

教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会  
教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会  
教育部高等学校大学计算机课程教学指导委员会 联合组成  
教育部高等学校文科计算机基础教学指导分委员会  
中 国 教 育 电 视 台

中国大学生计算机设计大赛组织委员会 主办



# 中国大学生 计算机设计大赛 2016年 参赛指南

中国大学生计算机设计大赛组织委员会 编



光盘内附  
获奖作品



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS  
浙江大学出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

中国大学生计算机设计大赛2016年参赛指南 / 中国大学生计算机设计大赛组织委员会编. —杭州: 浙江大学出版社, 2016. 2

ISBN 978-7-308-15478-9

I. ①中… II. ①中… III. 大学生 — 电子计算机 — 设计 — 竞赛 — 中国 — 2016 — 指南 IV. ①TP302-62

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第317136号

## 内容提要

2016年(第9届)中国大学生计算机设计大赛(以下简称大赛)是由教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会、软件工程专业教学指导委员会、大学计算机课程教学指导委员会、文科计算机基础教学指导分委员会和中国教育电视台联合主办的面向全国高校在校本科学生的群众性、非盈利性、公益性的科技活动。

大赛的目的在于落实高等学校创新能力提升计划,根据《高等学校大学计算机课程教学基本要求》与《高等学校文科类专业大学计算机教学要求》,进一步推动高校本科计算机教学改革,激发学生学习计算机知识和技能的兴趣和潜能,提高其运用信息技术解决实际问题的综合能力,以培养德智体美全面发展、具有团队合作意识、创新创业能力的综合型与应用型的人才。大赛将本着公开、公平、公正的原则对待每一件作品。

全书共分8章:第1章大赛通知,第2章大赛章程,第3章大赛组委会,第4章大赛内容及分类,第5章校级初赛、省级复赛与国家级决赛,第6章参赛事项,第7章奖项设置与作品评比,第8章获奖概况(2015年获奖名单与2015年获奖作品选登)。

本书有助于规范参赛作品和提高大赛作品质量,是参赛院校,特别是参赛队指导教师的必备用书,也是参赛学生的重要参考资料。此外,本书也可以作为从事多媒体教学很好的参考用书。而对于2015年已参赛获奖的师生,本书则具有一定的收藏价值。

## 中国大学生计算机设计大赛2016年参赛指南

中国大学生计算机设计大赛组织委员会 编

---

责任编辑 吴昌雷

责任校对 王元新

封面设计 刘依群

出版发行 浙江大学出版社

(杭州市天目山路148号 邮政编码 310007)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

排 版 杭州林智广告有限公司

印 刷 浙江印刷集团有限公司

开 本 787mm×1092mm 1/16

印 张 14.75

字 数 348千

版 次 2016年2月第1版 2016年2月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-308-15478-9

定 价 79.00元(含光盘)

---

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社发行中心联系方式: 0571-88925591; <http://zjdxcbbs.tmall.com>

# 前 言

2016年（第9届）中国大学生计算机设计大赛（以下简称“大赛”）是由教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会、软件工程专业教学指导委员会、大学计算机课程教学指导委员会、文科计算机基础教学指导分委员会和中国教育电视台联合主办的面向全国高校在校本科学生的群众性、非盈利性、公益性的科技活动。

大赛的目的在于落实高等学校创新能力提升计划，根据《高等学校大学计算机课程教学基本要求》与《高等学校文科类专业大学计算机教学要求》，进一步推动高校本科各专业面向21世纪的计算机教学的知识体系、课程体系、教学内容和教学方法的改革，引导学生踊跃参加课外科技活动，激发其学习计算机应用技术的兴趣和潜能，提高其运用信息技术解决实际问题的综合能力，以培养德智体美全面发展、具有团队合作意识、创新创业能力的复合型与应用型的人才。

大赛作品创作主题与学生就业需要贴近，为在校学生提供了实践能力、创新创业的训练机会，为优秀人才脱颖而出创造条件，适应高校大学计算机课程教学改革实践与人才培养模式探索的需求，提高了学生智力与非智力素质。同时，“大赛”将本着公开、公平、公正的原则对待每一件作品。因此，大赛受到高校的普遍重视与广大师生的热烈欢迎。2015年，全国已有半数以上的本科院校、半数以上的“211”大学，以及半数以上的“985”大学参加了这一赛事。

大赛赛事始于2008年，至今已成功举办了8届。在大赛组织过程中，以中国人民大学、北京大学、北京语言大学、华中师范大学为代表的广大教师作出了重要贡献。上海大学、云南民族大学、北京语言大学、东北师范大学人文学院、西北大学、西南石油大学、武汉音乐学院、浙江传媒学院、福州大学为承办2015年的决赛付出了辛勤的劳动，百度公司在竞赛平台开发、存储及网络等方面提供了有效的支持。除了赛事的组织，他们还提供了有价值的建设性意见，各参赛学校在赛前培训辅导工作中均付出了艰辛的创造性劳动。

2016年，大赛分设软件应用与开发类、微课类、数字媒体设计类、数字媒体设计类微电影组、数字媒体设计类中华文化元素组、动漫组、服务外包类与计算机音乐创作类组等，面向国内外本科在校学生。决赛现场定于2016年7月23日至8月26日，将先后在安徽、北京、厦门、南京、杭州、上海等地举办。

为了更好地指导2016年的大赛，在浙江大学出版社的积极支持下，中国大学生计算机设计大赛组织委员会组织编写了《中国大学生计算机设计大赛2016年参赛指南》（简称《指南》），同时把2015年获奖作品按竞赛题目分类，将有代表性、有特色的作品选编到本书一并出版，以作为创作2016年参赛作品时的参考。

《指南》由卢湘鸿任主编，尤晓东、杨小平任副主编。《指南》共分8章：第1章大赛通知，第2章大赛章程，第3章大赛组委会，第4章大赛内容及分类，第5章校级初赛、省级复赛与国家级决赛，第6章参赛事项，第7章奖项设置与作品评比以及第8章获奖概况（2015年获奖名单与2015年获奖作品选登）。杜小勇对《指南》的编写提供了指导性的重要建议。为《指南》作出贡献的还有郑世珏、高绪勇、鲍永芳、杨勇等。

相信《指南》的出版，对于参赛作品的规范和整个大赛作品质量的提高，以及院校多媒体设计教学都会起到积极的作用。

中国大学生计算机设计大赛组织委员会

2015年10月25日于北京

# 目 录

## 第1章 大赛通知

## 第2章 大赛章程

2.1 总则	3
2.2 组织形式	3
2.3 大赛形式与规则	3
2.4 评奖办法	4
2.5 公示与异议	5
2.6 经费	6
2.7 国赛决赛现场承办单位的职责	6
2.8 附则	6

## 第3章 大赛组委会

3.1 大赛组委会主要成员	7
3.2 大赛组委会主要下属机构负责人	8

## 第4章 大赛作品内容分类

4.1 大赛内容主要依据	10
4.2 大赛作品内容分类	10
4.3 大赛命题要求	14
4.4 计算机应用设计题目征集办法	14

## 第5章 校级初赛、省级复赛与国家级决赛

5.1 竞赛级别	15
5.2 省级复赛直推国赛比例	16
5.3 参赛要求	16

## 第6章 参赛事项

6.1 决赛现场赛务承办点的确定	18
6.2 大赛日程与赛区内容	19
6.3 参赛对象与作品限制	20
6.4 组队、参赛报名与作品提交	21
6.5 报名费汇寄与联系方式	23
6.6 参加决赛须知	23

## 第7章 奖项设置、评比与专家规范

7.1 奖项设置	27
7.2 评比形式	28
7.3 评比规则	29
7.4 评审专家组及专家规范	31

## 第8章 2015年获奖作品名单与获奖作品选登

8.1 2015年（第8届）中国大学生计算机设计大赛优秀组织奖获奖名单	33
8.2 2015年（第8届）中国大学生计算机设计大赛作品获奖名单	34
8.3 2015年（第8届）中国大学生计算机设计大赛获奖作品选登	106
01. 【23599】外卖口袋	106
02. 【23637】校园派	112
03. 【24835】基于Python的专业辅助计算系统	119
04. 【24121】基于语义的智慧校园微平台——小V	124
05. 【25286】基于Win 10通用平台英语学习系统	131
06. 【21256】科威网站保护伞	134
07. 【19599】PPT线条动画	138
08. 【25310】小学六年级数学微课——圆柱的体积	141
09. 【20078】矢气	143
10. 【24855】灰黑白·失色的世界	146
11. 【25205】无形的伤	150
12. 【20400】AIR MG——同呼吸，共命运	152
13. 【23411】读空气	155

14. 【22300】	隐默之空   A.I.R.	159
15. 【23517】	Defend Air	162
16. 【20499】	掩霾	167
17. 【18208】	摘下口罩	170
18. 【19077】	未来水世界	173
19. 【23837】	天空之城	176
20. 【22872】	空气先生	182
21. 【25414】	空气中的味道	187
22. 【21066】	凤冠霞帔	190
23. 【25297】	掌上围屋APP	193
24. 【20180】	秀水明山 文笔园林	196
25. 【25014】	情系华夏魂	200
26. 【18878】	中国病人	203
27. 【24601】	坐落在瑶乡的儒家建筑——恭城文庙	206
28. 【25499】	100秒爱上武汉	211
29. 【23905】	一顾倾城	213
30. 【24043】	茶韵	217
31. 【21877】	南吃货	221
32. 【24651】	移动输液系统开发	223





# 第1章 大赛通知

## 中国大学生计算机设计大赛组织委员会函件

### 关于举办“2016年（第9届）中国大学生计算机设计大赛”的通知

中大计赛函〔2015〕013号

各高等院校：

根据国家有关高等学校创新能力提升计划、进一步深化高校教学改革、全面提高教学质量的精神，切实提高计算机教学质量，激励大学生学习计算机知识、技术、技能的兴趣和潜能，培养其创新创业能力及团队合作意识，运用信息技术解决实际问题的综合实践能力，以提高其综合素质，造就更多的德智体美全面发展、社会就业需要、创新创业型、实用型、复合型人才，教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会、软件工程专业教学指导委员会、大学计算机课程教学指导委员会、文科计算机基础教学指导分委员会、中国教育电视台联合主办“2015年（第8届）中国大学生计算机设计大赛”，全国已有半数以上的本科大学、半数以上的“211”大学、半数以上的“985”大学参加了这一赛事。

我委继续主办2016年（第9届）中国大学生计算机设计大赛。参赛对象是2016年在校的所有本科生。

2016年大赛分设：（1）软件应用与开发类；（2）微课（课件）类；（3）数字媒体设计类普通组；（4）数字媒体设计类专业组；（5）（数字媒体设计类）微电影组；（6）（数字媒体设计类）动漫游戏组；（7）（数字媒体设计类）中华民族文化元素组；（8）软件服务外包类；（9）计算机音乐创作类普通组；（10）计算机音乐创作类专业组等。

数字媒体设计类普通组与专业组的参赛作品主题为：绿色世界。

数字媒体设计类微电影中华优秀传统文化元素作品主题为：自然遗产与文化遗产；歌颂大好河山的诗词散文；优秀传统道德风尚；先秦主要哲学流派（道/儒/墨/法）与汉语言文学；国画、汉字书法、年画、剪纸、音乐、戏曲、曲艺（取题均在1911年前）。

数字媒体设计类中华民族文化元素作品主题为：民族服饰；民族手工艺品；民族建筑。

软件服务外包类作品为：自主命题。

数字媒体设计类动漫游戏组为：企业命题（详见大赛官网信息）或自主选择“绿色世界”。

决赛城市、学校、内容、时间分别是：合肥，安徽大学，数字媒体普通组（7.23-7.27）/数字媒体专业组（7.27-7.31）；北京，北京语言大学，微电影（8.3-8.7）；厦门，厦门理工学院，动漫游戏/微课（8.10-8.14）；南京，东南大学，软件服务外包/中华民族文化元素（8.14-8.18）；杭州，浙江音乐学院（筹），计算机音乐创作（8.18-22）；上海，华东师范大学，软件应用与开发（8.22-8.26）。

请根据《中国大学生计算机设计大赛章程》、《高等学校大学计算机课程教学基本要求》、《高等学校文科类专业大学计算机教学要求》等相关要求以及本校具体情况积极组织学生参赛，对指导教师的工作量及组队参赛的经费等方面给予大力的支持。

中国大学生计算机设计大赛组织委员会

2015年10月25日

大赛信息发布网站：<http://www.jsjds.org>

咨询信箱：[baoming@jsjds.org](mailto:baoming@jsjds.org)

电话：010-82500686

010-82303133

010-82303436

---

邮箱：北京市海淀区学院路15号综合楼183信箱  
100083

电话：010-82303436 邮 编：

## 第2章 大赛章程

### 2.1 总则

**第1条** “中国大学生计算机设计大赛”（以下简称大赛）是由教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会、软件工程专业教学指导委员会、大学计算机课程教学指导委员会、文科计算机基础教学指导分委员会和中国教育电视台联合主办的面向全国高校在校本科生的非盈利性、公益性的群众性科技活动。

**第2条** 大赛目的：

1. 激发学生学习计算机知识和技能的兴趣和潜能，提高其运用信息技术解决实际问题的综合能力，为社会就业服务，为专业服务，为培养德智体美全面发展、具有团队合作意识、创新创业的复合型、应用型人才服务。

2. 进一步推动高校大学计算机课程有关计算机技术基本应用教学的知识体系、课程体系、教学内容和教学方法的改革，培养科学思维意识，切实提高计算机技术基本应用教学质量，展示其教学成果。

### 2.2 组织形式

**第3条** 大赛由中国大学生计算机设计大赛组织委员会（以下简称“大赛组委会”）主办、大学（或与所在地方政府，或与省级高校计算机教指委，或与省级高校计算机学会，或与省级高校计算机教育研究会，或与企业，或与行业等共同）承办、专家指导、学生参与、相关部门支持。

**第4条** 大赛组委会是大赛的最高权力形式。大赛组委会由高校相关人员、教育行政相关部门、承办单位等负责人组成。大赛组委会下设赛务委员会、评比委员会、宣传委员会、决赛承办院校委员会，以及秘书处。

1. 大赛组委会及其下属的委员会的组成由教育部相关的计算机教指委负责协商确定。

2. 大赛组委会下属机构的挂靠高校有责任在经费等方面对相应机构给予必要的支持。

3. 大赛组委会秘书长具体负责大赛组委会日常工作，主管大赛组委会秘书处。

**第5条** 参加大赛各项工作的专家由相应委员会推荐，由大赛组委会聘任。

各工作委员会分别负责大赛对象确定、决赛现场承办点落实、赛题拟定、报名发动、专家聘请、作品评比、证书印制、颁奖仪式举办、参赛人员食宿服务及其他与赛务相关的所有工作。

### 2.3 大赛形式与规则

**第6条** 大赛全国统一命题。每年举办一次。决赛现场一般在暑假期间举行。赛事活动在

当年结束。

**第7条** 大赛赛事采用三级赛制：

1. 基层动员（校级初赛）。
2. 省级推荐（省级，或国赛委托跨省的“国赛直报预赛平台”复赛，推荐国赛）。
3. 全国现场决赛。

全国现场决赛可在承办单位所在地或其他合适的地点进行。

学校初赛、省级或地区（大区跨省）复赛可自行、独立组织。

校级初赛、省级复赛作品所录名次与作品在全国决赛中参赛报名、评比、获奖等级无必然联系，不影响国家级决赛现场独立评比和确定作品获奖等级。

**第8条** 参赛作品要求。

1. 符合国家宪法和相关法律、法规；符合中华民族优秀传统文化传统、优良公共道德价值、行业规范等要求。

2. 必须为当年完成的原创作品，并体现一定的创新性或实用价值。往年完成的作品不得参加当年竞赛。提交作品时，需同时提交该作品的源代码及素材文件。不得抄袭或由他人代做。

3. 除非是为本大赛所做的校级、校际、省级或地区（跨省级）选拔赛所设计的作品，凡参加过校外其他比赛并已获奖的作品，或者不具独立版权的作品，或者已经转让知识产权的作品，均不得报名参加本赛事。

4. 大赛设定了主题的竞赛类组，包括数字媒体设计创作类作品，无论是专业组或普通组，均应选择当年大赛组委会设定的主题进行设计，否则被视为无效。

**第9条** 大赛参赛对象：决赛当年在校的本科学生。毕业班学生可以参赛，但一旦入围全国决赛，则必须亲临决赛现场，否则可能影响作品成绩，并将扣减该校下一年度的参赛名额。

**第10条** 大赛只接受以学校为单位组队参赛。每校参赛作品，每个小类限为2个。

**第11条** 参赛院校应安排有关职能部门负责参赛作品的组织、纪律监督以及内容审核等工作，保证本校竞赛的规范性和公正性，并由该学校相关部门签发组队参加大赛报名的文件。

**第12条** 作品参赛费用。

1. 学生参赛费用可以由学校与学生共同承担，也可由学生自己承担，原则上应由参赛学生所在学校承担。

2. 学校有关部门要在多方面积极支持大赛工作，对指导教师要在工作量、活动经费等方面给予必要的支持。

**第13条** 参加决赛作品的版权由作者和大赛组委会共同所有。作者对作品拥有自主使用权或转让权，大赛组委会对作品也拥有以非盈利为目的自主使用权或转让权。

## 2.4 评奖办法

**第14条** 大赛评比委员会本着公开、公平、公正的原则评审参赛作品。

**第15条** 全国高校按院校所在地分为一、二两类。除蒙、桂、琼、贵、云、藏、甘、青、宁、新等10个省（自治区）属二类区外，其他（含海峡两岸）院校均属一类区。一类区赛后（含跨省区赛及直报国赛平台）上推45%到国赛，二类区赛后按40%上推到国赛。

**第16条** 初步入围国赛决赛的作品经公示、异议复审后确定最终入围国赛决赛的作品，名单将在大赛网站公示，同时书面通知各参赛院校。

**第17条** 入围决赛作品将集中进行现场决赛。现场决赛包括作品展示与说明、作品答辩、部分作品的大范围展示与点评等环节。

若国赛决赛现场设施不能满足所有入围决赛作品数参赛的需要，大赛组委会可根据省级复赛推荐排序截流大部分参赛作品到决赛现场参加各级奖项的评比。未能到决赛现场的入围决赛的作品只发给三等奖。

**第18条** 入围国赛决赛作品评奖比例，按实际到现场的参赛作品数进行评比，一等奖占实际参赛数的7%~10%，二等奖不小于实际参赛数的30%，三等奖不大于实际参赛数的60%，优胜奖不大于实际参赛数的3%~5%。

## 2.5 公示与异议

**第19条** 为使大赛评比公开、公平、公正，大赛实行公示与异议制度。

**第20条** 对参赛作品，大赛组委会将分阶段（报名、省级赛推荐入围国赛决赛、获奖）在大赛网站上公示，以供监督、评议。任何个人和单位均可提出异议，由大赛组委会赛务委员会受理处置。

**第21条** 受理异议的重点是违反竞赛章程的行为，包括作品抄袭、他人代做、不公正的评比等。

**第22条** 异议形式：

1. 个人提出的异议，须写明本人的真实姓名、所在单位、通信地址（包括联系电话或电子邮件地址等），并有本人的亲笔签名或身份证复印件。
2. 单位提出的异议，须写明联系人的姓名、通讯地址（包括联系电话或电子邮件地址等），并加盖公章。
3. 仅受理实名提出的异议。大赛组委会对提出异议的个人或单位的信息有保密的职责。

**第23条** 与异议有关的学校的相关部门，要协助大赛组委会对异议进行调查，并提出处理意见。大赛组委会在异议期结束后一个月内向申诉人答复处理结果。

异议原则上限于异议期。若在异议期限之外提出异议，只要具有真凭实据，赛务委员会均应受理。对有问题的作品，何时发现，何时处理，决不姑息。

## 2.6 经费

**第24条** 大赛经费由主办、承办、协办和参赛单位共同筹集。大赛统一安排住宿，费用自理。

每个参赛作品均需缴纳报名费。

每个参加现场决赛作品均需交评审费。评审费主要用于评审专家交通与餐费等补贴。

每位参加决赛成员（包括队员、指导教师和领队）均需交纳赛务费。赛务费主要用于参赛人员餐费、保险以及其他诸如奖牌、证书等开支。

**第25条** 在不违反大赛评比公开、公平、公正原则及不损害大赛及相关各方声誉的前提下，大赛接受各企业、事业单位或个人向大赛提供经费或其他形式的捐赠资助。

**第26条** 大赛属非赢利性的、公益性的群众性科技活动，所筹经费仅以满足大赛赛事本身的各项基本需要为原则。

**第27条** 国赛决赛现场承办点，在竞赛活动结束后应在规定时间内按照指定格式上报财务决算报告。若有经费上的赢余，不得私自截流。由组委会研究决定节余经费的用途。

## 2.7 国赛决赛现场承办单位的职责

**第28条** 国赛决赛现场承办单位要与组委会签订承办合同，具体规定承办单位的职责和权利。

**第29条** 国赛决赛现场承办单位有责任在必要时通过其法律顾问为大赛提供法律支援。

## 2.8 附则

**第30条** 大赛赛事的未尽事宜将另行制定补充章程或《参赛指南》中的相应规定，与本章程具有同等效力。

**第31条** 本章程的解释权属大赛组委会。

## 第4章 大赛作品内容分类

### 4.1 大赛内容主要依据

#### 第1条 大赛内容主要依据

1. 教育部高等学校大学计算机课程教学指导委员会编写的《大学计算机课程教学基本要求》与教育部高等学校文科计算机基础教学指导委员会编写的《高等学校文科类专业大学计算机教学要求》。

2. 学生就业需要。
3. 学生专业需要。
4. 学生创新意识、创新创业能力以及国家紧缺人才培养需要。
5. 国际现有具有重大影响或意义的大赛接轨的需要。

### 4.2 大赛作品内容分类

#### 第2条 计算机大赛作品内容共分10类

1. 软件应用与开发类。

包括以下小类：

- (1) 网站设计。
- (2) 数据库应用。
- (3) 虚拟实验平台。

说明：每校参加省级复赛作品每小类不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个。

2. 微课（课件制作）类。

包括以下小类：

- (1) “计算机应用基础”课程片段。
- (2) “多媒体技术与应用”课程片段。
- (3) “Internet应用”课程片段。
- (4) “数据库技术与应用”课程片段。
- (5) 中、小学数学及其它自然科学课程片段。
- (6) 汉语言文学（古汉语、唐诗宋词、散文等，1911年前）课程片段。
- (7) 中华优秀传统文化元素（自然遗产与文化遗产、优秀道德风尚等，1911年前）课程片段。

说明：每校参加省级复赛作品每小类不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个。

### 3. 数字媒体设计类普通组（参赛主题：绿色世界）。

包括以下小类：

- （1）计算机图形图像设计（含静态或动态的平面设计和非平面设计）。
- （2）计算机动画。
- （3）计算机游戏。
- （4）交互媒体（含电子杂志）。
- （5）DV影片。

说明：

- （1）数字媒体类分普通能与专业组进行竞赛。
- 专业组的划分见后面（“数字媒体类专业组”）所述。
- （2）每校参加省级复赛作品每小类不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个。

### 4. 数字媒体设计类专业组（参赛主题：绿色世界）。

包括以下小类：

- （1）计算机图形图像设计（含静态或动态的平面设计和非平面设计）。
- （2）计算机动画。
- （3）计算机游戏。
- （4）交互媒体（含电子杂志）。
- （5）DV影片。

说明：

- （1）数字媒体设计类作品分专业组与普及组进行竞赛。

应参加专业组竞赛的作者专业清单如下：

- ① 教育学、教育技术专业，艺术教育、学前教育专业。
- ② 广告学专业与广告设计方向。
- ③ 广播电视新闻学专业。
- ④ 计算机科学与技术（数字媒体技术方向）。
- ⑤ 服装设计与工程专业。
- ⑥ 工业设计、建筑学、城市规划、风景园林专业。
- ⑦ 数字媒体艺术、数字媒体技术专业。
- ⑧ 广播电视编导、戏剧影视美术设计、动画、影视摄制专业。
- ⑨ 美术学、绘画、雕塑、摄影、中国画与书法专业。
- ⑩ 艺术设计学、艺术设计、会展艺术与技术专业。

所列清单为截止本书出版时确定的专业，其它尚未列示的与数字媒体、视觉艺术与设计、影视等相关专业，亦应参加专业组竞赛。具体专业认定事宜，可咨询大赛组委会赛务委员会。

- （2）每校参加省级复赛作品每小类不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个。



### 5. 数字媒体设计类微电影组中华优秀传统文化元素

参赛主题为：

- (1) 自然遗产与文化遗产。
- (2) 歌颂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）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。

说明：

- (1) 主题内容限在1911年前。
- (2) 每校参加省级复赛作品每个主题作品不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个。
- (3) 凡符合此组内容的作品，均不得报入数字媒体设计类普通组或专业组。

### 6. 数字媒体设计类动漫游戏组。

包括以下小类：

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

说明：

- (1) 主题分为两种：
  - ① 企业命题，来源于企业现实需求，题目与具体要求见本章附录。
  - ② 自主选择：绿色世界。
- (2) 作品数限制：
  - ① 每校报名参加复赛作品每小类不多于4个，其中自主命题与企业命题作品各不多于2个。
  - ② 每校入围决赛每小类作品不多于2个，其中自主命题与企业命题各不多于1个。
  - ③ 每校最终入围决赛作品总数不多于6个。

### 7. 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（含静态或动态的平面设计和非平面设计）。
- (2) 计算机动画。
- (3) 交互媒体设计（含电子杂志）。

说明：

- (1) 每校参加省级复赛作品每小类不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个。
- (2) 凡符合此组内容的作品，均不得报入数字媒体类普通组或专业组。

## 8. 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) 作者自主命题。
- (2) 每校参加省级复赛作品每小类不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个。

## 9. 计算机音乐创作类普通组。

包括以下小类：

- (1) 原创类（所提交的电子音乐作品的全部内容都是自己原创的）。
- (2) 创编类（所提交的电子音乐作品可以根据别人创作的歌曲主题或别人创作的其他音乐的主题，如流行歌曲改编、变奏、重新编配、制作而成）。
- (3) 视频配乐类（为视频配乐的电子音乐。视频影像部分可以自己做，也可以是与其他人合作，音乐部分最好是自己原创，创编次之）。

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。  
专业组的划分见后面（“计算机音乐创作类专业组”）所述。
- (2) 每校参加省级复赛作品每小类不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个。

## 10. 计算机音乐创作类专业组。

包括以下小类：

- (1) 原创类（所提交的电子音乐作品的全部内容都是自己原创的）。
- (2) 创编类（所提交的电子音乐作品可以根据别人创作的歌曲主题或别人创作的其他音乐的主题，如流行歌曲改编、变奏、重新编配、制作而成）。
- (3) 视频配乐类（为视频配乐的电子音乐。视频影像部分可以自己做，也可以是与其他人合作，音乐部分最好是自己原创，创编次之）。

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。  
参赛者由国家政府教育部门颁发正规学历文凭的音乐或艺术院校（含音乐或艺术系科）在校作曲或电子音乐制作相关专业，诸如：

- ① 电子音乐制作。
- ② 电子音乐作曲。
- ③ 音乐制作。

④ 作曲。

⑤ 新媒体（流媒体）音乐。

⑥ 其他相关专业的学生划为专业组。

其他不拿教育部门颁发正规学历文凭的音乐或艺术院校的参赛者均为普通组。

(2) 参赛作品有多名作者的，如有任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。

(3) 属于专业组的作品，不得参加普通组的竞赛。属于普通组的作品只能参加普通组的竞赛。

(4) 每校参加省级复赛作品每小类不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个。

## 4.3 大赛命题要求

### 第3条 大赛命题要求

1. 竞赛题目应能测试学生运用计算机基础知识的能力、实际设计能力和独立工作能力。
2. 题目原则上应包括计算机技术应用基本要求部分和发挥部分，使绝大多数参赛学生既能在规定时间内完成基本要求部分的设计工作，又能便于优秀学生有发挥与创新的余地。
3. 作品题材要面向未来、多些想象力、创新创业能力的发挥。
4. 命题应充分考虑到竞赛评审时的可操作性。

## 4.4 计算机应用设计题目征集办法

### 第4条 大赛应用设计题目征集办法

1. 面向各高校有关教师和专家按此命题原则及要求广泛征集下一届大赛的竞赛题目。赛题以4.1中的大赛内容为依据，尽量扩大内容覆盖面，题目类型和风格要多样化。
2. 赛务委员会向各高校组织及个人征集竞赛题，以丰富题源。
3. 各高校或个人将遴选出的题目，集中通过电子邮件或信函上报大赛赛务委员会秘书处（通信地址及收件人：中国人民大学信息学院，邮编100872，尤晓东；电子邮件：baoming@jsjds.org）。
4. 赛务委员会组织命题专家组专家对征集到的题目认真分类、完善和遴选，并根据大赛赛务与评比的需要决定最终命题。
5. 根据本次征题的使用情况，大赛赛务委员会将报请大赛组委会，对有助于竞赛命题的原创题目作者颁发“优秀征题奖”及其他适当的奖励。

## 第5章 校级初赛、省级复赛与国家级决赛

### 5.1 竞赛级别

#### 一、三级赛制

大赛赛事采用三级赛制：

1. 基层动员（校级初赛）。
2. 省级推荐（省级，或国赛委托跨省的“国赛直报预赛平台”复赛，推荐国赛）。
3. 全国现场决赛。

鼓励各校作品报名参加校级初赛、省级复赛。

#### 二、省级赛的认定

1. 不少于两所且有着部属院校或省属重点校参与的多校联合选拔赛，可视为省级赛事。
2. 没有部属院校或省属重点院校参与的院校联赛不构成省级赛。
3. 不少于两个不同省级赛事的多省联合选拔赛，可视为地区（大区）级赛事。
4. 院校可以跨省、跨地区参赛。  
地域辽阔的地区，宜组织省、自治区级赛，而不宜组织地区赛。
5. 一个作品只能参加一个省级（直辖市、自治区）预赛及其相应的地区级赛的选出拔赛，但不能同时直接报名参加国家直报平台。

#### 三、各省推荐比例

1. 院校分类。

考虑到地区院校的不平衡性，全国除港、澳、台外，拟将31省（直辖市、自治区）的高等学校分属于六大区、两大类。

（1）六大区（或称地区）如下：

华北（京、津、冀、晋、蒙）

东北（辽、吉、黑）

华东（沪、苏、浙、皖、闽、赣、鲁）

中南（豫、鄂、湘、粤、桂、琼）

西南（渝、川、贵、云、藏）

西北（陕、甘、青、宁、新）

（2）两大类如下：

一类区：京、津、冀、晋、辽、吉、黑、沪、苏、浙、皖、闽、赣、鲁、豫、鄂、湘、粤、渝、川、陕共21个省、直辖市。包括海峡两岸院校及港澳院校。

二类区：蒙、桂、琼、贵、云、藏、甘、青、宁、新共10个省、自治区。

## 2. 校级初赛与省级复赛。

各级别赛系各自组织，独立进行，对其结果负责。校级赛、省级赛与国赛无直接从属关系。各级预赛作品所录名次与该作品在全国大赛中获奖等级原则上也无必然联系。

3. 申请直推入围国赛决赛公示名额的各省级复赛，需要向国赛组委会赛务委员会申请使用统一的竞赛平台。如果不使用统一竞赛平台，应按国赛要求向大赛组委会报送预赛相关数据。

## 5.2 省级复赛直推国赛比例

1. 各级别预赛应积极接受国赛组委会赛务委员会与评比委员会的业务指导，严格按照国赛规程组织竞赛和评比。按国赛规程组织竞赛和评比的省级赛（跨省地区级赛），可从合格的报名作品中直接推选相应比例参加国赛的入围决赛公示的作品，不须再经国赛直报评台环节。

2. 各类复赛按合格报名作品基数选拔后直推进入国赛的参赛作品比例为：

一类省级赛：赛后排名的前45%。

二类省级赛：赛后排名的前40%。

3. 跨省级联赛，直推进入国赛决赛公示名单的比例按直推比例高的省级赛比例上推。

例如，二类青海省合格报名作品，若通过省级赛，可按作品总数前40%的比例直推国赛。

若二类青海省合格报名作品参与一类陕西举办的联赛，则竞赛后按混合作品总数前45%的比例直推国赛。

若二类青海省合格报名作品参与二类甘肃省举办联赛，则竞赛后按合格报名作品总数前40%的比例直推国赛。

4. 上述各类数字分别按比赛类别，如软件应用与开发类、微课（课件制作）类、数字媒体设计类普通组、数字媒体设计类专业组、数字媒体设计类中华优秀传统文化元素微电影、数字媒体设计类中华民族文化元素组、数字媒体设计类动漫组、软件服务外包类、计算机音乐创作等统计，各类组之间不得混淆。

## 5.3 参赛要求

1. 国家级比赛参赛作品只针对本科生。高职高专学生不得以任何形式参赛。

鉴于大赛主办单位是基于本科各计算机相关教指委，故2016年国家级竞赛只限在校本科生参与。非在校本科生或高职高专学生不得以任何形式参赛，无论何时，违者一经发现即取消该作品的参赛资格。若该作品已获奖项，无论何时发现，均取消该作品的得奖资格，并追回所有奖状、奖牌及所发一切奖励，并将在大赛官网通告批评。

2. 一所学校的作品不能同时参加两个渠道的省级预赛。

参赛作品可以通过报名参加省级预赛（或地区级）获得进入决赛公示资格，也可以通过直

接报名参加国赛组委会委托的直报省级赛平台，通过预赛初评获得进入决赛公示资格。但一所院校不能同时报名参加省级预赛和参加国赛组委会委托的直报省级赛复赛。如发现参赛作品同时报名参加省级复赛和国赛直报平台，则取消该作品及所在校所有作品的参赛资格。若该作品已获奖项，无论何时，一旦发现，均取消该作品及所在校所有作品的得奖资格，并追回所有奖状、奖牌或相应的一切奖励。

3. 各省级（或跨省地区）复赛，赛后必须按国赛要求直推进入国赛的作品比例。

省级（或地区级）赛的主办及承办单位，要对参赛每一所院校的权益负责。参赛院校，也要对赛事的主办及承办单位实行监督，一切按国赛规范处理。若主办或承办单位虚报上推作品比例，无论何时，一旦发现，均取消该级赛区当年直推作品进入国赛的资格。

## 第6章 参赛事项

有关参赛事宜主要由大赛组委会下设的大赛评比委员会、竞赛委员会、决赛现场竞赛委员会共同实施。

### 6.1 决赛现场赛务承办点的确定

#### 一、国赛现场决赛承办地点的选定

##### 1. 现场决赛点所在城市相对稳定。

根据目前大赛国赛已有较大规模，需多地设定现场决赛点，才能更好地满足院校根据自身作品优势及本校经费等情况的参赛要求。

##### 2. 国赛现场决赛所在城市宜相对稳定，参赛类组内容可适当轮换。

##### 3. 国赛现场决赛承办院校，宜由承办点所在城市的院校轮流承办。

#### 二、国赛决赛现场赛务承办点的申报

为了把大赛国赛现场决赛赛务工作做得更好，鼓励凡有条件愿意承办国赛现场决赛赛务的院校，积极申请承办国赛现场决赛赛务。

##### 1. 申办基本条件。

(1) 学校具有为国赛现场决赛成功举办的奉献精神并提供必要的支持。

(2) 承办地点交通相对方便（附近有民用机场和高铁动车站）。

(3) 具有可容纳不少于600人的会场。

(4) 可解决不少于600人的住宿与餐饮。

(5) 具有能满足大赛作品评比所需要的计算机软、硬件设备和Internet网络条件。

##### 2. 申办程序。

(1) 以学校名义正式提交书面申请书（盖学校公章）。

(2) 书面申请书寄至：100083（邮编），北京海淀区学院路15号综合楼183信箱中国大学生计算机大赛组委会秘书处。也可以把盖有学校公章的申请书扫描成电子文件，发到luxh339@126.com。

(3) 等候大赛组委会秘书处回复（一周内会有信息返回）。

说明：

① 申请书上要注明计划承办哪一年哪一比赛类组的大赛现场决赛赛务。

② 如有疑问，可以通过以下方式咨询：

邮箱：baoming@jsjds.org或xujuan@blcu.edu.cn或luxh339@126.com

电话：010-82500686或010-82303133或010-82303436

## 6.2 大赛日程与赛区内容

2016年（第9届）中国大学生计算机设计大赛现场决赛于2016年7月23日至8月26日举行。决赛现场根据参赛类组的不同分设在北京和华东地区。

### 一、国赛日程安排

1. 各院校预赛自行安排在2016年春季。

2. 对于大部分类组的竞赛，决赛前的日程安排大致如下：

（1）2016年4—5月中旬，各省级复赛（包括全国省级复赛直报平台——省自治区级赛及中国大学生计算机设计大赛评比委员会计算机音乐会分委会复赛）陆续举行。

（2）2016年5月20日前，各省级复赛结束，并向大赛组委会赛务委员会提交进入决赛的作品名单及相关参赛信息。

（3）2016年5月31日前，各省级复赛上推作品完成国赛平台报名、资料填报及作品提交工作。

（4）2016年6月15日前，大赛组委会赛务委员会对入围决赛作品进行公示，并接受异议、申诉和违规举报。

（5）2016年6月30日前，大赛组委会赛务委员会公布正式参加决赛作品名单。

（6）计算机音乐创作类作品，在校级预赛基础上，直接从国赛竞赛平台独立报名，一律不另组织省级复赛，而由中国大学生计算机设计大赛评比委员会计算机音乐分委会组织审核推荐，以取得参加国赛现场决赛的资格。

（7）根据国赛现场决赛承办点所能承受赛事的规模、各省赛级（复赛）提交进入决赛的作品规模及顺序，大赛组委会评比委员会与赛务委员会对各大类（组）上推参加决赛的作品进行审查。

对决赛现场单位承受规模内的类（组）的作品，全额进入现场决赛参加决赛；

对超出决赛现场单位承受规模内的类（组）的作品，将根据省级（包括跨省级）复赛推荐名单顺序，实行截流处理：承受规模内作品进入决赛现场，进行各级奖项的评比；其余作品不到决赛现场，均按获得三等奖奖项处理，其奖牌及获奖证书发放及费用的收取由相应决赛现场承办点负责。

所有奖项均发奖牌及获奖证书。奖牌给单位，获奖证书给参赛学生及指导老师。

### 二、国赛决赛日程

根据参赛分类与组别的不同，现场决赛时间及地点如下：



决赛日期(2016年)	地区	决赛承办院校	现场决赛类组
7月23日—7月27日	合肥	安徽大学	数字媒体设计类普通组
7月27日—7月31日	合肥	安徽大学	数字媒体设计类专业组
8月3日—8月7日	北京	北京语言大学	数字媒体设计类中国传统文化元素微电影组
8月10日—8月14日	厦门	厦门理工学院	数字媒体设计类动漫组/微课(课件制作)类
8月14日—8月18日	南京	东南大学	软件服务外包类/数字媒体设计类中华民族文化元素组
8月18日—8月22日	杭州	浙江音乐学院(筹)	计算机音乐创作类
8月22日—8月26日	上海	华东师范大学	软件应用与开发类

说明：厦门点与南京点，因有各两个类组，根据每类（组）每校可组6个队参赛，因此，这两个点，每校满额可组织12个队参赛。

### 三、国赛现场决赛后期安排

1. 决赛结束后获奖作品在大赛网站公示，组委会评比委员会安排专家对有争议作品进行复审。

2. 2016年10月正式公布大赛各奖项，在2016年12月底前结束本届大赛全部赛事活动。

如有变化，以大赛官网公告和赛区通知为准。

## 6.3 参赛对象与作品限制

1. 决赛当年所有在校本科生。

毕业班学生可以参赛，但一旦入围全国决赛，则需要参加决赛现场相关活动，否则将可能扣减该作品的成绩。

2. 参赛要求。

(1) 主题为“绿色世界”的“数字媒体设计”类作品分为专业组与普通组进行竞赛。

(2) 计算机音乐创作类分普通组与专业组进行竞赛。

(3) 参赛作品有多名作者的，只要有一名作者是属于专业类的，则该作品就必须参加专业组的竞赛。

(4) 除了数字媒体类与计算机音乐创作类分普通组与专业组参赛，其他类组作品竞赛参赛对象不分专业。

## 6.4 组队、参赛报名与作品提交

### 一、组队与领队

1. 大赛只接受以学校为单位组队参赛。

2. 参赛名额限制：

(1) 2016年大赛竞赛分为7个决赛现场，一个现场决赛的类组下设若干小类，详见第4章。

(2) 每校初赛后在每个小类下可提交2件作品报名参加省级复赛（含跨省级地区复赛；各院校可自主报名参加全国直报平台复赛）。数字媒体设计类普通组与专业组主题均为“绿色世界”。各小类各可报2个作品；计算机音乐创作普通组与专业组，每校各小类各可报2个作品（从校到省级复赛，参赛作品只按小类计数）。

(3) 入围决赛作品数，每校每个小类不超过2件（按普通组与专业组分别计数）。

(4) 入围决赛作品总数，每校每个大类（组）不超过6件（按普通组与专业组分别计数）。

3. 每个参赛队可由同一所学校的1至3名学生组成。

每队可以设置1至2名指导教师。

注意：部分类组分设普通与专业组参赛，如参赛队员中有任一人属于专业组所在专业，该作品应参加专业组竞赛。

4. 参加决赛作品的作者，原则上须亲临现场答辩。

(1) 参赛队选手必须有不少于50%的成员亲临现场，比如是1至2人的参赛队，至少要有1人到场，3人的参赛队至少要有2人到场；否则要降低作品奖项等级。

(2) 答辩不能找人替代。没有作者亲临到场参与答辩的作品不计成绩，不发任何等级的奖项。

5. 决赛期间，各校都必须把参赛队成员的安全放在首位。参加决赛现场时，每校参赛队必须由1名领队带领。领队原则上由学校指定教师担任，可由指导教师（教练）兼任。

学生不得担任领队一职。

6. 每校参赛队的领队必须对本校参赛人员（包括自费参赛的学生）在参赛期间的所有方面负全责。没有领队的参赛队不得参加现场决赛。

7. 参赛院校应安排有关职能部门负责预赛作品的组织、纪律监督以及内容审核等工作，保证本校竞赛的规范性和公正性，并由该学校相关部门签发组队参加大赛报名的文件。

8. 学生参赛费用可以由学校与学生共同承担，也可由学生自己承担，原则上应由参赛学生所在学校承担。

学校有关部门要在多方面积极支持大赛工作，对指导教师要在工作量、活动经费等方面给予必要的支持。

### 二、参赛报名与作品提交

1. 通过网上报名和提交参赛作品。

参赛队应在大赛限定期限内参加省级复赛（或跨省地区复赛）或国赛大赛组委会委托组织的国赛复赛直报平台。

对于使用国赛直报平台进行复赛的赛区，应通过大赛官网上开通的竞赛平台在线完成报名工作，并在线提交参赛作品及相关文件。

各参赛队应密切关注各省级复赛（或跨省地区复赛）、直报平台的报名截止时间及报名方式（2016年3月起大赛官网会有信息陆续披露），以免耽误参赛。

2. 大赛参赛作品应为参加当年大赛而完成制作，不得使用2016年以前完成的作品参赛。违者一经发现，取消参赛资格。

3. 参赛作品应遵守国家有关法律、法规以及社会道德规范。作者对参赛作品必须拥有独立、完整的知识产权，不得侵犯他人知识产权。抄袭、盗用、提供虚假材料或违反相关法律法规，一经发现即刻丧失参赛相关权利并自负一切法律责任。

4. 所有作品播放时长不得超过10分钟，交互式作品应提供演示视频，时长亦不得超过10分钟。

5. “网站设计”小类作品：将于2016年3月15日左右在大赛官网公布代码规范，参赛者需按此规范编写代码，上传的作品将通过大赛平台自动部署，并主要据此进行评审。作为网站评审的重要因素，参赛者应同时提供能够在互联网上真实访问的网站地址（域名或IP地址均可）。

6. “数据库应用”小类作品：仅限于非网站形式的数据库应用类作品报此类别。凡以网站形式呈现的作品，一律按“网站设计”小类报名。数据库应用类作品应使用主流数据库系统开发工具进行开发。将于2016年3月15日左右在大赛官网公布开发规范，参赛者请按此规范编写代码，上传的作品将通过大赛平台自动部署，并主要据此进行评审。

7. “计算机音乐创作”类作品音频格式为WAV或AIFF（44.1kHz/16/24bit，PCM。若为5.1音频文件格式，请注明编码格式与编码软件）；视频文件要求为MPEG或AVI格式。

8. 各竞赛类别参赛作品大小、提交文件类型及其他方面的要求，大赛组委会于2016年3月15日前在大赛官网陆续公告，请及时关注。

参赛提交文件要求如有变更，以大赛网站公布信息为准。

9. 在线完成报名后，参赛队需要在报名系统内下载由报名系统生成的报名表，打印后加盖学校公章或学校教务处章，由全体作者签名后，拍照或扫描后上传到报名系统。纸质原件需在参加决赛报到时提交，请妥善保管。

10. 在通过校级预赛、省级复赛（跨省级复赛、全国直报平台赛区）获得参加决赛推荐权后，还应通过国赛平台完成信息填报和核查完成工作，截止日期均为2016年5月31日，逾期视为无效报名，取消参赛资格。

11. 参加决赛作品的版权由作品制作者和大赛组委会共同所有。参加决赛作品可以分别以作品作者或组委会的名义发表，或以作者与组委会的共同名义发表，或者以作者或组委会委托第三方发表。

## 6.5 报名费汇寄与联系方式

### 一、报名费汇款地址及账号

#### 1. 报名费缴纳范围。

(1) 参加省级复赛(含跨省复赛)的作品,报名费由省级赛与地区赛组委会收取,请咨询各省级赛(或跨省地区赛)组委会,或关注省级赛(或跨省地区赛)组委会发布的公告。

(2) 直接在国赛直报复赛平台报名参赛的竞赛队伍,包括所在省、直辖市、自治区没有举办省级赛或大地区级赛的参赛队伍,及限定类别作品必须在国赛平台直接报名参赛的队伍,或者设有省级赛或大地区级赛但愿意直报国赛省自治区级赛平台参赛院校的作品,应向国赛组委赛务委员会或国赛组委会指定的直报复赛平台组委会缴纳参赛报名费。具体缴纳办法报名时在报名平台公示。

2. 报名费缴纳金额。无论通过哪个赛区参加预赛,报名费均为每件作品100元。报名费发票由收取单位开具和发放。具体办法由各预赛赛区制定。

3. 寄报名费时请在汇款单附言注明网上报名时分配的作品编号。例如,某校3件作品的报名费应汇出300元,同时在汇款单附言注明:“A110011, B220345, C330567”。如作品数较多附言无法写全作品编号,请分单汇出。

### 二、咨询信息

1. 大赛信息官网: <http://www.jsjds.org>。

2. 大赛报名平台: 2016年3月报名期启动后在大赛官网公示。

3. 各赛区咨询信息: 将于2016年3月起陆续在大赛官网发布。

4. 国赛组委会赛务委员会咨询信箱: [booming@jsjds.org](mailto:booming@jsjds.org)。有信必复,原则上不接受电话咨询。

## 6.6 参加决赛须知

1. 各决赛现场报到与决赛地点、从各赛区所在城市机场、火车站等到达决赛现场的具体线路,请于2016年6月前查阅大赛网站公告,同时在由承办学校寄发给决赛参赛队的决赛参赛书面通知中注明。

2. 现场决赛流程请查第7章作品评比相关内容,及关注大赛官网相关信息。

3. 本届大赛经费由主办、承办、协办和参赛单位共同筹集。大赛统一安排住宿,费用自理。

(1) 每个参加现场决赛作品需交参赛费600元。

(2) 决赛参赛队每位成员(包括队员、指导教师和领队)需交纳赛务费300元。

(主要用于参赛人员餐费、保险以及其他赛务开支,如场地、交通、设备、奖牌、证书……)

(3) 指导教师和领队为同一人时, 只需交一份赛务费。

一个指导教师、学生参与多个作品的指导或创作时, 每增加一个作品, 需增交赛务费50元, 以用于如奖牌、证书等其他方面的赛务开支。

4. 大赛承办单位应为所有参赛人员投保正式决赛日程期间人身保险(含正常参赛旅程保险)。

5. 住宿安排。

请于2016年6月查阅大赛网站公告或决赛参赛书面通知。

6. 返程车、船、机票订购。

请于2016年6月查阅大赛网站公告或决赛参赛书面通知。

7. 决赛筹备处联系方式。

请于2016年6月查阅大赛网站公告或决赛参赛书面通知。

说明: 其他未尽事宜及大赛相关补充说明或公告, 请随时参见大赛官网的信息。

附1：2016年（第9届）中国大学生计算机设计大赛参赛作品报名表式样

作品编号	(报名时由报名系统分配)			
作品分类				
作品名称				
参赛学校				
网站地址	(网站类作品必填)			
作者信息		作者一	作者二	作者三
	姓名			
	身份证			
	专业			
	年级			
	信箱			
	电话			
指导教师1	姓名		单位	
	电话		信箱	
指导教师2	姓名		单位	
	电话		信箱	
单位联系人	姓名		职务	
	电话		信箱	
共享协议	作者同意大赛组委会将该作品列入集锦出版发行。			
学校推荐意见	(学校公章或校教务处章) 2016年 月 日			
原创声明	<p>我(们)声明我们的参赛作品为我(们)原创构思和使用正版软件制作,我们对参赛作品拥有独立、完整、合法的著作权或其他相关之权利,绝无侵害他人著作权、商标权、专利权等知识产权或违反法令或其他侵害他人合法权益的情况。若因此导致任何法律纠纷,一切责任应由我们(作品提交人)自行承担。</p> <p>作者签名: 1._____ 2._____ 3._____</p>			
作品简介				
作品安装说明				
作品效果图				
设计思路				
设计重点和难点				
指导老师自评				
其他说明				

## 附2：著作权授权声明

### 著作权授权声明

《\_\_\_\_\_》为本人在“2016年（第9届）中国大学生计算机设计大赛”的参赛作品，本人对其拥有完全的和独立的知识产权，本人同意中国大学生计算机设计大赛组委会将上述作品及本人撰写的相关说明文字收录到中国大学生计算机设计大赛组委会编写的大赛作品集、参赛指南（指导）或其他相关集合中，自行或委托第三方以纸介质出版物、电子出版物、网络出版物或其他形式予以出版。

授权人：\_\_\_\_\_

2016年 月 日

## 第7章 奖项设置、评比与专家规范

### 7.1 奖项设置

#### 一、个人奖项

##### 1. 奖项等级。

大赛个人奖项设为特等奖、一等奖、二等奖、三等奖、优胜奖。

##### 2. 奖项数量。

(1) 大赛奖项称为获奖基数。获奖基数由两部分组成：

全国高校按院校所在地分为一、二两类。除蒙、桂、琼、贵、云、藏、甘、青、宁、新等10个省（自治区）属二类区外，其他（含海峡两岸）院校均属一类区。一类区赛后（含跨省区赛及直报国赛平台）上推45%到国赛，二类区赛后按40%上推到国赛。大陆二类省级（自治区，）院校复赛有效作品总数的40%。

(2) 由各院校预赛后报名参加各省级复赛（或跨省地区联赛）的有效作品数，根据第5章5.2节（复赛直推比例）推荐的作品总数。

##### 3. 大赛个人奖项的设置比例。

(1) 一等奖占有效参赛作品到决赛现场总数的7%~10%。

(2) 二等奖不少于占有效参赛作品到决赛现场总数的30%。

(3) 三等奖不多于占有效参赛作品到决赛现场总数的60%。

(4) 优胜奖不多于占有效参赛作品到决赛现场总数的3%~5%。

在入围决赛作品中，特等奖视作品质量情况设置，授予国内一流水平的作品。若不具备条件，特等奖可以空缺。

特等奖不占获奖基数的名额。

##### 4. 说明。

(1) 各级获奖作品均颁发获奖证书及奖牌，获奖证书颁发给每位作者和指导教师，奖牌只颁发给获奖单位。

(2) 大赛组委会可根据实际参加决赛的作品数量与质量，适量调整各奖项名额。

#### 二、集体奖项

可根据参赛实际情况对参赛或承办院校设立优秀组织奖及精神文明奖。

1. 优秀组织奖授予组织参赛队成绩优秀或承办赛事等方面表现突出的院校。

2. 优秀组织奖颁发给满足以下条件之一的单位。如果某单位同时满足以下多项条件，一年中亦只授予一个优秀组织奖：

(1) 在本届大赛全部赛区（指各国赛决赛区，不是指省级赛区；下同）累计获得1个或1个



以上特等奖的单位。

- (2) 在本届大赛全部赛区累计获得3个或3个以上一等奖的单位。
  - (3) 在本届大赛全部赛区累计获得8个或8个以上不低于二等奖（含二等奖）的单位。
  - (4) 在本届大赛全部赛区累计获得12个或12个以上不低于三等奖（含三等奖）的单位。
  - (5) 在本届大赛全部赛区累计获得不少于16个（含16个）各级奖项的单位。
  - (6) 顺利完成大赛赛事（含报名、复赛评比及决赛评比等）的承办单位。
3. 精神文明奖经单位或个人推荐，由大赛组委会组织审核确定。
  4. 优秀组织奖及精神文明奖只颁发奖牌给学校，不发证书。

## 7.2 评比形式

### 一、总体形式

1. 大赛赛事分为三个阶段：一是校级预赛，二是省级（含跨省级或国赛直报平台）复赛，三是国赛现场决赛。

2. 根据国赛现场决赛承办点所能承受赛事的规模、各省赛级（复赛）提交进入决赛的作品规模，大赛组委会评比委员会与赛务委员会对各大类（组）确定决赛作品进行模糊处理。

(1) 对现场决赛承受规模内的类（组）的作品，全额进入现场决赛进行。

(2) 对较大超出现场决赛承受规模的类（组），根据省级（或跨省级）复赛推荐名单顺序，实行截流处理：大部分作品进入现场决赛，进行各级奖项的评比；小部分作品不到决赛现场，只获得三等奖奖项。

所有奖项均发奖牌及获奖证书。

### 二、省级复赛推荐国赛决赛名单的确定

1. 各省级（含跨省地区）复赛赛按规定比例（参见第5章）推荐入围决赛名单，一般可直接进入网上公示环节。但经核查不符合参赛条件的作品（包括不符合参赛主题、不按参赛要求进行报名和提交材料等）不能进入决赛。

2. 设有省、自治区、直辖市级赛的院校，建议通过省级赛复赛途径获得推荐进入决赛资格。

3. 未设省级赛和地区赛的省份作品，可通过国赛大赛组委会设立的国赛直报平台赛区（省、自治区级赛）进行报名、经直报平台复赛后，获得推荐进入国赛决赛资格。

### 三、国赛审核和复赛复评

1. 对于经省级（含跨省级地区）复赛后推荐进入国赛决赛的作品，大赛组委会评比委员会与赛务委员会进行以下工作：

(1) 形式检查：对报名表格、材料、作品等进行形式检查。针对有缺陷的报名信息或作品

提示参赛队在规定时间内修正。对报名分类不恰当的作品纠正其分类。

(2) 上网公示：对符合报名条件的直推作品，上网公示，接受异议和申诉。

(3) 专家审核：大赛评比委员会安排评审专家对公示期有争议的作品进行审核，确定其参赛资格。

(4) 计算机音乐创作类作品无论有无省级赛推荐或参赛规模大小，均需要国赛专家组的再次进行复赛评审。

(5) 决赛入围作品公布与通知：公示结束后正式确定参加决赛的作品名单，在大赛网站上公布，并通知参赛院校。

#### 四、现场决赛

现场决赛包括作品现场展示与答辩、决赛复审等环节。

1. 入围决赛队须根据通知按时到达决赛承办单位参加现场决赛。包括作品现场展示与答辩、决赛复审等环节。

2. 参赛选手现场作品展示与答辩。

不同类别作品的作品现场展示与答辩方案可能有所不同，参见各大类组在大赛官网发布的具体决赛评比方案。

(1) 没有特别发布具体决赛评比办法的赛区，现场展示及说明时间不超过10分钟，答辩时间不超过10分钟。在答辩时需要向评比专家组说明作品创意与设计方案、作品实现技术、作品特色等内容。同时，需要回答评比专家（下面简称评委）的现场提问。评委综合各方面因素，确定作品答辩成绩。在作品评定过程中评委应本着独立工作的原则，根据决赛评分标准，独立给出作品答辩成绩。

(2) 没有选手参加现场答辩的作品，视为自动放弃，不颁发任何奖项。

3. 决赛复审。

答辩成绩分类排名后，根据大赛奖项设置名额比例，初步确定各作品奖项的等级。其中各类特、一、二等奖的候选作品，还需经过各评选专家组组长参加的复审会后，才能确定其最终所获奖项级别。必要时，可通知参赛学生参加复审的答辩或说明。

4. 作品展示与交流。

在决赛阶段，大赛组委会将组织优秀作品的交流及展示，由全体参赛师生参加，评委点评。

5. 获奖作品公示。

对获奖作品进行公示，接受社会的最后监督。

### 7.3 评比规则

大赛评比的原则是公开、公平、公正。

## 一、评奖办法

1. 大赛评比委员会从通过评比委员会资格认定的专家库中聘请专家组成本届赛事评委会。按照比赛内容分小组进行评审。评审组将按统一标准从合格的报名作品中评选出相应奖项的获奖作品。

2. 大赛所有评委均不得参与本校作品的评比活动。

3. 对违反大赛章程的参赛队，无论何时，一经发现，视违规程度将对参赛院校进行处罚，包括警告、通报批评、取消参赛资格、获得的成绩无效。

4. 对违反参赛作品评比和评奖工作规定的评奖结果，无论何时，一经发现，大赛组委会不予承认。

## 二、作品评审办法与评审原则

因大赛决赛所设类组涉及面较为广泛，不同类组可能涉及不同的评审方案。请参赛队关注大赛官网，了解相关类组参赛作品的具体评审办法。

各省级赛（含有跨省地区赛）的评审办法由各赛区参考国赛规程自行确定，但原则上不得与国赛竞赛评比规程相矛盾。

对于没有单独确定评审办法的类组，一般采用本节所述评审方法。

考虑到不同评委的评分基准存在的差异、同类作品不同评审组间的横向比较等因素，初评阶段和决赛阶段的通用评审办法分别如下。

### 1. 决赛初评比阶段

（1）每件作品初始安排3名评委进行评审，每名评委依据评审原则给出对作品的评价值（分别为：强烈推荐、推荐、不推荐），不同评价值对应不同得分。具体分值如下：

强烈推荐，计2分。

推荐，计1分。

不推荐，计0分。

（2）合计3名评委的评价分，根据其值的不同分别处理如下：

①如果该件作品初评得分值不低于3分（含3分），则进入决赛。

②如果该件作品初评得分为2分，则由初评阶段的复审专家小组复审作品，确定该作品是否进入决赛。

③如果该件作品初评得分为1分，则由大赛组委会根据已经确定能够入围决赛的作品数量来决定是否安排复评。如果不安排复评，则该作品在初评阶段被淘汰，不能进入决赛。如果安排复评，则由初评阶段的复审专家小组复审作品，确定该作品是否进入决赛。

### 2. 决赛答辩阶段。

（1）决赛答辩时，每个评审组的评委依据评审原则及评分细则分别对该组作品打分，然后从优到劣排序，序值从小到大（1、2、3……）且唯一、连续（评委序值）。

（2）每组全部作品的全部专家序值分别累计，从小到大排序，评委序值累计相等的作品由

评审组的全部评委核定其顺序，最后得出该组全部作品的唯一、连续序值（小组序）。

①如果某类全部作品在同一组内进行答辩评审，则该组作品按奖项比例、按作品小组序拟定各作品的奖项等级，报复审专家组核定。

②如果某类作品分布在多个组内进行答辩评审，由各组将作品的小组序上报复审专家组，由复审专家组按序选取各组作品进行横向比较，核定各作品奖项初步等级。

③在复审专家组核定各作品等级的过程中，可能会要求作者再次进行演示和答辩。

（3）复审专家组核定各作品等级后，报大赛组委会批准。

### 3. 作品评审原则

（1）初评和决赛阶段，评委根据以下原则评审作品：

软件开发：运行流畅、整体协调、开发规范、创意新颖。

媒体设计：主题突出、创意新颖、技术先进、表现独特。

音乐创作：主题生动、声音干净、结构完整、音乐流畅。

（2）决赛答辩阶段，还要求作品介绍明确清晰、演示流畅不出错、答辩正确简要、不超时。

## 7.4 评审专家组及专家规范

公开、公平、公正（简称“三公”）是任何一场竞赛取信于参与者、取信于社会的生命线。评审专家是“三公”的实施者，是公权力的代表，在赛事评审中应该体现出应有的风范和权威。有着一支合格的评审团队是任何一个赛事成功的基本保证。

### 一、评审专家组条件

1. 评审专家组初评阶段由不少于3名评审专家组成，决赛阶段由不少于5名评审专家组成，其中一名为组长。

2. 评审专家组组长原则上由具有评审经验的教授（或相当于教授职称）的专家担任，也可由具有评审经验的“211工程”大学（含教育部直属高校）的副教授（或相当于副教授职称）或具有10年以上教龄的讲师专家担任。

评审专家组组长由评比委员会聘任。

3. 一个评审专家组中原则上具有不低于副教授（或相当于副教授职称）专家的比例不小于60%。

4. 评审专家组由不同年龄段、不同专长方向的专家组成。

一般来说，年长的教师比较适合更好的把握作品总体方向、结构、思路以及符合社会需求。中年教师比较适合更好地把握作品紧跟产业发展需求，注重作品的原创性，是否是已有科研课题、项目的移用。青年教师比较适合更好地把握技术应用的先进性。

## 二、评审专家条件

1. 具有秉公办事的人格品质。
2. 具有评审所需要的专业知识。

3. 具有不低于副教授（或相当于副教授）的职称，或者在省属重点以上（含省属重点）本科高校工作不少于3年一线教学经验具有博士学位学历学位的教师，或者在省属重点以上（含省属重点）本科高校工作不少于10年一线教学经验的讲师，或者根据需要具有高级职称企事业单位的技术专家。

## 三、评审专家聘请

评审专家聘请程序

1. 本人向大赛评比委员会提出申请，或经其他专家向大赛评比委员会推荐。
2. 大赛评比委员会向大赛组委会推荐。
3. 经大赛组委会批准聘用，并颁发评审专家聘书。

## 四、评审专家职责

评审专家必须做到：

1. 坦荡无私，用好公权力，公平、公正对待每一件参赛作品。不为某个作品的评分进行游说。
2. 尊重每一所参赛院校，一视同仁对待各级各类院校。
3. 尊重每一位参赛选手与每一位参赛指导教师。
4. 全程参加评比，在规定时间内报到，包括专家培训会议、作品评比，直到参加获奖作品展示、点评，以及颁奖仪式。
5. 认真参加评比，现场评比期间，不得接听手机及做与评比无关的事。

## 五、评审专家违规处理

对违规评审专家，视情节分别作相应的处理：

1. 及时提醒警示。
2. 解除其本届评审专家聘任，并且三年内不再聘请。
3. 其他有助于专家规范操作的处理措施。