

第三屆騰訊青少年人工智能追夢營

圖形化創意程式設計活動

活動手冊

騰訊扣叮

2021年6月

第三屆騰訊青少年人工智慧追夢營活動

圖形化創意程式設計活動手冊

一、圖形化創意程式設計活動簡介

程式設計是通過代碼語言讓電腦執行特定任務的人機之間交流的基本方式，也是實現人工智慧的基礎能力，在人工智慧應用場景中發揮基礎性作用。青少年從小學程式設計，可以培養計算思維、邏輯思維和創新思維。隨著互聯網、大數據、人工智慧時代的來臨，學習程式設計可以從基礎上培養青少年對人工智慧的認知、素養和興趣。

為了考察青少年對電腦程式設計和信息技術等有關知識的綜合運用情況，激發和培養青少年的創新能力與邏輯思維能力，我們設立圖形化創意程式設計活動。參賽青少年將使用國內自主研发的程式設計軟體平臺騰訊扣叮，圍繞特定主題，設計程式設計創意作品，通過線上報名、線上提交作品的方式參與活動，活動組委會將組織評委組對作品進行審核，對優秀作品和學生進行表彰。

二、參賽條件

1. 在校的8-13歲中小學學生均可參賽。
2. 個人自主報名，不支持組隊
3. 每人最多可有1名指導老師，多名學生的指導老師可以重複。指導老師作為責任人，有責任監督活動期間學生的財產、人身安全保護，指導參與活動學生制定學習計畫，督促參賽學生順利完成活動。

4.是否有指導老師不作為報名參賽的必要條件，鼓勵學生自主報名參賽。

5. 分組及工具情況

序號	參賽組別	參賽年齡	參賽工具
1	圖形化低齡組	8-10歲	騰訊扣叮創意實驗室
2	圖形化中齡組	11-14歲	騰訊扣叮創意實驗室

三、活動主題

隨著科技與人工智慧技術的不斷發展和普及，未來社會生活將越來越具有“智慧”。智慧城市、智慧交通、智慧校園、智慧物流、智慧圖書館等智慧解決方案層出不窮。請以“智慧未來”為主題，使用騰訊扣叮創意實驗室圖形化程式設計工具圍繞活動主題進行自由創作。

四、作品類型

參賽作品類型包括互動遊戲，互動藝術，實用工具、科學探索和其他符合創意作品類型要求的均可。具體類型說明如下：

作品類型	說明
互動遊戲	各種競技類、探險類、角色扮演類、體育類或其他創新品類遊戲均可
互動藝術	引入繪畫、錄音、攝影等多媒體手段，用新媒體互動手法實現音樂、美術方面的創意展示。
實用工具	有實用價值、能解決學習生活中的實際問題的程式工具。
科學探索	現實模擬、數學研究、科學實驗等等各學科的趣

	味性展示與探究。
其他創意	作品體驗創新創意，體現活動主題即可

五、作品評分標準

項目	評分說明	評分細則	占比
創新創造	本專案評價作品的整體創意。要求創作者在創作作品時能在主題要求的基礎上發揮創新，創作出具有獨特創意的作品。 作品構思完整，作品主題鮮明，創意獨特，表達形式新穎，構思巧妙，充分發揮想像力。創意來源於學習與生活，積極健康，反映青少年的年齡心智特點和創新思維。	<ol style="list-style-type: none"> 1、作品原創 2、主題表達形式新穎 3、具有想像力和表現力 4、構思巧妙，創意獨特 	20
藝術審美	本專案評價作品的藝術設計。要求創作者在創作作品時考慮作品的美學體驗。 環境設計美觀、佈局合理，給人以審美愉悅和審美享受；角色造型生動豐富，動畫動效協調自然，音樂音效使用恰到好處；運用的素材有實際意義，充分表現主題。	<ol style="list-style-type: none"> 1、模型擺放正確 2、模型搭配協調，不突兀 3、環境設計具有一定的藝術感，能較好地反映主題 4、角色突出，內容設計上與環境能較好的互動 5、多媒體元素使用恰到好處，能烘托主題 	20
構思設計	本專案評價作品構思的邏輯性與正度。要求作品構思完整，邏輯清晰，內容主題明確，有始有終；創意來源於學習與生活，積極健康，反映青少年的年齡心智特點和玩樂思維。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作品結構完整 2. 作品主題設計和結構設計巧妙 3. 作品實現邏輯清晰不混亂 4. 作品主題清晰，前後一致，不跑題 	20

程式技術	本專案評價作品的程式設計技術使用。要求創作者在創作作品時合理正確地使用程式設計技術。程式運行穩定、流暢、高效，無明顯錯誤；程式結構劃分合理，代碼編寫規範，清晰易讀；通過多元、合理的演算法解決複雜的計算問題，實現程式的豐富效果。	<ul style="list-style-type: none"> 1、程式正確可運行 2、程式中體現了程式設計的基本結構順序、循環、判斷； 3、程式中在基本結構的基礎上進一步引入基本結構嵌套等技巧； 4、作品編寫中使用克隆、引用、消息傳遞等技巧； 5、程式編寫中使用變量或函數參與程式編寫。 	20
用戶體驗	本專案評價作品的使用者使用感受。要求創作者在創作作品時考慮使用者的感受。作品觀看或操作流程簡易，無複雜、多餘步驟；人機交互順暢，用戶體驗良好。	<ul style="list-style-type: none"> 1、功能明確、結構合理。 2、功能完整，運行穩定可靠。 3、考慮到交互設計、操作流暢 	20

六、活動流程規則

1. 學生登錄騰訊扣叮平臺

(<https://coding.qq.com/>)，進入追夢營頁面，選擇對應參賽營地進行活動報名。

2. 完成報名的學生點擊【立即創作】按鈕，前往騰訊扣叮創意實驗室進行創意創作。

3. 完成創作的學生，在參賽頁面點擊【提交作品】按鈕，選擇對應作品進行提交。

4. 活動評委會將根據“作品評分標準”，從創新創造、藝術審美、構思設計、程式技術、使用者體驗五個緯度對參賽作品進行評選打分，甄選出部分優秀選手進行表彰。

5. 作品評選後將在活動官網公開展示。

七、獎項設置

1、圖形化創意程式設計活動將按照參與活動的青少年年齡組別進行評價。

2、圖形化創意程式設計作品設一、二、三等獎，比例分別為10%、20%、30%，頒發獎勵證書。

3、為表彰輔導老師的辛勤勞動，對獲一、二等獎創意程式設計作品的輔導老師，頒發園丁獎獎狀。

4、為了表彰參賽學校對活動的大力支持，根據學校的綜合獲獎情況，將對取得優秀成績的校長頒發科技創新校長獎。

5、對組織本活動工作出色，成績突出的的機構或單位，授予科技創新組織獎。

6、將推薦一定數量的優秀學生前往參與全國追夢營嘉年華活動，評選優秀老師作為帶隊老師陪同學生前往。

7、在全國總營追夢營嘉年華活動中表現優異者，可獲得世機賽特色活動獎勵證書，並有機會參與世界機器人大賽決賽線下表演活動。

八、回避範圍及方式

1、回避範圍

回避是指評審專家具有法定情形，必須回避，不參與相關作品評審的制度。按照相關規定，結合競賽活動實際，如果評審專家具備以下情形之一的，應當回避：

- ① 是參賽選手的近親屬；
- ② 與參賽選手有其他直接利害關係；
- ③ 擔任過參賽選手的輔導老師、指導老師的；
- ④ 與參賽選手有其他關係，可能影響公正評審的。

2、回避方式

回避方式有自行回避與申請回避兩種：

1) 自行回避

評審專家自行提出回避申請的，應當說明回避的理由，口頭提出申請的，應當記錄在案。

評審專家有上述①②③④情形之一的，應當自行回避。評審專家在活動評審過程中，發現有上述①②③④情形之一的，應當自行提出回避；沒有自行提出回避的，活動組委會應當決定其回避。評審專家自行回避的，可以口頭或者書面提出，並說明理由。口頭提出申請的，應當記錄在案。

2) 申請回避

參賽選手及評審專家要求其他評審專家參與回避的，應當提出申請，並說明理由。口頭提出申請的，應當記錄在案。

九、異議處理機制

1、“騰訊青少年人工智慧追夢營”活動接受社會的監督，選拔賽的評審工作實行異議制度。

2、任何單位或者個人對“騰訊青少年人工智慧追夢營”活動的參賽選手、參賽單位及其專案的創新性、先進性、實用性及推薦材料真實性、比賽成績等持有異議的，應當在專案成績公佈之日起 10日內向活動組委會提出，逾期不予受理。

3、提出異議的單位或者個人應當提供書面異議材料，並提供必要的證明檔。提出異議的單位、個人應當表明真實身份。個人提出異議的，應當在書面異議材料上簽署真實姓名；以單位名義提出異議的，應當加蓋本單位公章。以匿名方式提出的異議一般不予受理。

4、提出異議的單位、個人不得擅自將異議材料直接提交評審組織或者評審專家；專家收到異議材料的，應當及時轉交活動組委會，不得提交評審組織討論和轉發其他評審專家。

5、活動組委會在接到異議材料後應當進行審查，對符合規定並能提供充分證據的異議，應予受理。

6、為維護異議者的合法權益，活動組委會、推薦單位及其指導老師，以及其他參與異議調查、處理的有關人員應當對異議者的身份予以保密；確實需要公開的，應當事前徵求異議者的意見。

7、涉及參賽選手所完成項目的創新性、先進性、實用性及推薦材料真實性、比賽成績的真實性等內容的異議由活動組委會負責協調，由有關指導單位或者指導老師協助。參賽選手接到異議通知後，應當在規定的時間內核實異議材料，並將調查、核實情況報送活動組委會審核。必要時，活動組委會可以組織評審專家進行調查，提出處理意見。涉及參賽選手及其排序的異議由指導單位或者指導老師負責協調，提出初步處理意

見報送活動組委會審核。參賽選手接到異議材料後，在異議通知規定的時間內未提出調查、核實報告和協調處理意見的，該項目不認可其比賽成績。

8、異議處理過程中，涉及異議的任何一方應當積極配合，不得推諉和延誤。參賽選手在規定時間內未按要求提供相關證明材料的，視為承認異議內容；提出異議的單位、個人在規定時間內未按要求提供相關證明材料的，視為放棄異議。

9、異議自異議受理截止之日起 60 日內處理完畢的，可以認可其比賽成績；自異議受理截止之日起一年內處理完畢的，可以直接參加下一年度比賽。

10、活動組委會應當向活動專家評審委員會報告異議核實情況及處理意見，並將決定意見通知異議方和參賽選手。

十、賽事連絡人

唐鵬鵬、張志剛

郵箱：v_pptang@tencent.com

電話：15310252736/13590103759（工作日 9：00-17：00）

QQ群：901149122

十一、智慧財產權聲明

活動組委會鼓勵並宣導技術創新以及技術開源，並尊重參賽隊的智慧財產權。參賽隊伍比賽中開發的所有智慧財產權均歸所在隊伍所有，組委會不參與處理隊伍內部成員之間智慧財產權糾紛，參賽隊伍須妥善處理本隊內部學校及其他身份的成員之間

對智慧財產權的所有關係。參賽隊伍在使用組委會提供的裁判系統及賽事支援物資過程中，須尊重原產品的所有智慧財產權歸屬方，不得針對產品進行反向工程、複製、翻譯等任何有損于歸屬方智慧財產權的行為。

十二、注意事項

1、 參與活動人員必須嚴格遵守屬地新冠疫情防控相關規定，按照疫情常態化防控要求控制現場聚集人數，憑“綠碼”入場，配合工作人員測量體溫，嚴格佩戴口罩等，體溫超過37.2°C或者未戴口罩者禁止入場。

2、 參與活動人員必須牢固確立“安全第一”的意識，把活動安全放在首要位置。嚴格注意用電安全，相關機器人設備須提前充好電，準備好備用電池，規範用電，防止觸電。嚴格注意防火安全，禁止攜帶易燃易爆等危險品和打火機、火柴等進入賽場。嚴格注意操作安全，活動期間如有發射彈丸、切割材料、器件焊接等危險操作時必須戴好頭盔、手套、護目鏡等防護措施。活動期間，參與活動人員應熟悉場地環境，若遇緊急情況，嚴格服從安保人員指揮。

3、 參與活動人員應遵守場地制度，愛護公共設施，自覺保持公共衛生。

十三、其它

1、 關於追夢營規則的任何補充、修訂，將在賽事網站上發佈

2、活動期間，凡是規則中沒有說明的事項由專家評審委員會決定。

3、主辦單位對凡是規則中未說明及有爭議的事項擁有最後解釋權、補充權和決定權。