

附件 2

第六届新疆青少年创意编程与智能设计 大赛 Python 编程参赛办法

一、参赛对象

Python 创意编程比赛设初中组和高中组。全区初中、高中（含中等职业学校）在校学生均以个人名义报名参加。

二、参赛形式

每名参赛者限报 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“第六届新疆青少年创意编程与智能设计大赛”网站报名参赛。

三、作品类型

1.科学探索类：数学对象可视化、现实过程模拟仿真、科学实验等各学科的趣味性展示与探究。

2.实用工具类：有实用价值、能解决学习生活中的实际问题、提高学习工作效率的程序应用工具。

3.数字艺术类：通过程序生成和展示视觉艺术，具备创意、美感和互动性。

4.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。

四、作品要求

1.作品原创

作品可借鉴已有程序作品，但必须体现创作者的思考和

创新。如作品程序代码与已存在第三方作品相似度在 90%以上，且未标明借鉴来源或未能证明原创性，一律取消评奖资格。

2.艺术展现

作品充分展现计算机图形与计算机艺术特色，创意巧妙独特，表现形式丰富。作品合理运用图形与色彩，创造愉悦审美感受。

3.交互体验

作品的绘制过程流畅，富有创意；交互设计简单明了，体验良好；内容主题清晰，易于理解。

4.程序技术

程序能够正常运行，运行过程稳定、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；巧妙利用计算思维与算法，创造独特创意体验。

5.参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、作品申报

(一) 申报清单

作品文件	讲述视频	承诺书	附件
标准版.py	Mp4 格式，90 秒左右， 100MB 左右；	手写签名后 Jpg 格式	作品效果图请在此 处以 zip 格式上传

(二) 作品文件格式

离线完成 Python 创意编程作品后，登陆大赛网站进行提交作品。运行环境主要包括：作品在 Python3.9 以上版本中

运行，并与操作系统无关，不依赖网络在线资源。使用特殊模块需注明来源；要求作品为纯 Python 代码实现，采用标准鼠标键盘交互，不需要特殊硬件辅助。除 Python 标准发行版自带的内置模块（如 Turtle、Tkinter 等）之外，第三方模块仅限于：Numpy、Matplotlib、Jieba、Pillow、Pygame、Easygui。

（三）申报作品材料要求

1.作品效果图。即作品的关键画面截图，或作品运行效果的最终截图；效果图必须与程序实际运行结果一致。如作品生成有随机性效果，则文档中需充分说明随机设计的用意。

2.作品主题。包括作品的名称、创意设计说明、对主题的阐释、内涵等内容。目标描述不清晰或展示目的不明确的作品会扣除一定分数。

3.编程技巧说明。充分描述作品中所运用的编码技巧、程序算法或工程设计方法，可运用恰当的逻辑流程图配合解释。

4.参考与引用说明。如借鉴或参考已有第三方作品，应在说明文档中注明所借鉴参考的代码出处，并详细说明自己的创意或创新之处。如与原作相比未能展现创新点，则会被扣除一定分数。

5.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 90 秒以内，格式为 MP4。视频文件标题格式为“2024 年新疆大赛+姓名+作品名”。具体上传步骤见大赛技术群。

（6）原创声明。在参赛网站下载“参赛选手承诺书.doc”，

打印纸质版手写签名后拍照再上传。

六、申报步骤

1.参赛选手使用“Chrome 或 QQ 浏览器”登录参赛网址，打开“第六届新疆青少年创意编程与智能设计大赛”网页，点击报名按钮。

2.已有用户名，无需重复注册。新用户注册成功后，请妥善保管账号及密码，账号密码丢失将无法参加比赛。

3.按照大赛报名流程，点击报名，按要求填写参赛选手相关信息。务必如实选择所在地区/市-县、真实姓名、手机号，学校要写全称，如：“乌鲁木齐市第三中学”，切记不要简写为“三中”等模糊字样。

* 选择项目: 请选择项目

请仔细核对你所参加的赛项和组别

* 姓名: 张三

* 证件号码: 1301■■■■β

身份证 护照 其他

* 性别: 男 女

* 年级: 请选择年级

* 辅导老师:

* 老师电话:

* 所处省市: 新疆维吾尔自治区/乌鲁木齐市/乌鲁木齐县

务必如实选择地区州/市/区县

激活码: 不能 忽略此处

* 学校/机构: 请选择学校/机构

搜索 手动输入

若没有该学校名称，点击“手动输入”

