

# “创意编程”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

比赛分为现场创作阶段与现场展示答辩阶段。

### （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，完成创意编程作品。程序设计及创作共限时150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》，有需要的可制作讲解演示文稿。

作品类型不作限制，以下提供三个类型仅供参考：

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。

## （二）展示答辩阶段

作品完成后，选手根据现场抽签顺序进行现场路演，每组路演限时3分钟（展示形式多样，包括但不限于作品运行展示讲解、演示文稿展示讲解等。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），回答问题2分钟，每人总用时限5分钟。

## 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2023年6月仍然在校的学生。

## 四、项目主题

本次竞赛主题分为三个主题，选手根据裁判现场抽取的一个主题，进行自主创作。

竞赛主题将以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，注意突出程序结构和算法，体现计算思维能力。内容需紧密结合作者的学习生活，充分发挥想象力，积极向上。

## 五、作品要求

### （一）作品资格审定及相关

有明显政治原则性错误和科学常识性错误的作品、涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的作品、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。

### （二）作品类型

以线下现场创作的形式开展，主要考察参赛选手对基础编程语言的应用能力，参赛选手根据赛事公布的参赛主题和要求制作参赛作品。

### （三）作品提交要求

1. 现场创作提交的作品，需为使用源码编辑器制作的图形化编程作品或海龟编辑器制作的作品（提交作品源代码格式需为：bcm、py），每队只能提交1份参赛作品，参赛队伍需要自行创建新建文件夹（文件夹名格式：学校名+学生姓名），将所需评审材料放入文件夹后，现场将作品文件夹提交至裁判处。

2. 为保证作品加载流畅，单个图片和音乐素材不能大于5M。

3. 参赛选手需提供《作品创作说明》文档，《作品创作说明》包括以下内容：

①作品主题与目标。主要包括：功能需求、探究目的或待解决的问题，作品本身要体现出对目标的响应，能够展现主题内涵，实现功能需求。

②编程思维与技巧。选手需为角色、场景等主要应用元素绘制流程、逻辑和功能图，如使用特殊的编程技巧或计算方法也需单独详细说明。

③素材创作与引用。鼓励原创、使用原创素材。若选手使用了非原创的图形、图片、音频等素材，需明确标注引用来源。

#### （四）作品设计要求

1. 作品原创。作品必须为作者原创。

2. 构思设计。作品构思完整，内容主题清晰，有始有终；创意来源于学习与生活，积极健康，反映青少年的年龄心理特点和玩乐思维。

3. 艺术审美。界面美观、布局合理，给人以审美愉悦和审美享受；角色造型生动丰富，动画特效协调自然，音乐音效使用恰到好处；运用的素材有实际意义，充分表现主题。

4. 创新创造。作品主题明确，创意独特，表达形式新颖，构思巧妙，充分发挥想象

5. 用户体验。观看或操作流程简易，无复杂、多余步骤；人机交互顺畅，用户体验良好。

6. 程序技术。正确合理地使用编程技术，程序运行稳定、流畅、高效，无明显错误；程序结构划分合理，代码编写规范，

清晰易读；通过多元、合理的算法解决复杂的计算问题，实现程序的丰富效果。

## 六、评分标准

项目	指标内容	分值
创意构思	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品具有完整性；</li> <li>2. 作品具有趣味性；</li> <li>3. 作品无模仿抄袭；</li> <li>4. 作品与所选主题相切合，不偏题，不跑题。</li> </ol>	20分
科学结合	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品表述的科学原理准确无误；</li> <li>2. 创作的作品符合生活实际，操作切实可用；</li> <li>3. 内容注重原创；</li> <li>4. 具有想象力、个性表现力。</li> </ol>	20分
艺术美观	<ol style="list-style-type: none"> <li>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；</li> <li>2. 配乐与音效优美恰当。</li> </ol>	10分
程序思维	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 程序功能完整，运行稳定可靠；</li> <li>2. 程序成熟度高，能完整解决问题；</li> <li>3. BUG数量较少，程序无经常出错；</li> <li>4. 运用先进技术，具有一定的探索性。</li> </ol>	20分
讲解答辩	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讲解时，思路清晰，语言流畅，应变能力强；</li> <li>2. 能够较好展示出作品的特点；</li> <li>3. 答辩中涉及的编程术语使用熟练，整体表述流畅自然。</li> </ol>	30分

## 七、其他说明

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：比赛过程中电脑可连接网络；
3. 禁带设备：禁带手机、平板电脑、存储设备、对讲机等设备。一经发现，立即取消比赛资格。
4. 竞赛过程中不得作弊和影响其他选手程序设计。
5. 选手出现谩骂、打闹、扰乱他人竞赛等不文明行为裁判有权现场判罚分或取消其比赛成绩与参赛资格。
6. 其他未能明示的规则，最终由主裁判员现场判定。

附件1：

## 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）	