附件1

第二届自治区青少年创意编程比赛参赛办法

一、参赛对象

Scratch创意编程比赛分小学I组（1-3年级）、小学II组（4-6年级）和初中组；Python创意编程比赛分初中组和高中组（含中等职业学校）。全区中、小学在校学生均须以个人为单位报名参赛。

二、参赛形式

创意编程比赛分初评和终评两个阶段。每人限报1项作品，每项作品限1名指导教师，指导教师必须是在校教师。参赛选手可登录“第二届新疆青少年创意编程与智能设计大赛”（网址：https://www.aerfaying.com/matchs/xj2020）报名参赛。

三、作品类型

选手可围绕大赛主题，结合当下大事件，传播正能量，在以下类型任选其一进行创作。

1.互动艺术类：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.互动游戏类：各种竞技类、探险类、角色扮演类、球类、棋牌类游戏等等。

3.实用工具类：有实用价值、能解决学习生活中的实际问题的程序工具。

4.科学探索类：现实模拟、数学研究、科学实验等等各学科的趣味性展示与探究。

四、作品要求

1.作品原创。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.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智特点和玩乐思维。

4.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。

5.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，动画动效协调自然，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。

6.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。

7.参赛作品的著作权归作者所有，使用权由作者与主办单位共享，主办单位有权出版、展示、宣传参赛作品。

五、参赛步骤

2020年4月25日—5月25日：作品网上申报。

2020年6月：作品初评确定入围终评选手名单。

2020年7－8月：大赛终评（具体时间另行通知）。

2020年9月：公布获奖名单，颁发荣誉证书。

六、申报文件

1.在线创作提交作品。

2.作品说明文档。在线申报时填写相关作品说明，包括：

（1）明确的主题，作品的设计目标，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、总结探究结论或解决问题。如果作品目标描述不清晰、或作品未能体现出对目标的完成，则不应获得更多分数。

（2）编程思维与技巧。选手需为角色、场景等主要应用元素进行描述，如使用特殊的编程技巧或计算方法也需单独详细说明。

（3）素材原创与引用要求。如果选手使用了非原创的图形、图片、音频素材，需明确标注引用来源或创作者，标注明确才属于合格作品。同时鼓励创作和使用原创素材，可以考虑给予原创素材适当加分。

（4）拍摄作品阐述视频。内容包括创作思路、过程等，拍摄时长控制在1分半钟（90秒）以内，格式为MP4。将视频上传到腾讯视频(http://v.qq.com)，标题格式为“2020新疆大赛+姓名+作品名”并将视频链接复制到大赛官网作者作品的右侧说明栏。