

附件 1:

智能创想设计展示

人工智能技术涉及到计算机软硬件、机器人、语言识别、图像识别、自然语言处理和专家系统等等领域。从它诞生以来，理论和技术日益成熟，应用领域也不断扩大，深刻地改变着世界，改变着我们的生活、学习。

1.比赛任务

智能穿戴设备以其便携性、实用性和智能化特点，极大地丰富了人们的生活方式。以生活中的实际体验为创意来源，关注智能生活的解决方案。通过研究的过程和成果，展现自己的全新视点、创新思维以及动手制作能力，争做生活小达人。利用智能可穿戴技术，设计、制作一款以智能穿戴设备助力生活，用力所能及的实际行动，养成和践行良好生活方式，材料不限，学生现场会有 1 个小时的制作、搭建、编程时间，学生可以根据自身实际情况采用成品展示或半成品现场制作，然后依次向评审介绍自己的作品或回答评审的问题。作品所采用的人工智能技术可以是学生畅想虚拟的，不一定要在作品上用相同技术展现。作品的主题、技术性、现场制作率、学生的合作与表达等都将作为评分的依据。（介绍可包含作品的名称、作品的研究过程、解决问题的方案、主要应用了什么技术、作品的创新点或特点、以及你认为需要展示的内容）

2.比赛方法

- (1) 1 小时现场制作、搭建、编程。
- (2) 在评委评审时，介绍作品并回答评委的提问。

3. 评分标准

序号	内容	要求	得分
1	作品制作	作品的完整性，创意性	30
2	主题表现	主题鲜明，解决问题实用性和问	20

		题方法原创性	
3	作品与展示	作品的技术性、合理性、有效性以及演示的稳定性	25
4	合作与表达	团队合作，介绍思路清晰、对作品有深入的了解	25

智能机器人折返跑规则

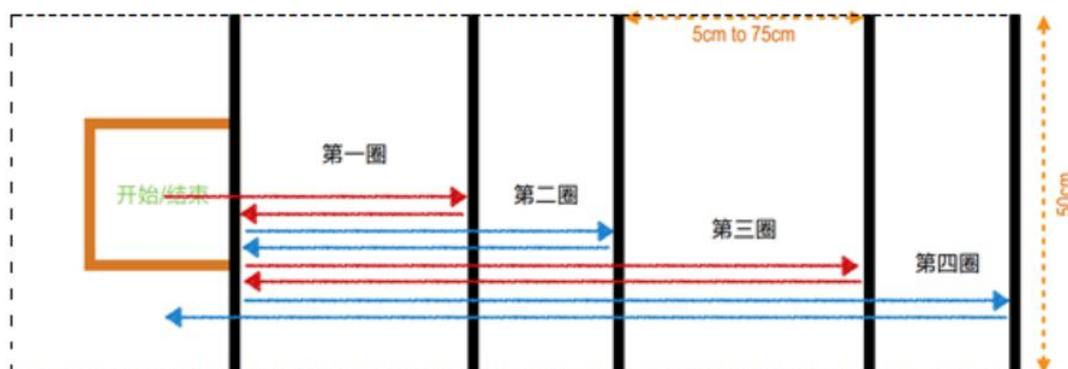
1. 项目简介

你的智能机器人能经受得起最累人的折返跑么？将完美的编程与巧妙的搭建结合在一起，在线条之间和线条之外行进。

2. 机器人尺寸

25cm*25cm*25cm-在比赛之前，之中，之后，凡是超过最大尺寸的机器人将被自动取消比赛资格，比赛时机器人外观不得发生变化。

3. 场地及道具



五个黑色线条，每条宽 19mm，长 50cm。线条在一个宽阔的水平面上平行放置。线条之间的间隔距离在 5cm 到 75cm 之间随意选择。比赛现场公布地图。

4. 规则与得分

总分（最高分 100 分），加上最佳时间。总分构成如下：+10 成功完成第一圈比赛；+20 成功完成第二圈比赛；+30 成功完成第三圈比赛；+40 成功完成第四圈。每队进行两轮比赛，取两轮总积分。

5. 比赛方式

每个参赛队 1 名成员，赛前可以组装好机器人，根据现场的比赛地图，每队有半个小时的调试时间（共用场地），调试结束后按裁判的要求将机器人摆放到指定位置，然后依次进行比赛，每队有连续两次比赛机会，每次时间最多为 2 分

钟。

竞赛流程：半小时调试；2次挑战，挑战2分钟+调整2分钟+挑战2分钟=6分钟

6. 附加说明

(1)机器人在折返跑过程中投影触线即可。

(2)比赛开始后，选手不能触碰机器人，否则比赛结束。

(3)跑第一圈时，机器人触及第二圈黑色实线，则失败比赛结束，以此类推。

(4)比赛过程中，机器人脱离场地纸所示比赛区域（上图中的虚线区域）则比赛结束。

(5)最终比赛结果按积分由高到低排序，积分相同则用时短的在前。