

第六届全国青少年人工智能创新挑战赛

开源硬件创意智造专项赛

项 目 手 册

中国少年儿童发展服务中心

2023 年 4 月

一、赛事简介

人工智能是通过研究人类智能活动的规律，构造出具有一定智能的人工系统的科学，主要研究如何让计算机去完成以往需要人的智力才能胜任的工作，也就是研究如何应用计算机的软硬件来模拟人类某些智能行为的基本理论、方法和技术。例如，视觉感知、语音及图像识别、在不确定条件下做出决策、学习、大数据分析、语言翻译等。将计算机技术与多种智能芯片、传感器和电子元器件相结合，通过创新创意，就可以设计开发出多种多样的人工智能产品，使其更好地服务于我们的学习生活。

为了培养青少年的创造能力，考察其对人工智能、单片机、电子技术、物联网等有关知识的综合运用情况，我们设立了开源硬件创意智造专项赛项目。参赛青少年将在给定的时间内，按照现场评委公布的设计主题，使用现场提供的材料、器材创作实物模型（鼓励学生在智能制造机器人、智能家居、智能穿戴、智能医疗、智能环保等方向设计创意作品），并通过专家问辩的形式竞赛。

本次挑战赛坚持公益性，赛事任何环节，任何单位都不会向学生、学校收取成本费、工本费、活动费、报名费、食宿费、参赛材料费、器材费和其他各种名目的费用，做到“零收费”；不会指定参与竞赛活动时的交通、酒店、餐厅等配套服务；不会通过面向参赛学生组织与竞赛关联的培训、游学、冬令营、夏令营等方式，变相收取费用；不会推销或变相推销资料、书籍、辅助工具、器材、材料等商品；不会面向参赛的学生、家长或老师开展培训；不会借竞赛之名开展等级考试违规收取费用；不会以任何方式向学生或组织学生参赛的学校转嫁竞赛活动成本。本次挑战赛坚持自愿原则，不强迫、诱导任何学校、

学生或家长参加竞赛活动。竞赛以及竞赛产生的结果不作为中小学招生入学的依据。赞助单位不得借赞助竞赛活动进行相关营销、促销活动。

二、参赛条件及分组办法

1. 在校小学、初中、高中、中专或职高学生均可参赛。
2. 选手所在学段组别分为：小学低年级组、小学高年级组、初中组、高中组、中职职高组。
3. 开源硬件创意智造专项赛为团队赛，选拔赛团队为 2 人一组（自行组队），决赛团队 2-3 人一组（现场随机抽签组队）。
4. 每人最多可有 2 名指导老师，多名学生的指导老师可以重复。指导老师作为责任人，有责任监督竞赛期间人身安全保护、财产，指导参赛学生制定学习计划，督促参赛学生顺利完成比赛。

三、选拔赛参与办法

1. 选拔赛报名。参加活动的青少年通过访问“人工智能创新挑战赛”网站 <https://aiic.china61.org.cn/>，在首页点击“选拔赛报名”进行在线报名，详细登记相关信息和报名赛项、组别。
2. 参加选拔赛。根据各地区报名实际情况，本赛项选拔赛设置线上、线下两种形式，线下选拔赛采用现场制作和答辩的赛制规则，线上选拔赛以线上申报参赛作品，并由专家对作品进行盲评的形式举办。参赛青少年只能选择参加线上或者线下选拔赛中的一种选拔赛。
3. 报名时间：2023 年 4 月 6 日-6 月 1 日，选拔赛时间为 2023 年 6 月 2 日-7 月 1 日（具体时间另行通知）。

参加选拔赛的青少年需通过“人工智能创新挑战赛”网站点击“参加选拔赛”链接，选择“开源硬件创意智造专项赛”了解选拔赛详细信息。

4. 主办单位将结合线上线下选拔赛的成绩，甄选出部分优秀选手入围全国挑战赛决赛。

5. 选拔赛成绩可以在 2023 年 7 月 15 日后，登录“人工智能创新挑战赛”网站进行查询，入围决赛的选手可以参加全国决赛。

四、选拔赛规则

（一）线上选拔赛规则

1. 线上选拔赛简介

线上选拔赛以线上申报参赛作品，并由专家对作品进行盲评的形式举办。参加活动的青少年需通过“人工智能创新挑战赛”网站点击“参加选拔赛”链接，选择“开源硬件创意智造专项赛”并凭报名信息进入线上竞赛系统参赛。

参赛学生团队根据比赛主题，使用编程平台 mind+或 makecode，基于开源硬件（micro:bit、Arduino 等主控板）和其他相关电子元件，通过电脑编程、硬件搭建、造型设计等创作实物模型作品，将作品说明内容、作品演示视频、接线图等上传至赛事网站进行参赛。

参赛学生比赛过程中所需使用的开源硬件，由参赛学生自行准备。为确保比赛公平性，参赛学生使用硬件种类与数量不得超出“**开源硬件器材包清单**”（请见附件 1）要求。清单内器材不要求全部使用，学生可根据项目在该清单内自行选用器材进行制作。

2. 线上选拔赛流程

线上选拔赛分为报名阶段、作品上传阶段、作品评审阶段。**具体**

比赛日期详见后续通知。

阶段	环节
报名阶段	<ul style="list-style-type: none"> ● 参赛学生自行组队 ● 在赛事平台上完成个人信息注册与组队报名
作品上传阶段	<ul style="list-style-type: none"> ● 作品上传阶段开始时，赛事平台将公布作品设计主题 ● 参赛学生需在该阶段，根据作品设计主题，创作智能实物作品，按照赛事平台要求完成作品说明内容、作品演示视频、接线图等内容的上传
作品评审阶段	<ul style="list-style-type: none"> ● 参赛学生提交作品将由开源硬件创意智造专项赛专家评审委员会进行作品盲审或答辩，并甄选出部分优秀参赛学生入围全国挑战赛

3. 线上选拔赛评分标准

线上选拔赛小学组评分标准：

	指标	描述
创新性 (30%)	整体设计有新意(17%)	功能、结构等具有新意，有一定的实用价值
	细节功能有新意(13%)	功能细节实现方法有新意 功能设计能突破原有元器件的应用习惯
人工智能 技术应用 (30%)	软件实现(8%)	软件设计功能明确、结构合理、代码优化、易于调试
	硬件功能实现(12%)	使用相关元器件等实现的硬件功能具有一定的科学性、复杂性，有技术含量
	人工智能感知与识别 (6%)	作品能够模拟人的某种感知和识别能力
	人机交互(4%)	作品能够实现简单的语音或体感交互的应用

结构设计 (20%)	工业设计(8%)	整体结构设计合理 设计具有美感，并能将美学与实用性相结合
	艺术表现力(12%)	作品具有一定想象力和个性表现力，能够表达作者的设计理念
规范性 (20%)	设计方案规范性(6%)	有初始设计，设计方案完备，有作品功能、结构、相关器件使用等内容
	制作过程规范性(6%)	制作过程中工具和相关器材使用规范 有详细的器材清单、作品源代码注释规范
	作品完成度(8%)	作品完成团队初始设计方案的程度 各功能实现的有效程度 作品的成品化程度，包括外观、封装，及整体的牢固程度、人机交互等界面友好等

线上选拔赛初中组评分标准：

	指标	描述
创新性 (30%)	整体设计有新意(17%)	功能、结构等具有新意，有一定的实用价值
	细节功能有新意(13%)	功能细节实现方法有新意 功能设计能突破原有元器件的应用习惯
人工智能 技术应用 (30%)	软件实现(6%)	软件设计功能明确、结构合理、代码优化、易于调试
	硬件功能实现(10%)	使用相关元器件等实现的硬件功能具有一定的科学性、复杂性，有技术含量
	人工智能感知与识别(8%)	作品能针对某一具体应用，利用人工智能感知与识别技术设计方案，模拟人感知和识别的能力

	人机交互 (6%)	针对具体场景，能够实现自然、方便、高效的人机交互
结构设计 (20%)	工业设计 (12%)	整体结构设计合理 设计具有美感，并能将美学与实用性相结合
	艺术表现力 (8%)	作品具有一定想象力和个性表现力，能够表达作者的设计理念
规范性 (20%)	设计方案规范性 (6%)	有初始设计，设计方案完备，有作品功能、结构、相关器件使用等内容
	制作过程规范性 (6%)	制作过程中工具和相关器材使用规范 有详细的器材清单、作品源代码注释规范
	作品完成度 (8%)	作品完成团队初始设计方案的程度 各功能实现的有效程度 作品的成品化程度，包括外观、封装，及整体的牢固程度、人机交互等界面友好等

线上选拔赛高中、中专、职高组评分标准：

	指标	描述
创新性 (30%)	整体设计有新意 (17%)	功能、结构等具有新意，有一定的实用价值
	细节功能有新意 (13%)	功能细节实现方法有新意 功能设计能突破原有元器件的应用习惯
人工智能 技术应用 (30%)	软硬件功能实现 (5%)	使用相关元器件实现的硬件相关功能，功能具有一定的科学性。 通过编程实现相关功能、会运用常用的算法。代码结构合理、具有可读性。

	项目完成度(8%)	作品按设计方案中描述的功能，可以完整将功能实现。
	人工智能感知与识别(9%)	作品能够实现系统性的人工智能感知与识别 学生能够评估整体感知系统，并提出改进意见
	人机交互(8%)	作品具有多种人机交互的方式 学生能对制作的人工智能系统进行评估，提出改进意见
结构设计 (20%)	工业设计(15%)	整体结构设计合理 设计具有美感，并能将美学与实用性相结合
	艺术表现力(5%)	作品具有一定想象力和个性表现力，能够表达作者的设计理念
工程领域 应用性及 可实现性 (20%)	设计方案应用性(12%)	设计方案有明确的设计需求，以解决某一个实际问题提出细化的解决方案。 设计方案具有实际应用价值，可运用于家庭生活、社会等。
	可产品化(8%)	设计方案具有可被产品化的潜力，有从实际产品选型、成本、生产角度考虑。

如评审委员会发现并最终认定参赛作品存在抄袭、雷同等违反规则情况，将视情节严重扣减作品分数，甚至取消参赛资格。

（二）线下选拔赛规则

1. 线下选拔赛简介

参赛学生在 1-2 天时间内按照评委给出的设计主题，以创客马拉松形式使用现场提供的器材（注：为确保比赛公平性，禁止参赛学生携带除笔记本电脑外的个人器材入场），编程平台为 mind+ 或

makecode，基于开源硬件（micro:bit、Arduino 等主控板）和其他相关电子元配件，通过电脑编程、硬件搭建、造型设计等创作实物模型作品，如趣味电子装置、互动多媒体、智能机器等。鼓励学生在智能制造机器人、智能家居、智能穿戴、智能医疗等方向实现创意创新。

比赛现场分为制作区和工具区两部分：

制作区包含桌椅、电源、开源硬件包等设备。

工具区包含 3D 打印机、激光切割机等设备。

开源硬件包括但不限于“**开源硬件器材包清单**”（清单内容请见附件 1，部分比赛器材在赛前保密，比赛当天由裁判公布所有器材清单）。

2. 线下选拔赛流程

比赛时间为 1-2 天，流程如下：

环节	备注
签到、入场	
公布纪律	专家评委现场公布比赛纪律。
现场创作	参赛学生根据公布的命题，通过团队分工协作，共同创作完成一件作品。
团队展示和答辩	答辩前须以 PPT 形式提交比赛中的作品介绍，包括：演示视频（视频格式为 MP4、AVI、MOV 等，建议不超过 5 分钟）、制作说明文档（包含至少 5 个步骤的作品制作过程，每个步骤包括至少 1 张图片和简要文字说明）、硬件清单、软件源代码等并回答专家评委提出的问题。全部文件大小建议不超过 100MB。每个队伍的答辩时间不超过 5 分钟，专家评委提问时间不超过 2

	分钟。答辩时有专人负责计时。
--	----------------

3. 线下选拔赛评分标准

线下选拔赛小学组评分标准：

	指标	描述
创新性 (25%)	整体设计有新意(15%)	功能、结构等具有新意，有一定的实用价值
	细节功能有新意(10%)	功能细节实现方法有新意 功能设计能突破原有元器件的应用习惯
人工智能 技术应用 (25%)	软件实现(7%)	软件设计功能明确、结构合理、代码优化、易于调试
	硬件功能实现(10%)	使用相关元器件等实现的硬件功能具有一定的科学性、复杂性，有技术含量
	人工智能感知与识别 (5%)	作品能够模拟人的某种感知和识别能力
	人机交互(3%)	作品能够实现简单的语音或体感交互的应用
结构设计 (15%)	工业设计(6%)	整体结构设计合理 设计具有美感，并能将美学与实用性相结合
	艺术表现力(9%)	作品具有一定想象力和个性表现力，能够表达作者的设计理念
规范性 (15%)	设计方案规范性(4%)	有初始设计，设计方案完备，有作品功能、结构、相关器件使用等内容
	制作过程规范性(4%)	制作过程中工具和相关器材使用规范 有详细的器材清单、作品源代码注释规范
	作品完成度(7%)	作品完成团队初始设计方案的程度 各功能实现的有效程度

		作品的成品化程度，包括外观、封装，及整体的牢固程度、人机交互等界面友好等
团队展示 与协作 (20%)	团队展示(10%)	作品展示环节中，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，演示素材制作精美，语言表达能力强，与专家互动问答情况良好。
	分工协作(10%)	有明确、合理的团队协作分工方案 制作过程中每位团队成员能够充分参与、互相帮助、协作配合

线下选拔赛初中组评分标准：

	指标	描述
创新性 (25%)	整体设计有新意(15%)	功能、结构等具有新意，有一定的实用价值
	细节功能有新意(10%)	功能细节实现方法有新意 功能设计能突破原有元器件的应用习惯
人工智能 技术应用 (25%)	软件实现(5%)	软件设计功能明确、结构合理、代码优化、易于调试
	硬件功能实现(8%)	使用相关元器件等实现的硬件功能具有一定的科学性、复杂性，有技术含量
	人工智能感知与识别 (7%)	作品能针对某一具体应用，利用人工智能感知与识别技术设计方案，模拟人感知和识别的能力
	人机交互(5%)	针对具体场景，能够实现自然、方便、高效的人机交互
结构设计 (15%)	工业设计(9%)	整体结构设计合理 设计具有美感，并能将美学与实用性相结合

	艺术表现力(6%)	作品具有一定想象力和个性表现力，能够表达作者的设计理念
规范性 (15%)	设计方案规范性(4%)	有初始设计，设计方案完备，有作品功能、结构、相关器件使用等内容
	制作过程规范性(4%)	制作过程中工具和相关器材使用规范 有详细的器材清单、作品源代码注释规范
	作品完成度(7%)	作品完成团队初始设计方案的程度 各功能实现的有效程度 作品的成品化程度，包括外观、封装，及整体的牢固程度、人机交互等界面友好等
团队展示 与协作 (20%)	团队展示(10%)	作品展示环节中，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，演示素材制作精美，语言表达能力强，与专家互动问答情况良好。
	分工协作(10%)	有明确、合理的团队协作分工方案 制作过程中每位团队成员能够充分参与、互相帮助、协作配合

线下选拔赛高中、中专、职高组评分标准：

	指标	描述
创新性 (25%)	整体设计有新意(15%)	功能、结构等具有新意，有一定的实用价值
	细节功能有新意(10%)	功能细节实现方法有新意 功能设计能突破原有元器件的应用习惯
人工智能 技术应用	软硬件功能实现(5%)	使用相关元器件实现的硬件相关功能，功能具有一定的科学性。

(25%)		通过编程实现相关功能、会运用常用的算法。代码结构合理、具有可读性。
	项目完成度(5%)	作品按设计方案中描述的功能，可以完整将功能实现。
	人工智能感知与识别(8%)	作品能够实现系统性的人工智能感知与识别 学生能够评估整体感知系统，并提出改进意见
	人机交互(7%)	作品具有多种人机交互的方式 学生能对制作的人工智能系统进行评估，提出改进意见
结构设计 (15%)	工业设计(10%)	整体结构设计合理 设计具有美感，并能将美学与实用性相结合
	艺术表现力(5%)	作品具有一定想象力和个性表现力，能够表达作者的设计理念
工程领域 应用性及 可实现性 (15%)	设计方案应用性(9%)	设计方案有明确的设计需求，以解决某一个实际问题提出细化的解决方案。 设计方案具有实际应用价值，可运用于家庭生活、社会等。
	可产品化(6%)	设计方案具有可被产品化的潜力，有从实际产品选型、成本、生产角度考虑。
团队展示 与协作 (20%)	团队展示(10%)	作品展示环节中，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，演示素材制作精美，语言表达能力强，与专家互动问答情况良好。
	分工协作(10%)	有明确、合理的团队协作分工方案 制作过程中每位团队成员能够充分参与、互相帮助、

		协作配合
--	--	------

如评审委员会发现并最终认定参赛作品存在抄袭、雷同等违反规则情况，将视情节严重扣减作品分数，甚至取消参赛资格。

五、全国挑战赛决赛规则

全国决赛比赛时间为 2 天，将在竞赛现场公布竞赛主题和要求，其余规则、器材设置等与线下选拔赛规则一致。

六、回避范围及方式

（一）回避范围

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。

（二）回避方式

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（1）（2）（3）（4）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（1）（2）（3）（4）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，应当记录在案。

七、异议处理机制

1. 第六届全国青少年人工智能创新挑战赛接受社会的监督，挑战赛的评审工作实行异议制度。

2. 任何单位或者个人对第六届全国青少年人工智能创新挑战赛参赛选手、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 10 日内向活动组委会提出，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，应予以受理。

6. 为维护异议者的合法权益，活动组委会、推荐单位及其指导教师，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、核实情况报送活动组委会审核。必要时，活动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. 活动组委会应当向活动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、赛事组委会

本届挑战赛信息发布平台为：

“中国少年儿童发展服务中心”微信公众号；

主办单位网站：<http://www.china61.org.cn>；

挑战赛网站：<http://aiic.china61.org.cn>。

组委会联系方式：

联系人：屈老师、辛老师、张老师

邮 箱：xiaoyuanshi@163.com

电 话：010-65124399

涉赛违规问题线索专用举报邮箱：ghstfmct@163.com

赛事技术咨询：

联系人：张倩、刘宇

电话：18616292803、15618981014

九、知识产权声明

挑战赛组委会鼓励并倡导技术创新以及技术开源，并尊重参赛队的知识产权。参赛队伍比赛中开发的所有知识产权均归所在队伍所有，组委会不参与处理队伍内部成员之间的知识产权纠纷，参赛队伍须妥善处理本队内部学校及其他身份的成员之间对知识产权的所有关系。参赛队伍在使用组委会提供的裁判系统及赛事支持物资过程中，须尊重原产品的所有知识产权归属方，不得针对产品进行反向工程、复制、翻译等任何有损于归属方知识产权的行为。

十、主办单位免责声明

1. 未经主办单位书面授权，任何单位和个人以本赛事名义开展的活动均属假冒、侵权。

2. 主办单位不会以本赛事名义向学生收取任何费用，更不会以本赛事名义举办夏冬令营、培训班，捆绑销售器材商品、书籍材料等。本赛事也不存在任何指定器材、指定培训机构、指定教材等，请参与活动的师生和家长朋友们谨防上当受骗。

3. 所有参赛作品，均须为参赛个人原创，不能存在任何侵犯第三方权利的内容，不能违反法律法规的规定。

4. 请参与活动人员妥善保管自己的贵重物品（如现金、笔记本电脑、手机和参赛设备等），避免丢失或损坏。

十一、线下活动注意事项

1. 参与活动人员必须牢固确立“安全第一”的意识，把活动安全放在首要位置。严格注意用电安全，相关机器人设备须提前充好电，准备好备用电池，规范用电，防止触电。严格注意防火安全，禁止携带易燃易爆等危险品和打火机、火柴等进入赛场。严格注意操作安全，活动期间如有发射弹丸、切割材料、器件焊接等危险操作时必须戴好头盔、手套、护目镜等防护措施。活动期间，参与活动人员应熟悉场地环境，若遇紧急情况，严格服从安保人员指挥。

2. 参与活动人员应提前购买保额不低于人民币 50 万元的人身意外伤害保险和意外医疗保险等风险保险。

3. 参与活动人员应遵守场地制度，爱护公共设施，自觉保持公共卫生。

十二、其它

1. 关于挑战赛规则的任何补充、修订，将在中国少年儿童发展服务中心网站及微信公众号上发布。

2. 比赛期间，规则中没有说明的事项由专家评审委员会现场决定。

3. 主办单位和专家评审委员会对规则中未说明及有争议的事项拥有最后解释权、补充权和决定权。

附件 1：开源硬件器材包清单

可选主控板：

硬件类别	最多可用数量
Arduino 系列主控板	1
Arduino 系列主控扩展板	1
micro:bit	1
micro:bit 扩展板	1
行空板	1
行空板扩展板	1

可选人工智能模块：

硬件类别	最多可用数量
语音合成模块	1
语音识别模块	1
人工智能视觉传感器	1

可选通信模块：

硬件类别	最多可用数量
红外通信模块	2
NFC 通信模块	1
WiFi 模块	2
射频通信模块	2
蓝牙模块	2

可选传感器：

硬件类别	最多可用数量
开关和按钮	3

电位计	1
光线类传感器	3
距离类传感器	2
温湿度类传感器	2
声音类传感器	2
交互类传感器	2
运动类传感器	1
图像类传感器	1
加速度/陀螺仪类传感器	1
气体类传感器	1
液体类传感器	1

可选执行器：

硬件类别	最多可用数量
灯光模块	5
显示屏类模块	1
舵机/电机及驱动类模块	6
音频类模块	1

其他如转接板、配件类型的工具模块不做数量限制