



迪士尼冠名挑战
科技类挑战

2019-20 挑战季度



索引

1. 须知

在开始解题之前研读以下信息。

2. 中心挑战

仔细研读挑战题并彻底理解。

7. 参赛队自选项目

创作并展示两个团队自选项目来展示团队的兴趣爱好、技能、才艺等。

8. 比赛现场

了解比赛现场的规定。

10. 评分方法

浏览比赛时的各项评分要素。

11. 比赛数据表

填写规定的表格，并携带复印件到比赛现场。

须知

着手准备

这个挑战的解决方案可以从很简单到复杂。

请根据挑战题的主旨来解决挑战。所有的挑战规则都必须达到要求，除非该规定使用了“应该”或“可以”字眼。你们如果发现挑战内容有任何不清楚的地方，请向“挑战澄清”提问（详情见“旅程指南”）。记住，如果没有禁止你们做某件事，那么你们就可以做那件事。

解决挑战题

以下信息对所有参赛队都具有约束力。参赛队必须研读并遵守此挑战题、旅程指南、以及所有的公开挑战题澄清（可在DestinationImagination.org 查看）。

比赛数据表

参赛队必须在挑战题后面的比赛数据表上说明你们挑战题解决方案的各项要素。需要说明的要素将以“打勾的方格”图标做标示。

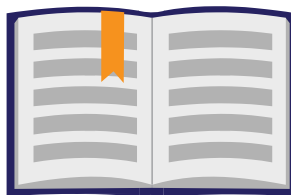
成本限制

所使用材料总花费不得超过**150**美元。

时间限制

参赛队必须在**8**分钟内完成表演（包括赛场布置）。

I. 中心挑战



A. 故事

1. ☒ 创作并表演一个关于外来物种与新的栖息地第一次接触的故事（见I.B章节），并展示这个外来物种与栖息地在初次接触之后如何发生改变（见I.C和I.D章节）。
2. 初次接触的时长由参赛队自定。如果初次接触的时间太短，有可能会影响IV.A.1, IV.C.1, 和/或 IV.D.1 项目的分数。
3. 除了外来物种和栖息地之外，故事里还可以包括任何角色（可多选）和/或地点（可多选），可以是真实的或是虚构的。
4. 故事可以发生在过去、现在或未来的任何时间（可多选）。

I. 中心挑战



B. 外来物种与栖息地

1. ☒ 利用任何戏剧风格、方式或方法来描绘外来物种。就此挑战而言，外来物种是一种实际存活于地球上的物种。参赛队应该要在比赛数据表说明外来物种所属的属、种、以及其通俗名称。
2. 外来物种不可以是人类。
3. 参赛队选择的外来物种可以是存活的或是已灭绝的。
4. ☒ 将外来物种的调研融入故事里。
5. 你们可以展示这个外来物种的多位成员。所有在表演里展示的外来物种成员都将共同在IV.B.2项目被评分。
6. ☒ 设计并制作一个实质的栖息地。就此挑战而言，栖息地是指一个真实存在于地球上的环境。
7. 栖息地的规模大小由参赛队自定。
8. ☒ 将栖息地的调研融入故事里。
9. 参赛队可以选择在真实生活中接触了新栖息地的外来物种，也可以选择真实生活中尚未接触新栖息地的外来物种。
10. 你们的解决方案里不允许包括任何活体动物（见旅程指南关于安全的规则）。

I. 中心挑战



C. 外来物种变化

1. ☒ 在你们的故事里包括一个外来物种变化。就此挑战而言，外来物种变化是指外来物种的至少一名成员发生了任何能够被看出来，听出来、和/或行为上的改变。
2. ☒ 在故事里，外来物种变化必须是因为外来物种与新栖息地初次接触后而引起的，否则IV.C.1项目将按违规流程被扣分。
3. 参赛队可以自行选择使外来物种变化的方法（可复选）。
4. 外来物种的变化必须能够在25英尺(7.62m)以外也能看清楚/听清楚。

I. 中心挑战



D. 栖息地变化

1. ☒ 在你们的故事里包括一个栖息地变化。就此挑战而言，栖息地变化是指栖息地发生了任何可以被看到和/或听到的改变。
2. ☒ 在故事里，栖息地变化必须是因为外来物种与栖息地初次接触而引起的，否则IV.D.1项目将按违规流程被扣分。
3. ☒ 使用技术性方法来启动、操控、和/或产出栖息地变化。就此挑战而言，技术性方法是指下列各领域的原理应用：化学、计算机科学、水力学、数学、机械工程学、物理或结构工程学。其它技术性领域也可以接受。
4. 利用你们自己的点子和技能来设计制作栖息地变化。你们可以混合使用厂商生产的物品，但是就分数而言，裁判们仅会考虑你们如何对这些物品进行改变和/或添加。
5. 参赛队在技术性设计和技术性创新项目所得的分数，是基于比赛当中所有已使用或是尝试使用于启动、操控和/或产出栖息地变化的技术性方法。如果栖息地变化未能成功，你们仍然可以基于尝试使用的方法的技术性设计和技术性创新来得分，但是技术性设计分数可能受到影响。
6. 技术性方法如果使用了较少的队员直接参与将可以在技术性创新及技术性设计获得较高的分数。
7. 栖息地变化必须能够在25英尺(7.62m)以外也能看清楚/听清楚。
8. 外来物种变化和栖息地变化可以以任何顺序发生或是同时发生，也可以在表演里的任何时间发生。

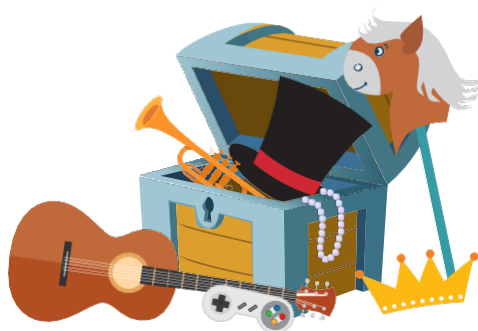
I. 中心挑战



E. 环形剧场

1. 在环形剧场表演故事. 就此挑战而言, 环形剧场是一种被观众环绕的舞台类型。
(见 III.A. 章节)
2. 设计“演员走位”和“舞台场景”以提升环形剧场的效果。
3. 就此挑战而言, “演员走位”是指队员们站的位置以及/或是动向。
4. 就此挑战而言, “舞台场景”是指道具、物品、布景等等的摆放位置以及/或是动向。
5. 基于安全因素以及表演场地的格局, 比赛场地将不提供电源给参赛队使用。参赛队可以使用电池以及/或是自备的安全的电源。(见旅程指南“安全”章节)

II. 参赛队自选项目

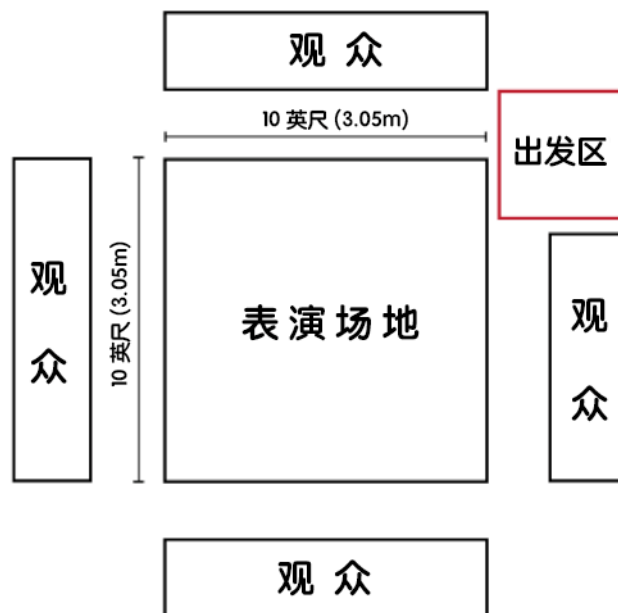


- A. ☒ 展示两项创作作品来展现队员们的爱好、技能、强项和天赋。参赛队可以在自选项目里创造任何你们想要做的，包括道具、音乐、机械性小工具、戏服、身体动作等等。
- B. 每一个自选项目都应该与中心挑战的解决方案有意图性的关联，且都必须在8分钟的比赛时间内在表演里展示。
- C. 自选项目不可以是中心挑战里要求的评分项目，但它可以是该评分项目里独特的一部分，只要它可以单独被评分。或者，自选项目可以是一件较大的、包括了一个评分项目的物件，只要该评分要素可以单独被视为自选项目里独特的一部分来评分。范例可以在“旅程指南”中找到。
- D. 两个自选项目只有在两者可以容易地区分并分别评分的情况下才可以同时展现。
- E. 每个自选项目将以三种方式评分：自选项目的创意及原创性；可见的质量、工艺、及/或效果；自选项目与表演的融合度。

III. 比赛现场

A. 表演场地:

1. 场地面积最小为 10英尺 x 10英尺(3.05m x 3.05m)。在条件许可情况下, 参赛队可以使用赛区组委会指定的额外空间, 但是参赛队应该准备在规定的最小表演区域里表演。表演场地将是一个宽敞的区域, 有硬质地面, 像是木地板、油毡、水泥地, 或是短毛地毯。参赛队应该准备应对各种不同的地面材质。
2. 表演场地将在赛场范围内设置成环形剧场。某些赛场也许无法将观众座位环绕整个表演场地, 观众席和裁判席将尽可能环绕表演场地的每一面。
3. 视各个赛场而定, 出发区有可能位于表演场地的任何一个角落。某些赛场的出发区有可能与表演区域重叠。(见图A 比赛场地规划范例)
4. 参赛队可以向赛事组委询问比赛场地规格。



图A: 比赛场地规划范例

III. 比赛现场

- B. **表格:** 参赛队需要携带填写完整的花费报告表、独立宣言、以及比赛数据表到比赛现场。(花费报告表及独立宣言空白表格可以在旅程指南找到。比赛数据表可以在此挑战题最后找到。)
- C. **参赛队标示牌:** 参赛队需要准备一个站立式的标示牌, 标明参赛队名称、会员号、学校/机构名称、以及参赛级别。此标示牌的用途是让裁判能辨识参赛队。(请参考“旅程指南”中对标示牌的详细信息。)
- D. **即时挑战:** 在每一场赛事中, 参赛队除了展示团队挑战题的解决方案之外, 还必须解决一道即时挑战题。即时挑战内容在比赛之前都是保密的(见旅程指南)。由于即时挑战的比分占了总分的**25%**, 参赛队应该在整个赛季当中持续练习不同类型的即时挑战题。

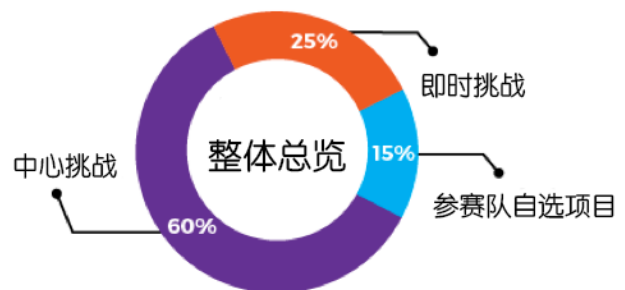
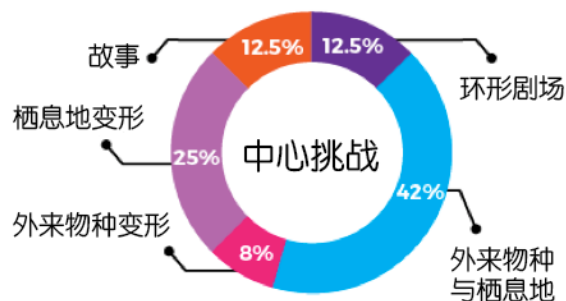
IV. 评分方法

中心挑战题: 最高 240 分

A. 故事 (见 I.A.)		最高 30 分
1. 关于外来物种与栖息地初次接触的故事的创意	故事情节及角色有新颖的发展即视为比较有创意。	最高 15 分
2. 清晰有效的故事阐述	也就是说, 故事有清晰的开头、主体以及结尾, 并以观众易懂的方式来表演。	最高 15 分
B. 外来物种与栖息地 (见 I.B.)		最高 100 分
1. 外来物种调研与故事的融合度		最高 30 分
2. 外来物种的戏剧性描绘		最高 20 分
3. 栖息地调研与故事的融合度		最高 30 分
4. 栖息地的视觉冲击	包括意象、主题、颜色、形状、以及/或是其它用来创造栖息地实际外观的方法。	最高 20 分
C. 外来物种变化 (见 I.C.)		最高 20 分
1. 外来物种变化的戏剧性效果	外来物种的改变很有趣、具娱乐性、以及/或是令人印象深刻, 则视为有戏剧性效果。	最高 20 分
D. 栖息地变化 (见 I.D.)		最高 60 分
1. 栖息地变化的戏剧性效果	栖息地的改变很有趣、具娱乐性、以及/或是令人印象深刻, 则视为有戏剧性效果	最高 20 分
2. 栖息地变化的技术性设计	技术性设计是执行或完成一项任务的结果。一个高质量的设计能展示出细腻的规划、有效性、高效率以及可靠性。	最高 20 分
3. 栖息地变化的技术性创新	技术性创新包括执行或完成一项任务的方法的新颖度、独特性、或创意度。	最高 20 分
E. 环形剧场 (见 I.E.)		最高 30 分
1. 环形剧场的有效利用	包括利用演员走位和舞台场景来提升环形剧场的效果。	最高 30 分

参赛队自选项目: 最高 60 分

F. 参赛队自选项目 1 (见 II.)		最高 30 分
1. 创意和原创性		最高10分
2. 可见的质量、工艺和/或成果		最高10分
3. 与表演的融合度		最高10分
G. 参赛队自选项目 2 (见 II.)		最高 30 分
1. 创意和原创性		最高10分
2. 可见的质量、工艺和/或成果		最高10分
3. 与表演的融合度		最高10分





比赛数据表

第1页

参赛队名称: _____ 会员号: _____

学校 / 机构名称: _____ 级别: ☐小学 ☐初中 ☐高中 ☐大学

致参赛队及领队:

为帮助裁判了解你们的解决方案以便正确评分, 请将表格所有3页填写完整、工整。

仅适用于小学级别参赛队: 指导老师可以在队员口述下协助填写此表格。

第一部分: 书面材料

在比赛场地的准备区裁判会要求参赛队提交以下表格。以下是所有需要提交的表格清单。以下任何表格都不列入评分。

你们需要准备:

- 6份填写完整的比赛数据表第1、2页。这是表格的第1页。
- 1份填写完整的比赛数据表第3页。这一页主要是说明你们团队的创意过程。
- 2份填写完整的独立宣言。空白表格可以在“旅程指南”找到。其中1份带去团队挑战比赛场地, 第2份带去即时挑战比赛场地。
- 1份填写完整的花费报告。这个表格可以在“旅程指南”找到。请一定要带上花费收据, 以便裁判随机查询, 但是不必将收据粘贴在花费报告表上。
- 1份“参赛队挑战澄清”的回复。
- 参赛队的标示牌: 详情请参阅“旅程指南”。
- 公开挑战澄清: 参赛队必须阅读并了解DestinationImagination.org 或 www.gete-di.com网站上关于此道挑战题已公布挑战澄清的内容。

第二部分: 参赛队自选项目的简述

你们的自选项目1是什么?

请简略描述你们的自选项目。确定要让裁判明白他们具体要评判什么。你们希望裁判知道关于自选项目1的什么?

你们的自选项目2是什么?

请简略描述你们的自选项目。确定要让裁判明白他们具体要评判什么。你们希望裁判知道关于自选项目2的什么?



比赛数据表

第2页

参赛队名称: _____ 会员号: _____

学校 / 机构名称: _____ 级别: ☐ 小学 ☐ 初中 ☐ 高中 ☐ 大学

第三部分: 简述评分要素

1. 简述关于外来物种与栖息地初次接触的故事。

2. 你们所选择的外来物种是什么? 列出它所属的种、类、以及其通俗名称。

(参赛队可以在比赛数据表粘贴一张外来物种的调研照片以帮助裁判了解)

3. 你们所选择的栖息地是什么? (参赛队可以在比赛数据表粘贴一张栖息地的调研图片以帮助裁判了解)

4. 你们将外来物种调研的哪一部分融入了故事里?

5. 你们将栖息地调研的哪一部分融入了故事里?

6. 简述外来物种变化, 以及外来物种与栖息地初次接触如何造成它的变化。

7. 简述你们用来启动、操控、和/或产出栖息地变化所使用的技术性方法。

外来物种与栖息地初次接触是如何造成栖息地变化的?



比赛数据表

第3页

参赛队名称: _____ 会员号: _____

学校 / 机构名称: _____ 级别: ☐小学 ☐初中 ☐高中 ☐大学

第四部分: 创意流程

写出你们团队在解决团队挑战题过程中每个创意阶段的经历。

1. **认知:** 你们团队为了透彻了解挑战的问题关键点都经历过什么过程?

2. **想象:** 你们团队如何利用想象力来探索新的点子, 进而找到可行的解决方案?

3. **行动及共同合作:** 你们团队如何冒险并超越最低标准, 付诸行动开始着手解决方案?
你们团队是如何以协作方式合作的?

4. **评估:** 你们是如何在解决方案在发展过程之中进行评估解决方案的?

5. **评价及庆祝:** 回顾经历。你们都学到了什么, 你们是如何庆祝团队共同走过的这段旅程及成果的?



此文件的版权所有者DI公司在此将使用权授予：_____。

持有当年有效会员号的参赛队的领队老师允许复印10份此挑战题，仅供其参赛队使用。这些复印件仅提供给DI参与者在DI项目使用。

我参与任何由组委会组织的DI项目相关活动即表示参与者的家长/监护人了解并自愿放弃追究DI公司及其代理、所有赛事赞助者及其代理、官员、董事会、志愿者及其雇员在身体损伤、财产损失、人身意外、服务缺失、或因上述情况而影响参与者参加DI的相关活动，包括前往活动及离开活动的路程。DI公司是一个美国501(c)(3) 非营利教育机构。版权为DI公司2018年DI公司所有。保留所有权利。美国印制。

此套材料的所有书籍都可以在网上下载PDF版本：

Resources.DestinationImagination.org