にフォーカスを当てて設計しました。ランプに最も入りやすい角度を何度も実験を繰り返し、割り出しました。また素材にもこだわり、塩化ビニルパイプと表面がざらざらしたシートを巻くことによって摩擦係数を高め、正確に射出できるように工夫しました。上下のタイヤの回転数を変化させることで高い方のゴールの「スピーカー」へのシュートも可能となりました。



## Climber

### クライマー

クライマーの機構には、「伸縮機構」を採用し、筒の中からそれよりも細い筒が伸びてくるようなイメージです。これにより大きなスペースをとらずとも支柱の倍の高さまで到達することができるようになります。またロボット全体を支えるため、両側に2本装着、フック部分はアルミではなくステンレスに変更しギア比も高くすることで安定したクライムができるようになっています。



# HAWAII REGIONAL 2024



SELECT

# SPECIAL THANKS

AS special thanks,

## 3008 TEAM MAGMA



Team Magmaはアメリカ、ハワイのFRCチームで、2009年からFRCに参加しています。毎年ロボット面だけでなく、チームの運営やボランティア活動も評価されているチームです。



Team Magmaは昨年度大会期間中にトラブルがあった際に助けてくれた盟友のような存在のチームで、今年度はハワイに到着してからロボットを再組み立て、走行練習の場所を提供していただきました。またインパクトアワードのプレゼンテーションや質疑応答にもアドバイスを頂きました。



大会後はハワイのおすすめの場所を紹介してくれたり、一緒に夕食を取ったり、サッカーなどのスポーツなども楽しみました。ハワイ渡航で終始お世話になったチームでした。

ありがとうございました！

Thank you so much !



```
object Main extends App {  
  println("
```

# DIARY OF HAWAII }

## Day1



新千歳空港へ集合後。毎年恒例の特大木箱のチェックイン。無事に飛行機に乗り込み、出国することができました。7時間に及ぶ長いフライトを終えハワイ、ホノルルに到着。午後からはMagmaの活動場所でのロボット組み立てとプレゼン練習が待っています。

## Day2



この日も昼前からMagmaへ。前日完了しなかったロボット再組立ての続きとプログラムの修正を行いました。プレゼン組はMagmaのメンバーに発表し改善点などのアドバイスをもらい修正を繰り返します。そうこうしているうちにロボット復旧完了。ここからは走行練習に入ります。

## Day3

大会まで2日となりました。これからはがっつり操縦練習をしていきます。27°Cの灼熱の中ロボットは順調。ときどき熱を覚ましながら夜まで操縦練習。明日の午後いよいよ大会会場への搬入です。スポンサーボードも組み立て初めて準備は万端。

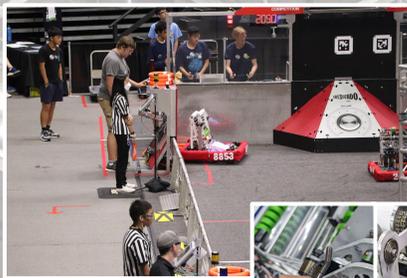


## Day4

いよいよ大会初日。この日は練習試合で、結果には直接影響しませんが、実際の試合をするフィールドで運転できる大事な日。3対3でランダムに味方と共に戦う。いよいよFRCっぽくなってきました。大きなトラブルもなく4勝2敗で終了。明日からは実際の予選試合が始まります。



## Day5



ついに迎えた本戦。  
オープニングセレモニー後試合がスタート。インパクトアワードのプレゼンの本番もあり、今までの練習の成果を出し切れました。ロボットの試合のほうは、ステージとの衝突で一部の機構が破損、取り外しなど大忙し。初日は2勝5敗で終了しました。

## Day6



迎えた大会最終日。前日の結果から取り戻すべく善戦したが2勝4敗で終了。最終成績は4勝8敗となった。またインパクトアワードも受賞することができず、決勝へ進出することもできず、今年度の私たちのFRCへの挑戦は幕を閉じました。

## Day7/8

大会後、帰国の準備を進めていました。お土産も買い、スーツケースに詰め始めます。朝からワイキキのビーチを散策。Magmaと合流し観光をしました。また日本チームのサクラテンパスタとも合流し、夕食を一緒に食べました。お互いのチームの置かれた環境など様々な話をすることができました。



## Day9

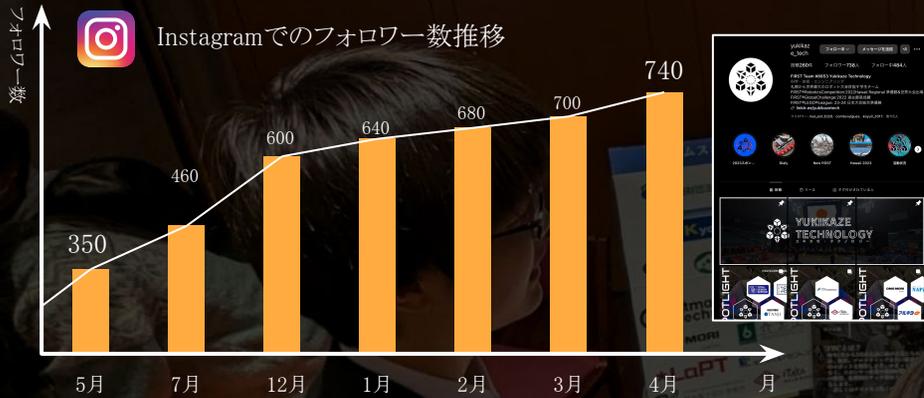
帰国の日。早朝ホテルは大忙し。大会での疲れが出てきたか、体調不良者続出。なんとか身支度を終え空港へ。無事に出国することができました。8時間のフライトを乗り越え帰国後は日本料理ではなく、なぜか中華料理を食べて千歳行きに乗り込みます。2時間のフライト後北海道へ到着。長いようで短かったハワイ渡航は終了しました。



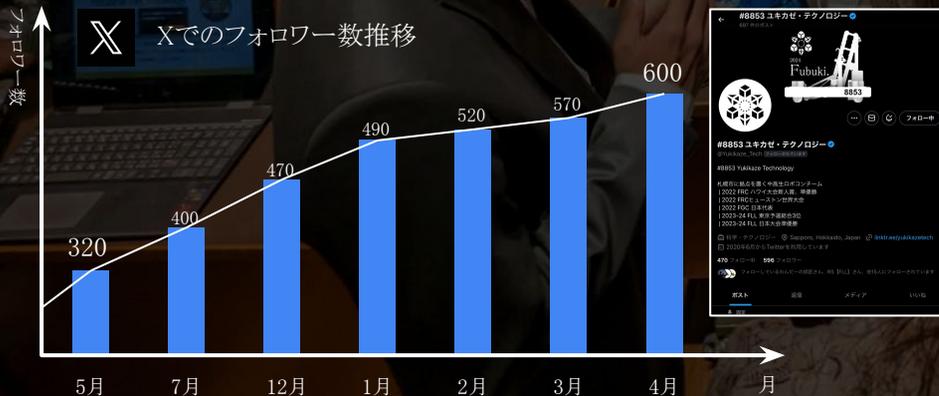
# 広報活動

## PROMOTION / ACTIVITY

広報活動では主にホームページ、SNSを活用しています。ホームページはOB/メンバーが作り上げ、管理しています。また中高生団体であり、広告塔としての価値が確立できていない現状ではありますが、できる限りの恩返しをさせていただいております。



ハワイ大会でのスポンサー企業の掲載



チーム公式SNSでのスポンサー企業紹介

## 令和 6 年度 Yukikaze Technology 収支決算報告書

自 2023 年 5 月 1 日 至 2024 年 4 月 30 日

項目	予算	実績	増減額	備考
企業からの支援金	2,000,000	1,956,108	-43,892	
個人からの支援金	500,000	680,290	180,290	
基金	500,000	500,000	0	
過年度繰越金	2,276,347	2,276,347	0	
借入金	0	762,224	762,224	
仮払金	0	20,000	20,000	
その他、利息	0	3,728	3,728	
収入合計	5,276,347	6,198,697	922,350	
項目	予算	実績	増減額	備考
大会参加登録費	900,000	929,640	29,640	FRC2023-24シーズンのチーム登録
旅費交通費	700,000	566,860	-133,140	ハワイ大会メンター渡航費を含む
謝礼金	50,000	74,000	24,000	
通信費	50,000	50,661	661	
事務用品費	50,000	4,826	-45,174	
運営部門諸経費	50,000	51,177	1,177	
アウトリーチ部門諸経費	300,000	41,098	-258,902	
FLL部門諸経費	500,000	945,500	445,500	
ロボット製作費	1,500,000	1,547,781	47,781	部品加工費を含む
工具費	50,000	8,155	-41,845	
ロボット輸送費	600,000	692,983	92,983	昨シーズンの大会における輸送費を含む
フィールド制作費	20,000	15,479	-4,521	
関税	30,000	41,100	11,100	部品輸入時に発生したもの
広告宣伝費	150,000	310,744	160,744	Tシャツ印刷費を含む
消耗品費	100,000	63,738	-36,262	
仮払金	0	732,224	732,224	
借入金	0	50,000	50,000	
振込手数料・カード手数料	5,000	7,755	2,755	
支出合計	5,055,000	6,133,721	1,078,721	
当期収支	221,347	64,976	-156,371	
前期繰越	-	-	-	
次期繰越	-	64,976	-	

令和 6 年 4 月 30 日

上記の通り報告いたします。

代表 川瀬 冬馬  
会計 小野寺 咲妃

## お世話になった皆さま

私たちの活動にご協賛、ご協力いただきありがとうございました。  
今後とも、Yukikaze Technologyの挑戦を応援いただけますと幸いです。

## 【OB/メンター】

- ・創設者/初代代表 鈴木瀬那
- ・前代表 坂田悠真
- ・OB 伊藤原野
- ・OB 藤井亮太
- ・OB 永井慧
- ・OB 小泉健太
- ・OB 太田藏之介
- ・OB 浅野颯太
- ・OB 小西恭平
- ・OB 中居駿太
- ・OB 小八重寛太
- ・OG 小林直楓
- ・OG 鈴木愛
- ・メンター 小賀朋加様
- ・メンター 榎本勝美様
- ・メンター 長内拓哉様
- ・メンター 中村さくら様
- ・メンター 小木哲様
- ・メンター 白方洋輔様
- ・メンター 佐々木将人様

## 【スポンサーの皆さま】

- ・㈱ラプト様
- ・㈱京進機工様
- ・一般社団法人太陽財団様
- ・㈱六書堂様
- ・榎本電子設計事務所様
- ・㈱大東企業様
- ・北海道物流㈱様
- ・㈱えにしテック様
- ・㈱アベールジャパン様
- ・㈱ルーセントスクエア様
- ・㈱アットマークテクノ様
- ・㈱DMG MORI Digital様
- ・㈱ナップザック様
- ・㈱北海道アルバイト情報社様
- ・一般社団法人さっぽろ産業振興財団様
- ・板谷土建㈱様
- ・㈱大谷商会様

## 【ポップコーン・パートナーの皆さま】

- ・矢武企画㈱様
- ・㈱トータルデザインサービス様
- ・㈱富樫政雄商店様
- ・現役予備校TANJI様

## 【個人支援者の皆さま】

- ・豊田千穂様
- ・田畑真紀様
- ・藤原いずみ様
- ・KAZUHIRO TAKEHANA様
- ・中山様
- ・永井慧様
- ・師尾純一様
- ・石井正一様
- ・田中絵理様

## 【さっぴよ支援者の皆さま】

- ・まんぞく弁当様
- ・Cafe おばある様
- ・映画屋さんの矢武企画様
- ・クリエイトアコード様
- ・サウナあるじゃん様
- ・さっぴよ様
- ・エスパークイトウ北22様
- ・大衆酒場 俺流様
- ・ペットの無添加おやつまこと様

## 【スペシャルサンクス/TEAM MAGMA】

- ・Mr.Bryan Silver
- ・Mr.Wayland Kwock
- ・Mr.Reid Arakaki
- ・Mr.Aaron Dengler
- ・Mr.Mason Nagata
- ・Ms.Kate Kaneshiro
- ・Mr.Jesse Jong
- ・Ms.Leilani Phan
- ・Mr.Rodrigo Del Carpio
- ・Ms.Ayaka Yoshii
- ・Mr.Daniel Shiraki
- ・Ms.Katie Ta
- ・Ms.Sarah Lee

## 【保護者の皆さま】

2024  
Yukikaze  
Technology

# TEAM SPONSOR

今年度もスポンサーの皆さまのたくさんのご支援により、私たちは活動を続けることができました。心から感謝申し上げます。

\*LaPT

Kyoshin

公益財団法人 太陽財団  
TAIYO GROUP

6 介書堂  
ROKUSHODO Co., Ltd.

e<sup>3</sup> Esando Electronics Engineering  
根本電子設計事務所

We support your ideal lifestyle  
大東企業  
DAITOKIGYO Inc.

北海道物流



ENISHI TECH INC.

SAPPORO

アペールジャパン

株式会社ルーセントスクエア

Atmark  
Techno

DMG MORI  
DIGITAL

株式会社ナプザック  
NAPZAK  
KJで社会を変えていく

アキバ  
HAJ

一般財団法人  
さっぽろ産業振興財団

YOGASHI MASAO SYO-TEN  
附一 政 富 雄 一 雄  
YOGASHI MASAO SYO-TEN



TAYA  
板谷土曜 株式会社

Otani  
Trading

TOTAL  
DESIGN  
SERVICE

現役予備校  
TANJI

POP CORN  
PARTNER



# FRONTIER.

## -展望-

Yukikaze Technologyは中高生向けに、理数工学系の知識と社会で通用するスキルを同時に身につけることができる教育プログラムを提供しています。

FRCにとどまらず、多角的な視野で社会情勢や物事を捉えることを目指し、FLL部門での新たなプログラムを打ち出します。2025年はチーム設立メンバーの大学進学し大きな転換点となります。

引き続きご支援をよろしくお願いいたします。

情熱で、未来を |

  
**FIRST  
ROBOTICS  
COMPETITION**



