

米思齐创意电子编程大赛

暨第二届四川省青少年创意编程与设计大赛

活动章程（2019 版）

1. 活动简介

米思齐创意电子编程大赛是基于四川省青少年创意编程与设计大赛下的赛事活动，是组织在校中小学生创客爱好者，在老师的指导下，在学校、家庭、校外工作室或科技实验室，以个人或团队的方式，进行电子创意编程的创意、设计、编程与制作，最后提交创意电子编程作品参加首届四川省青少年创客创意电子编程活动。本次活动对于培养学生计算思维，激发创新潜能，提高综合设计和编程的能力，培养学生科学素养极为有益。

2. 活动主题

本次米思齐创意电子编程大赛不限制主题，旨在促进、青少年充分发挥创意。参加编程活动的参赛选手要提交一件符合一定中心主题的创意作品，参赛选手统一使用指定的创作工具米思齐编程软件进行创作。作品创意可以是提出新颖的想法、主意，也可以是解决某个问题的奇思妙想。

3. 活动细则

3.1 比赛分组

比赛以一个项目为参赛单位，每个项目允许 1~3 个成员参加。参赛选手要求为在校生，不限年龄、学校，每个团队需有一名指导教师。

参赛选手应在赛前完成参赛作品的制作，并上传提交，比赛分为作品提交、海选审查、决赛路演三个阶段。

作品提交时间：2019 年 5 月 1 日—2019 年 5 月 12 日

海选审查时间：2019 年 5 月 13 日—2019 年 5 月 17 日

海选入围作品公布时间：2019 年 5 月 18 日下午 14:00

决赛路演时间：2019 年 5 月 25 日

3.2 参赛作品的类型与要求

3.2.1 作品类型

参赛作品接受创意电子编程设计类作品。从解决实际问题入手，设计开发相关产品或解决方案，以米思齐创意电子编程为核心，外围场景结构设计可以采用瓦伦纸、3D 打印或激光切割，同时考虑人性化、美观性、实用性、技术复杂度和创新性等方面。

3.2.2 作品要求

(1) 原创性：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的行为，一律取消评奖资格。如涉及作品原创问题的版权纠纷，由申报者承担责任。

(2) 创新创造：作品主题鲜明，创意独特，表达形式新颖，构思巧妙，充分发挥想象力。

(3) 设计思想：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智特点和玩乐思维。

(4) 艺术审美：界面美观、布局合理，给人以审美愉悦和审美享受，模块程序排列整齐直观，无垃圾代码。作品造型美观，部件设计合理且可操作性强。

(5) 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。作品著作权归作者所有，使用权由作者和主办单位共享。主办单位对获奖作品有宣传和展示的权利。

3.2.3 作品提交

(1) 设计文档（请按照官网申报处要求填写完整，上传的各类图片大小在 2M 以内）。

(2) 作品使用说明视频（附视频上传链接，具体要求见官网作品申报处，视频时长建议在 5 分钟以内，视频大小不超过 200M，清晰度至少为 720P）。

3.3 活动流程

3.3.1 线下培训

在比赛开始前，主办方将提供创意电子编程设计的线下培训，及相关套件的使用操作方法。

比赛官网同时提供专用器材套件申请单。

3.3.2 作品申报

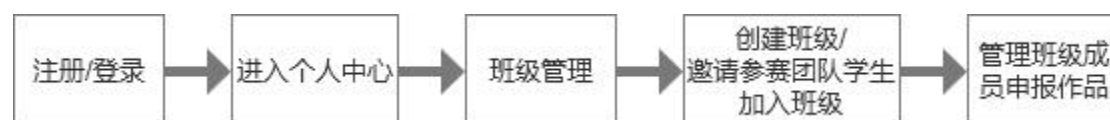
本次比赛，学生需要在教师的带领下进行作品申报。教师先在参赛平台完成教师认证，创建参赛班级，完成参赛班级报名，学生创建学生账号并加入参赛班级。完成作品创作后，通过团队队长学生账号进行作品申报，申报开始时间 2019 年 5 月 1 日上午 10:00，申报截止时间 2019 年 5 月 12 日晚 23:59。

注：请参赛指导教师加入赛事官方 QQ 群，方便相关比赛信息答疑和指导。

第一部分：指导教师开设参赛班级

参赛指导教师需要在比赛官网开设班级，并邀请参赛团队进入班级，方便参赛作品的查

验与管理。



3.3.2.1 教师注册及认证

教师注册时请选择“教师注册”按钮，按照要求填写教师认证申请表，点击提交，即可注册成功。

3.3.2.2 创建班级

教师认证通过后，直接通过账号登录网站，进入个人中心。

在班级管理选项处，点击“创建班级”，并完善班级信息。

教师可邀请学生账号进入班级，学生也可通过班级码申请加入参赛班级。

3.3.2.3 班级成员作品管理

在比赛海选开始后，指导教师可在班级页面内查看参赛学生的作品提交状况及设计文档内容，方便指导老师对作品进行查验。

第二部分：学生作品申报



3.3.2.4 学生注册

①进入比赛官网，在地址栏中输入：。

②点击页面右上角的“注册|登录”按钮，在弹出的页面中选择“学生注册”，填写相应信息即可注册成功。

③注册时需要向指导教师询问班级码并填写，以便加入指导老师创建的班级。

3.3.1.5 作品申报

关联参赛班级后，学生获得参赛资格，即可通过个人账号进行参赛作品申报，团队作品由队长账号进行作品申报，海选作品申报时间为2019年5月1日上午10:00至2019年5月12日晚23:59。

申报时要注意准备好全部材料，相关材料包括填写设计文档及录制作品实际操作视频（视频大小不超过200M，时长不超过5分钟，清晰度最低为720P，请保证操作流程的完整）。团队需要在比赛官网海选文档提交处提交导出为PDF格式的设计文档，视频需提前上传优酷并提交视频链接。

在提交作品申报前，请认真阅读并同意参赛协议。

3.3.2 海选审查

组委会将根据申报资料对参赛作品进行海选审查。作品申报需在比赛官网提交设计文档及操作视频，评审采用在线后台审查的方式，选取 50 份优秀作品入围决赛。选手可在自己的作品提交页查看作品情况。入围作品将在 2019 年 5 月 18 日下午 14:00 公布。

3.3.3 决赛审查

通过海选入围决赛的作品，将获得一个作品编号。在决赛评审开始前，学生可持续完善相关文档，在 5 月 23 日晚 22:00 前，入围决赛的团队需将路演 PPT 提交至大赛官方邮箱，PPT 命名格式为【编号+项目名称】，内容可包含演示视频，控制路演时间在 5 分钟以内。还需导出设计文档的 PDF 版本，提交至官网决赛文档提交处（提交至官网的 PDF 请命名为【编号+项目名称】），并打印出来，在决赛现场提交给评委。

入围作品将在 2019 年 5 月 25 日进行决赛评审。决赛阶段采取路演评审的方式，每个团队或个人按照作品编号顺序上台进行路演，展示产品及作品演示视频，每个团队有 5 分钟的路演时间。

决赛路演经专家现场评审，根据评分标准，全部参赛作品将评选出一等奖 3 个、二等奖 12 个、三等奖 15 个，其余入围决赛且未获前三等奖的作品为优秀奖，获奖选手获得活动等级证书。决赛结果定于 2019 年 5 月 25 日路演评审现场公布。

4. 评审尺度

4.1 作品评审

（1）发现问题、解决问题（15 分）。作品创意出发点源自生活或学习中的世纪问题，有实用价值。

（2）STEAM 知识综合运用能力（20 分）。作者能够将自己所学的科学、数学、工程、艺术知识结合编程科技，解决现实生活中的问题。强调创意的原创和独创性。

（3）探索精神、创新性（15 分）。充满想象力的思考，清楚明了的表达。用开放的心态持续学习新知识。充分表现想象力，积极发挥创造力，有很强的自我学习能力，自主创作精神。

（4）艺术审美与可操作性（10 分）。模块程序排列整齐直观，无垃圾代码。作品造型美观，部件设计合理且可操作性强，能直观感受作品呈现的创造力与想象力。

（5）程序思维和技术负责性（10 分）。模块程序流畅运行，概念理解准确，代码模块使用熟练，程序运行流畅高效无错误，硬件运行流畅，能与程序之间连接顺畅，有效配合完成项目。

4.2 设计文档评审

(1) 逻辑表达 (10 分)。设计文档格式是否正确，产品项目的设计流程是否完善，产品设计的思维是否逻辑清晰。

(2) 文档内容 (10 分)。是否有开源硬件 (即有电路原始图)，内容是否完整，整体产品设计是否符合作者的自定主题。

(3) 视频表达 (10 分)。视频拍摄是否简洁清楚，作品演示过程是否完整。

注：决赛评审为百分制评分，作品的分数统计为：10 名评委，去掉一个最高分，去掉一个最低分，取其平均值作为作品最终得分。

5. 奖励

5.1 学生奖项

海选评审后，各组别参赛作品将评出 50 份优秀作品进入决赛路演评审阶段。

决赛评审阶段，由专家现场评审，根据评分标准，在全部参赛作品中，将评选出一等奖 3 个、二等奖 12 个、三等奖 15 个，获奖选手获得等级证书。

5.2 入围奖项

凡是通过海选评审入围决赛的作品且未获前三等奖的作品，将获评“优秀奖”。

5.3 其他奖项

优秀组织奖及最佳导师奖将根据项目申报数量及获奖情况综合评定。

6. 其他

6.1 关于活动章程的任何修订，在四川青少年科技创新活动服务平台及官方赛事 QQ 群内发布。

6.2 活动期间，凡是章程中没有说明的事项由组委会决定。

6.3 第二届四川省青少年创意编程与智能设计活动组委会对章程中未说明事项及有争议事项，均拥有最后解释权和决定权。