

## 附件 2

# 2019 年浙江省中小学信息技术创作大赛 参赛办法（智能设计比赛）

2019 年浙江省中小学信息技术创作大赛智能设计比赛包括 Arduino、Micro:bit 两个类别。

### 一、参赛对象

Arduino 智能设计比赛设小学组（4-6 年级）、初中组和高中组。

Micro:bit 智能设计比赛设小学组（4-6 年级）和中学组。

智能设计比赛参赛选手以组队方式参加，按照作品类别报名、创作并提交参赛作品。每组学生人数限定 2 人，不允许跨学校、年级组别组队，每名学生限报名参加 1 组，每组限报 1 项参赛作品，每项作品限 1 名指导教师。

### 二、参赛形式

智能设计比赛分初评和终评两个阶段，均以线上形式开展。2019 年 6 月 1 日-6 月 30 日，登录浙江省青少年科技教育服务平台（<https://www.qsnkj.org.cn/>），点击进入“2019 年浙江省中小学信息技术创作大赛”报名参赛。

### 三、作品类别

参赛作品的控制器须根据作品类别和功能需要，使用 2019 年浙江省中小学信息技术创作大赛指定的 Arduino 系列

中的各型号开发板或者 **Micro:bit** 开发板进行设计和创作。须按照以下三项类别进行申报：

1.科学探索类：为探索科学知识、探究自然现象，用于开展和辅助科学实验或模拟科学现象、讲解科学原理，呈现科学知识的作品。

2.工程应用类：针对学习与生活中发现的问题和需求，以及对工业、农业、森林海洋、交通运输、公共服务等社会各行业的观察与思考，设计实现能够利用智能手段解决问题或改进现有解决方式的作品。

3.人文艺术类：运用声、光、触控效果、交互体验等智能技术，展现艺术思考、艺术体验或人文思想、历史文化、民族风采等内容的作品。

#### **四、作品要求**

1.思想性：主题清晰、思想明确，体现青少年自身的科学精神和创新意识。

2.科学性：方案设计合理、软硬件选择恰当，可扩展性强，程序思路清晰、算法简洁、结构严谨。

3.创新性：选题新颖，构思巧妙，设计独特，具有一定的原创性和创新性。

4.实用性：作品来源于社会生活中具体问题或对现有设备（技术）的针对性改良，具有一定的实用性和可操作性。

5.艺术性：作品设计符合工业设计标准，具备艺术欣赏性和表现力，符合时代审美。

6.参赛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，一律取消申报和评奖资格，如涉及版权纠纷，由申报者承担责任。

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、宣传获奖作品。

## 五、参赛步骤

6月1日-6月15日：参赛选手注册。

6月16日-6月30日：作品申报提交。

7月：作品初评、终评，并公布获奖名单。

## 六、作品申报

1.作品说明文档。在线申报时填写相关作品说明，包括：

- (1) 创作灵感、设计思路。
- (2) 团队成员介绍和工作分工说明。
- (3) 硬件清单：包括硬件型号及成本。

Arduino 智能设计比赛限定使用以下型号的 Arduino 作为开发板：Uno, Leonardo, Esplora, Micro, Mini, Nano, Mega, Mega ADK, Gemma, LilyPad;

Micro:bit 智能设计比赛限定使用 Micro:bit 作为基础开发板，可使用扩展板对功能和引线进行扩展。

(4) 至少 5 个步骤的作品制作过程，每个步骤包括至少一张图片和简要文字说明，可制作 PPT 文件（10M 以内）。

(5) 成品外观及功能介绍，并提供必要的使用说明。

2.作品演示视频，在线申报时上传相关视频文件，包括：

(1) 设计思路、研究过程，对作品外观设计及作品功能进行充分演示。

(2) 时间：2 钟以内。

(3) 格式：MP4。

3. 接线图，需要提交 jpg、png 格式的图片。

4. 原创声明，同意大赛组委会对参赛作品进行公开展示。