








1.0 竞赛组别

我们将根据 WeCode 参赛者的年龄和编码平台，把他们安排在不同的竞赛组别。

级别		编码平台	组别	参赛方式
小学			组别 : Apprentice (见习生) 年龄 : 7 岁 - 9 岁 程序 : 原创动画	仅限个人 参赛
			组别 : Advance (优秀生) 年龄 : 10 岁 - 12 岁 程序 : 原创游戏	
中学		 App Inventor 或  python™	组别 : Expert (专家) 年龄 : 13 岁 - 15 岁 程序 : 原创应用程序 / 视窗程序	
			组别 : Master (大师) 年龄 : 16 岁 - 18 岁 程序 : 原创应用程序/ 视窗程序	

图表一：竞赛组别

2.0 报名与提交作品

2.1 报名

1. 参赛者必须通过 WeCode 网站报名。
2. 参赛者必须填写在线报名表格并上传报名费 (50 美元) 的付款凭证。报名费由各自的国家/地区合作伙伴收取。
3. 确认付款后，已报名的参赛者将收到提交作品的链接和如何提交作品与视频的说明。

2.2 提交作品

1. WeCode 网站上的提交页将于报名日开始至 2019 年 10 月 20 日开放文件上传功能。
2. 参赛者必须提交他们的作品和一段原创声明视频。

3.0 参赛规则与规定

3.1 语言

所有参赛作品必须以英文提交。

3.2 主题

2019 年 WeCode 国际赛的主题是 **2050 FoodEffect (2050 食物效应)**，任务是在 **2050 年来临之前创造粮食未来的可持续性**。

今天我们所生产的粮食数量与 2050 年满足每个人所需的粮食数量之间，存在巨大的差距。到了 2050 年，地球上将有近 100 亿人口 - 比 2010 年增加约 30 亿人口。由于经济增长、收入提高的因素，人们将消费更大量的资源与越来越多的动物性食物。与此同时，我们迫切需要减少农业生产中的温室气体 (GHG) 排放，并停止将剩余森林转变为农业用地。

参赛者应创作与编写一个动画、游戏、移动应用程序或视窗程序，带出 2050 FoodEffect 面临的挑战，并从以下三大解决方案中，选择详述其中之一：

1. 减少对食物和其他农产品需求的增长。
2. 增加粮食产量而不扩大农业用地。
3. 保护和恢复自然生态系统。

3.3 资格赛 - 编程要求

Apprentice (见习生) 组别

1. 程序类型：动画
2. 作品内容必须符合主题和任务
3. 编程平台：Scratch 1.4 / Scratch 2.0
4. 作品必须包含：
 - a. 至少三 (3) 个角色
 - b. 至少一 (1) 个音频文件作为音效或背景音乐
5. 作品必须包含开头、正文和结尾
6. 动画时长必须在 30 秒至 2 分钟之间
7. 文件大小不可超过 10MB

Advance (优秀生) 组别

1. 程序类型：游戏
2. 作品内容必须符合主题和任务
3. 编程平台：Scratch 1.4 / Scratch 2.0
4. 作品必须包含：

- a. 至少三 (3) 个角色
 - b. 至少一 (1) 个音频文件作为音效或背景音乐
5. 作品必须包含游戏介绍、游戏指示和实际游戏
 6. 文件大小不可超过 10MB

Expert (专家) 与 Master (大师) 组别 (App Inventor)

1. 程序类型: 应用程序
2. 作品内容必须符合主题和任务
3. 编程平台: App Inventor 2
4. 作品必须包含:
 - a. 至少两个页面
 - b. 至少一 (1) 个音频文件作为音效或背景音乐
5. 作品必须包含一个菜单页面和可实际操作的应用程序
6. 文件大小不可超过 10MB

Expert (专家) 与 Master (大师) 组别 (Python)

1. 程序类型: 视窗程序
2. 作品内容必须符合主题和任务
3. 编程平台: Python 3.7 及以上版本或 Thonny.org
4. 参赛者可以使用和导入 Python 库里的文件, 特别是在创建 GUI (图形用户界面) 时。
5. 参赛者需能够创建程序的输入、处理和输出。
6. 对于作品演示, 参赛者必须展示每个步骤的所有流程。
7. 文件大小不可超过 10MB

3.4 原创声明视频

在提交参赛作品的同时, 参赛者也必须提交一段视频, 以声明其参赛作品属原创作品。脚本示例如下:

I, [name of participant] from [name of school and country] declare that the program produced is my own work. I did not copy or take the codes from any sources.

我, 来自[学校和国家名称]的 [参赛者姓名], 在此声明我的作品乃原创作品。我没有从任何地方复制或取得编程代码。

3.5 演示视频 - 演示要求

参赛者必须演示各自的作品。演示内容应包含:

1. 参赛者的自我介绍

2. 作品说明
 - 作品的内容是关于什么？
 - 2050 FoodEffect 面临什么挑战？
 - 提出了哪些解决方案？
3. 展示作品并说明规划过程。
4. 时间：3 - 5 分钟
5. 视频分辨率：640px x 480px

3.6 编码的外部资源（Apprentice（见习生）与 Advance（优秀生）组别）

参赛者只能使用符合下列要求的资源。

3.6.1 图像资源

参赛者可以自制图像或修改、和/或修饰来自其它资源的任何图像，唯必须符合下述的条件。

不能有任何浮水印、公司标志、网站网址和/或受版权保护的任何形式的可见商标。

3.6.2 音效/音乐资源

参赛者可以自制和录制音效/音乐或修改、和/或修饰来自其它资源的任何音效/音乐，唯必须符合下述的条件。

不能侵犯受版权保护的资源材料。音效/音乐的长度不能超过 1 分钟。

3.7 抄袭

- 已出现在应用程序市场（如 Google Play、Apple Store 或 Windows Phone Marketplace）中的程序和应用程序不能被当作参赛作品。
- 所提交的作品必须是原创作品，不得侵犯任何其他个人或实体的隐私、知识产权或其它权利。我们保留要求参赛者提交源代码的权力，以验证每一个作品的原创性。

3.8 知识产权

WeCode 委员会有权把参赛者提交的作品用于教育或广告目的，条件是 WeCode 委员会必须知会作者和其所属学校/组织/机构。

3.9 决赛暨颁奖典礼的着装要求

学校制服/学校 T 恤

3.10 退款

对于因违反任何规则与规定而被取消资格的参赛者，将不获退还任何款项。

3.11 一般条款

参加 WeCode 国际赛即表示参赛者已经阅读、理解并同意接受这些规则和条款的约束，并接受 WeCode 委员会的所有决定都是最终决定并具有约束力。WeCode 委员会保留随时更改、修订、添加或删除任何这些规则和条款的权利，恕不另行通知参赛者，并且参赛者同意受经修订的条款的约束。

4.0 竞赛评审

4.1 作品评审

- 竞赛的主题和任务将适用于每个组别。
- 竞赛的主题和任务将成为所有作品（程序和应用程序）的指南。
- 评委会将根据下述评审标准评估每个程序或应用程序。
- 每个组别中得分最高的参赛者将获得奖项。
- 如果出现平分的情况，作品将由第三方评委进行评估。
- 根据评分标准，每个与主题和任务相关的作品将获得特定分数。
- 评委会的决定为最终决定且具约束力，并不接受进一步的上诉、询问和/或来函。

4.2 评审标准

评委将根据以下标准评估参赛者的作品：

1. 作品是否符合主题？
2. 作品是否包含并完成指定的任务？
3. 作品是否符合所有要求？
4. 动画 : 故事流程、视觉呈现效果
游戏 : 可玩性、输赢条件、视觉呈现效果
应用程序 / 视窗程序 : 功能性、互动性、视觉呈现效果、用户体验

5.0 奖项与奖品

5.1 竞赛奖项

- 最佳编程奖 (Top Coders)**
 将从卓越奖当中选出排名最高的前三名得奖者 (平等排名)。
 每个组别将有 3 名得奖者; 将根据作品与演示成绩进行遴选; 不分国家。
- 卓越奖 (Distinction Finalists)**
 将从优秀奖当中选出排名最高的前 100 名入围卓越奖。
- 优秀奖 (Honourable Mentions)**
 这是一个安慰奖, 以表扬高质量的作品, 但未有足够资格入围决赛。
 每个国家、每个组别中的前 10% 获最高分数的参赛者。

组别	国家	奖项				
		优秀奖 (Honourable Mentions)	卓越奖 (Distinction Finalists)	最佳编程奖 (Top Coders)		
Apprentice (见习生)	A	得分最高的前 10% 参赛者	100 名得奖者	3 名得奖者		
	B	得分最高的前 10% 参赛者				
	C	得分最高的前 10% 参赛者				
Advance (优秀生)	A	得分最高的前 10% 参赛者		100 名得奖者	3 名得奖者	
	B	得分最高的前 10% 参赛者				
	C	得分最高的前 10% 参赛者				
Master (大师)	A	得分最高的前 10% 参赛者			100 名得奖者	3 名得奖者
	B	得分最高的前 10% 参赛者				
	C	得分最高的前 10% 参赛者				

Expert (专家)	A	得分最高的前 10%参赛者		3名得奖者
	B	得分最高的前 10%参赛者		
	C	得分最高的前 10%参赛者		

图表二：奖项分布示例

5.2 竞赛奖品

所有奖品均不可退还、不可转让，且不可兑换任何其它实物礼品。