

# 【附件 1】2017 年（第十届）中国大学生计算机设计大赛

## 山西省级赛详细参赛规则

### 一、山西省级赛竞赛类别及参赛要求

山西省大赛分设：数字媒体设计类（专业组/普通组），（数字媒体设计类）动漫游戏组，（数字媒体设计类）微电影组，（数字媒体设计类）中华民族文化元素组，计算机音乐创作类（专业组/普通组）。具体参赛要求如下：

#### 1. 数字媒体设计类（专业组/普通组）

（参赛命题：人与动物和谐相处）。

包括以下小类：

- ① 计算机图形图像设计。
- ② 数码摄影及照片后期处理。
- ③ 产品设计。
- ④ 交互媒体

说明：

（1）命题注解：

人与动物和谐相处之“动物”：所指的动物是指在动物分类学上存在的“动物”，是地球上目前存在的或曾经存在过动物，既不是外星生物，也不是龙、麒麟等神兽，或无细胞结构的生物。2017 年大赛主题提到的动物，都是这个含义。

（2）参赛小类注解：

“数码摄影及照片后期处理”小类：要求参赛队自己拍摄、自己后期处理，报名时应同时提交原始照片和完成品，同时应在提交文档中说明后期处理目的、使用工具、处理过程、达到效果等内容。

“交互媒体”小类：注重其“媒体、传播”特性，包括但不限于电子杂志。区别于“数字媒体设计类动漫游戏组”中的“游戏与交互”小类，注重其“参与、互动”特性，包括但不限于游戏、VR、AR 及其他具体游戏或互动特性的作品。

“产品设计”小类：产品设计是一个创造性的综合信息处理过程，主要应该包括产品设计目标、市场需求、产品定位、外观设计、功能设计，等等，所以产品设计的方案不仅需要提供设计图纸、设计效果图，还需要有相关文档。

在“人与动物和谐相处”的主题框架下，产品设计的方向可以包括但不限于：

- ① 野生动物或动物生存环境保护相关的产品设计。
- ② 动物主题类产品设计，如基于动物外形或功能的创意产品设计。
- ③ 基于动物的科研、农业、交通、安防、娱乐等领域的相关产品设计。
- ④ 利用动物进行教育、医疗等公益活动的相关产品设计。
- ⑤ 宠物类以及可以增进人与动物沟通、和睦相处的产品设计，等等。

设计不可违背目前大众对动物的人道与伦理认知，必须符合“人与动物和谐相处”主题。

(3) 每队学生参赛人数为 1-3 人。指导教师最多 2 人。

(4) 每校推荐参加省赛的作品，每个大类不超过 6 件作品，每个小类不超过 3 件作品。

(5) 参赛文档要求：所有参赛作品必须在参加省赛报名时提交完善的作品设计、简介等文档，文档将作为作品评审的重要依据之一。文档过于简单的作品会影响到奖项的评级。

(6) 演示视频要求：为方便作品演示、评审和公示，非视频类（动画、微课、微电影、视频短片等小类除外）的作品，必须制作 10 分钟以内、不超过 300MB 的演示视频。此因素亦将作为作品评审的重要依据之一，缺少演示视频的作品会影响到奖项的评级。

(7) 数字媒体类分普通组与专业组进行竞赛。应参加专业组竞赛的作者专业清单如下：

① 艺术教育。

② 广告学、广告设计。

③ 广播电视新闻学。关于“新闻学”专业参赛类别的限定。在“数字媒体设计类普通组/专业组”参赛时，文学类的新闻学专业学生按普通组参赛，广电新闻传播类的新闻学专业学生按专业组参赛。

④ 广播电视编导、戏剧影视美术设计、动画、影视摄制。

⑤ 计算机科学与技术专业数字媒体技术方向。

⑥ 服装设计、工业设计、建筑学、城市规划、风景园林。

- ⑦ 数字媒体艺术、数字媒体技术。
- ⑧ 美术学、绘画、雕塑、摄影、中国画与书法。
- ⑨ 艺术设计学、艺术设计、会展艺术与技术。
- ⑩ 其它与数字媒体、视觉艺术与设计、影视等相关专业。

参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于上面所述专业，则作品应参加专业组的竞赛。

## 2. 数字媒体设计类动漫游戏组

（命题：人与动物的和谐相处）

包括以下小类：

- ① 动画。
- ② 游戏与交互。
- ③ 数字漫画。
- ④ 动漫衍生品（含数字、实体）

说明：

（1）命题注解：

人与动物和谐相处之“动物”：所指的动物是指在动物分类学上存在的“动物”，是地球上目前存在的或曾经存在过动物，既不是外星生物，也不是龙、麒麟等神兽，或无细胞结构的生物。2017 年大赛主题提到的动物，都是这个含义。

（2）参赛小类注解：

“游戏与交互”小类，具有“参与、互动”特性，包括但不限于游戏、VR、AR 及其他具体游戏或互动特性的作品。

“动漫衍生品（含数字、实体）”小类的实体作品，应提交相关的设计文档，类似于产品设计小类的要求。

（3）每队学生参赛人数为 1－3 人。指导教师最多 2 人。

（4）每校推荐参加省赛的作品，每个大类不超过 6 件作品，每个小类不超过 3 件作品。

（5）参赛文档要求：所有参赛作品必须在参加省赛报名时提交完善的作品设计、简介等文档，文档将作为作品评审的重要依据之一。文档过于简单的作品会影响到奖项的评级。

（6）演示视频要求：为方便作品演示、评审和公示，非视频类（动画、微课、微电影、视频短片等小类除外）的作品，必须制作 10 分钟以内、不超过 300MB 的演示视频。此因素亦将作为作品评审的重要依据之一，缺少演示视频的作品会影响到奖项的评级。

### 3. 数字媒体设计类中华优秀传统文化元素微电影组

包括以下小类：

- ① 微电影。
- ② 数字短片。
- ③ 纪录片。

说明：

（1）“中华优秀传统文化元素”参赛主题注解：

- ① 自然遗产、文化遗产、名胜古迹。
- ② 歌颂中华大好河山的诗词散文。
- ③ 优秀的传统道德风尚。

④ 先秦主要哲学流派（道/儒/墨/法等）与汉语言文学。

⑤ 国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

本类（组）作品，其核心是弘扬“中华优秀传统文化元素”这一主题。凡符合这一主题的作品，都应该也必须投报此类（组）。若有故事情节的，无论是否完整，主题内容、情节均严格限在 1911 年前，人物、服饰、道具等应与作品主题、内容相符。作品既可由真人出演，也可采用动画、皮影……等其他形式制作。

## （2）参赛小类注解：

“微电影”小类：微电影是指专门运用在各种新媒体平台上播放的、适合在移动状态和短时休闲状态下观看的、具有完整策划和系统制作体系支持的具有完整故事情节的“微时放映”、“短周期制作”和“小规模投资”的视频短片。强调具有完整虚构故事剧情的短片视频作品，作品时长不得超过 10 分钟；

“纪录片”小类：纪录片是以影像媒介的纪实方式，在多视野的文化价值坐标中寻求立足点，对社会环境、自然环境与人的生存关系进行观察与描述，以实现对人的生存意义的探寻和关怀的文体形式。强调通过非虚构的艺术手法，以真人真事为表现对象的视频作品，作品时长不得超过 10 分钟；

“数字短片”小类：除上述两类的其他数字视频类作品可报为此小类，作品时长不得超过 10 分钟。

（3）每队学生参赛人数为 1－5 人，指导教师最多 2 人。

(4) 每校推荐参加省赛的作品，每个大类不超过 6 件作品，每个小类不超过 3 件作品。

(5) 参赛文档要求：所有参赛作品必须在参加省赛报名时提交完善的作品设计、简介等文档，文档将作为作品评审的重要依据之一。文档过于简单的作品会影响到奖项的评级。

#### 4. 数字媒体设计类中华民族文化元素组

(参赛主题：民族建筑，民族服饰，民族手工艺品)。

包括以下小类：

- ① 计算机图形图像设计。
- ② 计算机动画。
- ③ 交互媒体设计。

说明：

(1) 每队学生参赛人数为 1-3 人。指导教师最多 2 人。

(2) 每校推荐参加省赛的作品，每个小类不超过 3 件作品，每个大类不超过 6 件作品。

(3) 凡符合此组参赛主题内容的作品，均不得报入数字媒体设计类普通组或专业组或动漫游戏创意设计组。

(4) 参赛文档要求：所有参赛作品必须在参加省赛报名时提交完善的作品设计、简介等文档，文档将作为作品评审的重要依据之一。文档过于简单的作品会影响到奖项的评级。

(5) 演示视频要求：为方便作品演示、评审和公示，非视频类（动画、微课、微电影、视频短片等小类除外）的作品，

必须制作 10 分钟以内、不超过 300MB 的演示视频。此因素亦将作为作品评审的重要依据之一，缺少演示视频的作品会影响到奖项的评级。

## 5. 计算机音乐创作类(专业组/普通组)

包括以下小类：

① 原创音乐类（纯音乐类，包含 MIDI 类作品、音频结合 MIDI 类作品）。

② 原创歌曲类（曲、编曲需原创，歌词至少拥有使用权。编曲部分至少有计算机 MIDI 制作或音频制作方式，不允许全录音作品）。

③ 视频音乐类（音视频融合多媒体作品或视频配乐作品，视频部分鼓励原创，如非原创，需获得授权使用。音乐部分需原创）。

说明：

（1）计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。关于音乐创作类作品分组的划分同时符合以下三个条件的学生，划归计算机音乐创作类专业组：

① 在以专业音乐学院、艺术学院与类似院校（诸如武汉音乐学院、南京艺术学院、中国传媒大学）、师范大学或普通本科院校的音乐专业或艺术系科就读。

② 所在专业必须是电子音乐制作或作曲等类似专业，诸如：电子音乐制作、电子音乐作曲、音乐制作、作曲、新媒体（流媒体）音乐，以及其它名称但实质是相类似的专业。



③ 在校期间，接受过以计算机硬、软件为背景（工具）的音乐创作课程的正规教育。

一个作品中如果有一名选手为专业组，必须参加专业组竞赛。器乐声乐等非作曲（创作类）专业参加普通组竞赛。

（2）每队学生参赛人数为 1-3 人。指导教师最多 2 人。

（3）每校参加计算机音乐类每小类数量不限。每校最终入围决赛作品总数不多于 6 件。

## 二、国赛直报项目

山西省赛区不包括以下竞赛方向，请向国赛相关组织院校直接报名：

### 1. 软件应用与开发类。

包括以下小类：

- ① Web 应用与开发。
- ② 管理信息系统。
- ③ 移动应用开发（非游戏类）。
- ④ 物联网与智能设备。

说明：

（1）每队学生参赛人数为 1-3 人。指导教师最多 2 人。

（2）每校最终入围国赛决赛作品不多于 6 件，每小类不多于 3 件。

### 2. 微课与教学辅助类。

包括以下小类：

- ① 计算机基础与应用类课程微课（或教学辅助课件）。
- ② 中小学数学或自然科学课程微课（或教学辅助课件）。

③ 汉语言文学（古汉语、唐诗宋词、散文等，内容限在1911年前）微课（或教学辅助课件）。

④ 虚拟实验平台。

说明：

（1）微课为针对某个知识点而设计，包含相对独立完整的教学环节。要有完整的某个知识点内容，既包含短小精悍的视频，又必须包含教学设计环节。不仅要有某个知识点制作的视频文件或教学，更要介绍与本知识点相关联的教学设计、例题、习题、拓展资料等内容。

（2）“教学辅助课件”小类是指针对教学环节开发的课件软件，而不是指课程教案。

（3）课程教案类不能以“教学辅助课件”名义报名参赛。如欲参赛，应进一步完善为微课类作品。

（4）虚拟实验平台是以虚拟技术为基础进行设计、支持完成某种实验为目的、模拟真实实验环境的应用系统。

（5）每队参赛人数为1-3人，指导教师最多2人。每校最终入围国赛决赛作品不多于6件，每小类不多于3件。

### 3. 软件服务外包类。

包括以下小类：

- ① 大数据分析。
- ② 电子商务。
- ③ 人机交互应用。
- ④ 物联网应用。
- ⑤ 移动终端应用。

说明：

(1) 软件服务外包类作品分为企业命题和自主命题两种。

企业命题详见在国赛官网 (<http://www.jsjds.org/>) 上公布“2017 年大赛软件服务外包企业命题”。其中大数据分析 3 题，电子商务 1 题，人机交互应用 1 题，物联网应用 1 题，移动终端应用 11 题，其它 2 题，共 19 题。希望大家能够踊跃选做。

自主命题由参赛队按“2017 年大赛软件服务外包企业命题”的模式要求自行出题，既可以由老师出题，也可以由学生出题，还可以联合企业出题，尽量贴切社会需要。题目确定后上报软件服务外包直报平台审定，经审查通过后再行设计、开发、报名参赛。

具体细节请查阅大赛官网稍后发布的详细规程。

(2) 软件服务外包类参赛队学生作者人数限制为 3-5 人，指导教师最多 2 人。

(3) 每校最终入围决赛作品总数不多于 6 件，每小类不多于 3 件。

#### **附注：赛事组委会联系方式**

数字媒体设计类负责人：张奋飞 15834072803

计算机音乐创作类负责人：温成皓 15203433747

作品提交平台：<http://2017.jsjds.org/>

省赛邮箱：[jsjds-shanxi@qq.com](mailto:jsjds-shanxi@qq.com)

省赛微信公众号：jsjds-shanxi

山西省赛信息公布官网：

<http://art.nuc.edu.cn/sjzy/zgjsjsjds.htm>

国赛信息公布官网：<http://www.jsjds.org/>