

IYRC 2022

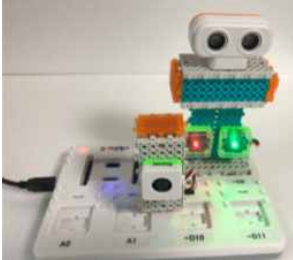
경기규정

[비대면 실시간]
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 자원들의 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