

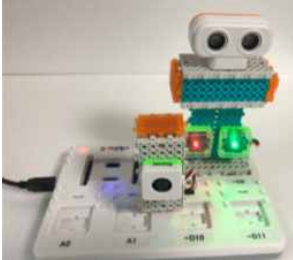
# IYRC 2022 경기규정

인공지능 IoT



국제청소년로봇연맹  
International Youth Robot Association

## 인공지능 IoT (초등부 / 중고등부)

나이	초1~6학년 / 중고등부	
팀	팀 (1-3명)	
로봇 키트	대장장이보드(또는 아두이노)	
미션	Entry(또는 sketch, 스크래치, mBlock 등) 프로그램을 활용한 인공지능 IoT 서비스 코딩	
게임 방법	당일 현장에서 문제 출제 및 미션 해결	
대회 일정	2022. 08. 05(금)	

### 1. 개요

대장장이보드(또는 아두이노 키트)를 활용하여 개발툴(엔트리, sketch, 스크래치, mBlock 등) 프로그램을 활용해 인공지능 IoT 서비스를 코딩하는 종목으로 실시간 온라인 문제 출제와 미션 해결

### 2. 로봇규격

아두이노 또는 아두이노가 내장된 대장장이 보드(신구형 관계없음)를 사용한다.

### 3. 참가 규정 (초등/중고등부)

- 1) 경기 시간에 맞춰 학생들은 해당 장소에 입실하여 경기에 참여해야 한다.(학부모, 지도교사 등 입실 금지)
- 2) 경기 시간은 3시간(발표시간 별도)으로 하고, 경기에 참여하는 동안 학부모·지도교사 등과 접촉을 할 수 없다.
- 3) 미션을 완료한 경우 작품 발표와 **이메일**로 개발한 소스코드를 제출한 팀에 한 해, 먼저 퇴장할 수 있다.
- 3) **미션 수행** : 개발툴과 대장장이(아두이노)를 연결 후 개발작업을 한 후, 1) 코딩 소스를 파일로 저장하여 제출하고, 동시에 2) 자신들의 작품을 현장에서 발표하도록 한다.
- 4) **작품발표**: 자신들의 작품개발 의도와 기능을 설명하고, 작동여부 시연을 한다.(팀당 3~5분)
- 5) 미션 내용은 미리 공개한 예제를 기준으로 출제된다. 단, 문제는 공개된 예제와 동일하지 않고 변형되어 출제된다.
- 6) 초등부와 중고등부는 예제 파일(난이도)가 다를 수 있다.
- 7) 팀으로 출전할 경우 같은 팀원에 한 해, 경기 중 상의할 수 있다.
- 8) 개발 교구와 노트북은 참가자가 준비해야 하며, 교구 이상 또는 노트북 장애가 발생시 대회운영 요원들의 조치를 받아 교구 교체 또는 노트북 교체가 가능하다.

### 4 신청 방법

- 1) 참가 방법 (순서)
  - 가) 신청서 작성하여 제출 (대회 홈페이지에서 링크 클릭) - **7.31까지**
    - \* **8월 3일(수)에 신청한 이메일로 zoom 참가링크를 발송할 예정**
- 2) 대회 당일 경기 시작 시간 전까지 반드시 정해진 대회 장소에 입실해야 한다.
  - \* **8월 5일 경기 13:00분 ~ 15:50분, 작품발표 16:00, 발표시간 팀당 3~5분)**
  - \* **경기중 화장실 등의 이동은 대회 운영요원의 승인과 지시에 따른다.**
- 3) 대회 시작은 오후 13:00이며, 이때 미션 문제가 공개된다.(경기 시작 이후 입실 금지)
  - \* **경기 직전 취식 완료 바람, 경기시간 내에는 식수만 가능**

4) 미션 완료 후 이메일로 개발된 코드를 제출해야 한다.(미제출시 감점)

## 5 심사규정

### 1) 배점 규정

- 미션 수행 완성도 (70점) : 문제에서 요구한 모든 사항들을 빠짐없이 수행해야 함 (부분점수 가능)
- 디자인 창의성(20점) : 작품의 구성과 기능적 창의성 평가
- 표현 능력 (10점) : 소스코드와 작품발표를 통한 정확한 표현능력 평가

### 2) 감점 규정 : 팀원 외의 도움을 받을 경우 심사위원의 판단에 따라 감점처리 됨

- 팀원외 접촉 1회 5점 감점, 2회 이상 탈락 처리
- 개발한 소스코드 미제출시 3점 감점
- 경기시간 지체 또는 지연 등의 사유는 3분당 1점 감점
- 대회 운영요원 지시사항 미준수 1점 감점

### 3) 동점자 처리 규정 : 1), 2) 번을 통해 점수가 동점일 경우 소스코드를 메일로 제출한 순으로 순위를 매김