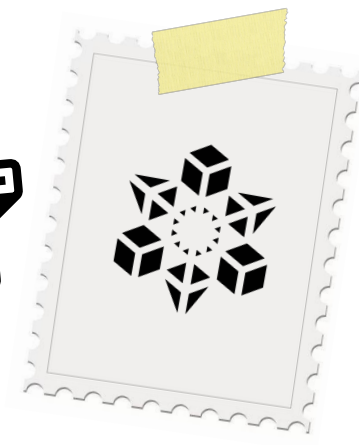




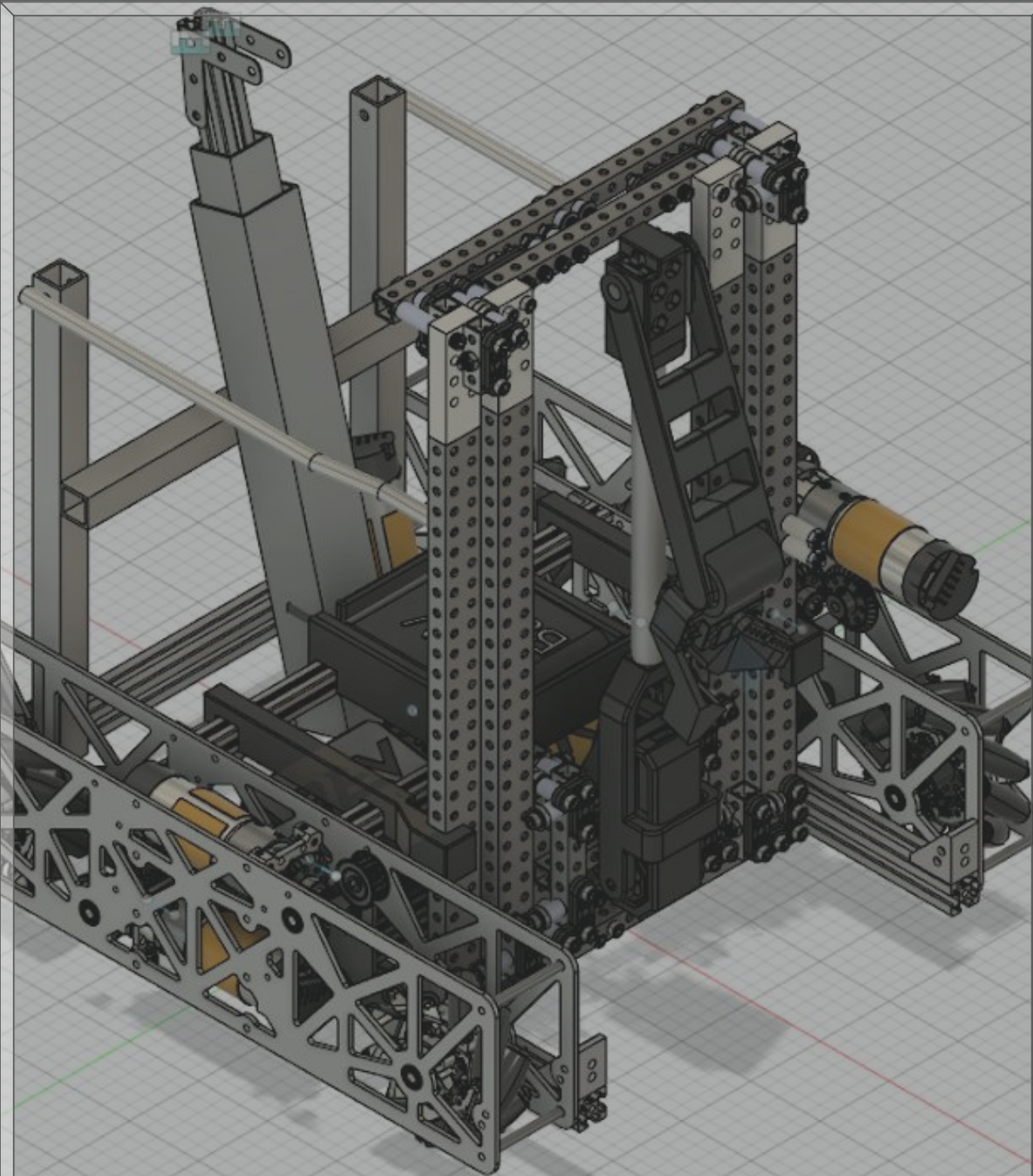
# Yukikaze Technology

# ACTIVITY REPORT

## 2024-2025 SEASON







# CONTENTS

1. Members Introduction
2. What is “Yukikaze”??
3. Rules of FTC 2024–2025
4. Off Season
5. Building Season
6. Robot Introduction
7. Diary of South Korea
8. Competition Result
9. FLL Team
10. SNS
11. Toward the Next Season
12. Sponsors
13. Treasurer’s Report





高校1年生  
小熊悠大  
-Leader/Hardware-

チームに所属して2年目となり、初めて海外遠征に参加しました。ロボットの設計から組み立てまで、メンバーと協力しながら無事に進めることができ、1年目のメンバーも全力で取り組んでくれました。初めての環境や大会の進行に戸惑う場面もありましたが、チームとして成長できたと感じています。大会を通じて多くの学びがあり、今後の活動にも活かせる貴重な経験となりました。次のシーズンに向け、代表としてやるべきことはまだ多くあります。ロボットの改良だけでなく、チームの運営や後輩の育成にも力を入れ、より強いチームを目指していきたいです。支えてくださる方々への感謝を忘れず、これからも責任を持って活動していきます。



高校1年生  
藤原言葉  
-Hardware-

今年、今までYukikaze Technologyに3年間所属している中で初めて実際に渡航しました。韓国大会への渡航では、他チームのロボットの動きを間近で見たり、大会の様子や雰囲気を自分で感じたり、メンバーと交流したりすることができ、とても良い経験になりました。韓国大会には、とても早くスムーズに動いているロボットや、軽々と潜水艦に登っているロボットがいて、とても驚きました。来年は今回の経験をロボット制作に活かして、チームとしてもっと強くなりたいです。また、今回の活動で、自分の力不足を多く感じました。なので、来年に向けてもっとたくさん勉強して、ハードウェアでもソフトウェアでも自分の力を発揮できるようになりたいです。



高校1年生  
渡辺諒  
-Sub Leader/Software-

初めての挑戦に最初は不安もありましたが、大会出場を通して、チーム運営やプログラミングは勿論のこと、より大切なことを数多く学びました。自分たちで苦労して一から作り上げたロボットが初めて動いた時の感動は忘れられません。自動制御プログラムの壁は初心者の私にはとても大きく、時々あきらめたこともありましたが、メンバーとメンターが協力してくれたおかげで、満足のいく結果となりました。高校生活でこんなに貴重な体験ができたことは、生涯忘れることはありません。今後はさらに学びを深め、チームに還元したいです。

# Members Introduction



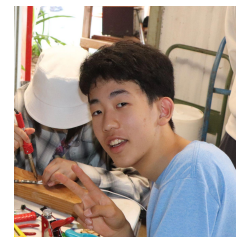
高校1年生  
野坂海斗  
-Hardware-

今年初めて大会に参加し、韓国で貴重な体験をすることができました。そしてチームで競技をする中で、自分の役割をしっかり果たし、全力で挑戦することができました。大会では技術や問題解決を試すことができ、普段の学校生活では中々できなかったことはすごく楽しく、いろんな意見を交換しながら友達もできました。さらに、他のチームと協力して試合をすることで、コミュニケーション力が大きく成長したと感じました。この経験を通じて、自分の強みや課題がよくわかり、次に活かせる目標も見えてきました。技術面だけでなく、自分を振り返る機会となり、とても良い思い出になりました。



高校1年生  
徳永雅仁  
-Software-

ハードもソフトも何も分からなく、知識が0の状態での加入しました。活動していく中で段々と知識も身につけ、「こんなこともできるんだ」と関心することが増え、活動がより楽しくなりました。担当はソフトウェアでしたが、ハードも手伝い、どちらも経験することができました。雑用もしました！チームの力になれたことを嬉しく思っています。みんなでひとつの物に向かって何かを作っていくことは、すごい面白くて楽しいことなんだなと思いました。ロボットを作る中で、喧嘩をしたり怒ったり怒られたこともありましたが、大会では一致団結して上位まで行けたから良かったと思います。また、海外の友達ができ、これはYukikazeに入ったからこそ経験だと思うので、加入して本当に良かったと思っています。



中学3年生  
白方煌真  
-Hardware-

2023年12月にチームに参加し、2024年のハワイ予選にも同行しました。ロボット製作を通じて、設計や加工の技術だけでなく、チームワークの大切さも実感しました。今年度は受験生であり活動できませんでしたが、今後はチームのために、より精度の高い設計や加工を習得し、次のシーズンでさらに強いロボットを作りたいです。また、チームの成長のために、新たなメンバー集めにもより精力的に取り組んでいきたいと考えています。学んだ技術や経験を後輩にも伝えていながら、Yukikaze Technologyをより活気ある強いチームにしていけるよう尽力していきます。



# TEAM INTRODUCTION

## STEAM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。日本では未だ十分に浸透していない。



## 理数教育の一環としてのプログラム



### FLL

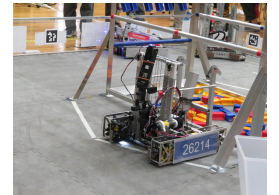
- 米国NPO法人FIRST®が主催
- 対象は9～16歳で、チームで出場
- 日本国内に現在**約130**チーム
- 大会スポンサーはLEGO社
- **世界4万人、70カ国**から出場
- 大会は世界各地で開催



FIRST® LEGO® League

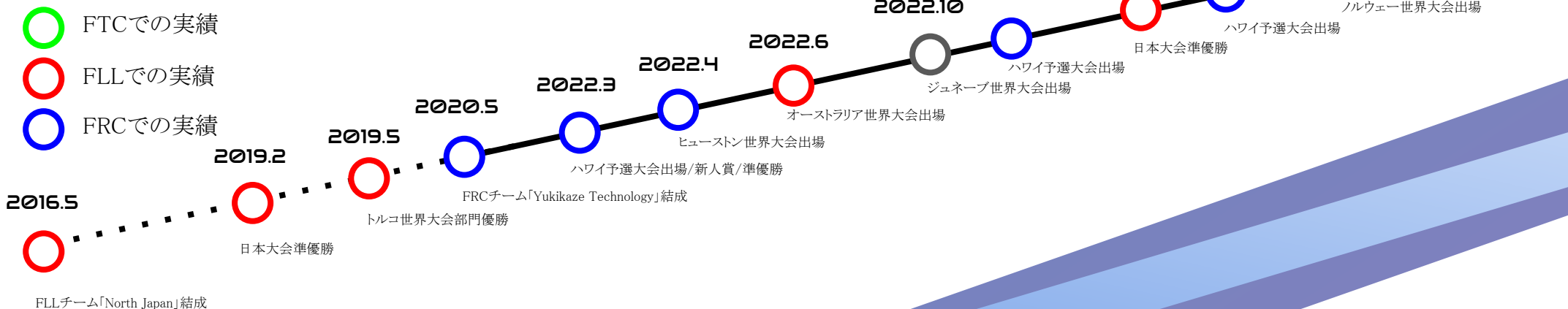
### FTC

- 米国NPO法人FIRST®が主催
- 対象は12～18歳で、チームで出場
- 日本国内に現在**3**チーム
- 大会スポンサーは毎年変動
- **世界9万人、50カ国**から出場
- 地方予選は世界各地で開催、世界大会はヒューストン

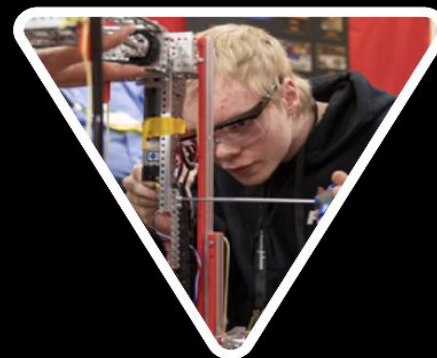


FIRST® Tech Challenge

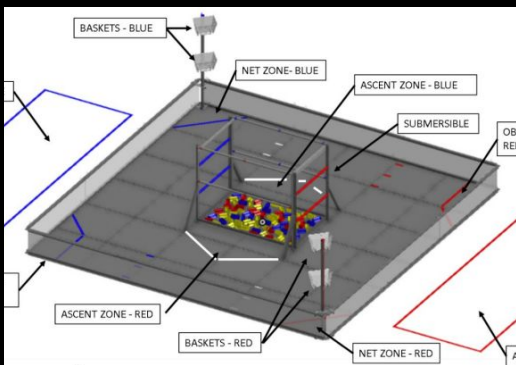
私たちの世界への挑戦は2016年、FLLチームから始まりました。  
2019年にFLLの世界の舞台を経験し、さらなる高みを目指すため2020年にFRCへの出場を決意しました。2025年はFTCへステージを移し、新たな挑戦を始めることになりました。







**INTO THE DEEP** ~PRESENTED by RTX~



FIELD

・2対2形式

2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2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2人ずつ操縦できる「ドライバー」が存在し、試合開始30秒間は自動制御でロボットを動かす。残りの2分30秒間はドライバーによる操縦。



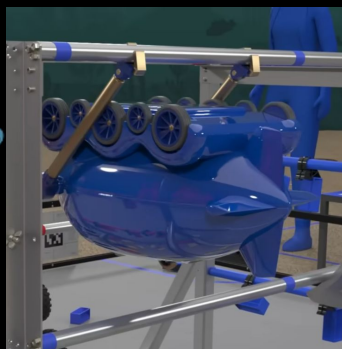
SAMPLE



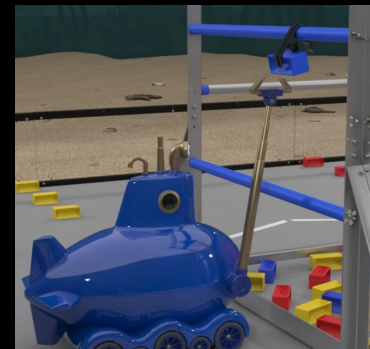
CLIP

< 主な得点方法 >

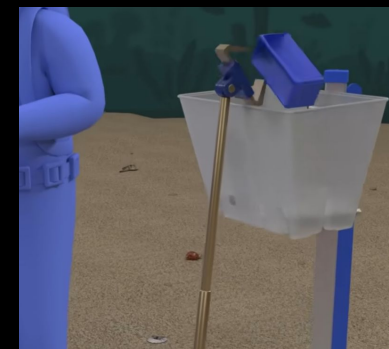
- ・SAMPLEをBASKETに入れる  
→ 4 or 8 points
- ・SAMPLEにCLIPを取付け、CHAMBERに掛ける  
→ 6 or 10 points
- ・試合終了時にロボットをフィールド中央にあるRUNGにぶら下げる  
→ 15 or 30 points



ASCENT  
(15 ~ 30 pts)



SPECIMEN  
(6 ~ 10 pts)



BASKET  
(4 ~ 8 pts)



# MAY

・2023-2024活動報告会を行いました。

・メンバーの多くが進学等により引退し、今年度は経験の浅い継続メンバーと、初心者メンバーで活動すること、またメンバー減少による資金調達の難しさから、FRC出場を目指して活動することが本当に可能なのか、今後の方針をメンバーとOB・メンターで何度も話し合いを重ねました。話し合いの結果、FRCからFTCに移行し、新しい挑戦をすることを決断しました。

2024 yukikaze technology  
activity briefing



# JULY

夏休み期間の1ヶ月、メンバーの技術向上を目標に集中講座を開催しました。メンターを講師に、PCの基本的な使い方からCAD設計やプログラミングなどの専門的な分野まで、ロボットを作るうえで必要になるスキルをそこで学びました。課題をもとに自習をしてテストを受け、合格すると次の段階に進むという学習プランで、かなりハードではありましたが、ここで習得したスキルが後の制作で大きく役立ちました。日に日に知識が増えていくことがとても楽しかったです。



# JUNE

昨年度支援して下さった企業様に、活動報告とご挨拶をしました。実際に訪問する前に、私たちの活動を分かりやすくお伝えできるように、プレゼンテーションの練習をし、メンバー間でアドバイスを出し合いながら本番に備えました。





# AUGUST / SEPTEMBER

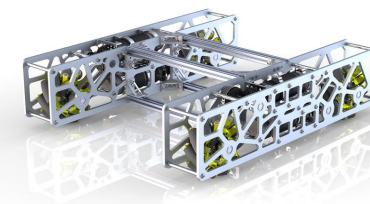
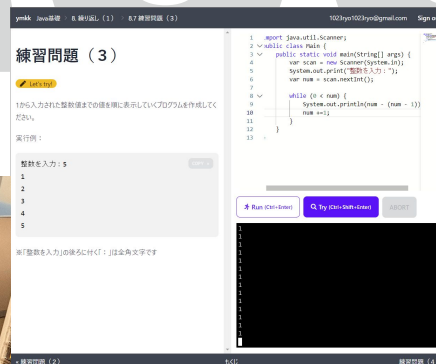
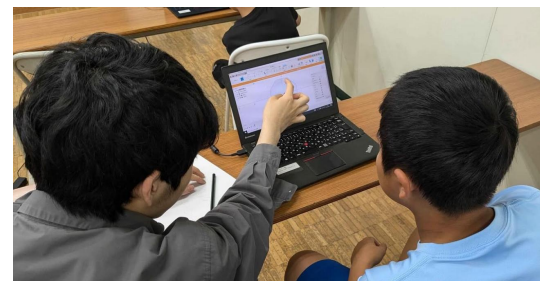
•Python講師の方々に活動場所まで来ていただき、プログラムの基本について教えていただきました。プログラミングへの興味がさらに深まりました。

•「現役予備校TANJI」様とのタイアップ企画で、小学生を対象に3Dデザイン体験イベントを開催しました。参加者が3DCADで設計した、オリジナルペンケースを3Dプリンターで印刷し、後日各ご家庭にお届けしました。

•ライオンズクラブ様の例会にてプレゼンテーションを行うなど、アウトリーチ活動でも充実した月でした。

•ハードウェア班は、今年のメンバーと前回の大会を踏まえてモーターの配置など考えてドライブベースの仮設計を行いました。  
今までに一度も設計したことのない大きさなため、強度をどこまで上げてよいか分からず、苦戦しました。

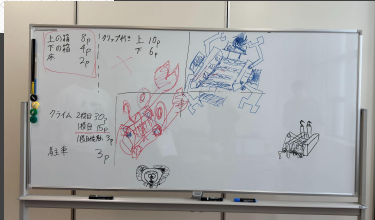
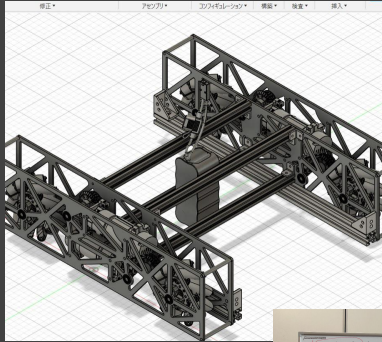
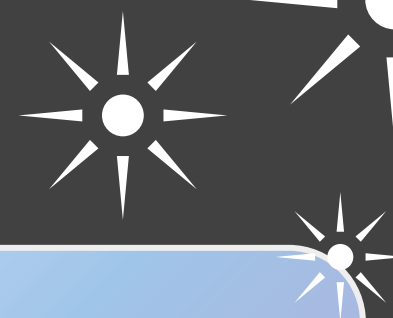
•ソフトウェア班はYMKKというプログラミング学習ツールを使って猛特訓しました。とても量が多く大変でしたが、ここで習得したスキルがビルドシーズンにとても役立ちました。



9/7 公式ルール発表  
いよいよビルドシーズンが始まります...!!



# BUILD Season



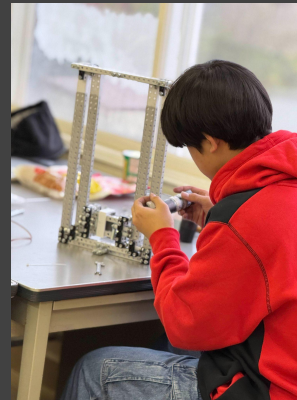
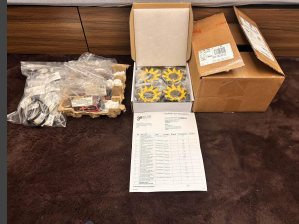
## HARDWARE:

ルールが発表され、札幌エルプラザを拠点としてパソコン上でのCAD設計を進めていきました。

## SOFTWARE:

担当全員が未経験なため、海外の動画を見るなどしてプログラミングの学習をしました。

また、日本チームで協力し、ゲームマニュアルの翻訳をしました。



## HARDWARE:

資金面での問題から発注が遅れましたが、なんとかDrive Baseを完成させ、その他の機構の製作を開始しました。

## SOFTWARE:

Drive Baseの試験走行に向けプログラムを書き、下旬ごろにはHardともに完成し、走行練習を行いました。

## HARDWARE:

12月に千葉工業大学で行われるプレ大会が迫り、焦りを感じながらも試験的に作成したアームを大会で通用するよう改修しました。この改修には、3Dプリンターが大きな役目を果たしました。

## SOFTWARE:

パーツごとに書いていたプログラムを統合し、本番同様の操作ができるようになりました。



SEPTEMBER

OCTORBER

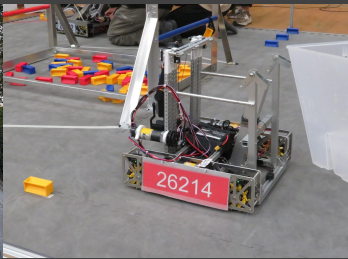
NOVEMBER



# DECEMBER

# JANUARY

チーム内でインフルエンザが蔓延。アームのモーターがコイル焼けを起こし、海外メーカーに再発注。次々とトラブルが起きましたが、何とか大会に間に合い、千葉に向かいました。精密機械の輸送は航空会社の受付が厳しく大変でしたが、韓国渡航の練習となりました。また、他チームのロボットを見ることができ、取り入れられる構造などを学ぶことができました。

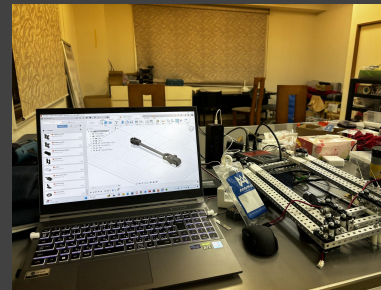
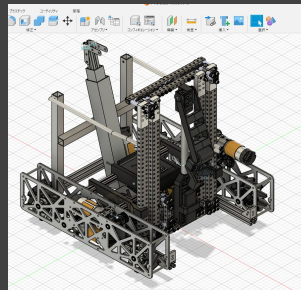


### HARDWARE:

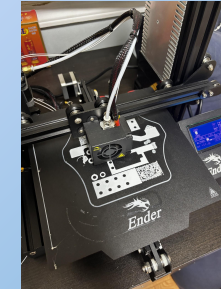
プレ大会で判明した改善ポイントをメンバーと共有し、設計し直すなどの変更をしました。

### SOFTWARE:

1人だけで操作することが難しくなってきたため、コントローラーを2つに増やし、共同操作を行える形に変更しました。

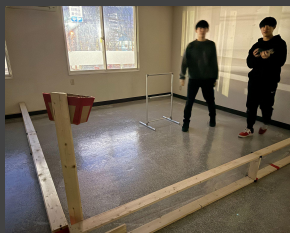


## 韓国大会に向けて

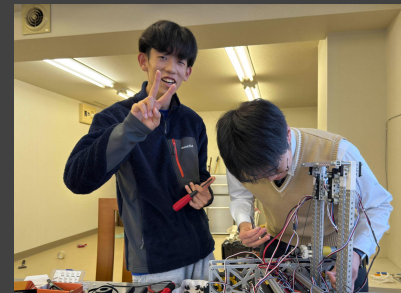


予備部品の印刷や木箱への詰め込み、搬出などを行いました。

予算的に本物のフィールドを購入するのは難しかったため、木材や段ボール、ホームセンターで購入した金属フレームを使って大会のフィールドを再現しました。



北海道放送(HBC)『今日ドッキリ』の取材を受けました。多くの方に私たちの活動を知っていただける、よい機会となりました。



```

@Override
public void loop() {
    double x = gamepad1.left_stick_x;
    double y = -gamepad1.left_stick_y;
    double rotation = gamepad1.right_stick_x;

    double maxSpeed = 1.0;

    imuAngle = imu.getAngularOrientation().firstAngle;
    double tempX = x * Math.cos(-imuAngle) - y * Math.sin(-imuAngle);
    double tempY = x * Math.sin(-imuAngle) + y * Math.cos(-imuAngle);

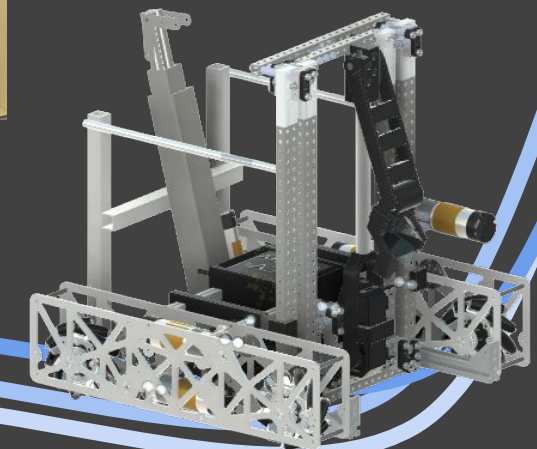
    double powerFrontLeft = tempY + tempX * rotation;
    double powerFrontRight = tempY - tempX * rotation;
    double powerBackLeft = tempY - tempX * rotation;
    double powerBackRight = tempY + tempX * rotation;

    double maxPower = Math.max(Math.abs(powerFrontLeft),
        Math.max(Math.abs(powerFrontRight),
            Math.max(Math.abs(powerBackLeft), Math.abs(powerBackRight))));

    if (maxPower > maxSpeed) {
        powerFrontLeft = maxSpeed / maxPower;
        powerFrontRight = maxSpeed / maxPower;
        powerBackLeft = maxSpeed / maxPower;
        powerBackRight = maxSpeed / maxPower;
    }
}

```

オンラインでインパクトアワードのプレゼンテーションを行いました。スライドや原稿は全て英語で作りました。





# Team

# Robot

# Introduction

FTC 2025 RIKKA v16

プラスチック

ユーティリティ

管理

アセンブリ

コンフィギュレーション

構築

検査

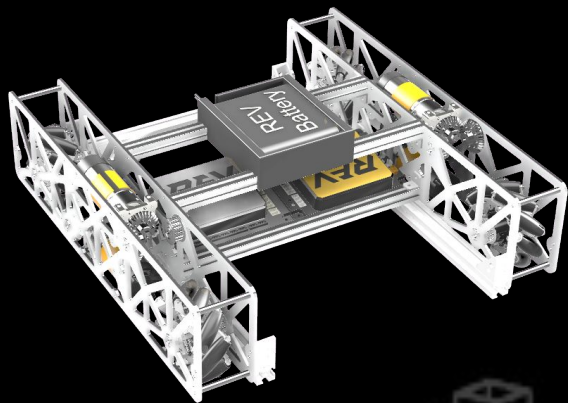
挿入

選択

# RIKKA 2025



# #26214



## Drivebase

今回私たちのロボットではメカナムホイールを採用し、全方向に自由に動けるようにしました。また、ギアを使用することでモーターを端に寄せ、ハブやアーム、クライムを設置しやすくしました。ソフトウェア面ではフィールドセントリックを採用し、操作性を向上させることで、得点しやすくしました。

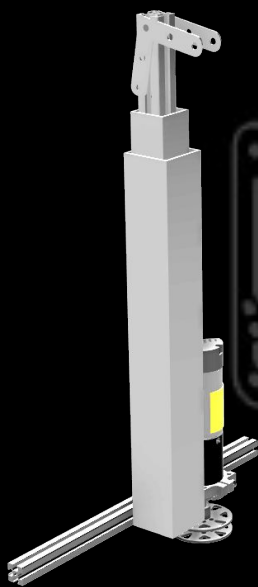
## Arm

AndyMarkでキットを購入し、それをさらに高いところまで伸びるように、3Dプリンターを使用し改造して多くの得点を稼げるようにしました。また、アームの棒を斜めにするだけで少しでも高さを稼ぎ、余裕を持たせられるようにしました。



## Climb

クライムは一切キットなどを使わずに設計・組み立てを行いました。最大まで伸ばして一番高いRUNGにフックをかけ、そのまま縮めることでクライムします。またモーターを1個で制作することでソフト面では制御がしやすくなり、コスト削減もできました。





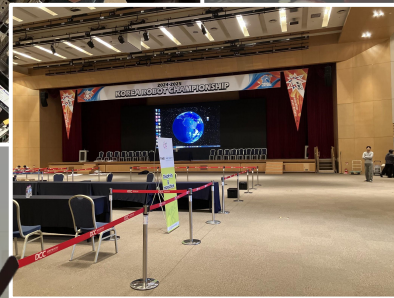
# Diary of South Korea

## Day 1



新千歳空港を出発し、仁川空港に直行便で移動しました。その後、日本チームと合流し、ホテルに向かいました。道中列車をメンバー数人が乗り間違えてしまったり、電車にロボットを載せる際、駅員に制止されるなどのトラブルから、到着予定時刻を大幅に遅れ、ホテルにチェックインできたのは22時過ぎでした。ロボットの調整はせず、2日目に向け体調を整えました。

## Day 2



大会会場が午後より開場となるため、午前中はホテルでねじの締め直しなどを行いました。午後はプレ大会でお会いたしたチーム“OSOF”にロボットを運んでいただきました。大会会場のフィールドの床材は、作成段階で使用していた床材に比べ摩擦係数が大きく、自動制御プログラムが全てずれてしまいました。急いでプログラムの調整を行いましたが、制限時間内に修正することができず、不安が残ったまま会場を後にしました。その後、“SAKURA Tempesta” “Senmatsu Challengers” “OSOF”とともに交流会として食事に行きました。ホテルに戻り、ロボットのハード面での最終確認を行いました。

## Day 3

Playoff Match 1

Alliance 5		Alliance 4	
97	146		
14	AUTO	16	
0	TELEOP ASCENT	15	
68	Other TELEOP	105	
15	FOUL	10	



2日目の不安を抱えながらも挑んだ1戦目。何とかうまく動かすことができ、予選では4勝1敗という結果を残し、アライアンス決めで韓国の強豪チーム“TC”がピックしてくれました。決勝トーナメントは予選よりレベルの高い戦いになりました。世界記録を保持している強豪ロシアチームとの対戦では、自チーム最高の176点を獲得することができました。順調に勝ち進んでいましたが、4試合目の途中で3Dプリンターで制作した部品が破損し、その後の5試合目で試合に敗れ、私たちの世界への挑戦は幕を閉じました。





# Diary of South Korea

## Day4



4日目テジョンからソウルに移動しました。往路で電車でロボットを載せる際、駅員が中々許可してくれなかったこともあり、復路で電車で載せて移動できるか不安がありました。ロボットを分解して運ぶことで、トラブルを避けることができました。ソウルに到着した後は、部屋に荷物を置き、グループに分かれて観光をしました。韓国ならではの美容品の品数に圧倒されました。夜にはメンバー全員で韓国料理をお腹いっぱい食べ、部屋でトランプなどをして、より一層仲を深めることができました。

## Day5



前日夜遅くまで遊んでたこともあり、寝不足の中ソウルをあとにしました。空港へは、電車などを使って移動しました。道中は階段がとても多く、ロボットやスーツケースを持つ移動はとても大変でした。無事仁川空港に到着し、荷物を預け出国することができました。2時間ほどのフライトを経て、日本に帰国することができました。

新千歳空港での解散は、名残惜しく感じましたが、それぞれ家路につき韓国渡航を終了しました。韓国大会期間中は、たくさんのチームと会場で交流することができました。どのチームも知識や技術を駆使して、オリジナリティ溢れるロボットを製作していて、とても刺激になりました。Yukikazeのロボットも多くのチームが注目してくれ、情報を提供することができました。海外での大会参加を通して、同じ志を持った世界の同世代と繋がることができ、この経験は多くの気付きと感動を与えてくれました。これまで支えてくださった全ての方々に、感謝の気持ちでいっぱいです。ありがとうございました！





# Qualification Matches

試合方式：ランダムマッチング方式

#1

WIN  
113 vs 51

緊張の第一戦。コントローラーの調子が悪く、ロボットが誤作動を起こして操作がとてもしづらかったものの、何とか高得点を獲得し、初勝利を収めることができました。

#2

WIN  
148 vs 16

Autonomousが他の試合に比べて上手くできました。その後も安定して試合は進み、順調に得点を稼ぐことができました。緊張もそこまで感じず、落ち着いて試合に臨めました。

#3

WIN  
94 vs 78

味方チームのロボットが壊れてしまっていたため、試合前に修復を手伝いました。勝つことができた上に、自分たちの技術に自信を持てた良い機会となりました。

#4

LOSE  
75 vs 62

コントローラーの接触不良が起き、大きなタイムロスが発生したことが敗戦の要因。思わぬトラブルに戸惑ってしまいましたが、対処法を再確認することができました。

#5

WIN  
59 vs 115

事前に味方チームと作戦を練りました。味方にバスケット付近にSAMPLEを運んでもらい、それを私たちが拾ってシュートするという流れで進行しました。連携がうまくできた良い試合でした。

# Playoff Matches

試合方式：トーナメント方式

#1

WIN  
146 vs 97

韓国のベテランチーム“TC”にピックしてもらい、アライアンスを組みました。お互いの役割を確かめながら、操作ミス少なく得点することができました。

#2

LOSE  
205 vs 176

対戦相手は世界記録を保持しているイタリアの強豪チーム“PML30 White Nights”でした。敗戦ではあるものの、過去最高点と私たちの中で1番白熱した試合となりました。

#3

WIN  
124 vs 14

相手のロボットが二つとも壊れてしまっていたのは良かったが、気を抜かず着実に勝ち点を増やすことができました。

#4

WIN  
106 vs 145

始めは順調に試合進行で来ていましたが、残り30秒のところで操作ミスにより3Dプリンター製のパーツが折れてしまいました。試合自体には勝てたので良かったのですが、予備を

用意していないパーツで、完全に修復することは難しい状態になってしまいました。

#5

LOSE  
137 vs 40

第4試合で破損した部分を短いインターバルで応急処置し、何とか試合開始に間に合ったものの、修復時に取り付けた結束バンドがロボットの動きに干渉し、アームを使った得点ができなく

なっていました。不運にも味方チームの重要パーツも壊れてしまい、得点することができなくなり、敗戦してしまいました。そうして私たちの世界への挑戦は幕を閉じました。

※大会出場チーム数：60  
内日本チーム数：3

Placed 5th out of 60 teams



# FLL部門

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STEAM教育を学べる場を提供しています。

## Yukikaze Tech Aster



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ロボットを作り、プログラミングをして様々なミッションに挑戦します。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、様々な側面から評価されます。

### ●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(右図は、FLL東京予選2日目の順位表。全体5位の成績でした。)

Rank	Team Number and Name	High Score	Match 1	Match 2	Match 3
1	6 - 今、鎌倉。	515	275	515	400
2	34 - RS	425	420	425	315
3	18 - FIRST FUJISAN Dolphin	380	380	260	235
4	15 - FIRST FUJISAN Swimmy	375	375	365	275
5	3 - Yukikaze Tech Aster	330	260	245	330
6	37 - 君の瞳に、焼き芋ベスト☆☆多	325	310	325	200
7	35 - TEAM NARIOKA Stella	315	315	245	260

### ○大会の結果

12月に行われたFLL東京予選大会2日目で**総合4位**に入賞。イノベーションプロジェクトアワードを受賞しました。特に、プロジェクトの取り組みについては、何度も試行錯誤を繰り返して取り組んできたことを評価していただき、満足のいく結果となりました。これにより、FLL全国大会への出場が決定しました。

総合1位を目標に掲げて挑んだ2月の全国大会は、予選よりも進化したロボットパフォーマンス、プレゼンテーションを披露しましたが、残念ながら世界大会出場権獲得には至りませんでした。当日はロボットゲームの点数が伸び悩み、40チーム中13位の結果に終わったことが結果にも響いたと考えられます。





# 広報活動

1年を通しての広報活動についてです。

今年度はチームのSNSでの広報に力をいれました。

Instagramは2025年1月時点で、フォロワーを300人ほど増やすことに成功し、フォロワー1,000人が目前に迫っています。※1

XではTwitterBlueに加入し効果的なプロモーションを行ってきました。

YouTubeでは、韓国大会の試合動画を投稿し、多くの方の目に止まるよう、工夫を凝らしました。

広報活動のメインとして活用したプラットフォームInstagramでは、アクセス数に関しては前年に比べ20%増加し、6,091となりました。

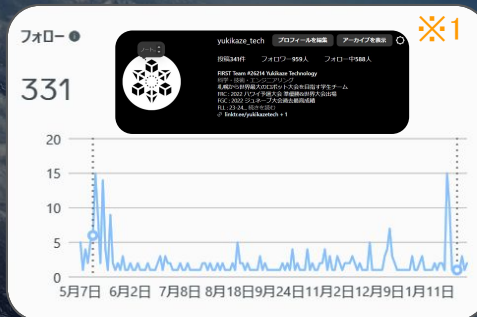
検索しやすいハッシュタグをつける、投稿を増やす等の工夫と、韓国大会の試合をlive配信し、アーカイブを残したことがアクセス数増加の主な要因と考えられます。

次年度はこのデータをもとに、さらに多くの方々に私たちの活動を知っていただけるよう、発信していきます。※2

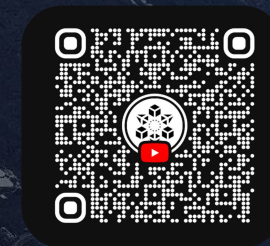
リーチ数もアクセス数と同様、20%増加しました。また、90日間のデータによると、投稿をフォロワー以外の多くの人にリーチすることができました。※3, 4

また、インタラクションに関しては100%増加し、2,540となりました。たくさんの方々に“いいね！”などの反応をしていただき、私たちの活動の後押しとなりました。※5

1月11日から17日までの一週間、クラウドファンディングCAMPFIREで活動への支援を呼びかけました。短期間ではありましたが、たくさんのご支援をいただくことができました。また、一般の方への活動周知に繋がりました。※6



## Access to SNS



札幌の中学生チームが韓国で行われる国際的なロボット大会「FIRST Tech Challenge」に参加し、世界を目指す！

### ご挨拶

ページをご覧いただきありがとうございます。私たちは、札幌在住の中学生で構成されるロボットチーム、Yukikaze Technology (ユキカゼテクノロジ) です。北海道札幌市豊田区に活動しています。そして、北海道で唯一、FIRST Programに参加しているチームです。国際ロボットコンベンションに出展し、大会に向けた活動を通して、最善では絶対に優勝することのできる舞台を目指します。

### FTCとは

私たちが出場するFTC(FIRST Tech Challenge)という大会について紹介します。FTCは、米国のNPO法人であるFIRST(財)が主催している中学生(12~18歳)を対象とした国際ロボット競技会です。世界各国で大会が行われていますが、日本国内では参加チームがわずか3チームのため予選大会は開催されていません。そのため、私たちは今シーズン、韓国で行われる予選大会に参加します。

【FTC公式サイト】  
<https://www.firstinspires.org/robotics/ftc>

大会では、毎年変わるゲームルールに合わせて、毎年新たなロボットを製作します。2024-25シーズンのゲーム「INTO THE DEEP」は深海がテーマ。試合は、2x2で行われます。試合が始まると、制限時間の制限時間と2分間のコントロール操作でロボットを動かす。ファイ



Yukikaze Technology

● 最新のプロジェクトを掲載しています

私たちはFTCという世界的な中学生ロボットコンテストの国際大会に出展しているロボットチーム、"Yukikaze Technology"です。  
FIRST Tech Challenge(FTC)とは、12歳から18歳を対象とした国際的なロボット競技会です。  
X: Yukikaze\_Tech  
● <https://yukikazetech.jp.org>  
● <https://www.youtube.com/channel/UC...>  
特定情報に同意する

メッセージを送る

リターンを選ぶ



## ～ 今後に向けて ～

今年度は出場大会変更などの大きな転換期となりました。  
メンバーの人数が少なく、知識も乏しい中での制作は、とても大変でした。  
テスト期間は、勉強と制作の両立で睡眠時間を削りながら、無我夢中で一日一日をクリアしていくことが精いっぱいでした。  
一人ではなくチームの仲間と一緒に頑張れること、好き！楽しい！知りたい！の気持ちが今日までの私たちの支えとなりました。  
メンバーそれぞれ活動に対する思いの強さから、時には衝突することもありましたが、妥協せず互いに向き合って共に活動したからこそ、嬉しさも悔しさも一緒に味わった仲間として、かけがえのない絆を築くことができたと感じています。  
これまで支えてくださった全ての皆様、本当にありがとうございました。  
FTC出場2年目となる来年度は、初出場の経験を次の代のメンバーに引き継ぎ、次回こそはヒューストンで行われる世界大会に進出できるよう、チーム一丸となって取り組んでいきたいと思えます。  
この素晴らしい機会をより多くの子ども達が経験できるよう、今後も私たちはSTEAM教育のさらなる普及に向け活動していきます。  
これからも変わらぬご支援ご協力を賜りますようお願いいたします。





# SPONSORS



Human & Technology

# アベールジャパン

# アルキオ HAJ



6sho.co.jp

# 六書堂

ROKUSHODO Co., Ltd

# SAPPORO

# DMG MORI

DIGITAL



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。  
メンバー一同から感謝申し上げます。



## 令和 7 年度 Yukikaze Technology 収支決算中間報告書

自 2024 年 5 月 1 日 至 2025 年 1 月 31 日

項目	予算	実績	増減額	備考
企業からの支援金	400,000	483,000	83,000	
個人からの支援金	100,000	157,094	57,094	
基金	1,000,000	500,000	-500,000	過年度のIT補助金含む
活動費、資金売却益	300,000	451,826	151,826	
過年度繰越金	82,689	82,689	0	
その他、利息	0	874	874	
収入合計	1,882,689	1,675,483	-207,206	
項目	予算	実績	増減額	備考
大会参加登録費	50,000	41,097	-8,903	
旅費交通費	300,000	349,664	49,664	メンター渡航費、ロボット輸送費含む
通信費	50,000	81,513	31,513	
事務用品費	100,000	15,000	-85,000	
アウトリーチ部門諸経費	50,000	27,600	-22,400	
FLL部門諸経費	50,000	0	-50,000	
ロボット製作費	500,000	512,898	12,898	工具費、フィールド制作費含む
関税	10,000	113,000	103,000	
広告宣伝費	100,000	129,093	29,093	
振込手数料・カード手数料	10,000	3,795	-6,205	
今年度渡航費精算	200,000	0	-200,000	FTC2025韓国大会メンバー渡航費補助
過年度渡航費補助	200,000	200,000	0	FRC2024ハワイ大会メンバー渡航費補助
支出合計	1,620,000	1,473,660	-146,340	
当期収支	262,689	201,823	-60,866	
前期繰越	-	-	-	
次期繰越	-	201,823	-	

令和 7 年 1 月 31 日

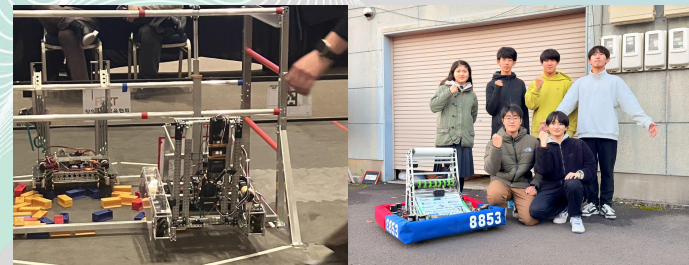
上記の通り報告いたします。

事務局長 鈴木 颯那

代表 小熊 悠大

## お世話になった皆様

私達の活動にご協賛ご協力くださり、誠にありがとうございました。  
今後とも私たちの挑戦を応援いただけますと幸いです。



## 後援・メンター

・前代表/OB:川瀬冬馬 ・OG:小野寺咲紀  
・渡航メンター:石井涼太 ・FLLメンター:長内拓哉 様

## 事務局

・事務局長:鈴木颯那 ・OB:伊藤原野 ・OB:藤井亮太  
・OB:永井慧 ・OB:太田蔵之介 ・OB:浅野颯太  
・OB:小西恭平

## スポンサー

(敬称略・順不同)

・(株) 六書堂 ・(株) アペールジャパン  
・(株) DMG MORI Digital ・(株) 北海道アルバイト情報社  
・(株) 大谷商会 ・札幌ライオンズクラブ  
・(株) ノーザンメディカル ・(株) アドウィック

## Special Thanks

(敬称略・順不同)

・(株) ラプト ・(一社) さっぽろ産業振興財団  
・札幌市経済観光局経済戦略推進部  
・札幌市民活動サポートセンター  
・現役予備校TANJI ・NoMaps実行委員会

## 個人支援 (HPより)

・たけはな 様 ・ワタナベタカシ 様

## クラウドファンディング

(CAMPFIRE)

・林正憲 様 ・伊藤原野 様 ・永井慧 様 ・太田蔵之介 様  
・他6名様

## サポーター

・保護者の皆様





# Yukikaze Technology

HP LINK

