

创客项目活动规则

（一）、作品交流

1、现场活动方式及时间

活动以现场组队、团队方式进行；

时间安排（见现场交流活动通知）

2、任务主题及要求说明

任务主题：以现场公布主题为准；

任务要求：

（1）作品创意来源：参考生活中的常见事物或解决生活中实际问题；

（2）根据要求完成：

① 创作说明文档（见附表 2）；

② 汇报文档（PPT，内容包含：封面、作品名称，创作意图，功能说明，电路搭建图，程序代码，小组分工与合作，收获与反思等）；

③ 演示视频（格式 AVI/MP4，视频编码为 AVC(H264)，内容包含：封面、作品名称、成员组成，作品介绍与演示等。不能超过 5 分钟）；

④ 实物作品；

(3) 展示与答辩要求

①每队限时说明：5 分钟

②专业指导教师根据学生每个环节的表现给予指导意见。各团队之间进行经验交流、互动学习；

(二)、设备要求

1. 学生可自带笔记本电脑、相关设计软件（建议使用中望 3D One Cut）、编程软件和参考书籍资料等。

2. 现场交流活动所使用的创客主要器材由组委会统一提供。

(三)、成绩评定及评分标准

名称	评分内容	评分标准	配 分	比 重
创意	原创性	功能、结构具有新意，具有实用价值	20	10
	构思新颖	功能细节实现方法有新意，能突破方法习惯		10
技术	结构设计	外观造型、功能结构设计合理	24	12
	元器件应用	元器件应用具有科学性、复杂性，有技术含量		6
	程序设计	功能设计明确、结构合理，代码优化、易于阅读与调试		6
艺术	美学表现	具有美感，美学结合实用性	16	8
	设计感	表现力强，表现鲜明的设计理		8

		念		
协作	作品展示	能够很好的展现出作品的设计思路、制作过程和功能实现情况	16	8
	分工、合作	团队协作分工明确、合理；团队成员充分参与、协作配合		8
规范	主题契合度	作品契合主题，内容健康向上	24	6
	完备性	功能演示成功率高、准备工作简易、维护工作少		6
	规范使用工具	制作过程中工具和相关器材使用规范；有详细的器材清单、源代码注释规范		6
	作品产品化	元器件布线合理、可靠；外观、封装，整机牢固可靠；人机交互等界面友好		6

(四)、安全说明

1. 活动现场所有人员（现场管理与组织人员、工作人员、学生）不得在活动现场内外吸烟，不听劝阻者清退竞赛现场。

2. 未经允许不得使用和移动场内的任何设施设备（包括消防器材等）。

3. 选手在活动中必须遵守现场的各项规章制度和操作规程，安全、合理的使用现场设备和软硬件工具，出现严重违章操作的，组委会视情节轻重进行批评和终止参与资格。

4. 参加活动前，指导老师或领队对学生进行安全教育。活动中如发现问题应及时解决，无法解决的问题应及时向工作人员报告，工作人员视情况予以判定，并协调处理。

(五)、免责声明

1. 知识产权保护：所有作品不得存在任何知识产权纠纷或争议，参与学校或个人自行负责一切关于其作品的知识产权保护问题，活动组织方对此不承担任何责任。

2. 保密条款：活动组织方将对参与作品相关信息进行严密的管理。活动组织方有权利用参与作品的信息进行与活动有关的宣传活动，例如发布优秀作品信息、出版年鉴等。当参与方要求公开、修改或延期使用其提交的信息时，活动组织方经过身份核实后给予答复。

3. 本活动的最终解释权属于活动组委会。