

2017 年“汉柏杯”云南省大学生计算机设计大赛

暨第 10 届中国大学生计算机设计大赛云南赛区竞赛

注意事项

一、竞赛类别、对象与日程

（一）竞赛类别

参加作品类别分为 **10** 大类：

大赛作品内容共分：软件应用与开发类，微课与教学辅助类，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）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，软件服务外包类，计算机音乐创作类普通组，计算机音乐创作类专业组。类（组）下面分设若干小类。

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）每队参赛人数为1-3人。
- （2）每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。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。

(6) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。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. 数字媒体设计类普通组(参赛主题: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) 主题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) 数字媒体类分普通组与专业组进行竞赛。专业组的划分见后面(“数字媒体设计类专业组说明1”中)所述。

(3) 属于专业组的作品只能参加专业组的竞赛,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,不得参加专业组的竞赛。

(4) 每队参赛人数为1-3人。

(5) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。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。

(6) 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的产品设计。

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。对专业组的产品设计也作相同的解读。

4. 数字媒体设计类专业组（参赛主题：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）数字媒体设计类作品分专业组与普通组进行竞赛。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。

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。

（2）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。

（3）属于专业组的作品只能参加专业组的竞赛，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，不得参加专业组的竞赛。

（4）每队参赛人数为1-3人。

（5）每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。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。

5. 数字媒体设计类动漫游戏组（主题：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) 每队参赛人数为1-3人。
- (2) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。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) 2017年本组赛事不设企业命题。

6. 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。

说明：

- (1) 参赛主题为：
 - 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。
- (2) 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。
- (3) 自然遗产、文化遗产、名胜古迹若以微电影形式参赛应有人物、故事情节穿插，不能简单地拍成纪录片。
- (4) 每队参赛人数为1-5人。
- (5) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。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。

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。
- (2) 计算机动画。
- (3) 交互媒体设计。

说明：

- (1) 每队参赛人数为1-3人。

(2) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。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) 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或动漫游戏创意设计组。

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) 大赛软件服务外包类作品分为企业命题和自主命题两种。

企业命题由赛组委会赛务委员会在大赛官网上公布“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作者人数限制为3-5人。

(3) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或软件服务外包直报平台自行规定。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。

9. 计算机音乐创作类普通组

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。

普通组与专业组的划分见后面（“计算机音乐创作类专业组”）的说明1所述。

(2) 每队参赛人数为1-3 人。

(3) 每校参加计算机音乐类直报平台每小类数量不限。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。

10. 计算机音乐创作类专业组

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。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。其他不同时具备以上三条件的学生均划归为普通组。

(2) 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。

(3) 属于专业组的作品只能参加专业组的竞赛，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竞赛，不得参加专业组的竞赛。

(4) 每队参赛人数为1-3 人。

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

（二）参赛对象

1. 决赛当年所有在校本科与高职高专学生。

2. 主题为“人与动物和谐相处”的“数字媒体设计”类作品分为专业组与普通组进行竞赛。凡作者之一属于设计类、数字媒体类及其它相关专业者，其作品即参加专业组的竞赛；不属于上述范围的作品参加普通组的竞赛。应参加专业

组竞赛的学生专业清单参见“（四）数字媒体设计参加专业组竞赛的专业清单”。

3. 计算机音乐创作类作品也分专业组与非专业组进行竞赛。应参加专业组竞赛的学生专业清单详见全国大赛官网发布的进一步信息。

4. “软件应用与开发类”、“数字媒体设计类（中华民族文化组）”、“软件与服务外包类”作品竞赛参赛对象不分专业。

（三）竞赛日程

一、2017年“汉柏杯”云南省大学生计算机设计大赛日程安排：

1. 2017年4月15日至5月10日在中国大学生计算机设计大赛网站（www.jsjds.org）指定的网址注册报名，并按要求提交参赛作品和相关材料。
2. 2017年5月11日—5月19日由专家组网上评选出获奖作品初选名单。
3. 2017年6月，对初选获一、二等奖作品在玉溪师范学院进行现场决赛。（具体安排将届时通知各参赛队）
4. 决赛结束后获奖作品在教育厅网站公示。推荐并获准参加全国决赛的作品名单将进入全国决赛的日程和赛区，按全国大赛要求进行决赛。计算机音乐创作类作品需要经过国赛专家组再次审核后才能进入全国决赛。

二、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
每个大类下设若干小类，每校在每个小类下可提交4件作品报名参赛（数字媒体设计大类下各小类普通组与专业组，每校均可提供4个作品报名参赛）。但在每个小类下每校入围决赛的作品数不超过2件（数字媒体设计大类下各小类普通组与专业组，每校入围决赛亦各不超过2件）。每个大类（组）下每校入围决赛作品数不超过4件。
3. 每个参赛队均由同一所学校1至3名学生组成。软件服务外包、动漫游戏创意设计组队要求为同校3-5名学生。每队可以配置1名指导教师。数字媒体设计类作品可配置1名计算机技术指导教师和1名艺术设计指导教师。
4. 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。领队可由指导教师（教练）兼任，也可以由年满18岁经学校发文正式任命的学生担任。
5. 每校参赛队的领队对本校参赛人员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决赛。
6. 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。

7. 学生参赛费用原则上应由参赛学生所在学校承担。学校有关部门要积极支持大赛工作，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）作品提交说明

1. 参赛作品总体要求

（1）参赛作品不得违反有关法律、法规以及社会道德规范。参赛作品不得侵犯他人知识产权。

（2）时长限制：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。

（3）参加竞赛作品的版权由作品制作者和竞赛组委会共同所有。参加竞赛作品可以分别以作品制作者或组委会的名义发表，或以制作者与组委会的共同名义发表。

2. 参赛作品限制

参赛作品限制见全国大赛网站：<http://www.jsjds.org>。

（三）参赛报名与作品提交

1. 报名表及作品均按全国大赛的要求，在大赛报名网站通过网络进行上传，本次竞赛不再邮寄纸质文档及光盘，省级赛及国赛只进行一次报名。

2. 云南省地区赛的各项要求与全国比赛一致，作品提交的其它事宜请参见国赛官方网站：<http://www.jsjds.org>，如全国大赛有新规定，以国赛官网规定为准。

（四）报名费汇寄与联系方式

1. 报名费金额：每件作品100元。通过邮局的“邮政汇款”功能寄出（不要夹在信封里寄）；或通过支付宝转账。

2. 报名费发票在报名结束后统一开具，集中寄发（有队参加决赛的院校在决赛参赛时领取，无队参加决赛的院校在2017年10月底前集中邮政挂号寄出）。

3. 报名费“邮寄汇款”地址如下：（汇款时请在汇款单附言注明：作品编号+学校+姓名）

邮政编码：653100

云南省玉溪市红塔区玉溪师范学院数学与信息技术学院

杨扬 收

联系方式：0877-2053601，13987728859

4. 报名费“支付宝转账”账号：13987728859。转账时请注明：作品编号+学校+姓名。

5. 如需对公转账请联系云南省玉溪师范学院杨扬老师。