

造门者

The Gate-Maker

Alicia • 作品集

在中学生与世界之间，造一扇能被看见、能被走通的门。

本册收录

- 01 学径 • The Path —— 中学六年的成长地图（6 卷）
- 02 知识之门 • 我的探索 —— 学习路径执行端
- 03 Coding Camp / Math Circle —— 线下教学产品
- 04 内容与运营 —— 教育向独立项目

一条共性的思路：把模糊的成长，变成可被打开的门。

—— 序 • PREFACE

我为什么一直在做 「同一件事」？

把所有项目摊在桌上，你会发现它们其实在回答同一个问题——

为什么聪明又努力的中学生，依然在没有任何地图的情况下做选择？

我做的每一件事，本质上都在为他们补一张地图、造一扇门：

- 学径 —— 把人口、教材、竞赛、非学院路径，摊到同一张桌面上；
- 知识之门 —— 把模糊的兴趣，变成可被点开的学习路径；
- Coding Camp / Math Circle —— 把竞赛与算法做成可被触摸的训练场；
- 内容与运营 —— 把这些经验，写给愿意自己造门的人。

我不是在做产品，我是在造门——

造一扇让中学生看清自己、走进世界的门。

—— 本期目录 • IN THIS ISSUE

如何阅读这本作品集

PART I	学径 • The Path 一本写给中学生的成长地图，6 卷	P. 04 – P. 16
PART II	知识之门 • 我的探索 学习路径执行端 / 产品	P. 17 – P. 19
PART III	Coding Camp • Math Circle 线下教学产品	P. 20 – P. 22
PART IV	内容 • 运营 • Gap Year 教育向独立项目	P. 23 – P. 24
PART V	造门者 • 我是谁 动机 / 能力 / 下一步	P. 25 – P. 26

如何阅读：

- 如果你是招生官：直接看 PART I + PART V，就够了。
- 如果你是投资人 / Co-founder：PART II + PART III，看产品与执行。
- 如果你是同行 / 内容人：从 PART I 的卷四（非学院）开始。

PART I

学径 • The Path

一本写给中学生与家长的「成长地图」

把人口、教材、竞赛、非学院路径、个人路径器，
摊到同一张桌面上——让中学生第一次看清自己在哪里。

六卷：

- | | |
|------------|---------------|
| 卷首 • Cover | —— 创刊语 / 全景 |
| 卷一 • 宏观 | —— 你和谁在同一条赛道 |
| 卷二 • 教材 | —— 四套考试，四种学习者 |
| 卷三 • 竞赛 | —— 两条不同的山路 |
| 卷四 • 非学院 | —— 不走流水线的那条路 |
| 卷五 • 路径器 | —— 你的个人路径 |

卷首 • COVER

在一张桌面上，摊开职业、教材与竞赛

卷首：把五卷的入口压到一张桌面上，呼应「这是一张缺失的地图」的母题。

学径 THE PATH · VOL. I

卷首 COVER 宏观 DEMOGRAPHICS 教材 CURRICULA 竞赛 COMPETITIONS 非学院 VENTURES 路径器 PATHWAY

VOLUME I · 创刊号

编辑部 · 学径

人口 · 教材 · 竞赛 · 非学院 · 路径

—— 卷首语 · COVER STORY

在一张桌面上， 摊开职业、教材与竞赛。

中学生的选择，常常是在没有地图的情况下做的——不知道全国有多少同龄人在做同一道选择题，不知道高考、AP、A Level 培养出来的是什么样的人，不知道竞赛通向哪里。这本「学径」，就是那张缺失的地图。

打开个人路径器 →

先看宏观数据

"中学六年最贵的不是时间，是在没看到全景之前做出的承诺。"

—— 卷首语

本期目录 · IN THIS ISSUE

01 宏观
中国人口 × 世界职业结构
你和谁在同一条赛道？

02 教材
高考 / AP / A Level 培养出的人
考试体系塑造的认知操作。

03 竞赛
OI 与生物：两条不同的山路
赛事链路 + 知识地形。

04 非学院
竞赛之外的成长通道
创业、科研、开源与独立项目。

05 路径
个人生涯 / 学习路径器
连入「知识之门」的执行端。

2025 高考报名人数
1,400万+
教育部公布

IOI 国家队最终人选
≈ 4 / 10万
OI 漏斗末期

生物竞赛进入实验考阈值
240
CNBO 理论排名前 240

高考 / AP / A LEVEL
3 体系
对应不同认知操作

—— 卷一 · MACRO

你在哪一群人中？

人口金字塔、就业结构、行业增减——在选专业之前，先看清自己所在的“群体规模”。

人口

就业

产业

进入卷一 →

—— 卷二 · CURRICULA

教材塑造什么样的人？

高考、AP、A Level、IB——四套考试在「识别 vs 生成」的认知坐标轴上落点不同，培养出的也是不同类型的学习者。

高考

AP

A Level

IB

进入卷二 →

—— 卷三 · OLYMPIAD

竞赛是另一条山路

信息学（OI）与生物（CNBO）——赛事漏斗、知识地形、所需训练形态一目了然。

CSP

NOIP

NOI

CNBO

进入卷三 →

—— 卷四 · VENTURES

非学院路径

创业、科研、开源、独立项目——不通过传统竞赛与考试，照样能建立认知资产与声誉。

创业

科研

开源

独立项目

进入卷四 →

学径 · The Path

一本写给中学生与家长的“成长地图”——把人口与职业、教材体系、竞赛通道、学习路径放到同一张桌面上。

栏目
卷一 · 宏观数据报告
卷二 · 教材体系比较
卷三 · 学科竞赛纵览
卷四 · 个人路径器

合作
路径器与「知识之门·我的探索 / 学习路径」相连，作为学径的执行端。

© 2026 学径 编辑部

PAPER · INK · GOLD

© 2026 学径 编辑部 • PAPER • INK • GOLD

造门者 / Alicia

卷一 · 宏观 · DEMOGRAPHICS

你和谁在同一条赛道？

宏观：用 14 亿 / 1,400 万 / 1,179 万 / 5.1% 四个数字，建立「真竞争集合」。



卷二 • 教材 • CURRICULA

四套考试，四种学习者

教材：把高考 / AP / A Level / IB 四套考试，落在「识别」与「生成」同一根轴上。



卷三 • 竞赛 • COMPETITIONS

两条不同形状的山路

竞赛：把 OI 与生物两条山路，用「赛事链路+知识地形」铺成可对照的表。

学径 THE PATH

首页 HOME

竞赛 COMPETITIONS

赛事 EVENTS

资源 RESOURCES

问答 Q&A

联系我们 CONTACT

—— 卷三 · 竞赛 ——

两条不同形状的山路

竞赛资源：从 CSP 到 IOI

—— 卷三 · 竞赛 ——

从 CSP 到 IOI 是一篇关于 CSP 和 IOI 的竞赛资源文章，旨在帮助读者了解这两项竞赛的区别、特点和准备方法。文章首先介绍了 CSP 和 IOI 的基本情况，然后对比了它们在赛制、题目类型、难度和奖励等方面的差异。最后，文章给出了一些实用的建议，帮助读者根据自己的兴趣和特长选择适合的竞赛，并制定相应的准备计划。

1. CSP 和 IOI 的区别

1.1 赛制

1.2 题目类型

1.3 难度

1.4 奖励

项目	名称	时间	地点	特点
1.1 CSP	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛	11 月	北京	面向初中生，难度适中，注重基础知识和算法能力。
1.2 IOI	国际信息学奥林匹克竞赛	7 月	世界各地	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。
1.3 CSP-J	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛（ Junior ）	11 月	北京	面向初中生，难度适中，注重基础知识和算法能力。
1.4 CSP-S	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛（ Senior ）	11 月	北京	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。
1.5 IOI	国际信息学奥林匹克竞赛	7 月	世界各地	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。

1.5 IOI 的赛制：采用个人赛和团体赛两种形式，团体赛由三名队员组成，总分不超过 10 分。

1.5 IOI 的题目类型：分为编程题和理论题两种，编程题占 80%，理论题占 20%。

1.5 IOI 的难度：难度较高，注重算法能力和编程技巧，是国际性的竞赛。

1.5 IOI 的奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

学径 THE PATH

首页 HOME

竞赛 COMPETITIONS

赛事 EVENTS

资源 RESOURCES

问答 Q&A

联系我们 CONTACT

—— 卷三 · 竞赛 ——

从 CSP 到 IOI

竞赛资源：从 CSP 到 IOI

—— 卷三 · 竞赛 ——

从 CSP 到 IOI 是一篇关于 CSP 和 IOI 的竞赛资源文章，旨在帮助读者了解这两项竞赛的区别、特点和准备方法。文章首先介绍了 CSP 和 IOI 的基本情况，然后对比了它们在赛制、题目类型、难度和奖励等方面的差异。最后，文章给出了一些实用的建议，帮助读者根据自己的兴趣和特长选择适合的竞赛，并制定相应的准备计划。

1. CSP 和 IOI 的区别

1.1 赛制

1.2 题目类型

1.3 难度

1.4 奖励

项目	名称	时间	地点	特点
1.1 CSP	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛	11 月	北京	面向初中生，难度适中，注重基础知识和算法能力。
1.2 IOI	国际信息学奥林匹克竞赛	7 月	世界各地	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。
1.3 CSP-J	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛（ Junior ）	11 月	北京	面向初中生，难度适中，注重基础知识和算法能力。
1.4 CSP-S	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛（ Senior ）	11 月	北京	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。
1.5 IOI	国际信息学奥林匹克竞赛	7 月	世界各地	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。

1.5 IOI 的赛制：采用个人赛和团体赛两种形式，团体赛由三名队员组成，总分不超过 10 分。

1.5 IOI 的题目类型：分为编程题和理论题两种，编程题占 80%，理论题占 20%。

1.5 IOI 的难度：难度较高，注重算法能力和编程技巧，是国际性的竞赛。

1.5 IOI 的奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

1.5 IOI 的竞赛成绩：由国际信息学奥林匹克竞赛委员会负责统计和公布。

1.5 IOI 的竞赛奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的竞赛报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

海娃常见赛事指南

1. CSP 和 IOI 的区别

1.1 赛制

1.2 题目类型

1.3 难度

1.4 奖励

项目	名称	时间	地点	特点
1.1 CSP	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛	11 月	北京	面向初中生，难度适中，注重基础知识和算法能力。
1.2 IOI	国际信息学奥林匹克竞赛	7 月	世界各地	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。
1.3 CSP-J	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛（ Junior ）	11 月	北京	面向初中生，难度适中，注重基础知识和算法能力。
1.4 CSP-S	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛（ Senior ）	11 月	北京	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。
1.5 IOI	国际信息学奥林匹克竞赛	7 月	世界各地	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。

1.5 IOI 的赛制：采用个人赛和团体赛两种形式，团体赛由三名队员组成，总分不超过 10 分。

1.5 IOI 的题目类型：分为编程题和理论题两种，编程题占 80%，理论题占 20%。

1.5 IOI 的难度：难度较高，注重算法能力和编程技巧，是国际性的竞赛。

1.5 IOI 的奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

海娃常见赛事指南

1. CSP 和 IOI 的区别

1.1 赛制

1.2 题目类型

1.3 难度

1.4 奖励

项目	名称	时间	地点	特点
1.1 CSP	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛	11 月	北京	面向初中生，难度适中，注重基础知识和算法能力。
1.2 IOI	国际信息学奥林匹克竞赛	7 月	世界各地	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。
1.3 CSP-J	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛（ Junior ）	11 月	北京	面向初中生，难度适中，注重基础知识和算法能力。
1.4 CSP-S	中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛（ Senior ）	11 月	北京	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。
1.5 IOI	国际信息学奥林匹克竞赛	7 月	世界各地	面向高中生，难度较高，注重算法能力和编程技巧。

1.5 IOI 的赛制：采用个人赛和团体赛两种形式，团体赛由三名队员组成，总分不超过 10 分。

1.5 IOI 的题目类型：分为编程题和理论题两种，编程题占 80%，理论题占 20%。

1.5 IOI 的难度：难度较高，注重算法能力和编程技巧，是国际性的竞赛。

1.5 IOI 的奖励：获奖选手将获得国际信息学奥林匹克竞赛的奖牌和证书，并有机会参加国际信息学奥林匹克竞赛的夏令营。

1.5 IOI 的报名方式：通过中国计算机学会青少年信息学奥林匹克竞赛官方网站进行报名。

1.5 IOI 的竞赛时间：每年 7 月，在世界各地举行。

1.5 IOI 的竞赛地点：在世界各地举行，具体地点由国际信息学奥林匹克竞赛委员会确定。

1.5 IOI 的竞赛规则：遵循国际信息学奥林匹克竞赛委员会制定的规则。

7/1000 页码

2023/10/10 10:10:10

卷四 · 非学院 · VENTURES

不走学院流水线的那条路

非学院：给「不走流水线」的中学生，开六条可落地的路径 + 起步工具箱。

学径 THE PATH · VOL. I

卷首 COVER

宏观 DEMOGRAPHICS

教材 CURRICULA

竞赛 COMPETITIONS

非学院 VENTURES

路径器 PATHWAY

—— 卷四 · VENTURES

不走学院流水线的那条路

不是所有人都必须「学校 → 学位 → 工作」。这一卷专门给那些想——或者不得不——绕开主航道的人：独立开发、自由职业、早期创业、技工、内容创作、Gap Year。

非竞赛

非学院

需要自我监督

开启 · 我的非学院线 ↗

提醒：非学院路径和学院路径不互斥。很多人是「读书 + 写代码 + 做内容」三线并行——关键是哪条线在这个学期是主线，剩下的不停擦就行。先选一条主线，下面的工具配上。

—— I · 六条路径

点开看「适合谁 / 第一步 / 风险」

独立开发者 / Indie Hacker

一个人做一个能赚钱的小产品，对用户负责而不是对老板负责。

+ 展开

自由职业 / 接单

把技能直接换钱，没有老板，但也没有保底。

+ 展开

早期创业 / 加入早期团队

组队、找 PMF、融资——0 到 1 的高风险高回报路径。

+ 展开

直接就业 / 技工 / 服务业

跳过大学，直接进入有学徒制 / 技能认证的行业。

+ 展开

内容创作 / 个人品牌

在一个细分领域持续输出，慢慢长成自己的资产。

+ 展开

Gap Year / 间隔年

用 6-12 个月主动离开既定轨道，做一件你三十岁不一定还有勇气做的事。

+ 展开

—— II · 工具箱

起步资源 + 自我监督

非学院路径最大的杀手是「没人催你」。挑 1-2 个工具 + 一个真人，比单纯靠意志力可持续 10 倍。

起步资源 · 创业 / 独立路线

加速器、注册、AI 造物、招聘——把「想法 → 上线」的链路压到最短

Y Combinator Startup School 免费课程

全球顶级加速器的免费创业课，含视频 + 校友社区。

返回 ↶

奇绩创坛 / 真格基金 / MiraclePlus 中国加速器

面向早期创业者，部分接受学生项目。也可以申实习。

返回 ↶

Antler / On Deck / Entrepreneur First Co-founder 匹配

如果你想创业但还没队友——这些项目专门把人凑成创始团队。

返回 ↶

Stripe Atlas / 微信小商店 起步基础设施

5 分钟完成公司注册 + 收款；卖第一个产品的最低门槛。

返回 ↶

Lovable / vO / Cursor AI 造物工具

不会写代码也能 1 天上线一个 MVP，独立开发者的新基线。

返回 ↶

Hacker News Who's Hiring / Wellfound 早期招聘

找早期初创公司岗位的最佳渠道，比 LinkedIn 信号更准。

返回 ↶

自我监督 · 没人盯你时你靠这些

先挑一个金钱型 + 一个社交型，30 天后再换

Beeminder 金钱惩罚

承诺一个数字目标，偏离曲线就扣钱。最硬核的自我承诺工具。

返回 ↶

Focusmate 1对1 远程co-working

约一个真人和你视频开摄像头各做各的 50 分钟。强制开始。

返回 ↶

Indie Hackers / r/getdisciplined 同伴社群

每周晒进度 / 找 accountability buddy；公开承诺比私下立 flag 有效 10 倍。

返回 ↶

Notion 周复盘模板 DIY 流程

每周日 30 分钟：本周交付了什么？卡在哪？下周三件最重要的事？

返回 ↶

Pomodoro / Forest 时间块

对抗拖延的最低成本武器，适合刚开始建立自律的人。

返回 ↶

导师 / 行业前辈 monthly check-in 外部监督

每月 30 分钟和一位你尊敬的人 1:1，比任何 APP 都管用。主动约。

返回 ↶

如果你还在学院轨道里，但想给自己留一条「万一」——可以回到 [路径器](#)，先完成 5 步画像，再把这卷里的某条路径作为辅线挂上去。

学径 · The Path

一本写给中学生与家长的“成长地图”——把人口与职业、教材体系、竞赛通道、学习路径放到同一张桌面上。

栏目

卷一 · 宏观数据报告

卷二 · 教材体系比较

卷三 · 学科竞赛纵览

卷四 · 个人路径器

合作

路径器与「知识之门·我的探索 / 学习路径」相连，作为学径的执行端。

© 2026 学径 编辑部

PAPER · INK · GOLD

© 2026 学径 编辑部 · PAPER · INK · GOLD

造门者 / Alicia

你的个人路径

路径器：把画像、教材、方向、去向、资源——合成一条贴合你的学习路径。

[illegible]

PART II

知识之门 · 我的探索

学习路径的执行端

把『学径』里画出的方向，
落成可被点开、可被执行的学习路径。

解决：

- 中学生有兴趣却没有路径
- 路径常常停留在 PDF / 截图，没有反馈
- 家长想帮忙，但没有抓手

PART II • 产品

知识之门 —— 一张能被点开的地图

解决的问题

中学生说『我喜欢生物』，下一步往往是空的。知识之门把『兴趣 ☒ 学科地形 ☒ 阶段动作 ☒ 反馈』串成一条链路，让每一次好奇都能落到具体动作上。

核心模块

- 学科地图：把一个学科拆成可点开的知识节点
- 路径生成：根据画像（学径卷五）给出 3 步起手式
- 田野笔记：每周回写一次『我做了什么 / 卡在哪 / 下一步』
- 家长视角：只看『方向是否在收敛』，不看分数

和『学径』的关系

学径是地图，知识之门是执行端。前者回答『我在哪里』，后者回答『我下一步做什么』——两者拼起来，就是一条完整的成长链路。

PART II • 设计选择

为什么不做又一个『刷题 App』

中学生缺的不是题，是『下一步的最小动作』。

市面上的产品大多在优化『识别端』：更准的题、更密的练。但真正卡住中学生的，是从『我感兴趣』到『我能持续做点什么』之间的那一步。

三个反共识

- 不做评分系统 —— 评分鼓励的是『假懂』
- 不做排行榜 —— 排行鼓励的是『同质化竞争』
- 做田野笔记 —— 鼓励的是『把模糊变清楚』

和谁一起用

目标用户：初三 ~ 高二、对方向焦虑、家庭支持但不会规划的中学生 + 家长。

PART III

Coding Camp • Math Circle

线下教学产品

把竞赛与算法，做成可被触摸的训练场。

为什么做：

- 算法课大多在『讲题』，不在『造题感』
- 中学生缺的是被一群同龄人一起『推一道难题』的体验
- 老师的角色应该是『带队上山』，不是『答案分发器』

PART III • Coding Camp

Coding Camp —— 把 OI 还原成『山路』

课程结构

- 上午：知识地形（语言基础 / 数据结构 / 算法 / DP）
- 下午：陌生题 + pair 编程 + 复盘
- 晚上：『把今天卡住你的那道题讲给别人听』

和市面课程的差异

市面 OI 课在最优化『识别端』——背模板、刷套路。Coding Camp 把『生成端』提前：第二天就要写自己没写过的题型，错了再回到地形上找原因。

可验证的结果

- 学员能在 5 天内独立做完一个 DP 难题（含调试）
- 学员能讲清楚『为什么这道题要用这个算法』
- 学员能在 NOIP 模拟里把『没见过的题』的分数拿到 60%+

PART III • Math Circle

Math Circle —— 一群人推同一道难题

形式

- 每周一次 / 6-8 人 / 一道开放题
- 不给答案 —— 给『提问的方向』
- 课后写一段『我今天卡在哪』，下周开场读一遍

为什么这样设计

竞赛数学最稀缺的，不是聪明，是『能在一道题前坐三个小时还不烦』。Math Circle 训练的是这件事——把『钻进去』变成肌肉记忆。

数学竞赛真正区隔的，不是聪明，是『钻得进去』。

PART IV

内容 · 运营 · Gap Year

教育向独立项目

写给愿意自己造门的人。

包括：

- 公众号 / 视频：把『学径』的卷拆成可读的内容
- Newsletter：每两周一封 · 给中学生家长
- Gap Year 项目：6-12 个月的独立探索手册
- Workshop：把卷五的『路径器』变成 3 小时工作坊

PART IV • 内容

把『学径』的卷拆成可读、可传播的内容

为什么要做内容

PDF 太重，App 太冷。中学生与家长真正会读的，是『一封信 + 一张图 + 一个小决策』。内容是把『学径』里的判断送到他们桌面的最短链路。

形态

- 卷文：每月一篇 / 对应学径的一卷
- 卡片：每周一张 / 一个判断 / 可转发
- Newsletter：每两周一封 / 给家长读的版本
- 工作坊：3 小时 • 用『路径器』走一遍自己

目标

让中学生在做选择前，至少看过一次属于自己的地图——不是被人推着走，而是自己点开门。

PART V

造门者 · 我是谁

动机 / 能力 / 下一步

我不是在做产品，
我是在造门——
造一扇让中学生看清自己、走进世界的门。

下一站：把『学径 + 知识之门 + Coding Camp』
拼成一个完整的『中学生成长操作系统』。

PART V • 关于我

Alicia • 造门者

我是谁

中学教育内容产品作者。把 OI / 数学竞赛 / 高考 / AP / A Level / IB 跑过一遍，回头发现：中学生缺的不是某一项能力，是一张地图。

我做的事的共性

- 永远先回答『我在哪里』，再回答『我下一步做什么』
- 永远把『识别 vs 生成』作为分析框架
- 永远把家长当合作者，不是反对者
- 永远做能被一个中学生在 5 分钟内理解的东西

下一步

- 把学径 + 知识之门 + Coding Camp 拼成同一个产品
- 招募 100 位中学生进入第一期『造门者计划』
- 把作品集本身做成一个可被订阅的『卷』

在中学生与世界之间，造一扇能被看见、能被走通的门。

造门者

The Gate-Maker • Vol. I

© 2026 Alicia • 学径 编辑部

PAPER • INK • GOLD