

全国青少年电子信息智能创新大赛决赛

——电子艺术挑战赛（高中组）

一、 比赛形式

每组 2 人，组队参加，完成作品展示、作品讲解、问辩任务。

二、 比赛内容

（一）展示环节

1. 参赛选手携带用途新颖、功能显著或具有艺术性的作品在指定区域展示和讲解说明。

2. 讲解内容可以包括自己撰写作品说明、自己制作作品演示视频、自己设计作品结构或程序等。

（二）答辩环节

1. 每个作品参与者 2 人，学生讲解时间不超过 5 分钟。

2. 参赛选手通过作品 ppt、作品说明文档、作品演示视频等阐述并讲解作品功能、设计思路、制作过程、未来前景等内容，回答评委问题。

三、 比赛器材

电子艺术创新作品所需材料或文件，全部由个人根据作品自行准备。自备便携式电脑和文具。

四、 比赛要求

（一）参赛作品需要围绕一个影响社会发展、行业进步、人本生活的实际问题，用艺术和科技融合的手段，体现对新时代的情感和责

任。作品为一个交互设计创新作品，技术不限，如动画、虚拟现实、数字媒体、开源硬件、软件程序等。

(二) 反映作品研究过程的演讲文档(PPT)一份，提纲如下(供参考)：作品背景、市场调查、受众分析、技术设计、创意构想、展示效果、本人收获等。

(三) 能够反映作品演示情况的视频文件(1~5分钟)一份，视频文件片头应有作品名称、学校名称的字幕，视频内容为相应的作品演示及解说，文件使用MP4格式，不大于50M。

(四) 项目说明书或展板一份(作品展示使用)，项目说明书内容可包括数据分析、作品发展趋势、功能介绍(或图文介绍)、程序、作品说明、作品照片、应用领域等。

(五) 在规定时间内完成各个环节内容，参赛选手携带自创作品现场展示讲解，现场评委问辩。

(六) 竞赛过程中除出现特殊原因外，所有参赛人员不得随意终止比赛或离开赛场。

五、 注意事项

(一) 迟到15分钟及以上者，取消比赛资格。

(二) 自备便携式电脑、文具、与竞赛相关的书面材料、软件程序、电子资料等。

(三) 竞赛过程中除出现特殊原因外，所有参赛人员不得随意终止比赛或离开赛场，否则将取消比赛资格。

(四) 比赛过程中如因选手操作失误而导致材料损坏或丢失，组委会不负责维修或更换。

(五) 严格按照报名名单签到，按照参赛顺序进入比赛场地，违

者取消比赛资格。

（六）参赛作品由团队制作完成，竞赛现场不提供制作时间，只包含展示讲解与答辩环节。

（七）凡规则中未提及处理方法由大赛组委会决定。