**源码创意编程赛**

**一、参赛范围**

　　1.参赛组别：小学低年级组（1-3年级）、小学高年级组（4-6年级）、初中组。

2.参赛赛项：每组限1-2人，每组参赛选手限参加1个赛项，指导教师限报1人（可空缺）。

3、组别确定：以地方教育行政主管部门（教委、教育厅、教育局）认定的选手所属学段为准。

**二、竞赛环境**

　　1.竞赛平台：参赛选手登录官方竞赛平台进行比赛。

　　2.网络环境：在能满足竞赛需求的联网环境下进行。

　　3.浏览器：仅限使用谷歌 Chrome 浏览器（PC 版v80 及以上、苹果版 v79 及以上）。

4.编程设备：参赛选手自备竞赛用笔记本电脑，并保证比赛时笔记本电脑电量充足（可自备移动充电设备），Windows7 及以上64位操作系统或苹果系统 10.9 及以上版本，有内置或外接摄像头、音频输入及输出等设备。

**三、竞赛流程**

**（一）比赛报名**

　　初赛由省内各地市举办，参赛选手可通过各地官方公布的“源码创意编程赛”官方赛事网站进行在线报名，具体报名时间起止时间以官方公布为准。

**（二）初赛**

报名成功的选手，需要在官方规定的比赛时间内，根据比赛要求完成比赛内容，每个地市按照名额比例入围复赛，复赛比赛时间以官方公布为准。

**（三）复赛**

晋级复赛的选手，需要在官方规定的比赛时间内，根据比赛要求完成比赛内容，每个地市按照名额比例入围全省现场赛，比赛时间、地点以官方公布为准。

**（四）全省现场赛**

入围省赛的选手，需要在官方规定的比赛时间内，根据比赛要求完成比赛内容，并最终决出选手参加国赛。

**（五）全国决赛**

　　晋级国赛的参赛选手，需要在官方规定的比赛时间内，根据比赛要求完成比赛内容。

**四、竞赛内容**

**（一）编程语言**

小学低年级组仅限使用图形化编程语言；小学高年级组、初中组图形化编程语言或 Python 语言二选一。

**（二）初赛**

1.比赛形式：线上比赛。参赛选手报名成功后，需要在官方规定的时间范围内，根据比赛的主题，进行作品创作，可使用官方提供的素材创作，也可使用自选素材自由创作。作品创作完成后，上传至比赛平台即可。

2.作品提交：在规定时间内，参赛选手可以多次提交，以最后一次提交为准；如有特别功能需要说明的作品，可上传讲解视频或附件资料；超过提交时间未提交作品的视为放弃比赛。

3.作品评审：作品评审为计分制，由多个评委打分，取平均分，满分100分。

4.晋级制度：根据成绩排名决出入围选手，如有成绩相同时，提交时间靠前者排名靠前。

5.比赛时间以竞赛平台公布为准。

**（三）复赛**

　　1.比赛形式：线上比赛。晋级全省复赛的选手，需要在官方规定的时间范围内，根据比赛的主题，进行作品创作，可使用官方提供的素材创作，也可使用自选素材自由创作。作品创作完成后，上传至比赛平台即可。

2.作品提交：在规定时间内，参赛选手可以多次提交，以最后一次提交为准；如有特别功能需要说明的作品，可上传讲解视频或附件资料；超过提交时间未提交作品的视为放弃比赛。

3.作品评审：作品评审为计分制，由多个评委打分，取平均分，满分100分。

4.晋级制度：根据成绩排名决出入围选手，如有成绩相同时，提交时间靠前者排名靠前。

5.比赛时间以竞赛平台公布为准。

**（四）决赛**

1.比赛形式：线下参赛。晋级全省决赛的选手，需要在官方规定的时间范围内，前往官方指定的比赛地点参赛，根据决赛现场公布的主题进行作品创作并提交至决赛平台。可使用官方提供的素材创作，也可使用自选素材自由创作。

2.作品提交：在规定时间内，参赛选手可以多次提交，以最后一次提交为准；作品创作与提交限时120分钟，超过时间未提交作品的视为放弃比赛。

3.作品评审：作品评审为计分制，由多个评委打分，取平均分，满分100分。

4.比赛时间以竞赛平台公布为准。

**五、竞赛要求**

**1.作品类别（供选手构思创作思路时参考）**

　　互动游戏类：各种竞技类、探险类、角色扮演类、球类、棋牌类游戏等。

　　实用工具类：有实用价值，可以解决学习生活中的实际问题的程序工具。

　　科学探索类：现实模拟、数学研究、物理实验等各学科的趣味性展示与探究。

　　创意艺术类：引入绘画、录音、摄影等多媒体手段，用新媒体互动手法实现音乐、美术方面的创意展示。

**2.作品要求**

参赛作品要主题鲜明、创意新颖、内容健康，不触犯国家法律法规，不得剽窃、抄袭、顶替他人作品。

**六、评比标准**

**（一）初赛**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **指标** | **描述** | **分值** |
| 主题内容 | 主题鲜明，创意独特，表达形式新颖。 | 0-5 |
| 构思巧妙，充分发挥想象力，创意令人惊喜。 | 0-10 |
| 设计思想 | 构思完整，内容主题清晰，有始有终。 | 0-5 |
| 创意来源于学习与生活，积极健康，反应青少年的年龄心智特点和玩乐思维。 | 0-10 |
| 程序技术 | 合理正确地使用编程技术，程序运行稳定、流畅、高效，无错误。 | 0-10 |
| 程序结构划分合理，代码编写规范，清晰易读。 | 0-10 |
| 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。 | 0-15 |
| 艺术审美 | 界面美观、布局合理，给人以审美愉悦和审美享受。 | 0-5 |
| 角色造型生动丰富，充分表现主题。 | 0-5 |
| 动画动效协调自然，音乐音效使用恰到好处。 | 0-5 |
| 用户体验 | 观看或操作流程简易，无复杂、多余步骤。 | 0-10 |
| 人机交互顺畅，用户体验良好。 | 0-10 |

1. **决赛**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **指标** | **描述** | **分值** | **得分** |
| 程序设计  30 | 程序完整、准确地实现预定功能、不存在明显 的错误或遗漏。 | 0-10 |  |
| 代码结构清晰、逻辑性强、无不必要的重复或 冗余代码。 | 0-10 |  |
| 程序运行流畅、在处理复杂任务时无明显的性 能下降。 | 0-10 |  |
| 艺术审美  20 | 程序界面美观、色彩搭配和谐、图标按钮等视 觉元素专业且吸引人。 | 0-10 |  |
| 程序中的动画和过渡效果流畅自然、增强用户 体验 | 0-5 |  |
| 音效或背景音乐与程序内容相协调，且不会干扰用户使用。 | 0-5 |  |
| 创新思维  30 | 程序展示了独特的创意或新颖的实现方式、在 同类作品中具有显著的区别。 | 0-10 |  |
| 运用新颖的技术或方法来解决问题、有效地提 升程序的质量或用户体验。 | 0-10 |  |
| 程序具有进一步开发或拓展的潜力、鼓励用户 进行自定义或二次创作。 | 0-10 |  |
| 用户体验  20 | 程序容易上手、用户能快速理解程序的功能和 操作方法。 | 0-10 |  |
| 程序能及时准确地响应用户的操作、在用户遇 到问题时，提供有效的帮助或反馈。 | 0-5 |  |
| 程序能适应不同用户的需求和习惯、考虑不同 年龄段或技能水平的用户。 | 0-5 |  |

**（三）不予评奖**

　　1.取消比赛资格：参赛选手重复或虚假报名；找他人替赛或替他人比赛；迟到 15 分钟以上，未到场比赛。

2.参赛选手作品评分为0分。

3.参赛选手被投诉且成立。

4.参赛选手不听从裁判（评委）依据竞赛规则所作出的正确指示。

5.参赛选手比赛过程中与其他人员沟通须本人独立完成的比赛。

**七、相关说明**

1.参赛作品须为选手原创，若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权的行为，一律取消参评资格，如涉及版权纠纷，由申报者负责。

2.参作品的著作权归作者所有，使用权由作者与主办单位共享，主办单位有权以任何形式对作品进行展示和传播。

3.本规则是实施裁判工作的依据，在竞赛过程中裁判（评委）有最终裁定权。凡是规则中没有说明的事项由裁判组决定。