

Produced by RobotChallenge

RC.CODE

WORLD PROGRAMMING COMPETITION

RC.CODE世界编程大会，由RobotChallenge出品



RC.CODE.编程创想赛-赛项说明

赛项信息

创意编程，智造未来！RC.CODE 鼓励青少年以技术探索世界，用创新表达思想，成为未来的构建者。本项目以项目制学习（PBL）为核心，倡导学生将编程与生活、学科知识相融合，通过完成年度主题项目，在创造中学习，全面提升计算思维与创新表达能力。

1 赛项内容

- A. 赛事主题：[参照赛季主题文件](#)
- B. 参赛者需依据组委会公布的主题，完成作品创作。
- C. 作品类型不限，包括但不限于创意工具、创意游戏、创意动画、互动艺术、实用程序等。
- D. 所有作品须围绕主题展开，体现创新意识与技术实现能力。

2 组别设置

编程项目	编程语言	组别划分	年龄要求	参赛队伍
编程创想赛	图形化	A	≤9 岁	2 人/队
编程创想赛	图形化	B	≤12 岁	2 人/队
编程创想赛	不限制	C	≤18 岁	2 人/队

3 参赛形式

3.1 线上比赛

- A. 线上赛，需线上提交参赛作品的技术文档，视频介绍，程序源文件。预留 3 个月的作品征集期，确保参赛团队得以充分准备。
- B. 参赛作品将在官方平台进行展示。
- C. 评审团线上对参赛作品进行评分。

3.2 线下比赛

- A. 线下赛，需线上提交参赛作品的技术文档。
- B. 队伍携带成品作品及电脑参赛。
- C. 现场提供固定展示区域（含电源），团队可以进行装饰。
- D. 团队需要携带宣传物品参赛，包含且不限于（宣传册，单页，展板，海报等）。
- E. 评审团参照技术文档，现场答辩评分。

4 比赛规则

4.1 作品要求

- A. 作品须在电脑端运行，除键盘、鼠标外不得依赖其他外接设备。
- B. 作品应具备跨平台兼容性，不限定操作系统，且不能依赖网络在线资源（如必须联网使用的 API、资源库等）。
- C. 作品必须为参赛者原创，严禁抄袭或侵犯他人知识产权。一经发现侵权行为，立即取消参赛及评奖资格。
- D. 提交的所有材料（包括程序、文档、视频等）须真实有效。如因材料有误导致任何后果，由参赛团队自行承担。
- E. 作品内容须健康向上，不得含有暴力、色情、非法宗教宣传等违反国家法律法规的内容。
- F. 参赛作品的著作权归作者所有，组委会有权在宣传、出版、展览等非商业用途中使用作品，使用时将注明作者信息。
- G. 作品提交后不予退还，请参赛者自行留存备份。

4.2 资料提交

参赛者须在截止日期前提交以下材料（打包成压缩文件，命名为队伍 ID，提交至指定平台），逾期视为放弃参赛：

- A. **技术文档**（PDF 格式，可参考附件一），内容须包括：
 - a) 团队成员介绍：姓名、学校/机构、指导教师姓名；
 - b) 设计说明：作品开发背景、设计目标与制作计划；
 - c) 功能介绍：基本功能说明，技术模块，使用说明（例如：作品是小游戏，需要有明确的操作说明）；
 - d) 创新点阐述：作品的功能创新与表现形式创新；
 - e) 设计过程：简要说明程序设计步骤，并辅以相关截图或流程图；
 - f) 主要收获与展望：创作过程中的体会、收获以及对未来的设想。
- B. **演示视频**（MP4 格式），要求如下：
 - a) 视频内容须包含团队介绍，作品设计思路，创作过程，并重点展示作品的创意来源、创新点、功能演示；
 - b) 视频时长不超过 3 分钟，大小不超过 200MB；
 - c) 画质清晰、声音清楚，避免无关背景与杂音；
 - d) 可使用视频剪辑软件进行处理。
- C. **程序源文件**：提交可运行的完整源代码及必要的资源文件，确保评审时可正常部署与运行。

5 赛项得分

- A. 评分标准：从主题与原创性，创新、艺术、技术、视频、文档，团队多个维度进行综合评估打分。
- B. 计分细则：(*)
 - 5：非常赞 - 优秀的，先进的，示范性，或令人惊叹
 - 4：赞 - 好的，可完成的或精通的
 - 3：中规中矩 - 平均的，中级的，还是可以接受的

2：待提高 - 尝试性的，但仍需要继续探索的
1：不赞 - 未完成的，需要很多帮助

评分项	说明	权重	计分 (1-5)
主题与原创性	主题明确且积极向上，能准确传达核心思想；作品为原创，无版权问题。	3	
创新性	创意独特，表现形式新颖，构思巧妙；展现想象力与个性表现力。	2	
艺术性	界面美观、布局合理，具有艺术感染力；元素丰富，色彩协调，音效恰当；素材选用贴切，有效表现主题。	2	
技术性	程序运行稳定流畅，无明显缺陷；逻辑清晰，算法简洁，结构合理；代码规范易读。	3	
实用性	能有效解决实际问题，界面友好，操作简便；具备良好的推广价值。	2	
技术文档	资料清晰简明，便于新手理解，能够快速了解作品的制作过程。	3	
作品介绍	能流畅、清楚、自信地阐述作品的每一部分。	3	
团队协作	团队分工明确，协作默契，体现良好的团队合作精神。	2	

6 评审流程

6.1 评审团队

- A. 评审团队由编程教育一线教师及行业代表组成，确保评审公正、专业。
- B. 多位评审团成员同时评分，去掉一个最高和一个最低分，取剩余成员的平均分作为最终成绩。

6.2 评审流程

6.2.1 线上比赛流程：

- A. 参赛队伍线上提交作品内容（截至日期前均可提交）。
- B. 评审团队线上审核队伍资料，评分（评审周期：15-30 个工作日，根据参赛队伍数量调整）。
- C. 官方平台公布成绩，展示获奖作品。

6.2.2 线下比赛流程：

- A. 队伍携带成品作品参赛，现场提供独立展示区域。
- B. 队伍布置展位，调试作品，答辩准备。
- C. 评审团成员依次前往各个展位进行答辩评审。
- D. 队伍向评委介绍其编程作品，并当场解答评委提出的问题。
- E. 所有队伍评审完毕，各参赛队伍间进行交流互动。
- F. 现场发布成绩，进行颁奖仪式。

7 奖项设置

- A. 按照队伍最终得分的排名划分奖项。
- B. 按照队伍单项得分排名设置单项奖。

附件一：

技术文档 队伍 ID: _____

1. 团队介绍（姓名、学校/机构、指导教师）

2. 设计说明（开发背景、设计目标、制作计划）

3. 功能介绍（基本功能，技术模块，使用说明）

4. 创新阐述（功能创新，表现形式创新）

5. 设计过程（流程图或过程截图）

6. 收获与展望（体会、收获、设想）
