

附件 4:

VR 三维创意编程赛项规则

一、参赛条件

1.参赛选手为安徽省内小学、初中、高中（含中职、职高）在校学生。1-3 人为一组参赛

2.参赛选手按年龄段分为：小学组、中学组。每组选手只能参加一个组别。

3.参赛选手需要熟悉三维创意设计软件的基本操作，具备创意设计、编程、作品演示、讲解能力。

4.每组选手需有 1 名指导老师，同一个单位的多支队伍指导老师可以重复。指导老师作为团队责任人，有责任监督竞赛期间财产、人身安全保护，积极参与参赛团队的建设和管理，指导参赛队的学生负责人制定学习计划、解决团队配合问题等，督促参赛队伍顺利完成比赛。

二、参赛办法

1.采取推优形式选送队伍参与比赛。

2.公开报名方式，参赛队自主根据所在区域报名参与。

3.通过报名审核的参赛队到达现场参赛，通过专家评委现场考察，确定参赛选手获奖结果。

三、作品形态

1.使用 XRmaker 软件创作一个可以在电脑端运行的作品或在 VR 设备上沉浸浏览的 VR 作品。

2.作者可使用软件内置的素材进行创作，利用软件的编程工具对模型进行编程设计，最终生成作品。作品应为原创。整体格调积极健康向上，主题及音画内容均须遵守国家法律法规。

3.作品格式为.xd 文件。

4.为了支持个性化创作，还可将全景相机拍摄的全景照片导入到软件中作为天空球使用。

5.要求提交作品的设计说明文档(WORD 文档)，说明文档中应包含作品创意，交互说明以及程序脚本的截图（参见附件范本）。

6.参赛作品包括但不限于如下类型：

科学探索类：现实模拟、数学研究、科学实验等等各学科的趣味性展示与探究。

实用工具类：有实用价值、能解决学习生活中的实际问题的程序工具。

互动艺术类：引入绘画、录音、摄影等多媒体手段，用新媒体互动手法实现音乐、美术方面的创意展示。

互动游戏类：各种竞技类、探险类、角色扮演类、球类游戏等。

四、作品要求

1.参赛作品必须为参赛选手的原创作品，参赛选手在上传作品前须确认拥有该作品的知识产权，否则取消参赛作品的参评资格。

2.参赛作品有政治原则性错误和道德伦理性错误的，取消其参评资格。

3.严格杜绝弄虚作假行为，一经发现，取消该参赛作品参评资格，同时对该选手所在学校进行通报批评。

4.已正式出版的作品或已参加其他比赛的作品不得参加本次创客大赛。

5.不符合作品形态界定相关要求的作品，取消参评资格。

五、比赛规则

在规定时间内接受专家评委的现场考察。通过技术测试、现场答辩等现场考察环节，以确定其最终成绩。

现场考察所需计算机及软件环境由学员自备。

现场决赛流程包括以下四个环节：

1.提交三维程序创意设计作品。比赛主题为“我的校园生活”，展现校园风采，个人学习经历，校园生活等。围绕比赛主题，运用到三维动画、三维编程等技术，鼓励充分创意和科学幻想结合，体现三维展示形式。在各组别、各级别的比赛中，参赛选手都需根据主题要求，完成系统创意、场景设计、三维编程等。

2.作品说明文档。在线申报时填写相关作品说明，包括：

(1) 明确的主题，作品的设计目标，包括：功能需求、探究目的或待解决的问题，作品本身要体现出对目标的响应，能够展现主题内涵、实现功能需求、总结探究结论或解决问

题。如果作品目标描述不清晰、或作品未能体现出对目标的完成，则不应获得更多分数。

(2) 编程思维与技巧。选手需为角色、场景等主要应用元素绘制流程、逻辑和功能图，如使用特殊的编程技巧或计算方法也需单独详细说明。

(3) 素材原创与引用要求。如果选手使用了非原创的图形、图片、音频素材，需明确标注引用来源或创作者，标注明确才属于合格作品。同时鼓励创作和使用原创素材，可以考虑给予原创素材适当加分。

(4) 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3分钟（180秒）以内，格式为MP4。

3. 现场答辩。参赛选手介绍、展示参赛作品，并回答专家评委提出的问题。

4. 综合评定。专家评委综合技术测试和作品答辩两个环节的表现情况,确认参赛选手真实能力与作品水平相匹配的,根据评分确定授奖奖次。否则,可提请大赛组委会取消其获奖资格。

评价标准

项目	评分说明	评分细则	占比
设计表达	本项目评价创作者本人的表达沟通能力。要求创作者能全面的介绍自己的作品，通过对作品的表达体现出创作者个人的独特风采。 创作者服饰大方、自然、得体,举止从容、端正,反映新时代学生的精神风貌。	1、声音适中、普通话标准 2、服饰妆容大方得体 3、思路清晰,有肢体语言表达,语言流畅。 4、重点突出,完全能清楚地讲述自己的作品创意、实现的过程。	20

创新 创造	<p>本项目评价作品的整体创意。要求创作者在创作作品时能在主题要求的基础上发挥创新，创作出具有独特创意的作品。</p> <p>作品构思完整，作品主题鲜明，创意独特，表达形式新颖，构思巧妙，充分发挥想象力。创意来源于学习与生活，积极健康，反映青少年的年龄心智特点和创新思维。</p>	<p>1、作品原创 2、主题表达形式新颖 3、具有想象力和表现力 4、构思巧妙，创意独特</p>	20
艺术 审美	<p>本项目评价作品的艺术设计。要求创作者在创作作品时考虑作品的美学体验。</p> <p>环境设计美观、布局合理，给人以审美愉悦和审美享受；角色造型生动丰富，动画动效协调自然，音乐音效使用恰到好处；运用的素材有实际意义，充分表现主题。</p>	<p>1、模型摆放正确 2、模型搭配协调，不突兀 3、环境设计具有一定的艺术感，能较好的反映主题 4、角色突出，内容设计上与环境能较好的互动 5、多媒体元素使用恰到好处，能烘托主题</p>	20
程序 技术	<p>本项目评价作品的编程技术使用。要求创作者在创作作品时合理正确地使用编程技术。</p> <p>程序运行稳定、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；通过多元、合理的算法解决复杂的计算问题，实现程序的丰富效果。</p>	<p>1、程序正确可运行 2、程序中体现了编程的基本结构顺序、循环、判断 3、程序中在基本结构的基础上进一步引入基本结构嵌套等技巧 4、作品编写中使用克隆、引用、消息传递等技巧</p>	20
用户 体验	<p>本项目评价作品的用户使用感受。要求创作者在创作作品时考虑使用者的感受。</p> <p>作品观看或操作流程简易，无复杂、多余步骤；人机交互顺畅，用户体验良好。</p>	<p>1、功能明确、结构合理。 2、功能完整，运行稳定可靠。 3、考虑到交互设计、操作流畅 4、考虑到不同硬件设备独特的交互特性、有良好的用户体验</p>	20

六、回避范围及方式

回避是指评审专家具有法定情形，必须回避，不参与相关作品评审的制度。按照相关规定，结合竞赛活动实际，如果评审专家具备以下情形之一的，应当回避：

- 1.是参赛选手的近亲属；

- 2.与参赛选手有其他直接利害关系；
- 3.担任过参赛选手的辅导老师、指导老师的；
- 4.与参赛选手有其他关系，可能影响公正评审的。

回避方式有自行回避与申请回避两种：

1.自行回避。

评审专家自行提出回避申请的，应当说明回避的理由，口头提出申请的，应当记录在案。

评审专家有上述情形之一的，应当自行回避。

评审专家在活动评审过程中，发现有上述情形之一的，应当自行提出回避；没有自行提出回避的，活动组委会应当决定其回避。评审专家自行回避的，可以口头或者书面提出，并说明理由。口头提出申请的，应当记录在案。

2.申请回避

参赛选手及评审专家要求其他评审专家参与回避的，应当提出申请，并说明理由。口头提出申请的，公安机关应当记录在案。

七、异议处理机制

1.评审工作实行异议制度，接受社会的监督。

2.任何单位或者个人对参赛选手、参赛单位及其项目的创新性、先进性、实用性及推荐材料真实性、比赛成绩等持有异议的，应当在项目成绩公布之日起 30 日内向组委会提出，逾期不予受理。

3.提出异议的单位或者个人应当提供书面异议材料，并提供必要的证明文件。提出异议的单位、个人应当表明真实身份。个人提出异议的，应当在书面异议材料上签署真实姓

名；以单位名义提出异议的，应当加盖本单位公章。以匿名方式提出的异议一般不予受理。

4.提出异议的单位、个人不得擅自将异议材料直接提交评审组织或者评审专家；专家收到异议材料的，应当及时转交活动组委会，不得提交评审组织讨论和转发其他评审专家。

5.活动组委会在接到异议材料后应当进行审查，对符合规定并能提供充分证据的异议，应予受理。

6.为维护异议者的合法权益，活动组委会、推荐单位及其指导老师，以及其他参与异议调查、处理的有关人员应当对异议者的身份予以保密；确实需要公开的，应当事前征求异议者的意见。

7.涉及参赛选手所完成项目的创新性、先进性、实用性及推荐材料真实性、比赛成绩的真实性等内容的异议由活动组委会负责协调，由有关指导单位或者指导老师协助。参赛选手接到异议通知后，应当在规定的时间内核实异议材料，并将调查、核实情况报送组委会审核。必要时，组委会可以组织评审专家进行调查，提出处理意见。涉及参赛选手及其排序的异议由指导单位或者指导老师负责协调，提出初步处理意见报送活动组委会审核。参赛选手接到异议材料后，在异议通知规定的时间内未提出调查、核实报告和协调处理意见的，该项目不认可其比赛成绩。

8.异议处理过程中，涉及异议的任何一方应当积极配合，不得推诿和延误。参赛选手在规定时间内未按要求提供相关证明材料的，视为承认异议内容；提出异议的单位、个人在规定时间内未按要求提供相关证明材料的，视为放弃异议。

9.异议自异议受理截止之日起 60 日内处理完毕的，可以

认可其比赛成绩；自异议受理截止之日起一年内处理完毕的，可以直接参加下一年度比赛。

10.组委会应当向专家评审委员会报告异议核实情况及处理意见，并将决定意见通知异议方和参赛选手。

八、其它

1.关于挑战赛规则的任何补充、修订，将第一时间通知各参赛队。

2.比赛期间，凡是规则中没有说明的事项由专家评审委员会决定。

3.专家评审委员会对凡是规则中未说明及有争议的事项拥有最后解释权和决定权。