

“创意编程竞赛”比赛规则

一、赛事简介

“创意编程”竞赛是考察编程基础知识与创造性思维的一项赛事。参赛选手需在指定时间内，使用源码编辑器（Kitten）或海龟编辑器（Python），按照比赛中随机抽取的主题内容与要求，完成可实现某些特定功能或解决给定任务的作品创作，并进行展示、讲解和答辩。赛事以编程为基础，通过逻辑构思、程序设计、程序实现，运行测试等流程来完成作品。作品可以是结合实际的系统工具、趣味益智游戏、辅助学习的创意工具等形式，需紧密结合作者的学习生活，着重体现计算思维能力，充分发挥想象力，内容积极向上。

二、比赛方式

比赛分为现场创作与展示答辩阶段。

（一）现场创作阶段

正式开赛前，选手将有 10 分钟调试时间，可对所使用的计算机环境进行检查以及调试。确认无误后，裁判将从现场公布的主题中抽取一个主题，选手按照现场确定的主题和给定的资源，完成创意编程作品。程序设计及创作共限时 120 分钟，程序完成后，选手需在规定时间内按要求提交程序源文件与《作品创作说明》。

作品类型不作特别限制，任意类型均可，以下提供三个参

考类型，仅供参考：

（1）艺术展示类：围绕主题，引入图片、声音、视频，通过多媒体互动手法来实现音乐、美术方面的创意展示。

（2）实用工具类：围绕主题，制作有实用价值、能解决学习和生活中的实际问题的小程序和小工具。

（3）科学探索类：围绕主题，模拟场景或进行数据采集、统计、分析、研究、科学实验等科学探究类的趣味展示程序。

2. 展示答辩阶段

作品完成后，选手根据现场抽签顺序对作品进行现场展示和答辩，每队总用时限 5 分钟（其中包含：讲解及展示 3 分钟，回答问题 2 分钟）。答辩形式多样，包括但不限于作品运行展示讲解、PPT 展示讲解等。参赛选手必须完整展示相关的情景、动画、程序，以便评委深入了解参赛作品。比赛过程中不得替换参赛作品。

三、参赛队伍要求

（一）参赛范围

小学、初中、高中（含中职）在校学生。

（二）参赛队员

每支参赛队应由 1 名学生和 1 名指导教师组成。学生必须是截至 2022 年 6 月仍然在校的学生。

四、作品要求

（一）作品资格审定及相关说明

1.有明显政治原则性错误和科学常识性错误的作品，一经发现，立即取消其参评资格。

2.参赛作品必须为作者原创，无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权等行为，一律取消评奖资格。

3.严格杜绝弄虚作假行为，一经发现，取消该作品参评或获奖资格。

4.不符合作品形态界定相关要求的作品，一经发现，取消其参评资格。

五、评分标准

（一）创意构思（20分）

- 1.作品具有完整性；
- 2.作品具有趣味性；
- 3.作品无模仿抄袭；
- 4.作品与所选主题相切合，不偏题，不跑题。

（二）科学结合（20分）

- 1.作品表述的科学原理准确无误；
- 2.创作的作品符合生活实际，操作切实可用；
- 3.内容注重原创；
- 4.具有想象力、个性表现力。

（三）艺术美观（20分）

1.角色造型和舞台背景的视觉设计美观，作品结构完整，画面自然；

2.配乐与音效优美恰当。

(四) 程序思维 (20分)

- 1.程序功能完整，运行稳定可靠；
- 2.程序成熟度高，能完整解决问题；
- 3.BUG 数量较少，程序无经常出错；
- 4.运用先进技术，具有一定的探索性。

(五) 讲解展示 (20分)

- 1.现场讲解时，思路清晰，语言流畅，应变能力强；
- 2.能够较好展示出作品的特点；
- 3.答辩中涉及的编程术语使用熟练，整体表述流畅自然。

六、竞赛环境

- 1.编程电脑：由主办方提供，不需要选手自行携带电脑；
- 2.网络环境：禁止电脑连接网络；
- 3.禁带设备：禁带手机、平板电脑、U 盘、对讲机等设备。

作品创作说明

| | |
|--------------------------------|--|
| 作品名称 | |
| 创作思想（创作背景、目的和意义） | |
| 创作过程（运用了哪些技术或技巧完成主题创作，哪些是得意之处） | |
| 自主创作内容 | |
| 参考资源（参考或引用他人资源及出处） | |
| 制作所用软件及运行环境 | |
| 其他说明（需要特别说明的问题） | |