

附件 1

2020 年新疆维吾尔自治区大学生计算机设计大赛章程

一、总则

“中国大学生计算机设计大赛”（以下简称“大赛”）是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。本赛事是中国高等教育学会发布的全国普通高校学科竞赛排行榜上的赛事之一。为做好自治区大学生参加“中国大学生计算机设计大赛”的各项工作，决定举办自治区大学生计算机设计大赛，并制定本章程。

二、大赛宗旨

1. 激发在校大学生学习计算机知识、技能的兴趣和潜能，培养其创新能力、运用信息技术解决实际问题的综合实践能力及团队合作意识，以提高其综合素质，造就更多的德智体美全面发展、社会需要的创新型、实用型、复合型人才。

2. 进一步推动高校大学计算机课程及有关计算机应用技术教学的知识体系、课程体系、教学内容和教学方法的改革，培养计算思维意识，切实提高计算机应用技术教学质量，展示其教学成果。

3. 加强区内高校之间以及区内高校与区外高校之间的交流与合作，引导各校在教学中注重培养大学生的创新设计能力、综合设计能力和团队协作精神。

三、大赛组织形式及机构

1. 大赛由新疆高校计算机教育学会主办，每类竞赛每年由区内指定一所学校具体承办。

2. 每年赛前组成中国大学生计算机设计大赛新疆区级赛组织委员会（以下简称“组委会”），组委会由主、承办单位和各校相关专家组成。组委会下设办公室，由学会办公室和承办单位具体负责组委会的日常工作和区赛的具体组织、联络工作。大赛组委会设置评审委员会及审核专家组（分类分组设立）等工作机构。

四、参赛作品要求及限制

（一）区级赛内容与全国大赛内容相同。大赛信息发布网站为：

<http://jsjds.ruc.edu.cn>。

（二）大赛作品内容与分类

大赛内容主要依据大学计算机课程教学要求：

- (1) 学生就业需要。
- (2) 学生专业需要。
- (3) 学生创新意识、创新创业能力培养需要。

参赛作品应符合大赛主题要求，按照工作、生活、学习、沟通、出行、健康、娱乐、交互、服务等类别提交原创设计作品。

2020 年参赛作品分类与竞赛分组共分 14 大类，类型如下：

1. 软件应用与开发

1.1 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) 算法设计与应用。

1.2 说明

- (1) 每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。
- (2) 每位作者在本类只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。
- (3) 每位指导教师在本类决赛中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。
- (4) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件，每小类不多于 3 件。每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件，每小类不多于 2 件。

2. 微课与教学辅助

2.1 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（唐诗宋词）微课（或教学辅助课件）。
- (4) 虚拟实验平台。

2.2 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、以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，指导教师不多于 2 人。

(6) 每位作者在本类只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

(7) 每位指导教师在本类决赛中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(8) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件，每小类不多于 3 件。每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件，每小类不多于 2 件。

3. 物联网应用

3.1 小类

(1) 城市管理。

(2) 医药卫生。

(3) 运动健身。

(4) 数字生活。

(5) 行业应用。

3.2 说明

(1) 城市管理小类作品是基于全面感知、互联、融合、智能计算等技术，以服务城市管理为目的，以提升社会经济生活水平为宗旨，形成某一具体应用的完整方案。例如：智慧交通，城市公用设施、市容环境与环境秩序监控，城市应急管理，城市安全防护，智能建筑，文物保护和数字博物馆。

(2) 医药卫生小类作品应以物联网技术为支撑，实现智能化医疗保健和医疗资源的智能化管理，满足医疗健康信息、医疗设备与用品、公共卫生安全的智能化管理与监控等方面的需求。建议但不限于如下方面：医院应用如移动查房、婴儿防盗、自动取药、智能药瓶等。家庭应用如远程监控、家庭护理，如婴儿监控、多动症儿童监控、老年人生命体征家庭监控、老年人家庭保健、病人家庭康复监控、医疗健康监测、远程健康保健、智能穿戴监测设备。

(3) 运动健康小类作品应以物联网技术为支撑，以提高运动训练水平和大众健身质量为目的，建议但不限于如下方面：运动数据分析、运动过程

跟踪、运动效果监测、运动兴趣培养、运动习惯养成以及职业运动和体育赛事的专用管理训练系统和设备。

(4) 数字生活小类作品应以物联网技术为支撑，通过稳定的通信方式实现家庭网络中各类电子产品之间的“互联互通”，以提升生活水平、提高生活便利程度为目的，包括如下方面：各类消费电子产品、通信产品、信息家电以及智能家居等方面。鼓励选手设计和创作利用各种传感器解决生活中的问题、满足生活需求的作品。

(5) 行业应用小类作品应以物联网技术为支撑，解决某行业领域某一问题或实现某一功能，以提高生产效率、提升产品价值为目的，包括如下方面：物联网技术在工业、零售、物流、农林、环保以及教育等行业的应用。

(6) 作品必须有可展示的实物系统，作品提交时需录制系统演示视频（不多于 10 分钟）及相关设计说明书，现场答辩过程应对作品实物系统进行功能演示。

(7) 每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本类只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

(9) 每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(10) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件，每小类不多于 3 件。每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件，每小类不多于 2 件。

4. 大数据

4.1 大数据实践类竞赛说明

作品必须以特定领域大数据为基础，针对某一领域的问题，提出一套较为完整的大数据驱动的解决问题的方案。要求作品以研究报告的方式呈现，需要提供数据源的描述，可运行的系统，必要的实验分析结果，以数据来源和相关处理软件程序为附件。报告主要内容包括：数据来源、应用场景、问题描述、系统设计与开发、数据分析与实验、主要结论等。作品可涉及以下领域：

(1) 环境与人类发展大数据（气象、环境、资源、农业、人口等）。

(2) 城市与交通大数据（城市、道路交通、物流等）。

(3) 社交与 WEB 大数据（舆情、推荐、自然语言处理等）。

(4) 金融与商业大数据（金融、电商等）。

(5) 法律大数据（司法审判、普法宣传等）。

- (6) 生物与医疗大数据。
- (7) 文化与教育大数据（教育、艺术、文化、体育等）。
- (8) 其它。

4.2 注意

- (1) 除了上述提交物以外，需要现场进行作品演示。
- (2) 参赛对象专业不限，每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。
- (3) 每位作者在本类只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。
- (4) 每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。
- (5) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件，每小类不多于 3 件。每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件，每小类不多于 2 件。

5. 人工智能

5.1 小类

- (1) 人工智能实践赛。
- (2) 人工智能挑战赛。

5.2 说明

针对某一领域的特定问题，提出基于人工智能的方法与思想的解决方案。这类作品，需要有完整的方案设计与代码实现，撰写相关文档，主要内容包括：作品应用场景、设计理念、技术方案、作品源代码、用户手册、作品功能演示视频等。本类作品必须有具体的方案设计与技术实现，现场答辩时，必须对系统功能进行演示。作品可涉及但不限于以下领域：

- (1) 智能城市与交通（包括汽车无人驾驶）。
- (2) 智能家居与生活。
- (3) 智能医疗与健康。
- (4) 智能农林与环境。
- (5) 智能教育与文化。
- (6) 智能制造与工业互联网。
- (7) 三维建模与虚拟现实。
- (8) 自然语言处理。
- (9) 图像处理与模式识别方法研究。
- (10) 机器学习方法研究。

5.3 注意

(1) 人工智能挑战赛采用组委会命题方式，一般为 3-5 题，各参赛队任选一赛题参加，赛题将适时公布。挑战类项目将进行现场测试，并以测试效果与答辩成绩综合评定最终排名。

(2) 人工智能类参赛对象专业不限，每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(3) 每位作者在本类只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

(4) 每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(5) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件，每小类不多于 3 件。本大类每校最终入围国赛决赛人工智能实践赛的作品不多于 3 件，每校人工智能挑战赛的作品不多于 2 件。

6. 信息可视化设计

6.1 小类

(1) 信息图形设计。

(2) 动态信息影像（MG 动画）。

(3) 交互信息设计。

(4) 数据可视化。

6.2 说明

(1) 信息图形指信息海报、信息图表、信息插图、地图、信息导视或科普图形。

(2) 动态信息影像指以可视化信息呈现为主的动画或影像合成作品。

(3) 交互信息设计指基于电子触控媒介的界面设计，如交互图表以及仪表板设计。

(4) 数据可视化是指基于编程工具/开源软件（如 Python, JavaScript, Processing, E-chart, D3.js 等）或数据分析工具（如 Matlab, Tableau 等）等实现的数据可视化。

(5) 上述 4 类作品均需要提供完整的方案设计与技术实现的说明，特别是需要说明设计思想及现实意义，作品均需要提供源文件。

(6) 该类别要求作品具备艺术性、科学性、完整性、流畅性和实用性。

(7) 作者需要对参赛作品的信息数据来源的真实性、科学性与可靠性提供备注。

(8) 数据可视化作品需要提供完整的方案设计与代码实现，主要内容包括但不限于：作品应用场景、设计理念、技术方案、作品源代码、作品功能演示等。

(9) 每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(10) 每位作者在本类只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

(11) 每位指导教师在本类全国中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(10) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件，每小类不多于 3 件。每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件，每小类不多于 2 件。

7. 数媒中华优秀传统文化元素

7.1 小类

内容包括服饰、手工艺、手工艺品、建筑（“平面设计”小类），以及有关空间形象设计等环境设计（“环境设计”小类）、传统工业和现代科技的产品设计（“产品设计”小类）。

实现方法限于数媒静态设计，包括以下小类：

(1) 平面设计。

(2) 环境设计。

(3) 产品设计。

7.2 说明

(1) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(2) 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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(3) 数媒普通组与数媒专业组的划分见后面“（三）说明”中所述。

(4) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(5) 每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(6) 每位作者在本类（组）只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

(7) 每位指导教师在本类全国中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(8) 环境设计的含义限指有关空间形象设计、建筑设计、室内环境设计、装修设计、景观园林设计、景观小品（场景雕塑、绿化、道路）设计等。

(9) 产品设计的含义限指传统工业和现代科技产品设计,即有关生活、生产、运输、交通、办公、家电、医疗、体育、服饰的工具或设备等领域产品设计。该小类作品必须提供表达清晰的设计方案,包括产品名称、效果图、细节图、必要的结构图、基本外观尺寸图、产品创新点描述、制作工艺、材质等,如有实物模型更佳。要求体现创新性、可行性、美观性、环保性、完整性、经济性、功能性、人体工学及系统整合。

(10) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件,每小类不多于 3 件。每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件,每小类不多于 2 件。

8. 数媒中华优秀传统文化元素(专业组)

8.1 小类

内容包括服饰、手工艺、手工艺品、建筑(“平面设计”小类),以及有关空间形象设计等环境设计(“环境设计”小类)、传统工业和现代科技的产品设计(“产品设计”小类)。实现方法限于数媒静态设计,包括以下小类:

- (1) 平面设计。
- (2) 环境设计。
- (3) 产品设计。

8.2 说明

- (1) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。
- (2) 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。专业组直接标明,未标明的属普通组。
- (3) 数媒普通组与数媒专业组的划分见后面“(三)说明”中所述。
- (4) 参赛作品有多名作者的,如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业,则作品应参加专业组竞赛。
- (5) 每队参赛人数为 1-3 人,指导教师不多于 2 人。
- (6) 每位作者在本类(组)只能提供 1 件作品,无论作者排名如何。
- (7) 每位指导教师在本类全国中,不能多于指导 4 件作品,每小类不能多于指导 2 件作品,无论指导教师的排名如何。
- (8) 环境设计的含义限指有关空间形象设计、建筑设计、室内环境设计、装修设计、景观园林设计、景观小品(场景雕塑、绿化、道路)设计等。

(9) 产品设计的含义限指传统工业和现代科技产品设计,即有关生活、生产、运输、交通、办公、家电、医疗、体育、服饰的工具或设备等领域产品设计。该小类作品必须提供表达清晰的设计方案,包括产品名称、效果图、细节图、必要的结构图、基本外观尺寸图、产品创新点描述、制作工艺、材质等,如有实物模型更佳。要求体现创新性、可行性、美观性、环保性、完整性、经济性、功能性、人体工学及系统整合。

(10) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件,每小类不多于 3 件。每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件,每小类不多于 2 件。

9. 数媒动漫与微电影

9.1 小类

主题为中华优秀传统文化元素。内含于动漫与短片类,包括以下小类:

- (1) 微电影。
- (2) 数字短片。
- (3) 纪录片。
- (4) 动画。
- (5) 新媒体漫画。

9.2 说明

(1) 中华优秀传统文化元素的内容包括:

- ① 自然遗产、文化遗产、名胜古迹。
- ② 唐诗宋词。
- ③ 清朝前(含清朝)的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。主题的核心是弘扬优秀传统文化的中华文化元素。

(2) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(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。专业组直接标明,未标明的属普通组。

(4) 数媒普通组与数媒专业组的划分见后面“(三)说明”中所述。

(5) 参赛作品有多名作者的,如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业,则作品应参加专业组竞赛。

(6) 每队参赛人数为 1-5 人,指导教师不多于 2 人。

(7) 每位作者在本类(组)只能提供 1 件作品,无论作者排名如何。

(8) 每位指导教师在本类全国中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(9) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件，每小类不多于 3 件。每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件，每小类不多于 2 件。

10. 数媒动漫与微电影（专业组）

10.1 小类

主题为中华优秀传统文化元素。内含于动漫与短片类，包括以下小类：

- (1) 微电影。
- (2) 数字短片。
- (3) 纪录片。
- (4) 动画。
- (5) 新媒体漫画。

10.2 说明

(1) 中华优秀传统文化元素的内容包括：

- ① 自然遗产、文化遗产、名胜古迹。
- ② 唐诗宋词。
- ③ 清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。主题的核心是弘扬优秀传统文化的中华文化元素。

(2) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(4) 数媒普通组与数媒专业组的划分见后面“（三）说明”中所述。

(5) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(6) 每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

(7) 每位作者在本类（组）只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

(8) 每位指导教师在本类全国中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(9) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件，每小类不多于 3 件。每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件，每小类不多于 2 件。

11. 数媒游戏与交互设计

11.1 小类

主题是鸟与人类。 总体内含于交互设计类， 包括以下小类：

- (1) 游戏设计。
- (2) 交互媒体设计。
- (3) 虚拟现实 VR 与增强现实 AR。

11.2 说明

(1) 鸟与人类的主题， 重点是培养参赛者的环保意识， 爱护鸟类、 保护鸟类， 营造良好的绿色的生态环境。 作品中提到的鸟类必须是现实世界， 或曾经存在过地球的鸟类， 不是梦幻虚构神话中编撰的鸟类。

(2) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(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。 专业组直接标明， 未标明的属普通组。

(4) 数媒普通组与数媒专业组的划分见后面“（三）说明”中所述。

(5) 参赛作品有多名作者的， 如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业， 则作品应参加专业组竞赛。

(6) 交互媒体设计， 需体现一定的交互性与互动性， 不能仅为版式设计。

(7) 每队参赛人数为 1-5 人， 指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本类（组） 只能提供 1 件作品， 无论作者排名如何。

(9) 每位指导教师在本类全国中， 不能多于指导 4 件作品， 每小类不能多于指导 2 件作品， 无论指导教师的排名如何。

(10) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件， 每小类不多于 3 件。 每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件， 每小类不多于 2 件。

12. 数媒游戏与交互设计(专业组)

12.1 小类

主题是鸟与人类。 总体内含于交互设计类， 包括以下小类：

- (1) 游戏设计。
- (2) 交互媒体设计。
- (3) 虚拟现实 VR 与增强现实 AR。

12.2 说明

(1) 鸟与人类的主题，重点是培养参赛者的环保意识，爱护鸟类、保护鸟类，营造良好的绿色的生态环境。作品中提到的鸟类必须是现实世界，或曾经存在过地球的鸟类，不是梦幻虚构神话中编撰的鸟类。

(2) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(4) 数媒普通组与数媒专业组的划分见后面“（三）说明”中所述。

(5) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(6) 交互媒体设计，需体现一定的交互性与互动性，不能仅为版式设计。

(7) 每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本类（组）只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

(9) 每位指导教师在本类全国中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(10) 每校参加省级赛区决赛作品每大类不多于 6 件，每小类不多于 3 件。每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件，每小类不多于 2 件。

13. 计算机音乐创作主题为中华优秀传统文化元素。

13.1 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）。

(4) 编曲类（根据指定的中国民歌编曲，主要使用计算机 MIDI 制作方式）。

(5) 音乐混音类（根据提供的分轨文件，使用计算机平台及软件混音）。

13.2 说明：

(1) 中华优秀传统文化元素的内容包括：

① 自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

② 唐诗宋词。

③ 清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。主题的核心是弘扬优秀传统文化的中华文化元素。

（2）计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。

（3）每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

（4）每位作者在本类中只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

（5）每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

（6）每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。

（7）每校参加计算机音乐类直报平台每小类数量不限。本大类（组）每校最终入围决赛作品总数不多于 4 件。

14. 计算机音乐创作(专业组)

14.1 小类

主题为中华优秀传统文化元素。

（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）。

（4）编曲类（根据指定的中国民歌编曲，主要使用计算机 MIDI 制作方式）。

（5）音乐混音类（根据提供的分轨文件，使用计算机平台及软件混音）。

14.2 说明

（1）中华优秀传统文化元素的内容包括：

① 自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

② 唐诗宋词。

③ 清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。主题的核心是弘扬优秀传统文化的中华文化元素。

（2）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、录音艺术等类似专业，诸如：电子音乐制作、电子音乐作曲、音乐制作、作曲、音乐录音、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、录音艺术课程的正规教育。

其它不同时具备以上三条件的学生均划归为普通组。

（3）参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者同时符合专业组要求的上述三个条件，则作品应参加专业组的竞赛。

（4）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。

（5）每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

（6）每位作者在本类中只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

（7）每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 4 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

（8）每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。

（9）每校参加计算机音乐类直报平台每小类数量不限。本大类（组）每校最终入围决赛作品总数不多于 4 件。

第（13）、（14）音乐类作品不参加区赛，直接报名参加国赛初赛。以上各类作品涉及参赛主题和最新清单均以大赛网站公告为准，请咨询大赛组委会秘书处确认。若有微调，参见国赛大赛网站。

（三）说明

1. 数媒各大类按普通组与专业组进行，专业组直接标明，未标明的即为普通组。界定数媒类专业组作者清单，原则上沿用以前的标准：

（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）计算机数字媒体类、计算机科学与技术专业数字媒体技术方向。

（6）服装设计、产品设计、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、影视等相关的专业。

2. 保留 2012 年由云南省级赛组委会首先提出的数媒中华优秀传统文化元素（服饰、手工艺、手工艺品、建筑）竞赛。实现的方式限于数媒静态设计。静态设计所包含的某些小类（如环境设计、产品设计），还可以完成其它内容（如有关空间设计、传统工业、现代科技）的作品设计，所以此大类的创作可以在更宽泛的范围展开。

3. 作品若涉及到国家疆域版图，必须符合中国地图出版社出版的标准地图要求。

4. 赛事原则上沿用 2019 年模式。

5. 发布的内容属于初定，可能会有少许变动，请随时注意网上信息。

（四）参赛作品要求

（1）不得违反有关法律、法规以及社会道德规范；内容健康，符合民族传统文化传统、公共道德价值、行业规范等要求。

（2）作品必须是原创作品，不得抄袭或由他人代做。提交作品时，需同时提交该作品的源代码及素材文件。

（3）凡参加过比赛并已获奖的作品，均不得报名参加本大赛。和已发表、展出、获奖的作品雷同或相似的作品（包括作者前期的作品）均不得参赛。

（4）无论何时，参赛作品一经发现如有涉及剽窃抄袭等违规行为，大赛组委会有权取消该作品的参赛资格。若已获奖，则取消该奖项。同时将在大赛官网上公布违规作品的作品号、作品名、作者与指导教师姓名，以及相关人员在所在学校校名。

（5）大赛注重参赛作品的创新性、实用性、设计的合理性、完整性、先进性、系统的稳定性；作品源代码编写风格是否清晰易懂，项目解决方案是否完整详尽以及团队合作精神等。

（6）所有数字媒体设计创作类作品，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。

（五）参赛作品限制

（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) 所有作品播放时长不得超过8分钟，交互式作品应提供演示视频，时长亦不得超过8分钟。

(3) “网站设计”类作品：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）。

(4) 各竞赛类别参赛作品大小、提交文件类型及其它方面的要求，大赛组委会于大赛通知及网站设定提交作品时间期限前完成作品提交工作，请密切关注大赛通知及官网通知。参赛提交文件要求如有变更，以大赛网站<http://jsjds.ruc.edu.cn>公布信息为准。

5. 决赛作品版权

参加决赛作品的版权由作品制作者和主办单位（组委会）共同所有。参加决赛作品可以制作者与主办单位（组委会）共同的名义发表，或分别由作品制作者或主办单位（组委会）的名义发表，或分别由作品制作者或主办单位（组委会）委托以第三方的名义发表。

五、参赛报名与作品提交

参赛队应在大赛限定期限内参加省级赛。通过大赛网站<http://jsjds.ruc.edu.cn>在线完成报名工作，并在线提交参赛作品及相关文件。

六、参赛对象及组队方式

1. 参赛对象：区内各高校在校学生，不限专业。比赛分本科组与高职高专组。

2. 组队方式：大赛只接受团体报名，以院校为单位，每个院校设总负责人或领队1人，**每队1~3名成员（必须为同一所学校的在校生）**，每队可设指导教师1~2人。鼓励跨专业学生组队参赛。

七、竞赛形式与评审规则

1. 区级赛分为网上初评和决赛两个阶段。初评后，入围决赛名单在网上进行公示，新疆区赛决赛时间在入围决赛名单公示后进行。

2. 本着公平、公正、公开的原则，对每件参赛作品进行评比。

3. 网络评审工作程序

(1) 确定公布网络评审时间。

(2) 形式检查：承办学校办公室对报名表格、材料、作品等进行形式检查。针对有缺陷的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。

(3) 作品分组：对所有在规定时间内提交的有效参赛作品分组，并提交网络评审专家组进行初评。

(4) 专家初评：由组委会组织专家组进行网评。每件作品至少指定 3 名专家进行评审。

(5) 专家复评：评审委员会对网评结果有较大分歧意见的作品，根据回避原则安排有关专家进行复评。

根据上述作品网络评审情况，确定参加决赛的作品名单并在网站公示，公示期为7天。公示结束后在网站上公布参加决赛作品名单并由承办单位通知参赛学校。

4. 决赛评审工作程序

入围决赛视需要安排。决赛队根据决赛通知要求按时参加现场决赛，决赛分为现场展示与答辩和现场点评两大环节。根据决赛成绩择优推荐参加全国决赛作品。

八、奖项设置

竞赛设学生奖、优秀指导教师奖、团体奖和组织奖。

1. 学生奖

一等奖不超过实际参赛队的 5%；二等奖不超过实际参赛队的 15%；三等奖不超过实际参赛队的 30%。

本科组排名前 35%的作品直接入围全国决赛，无须再经国赛的初评环节。

2. 优秀指导教师奖、优秀组织奖

根据赛事具体情况设定相应优秀指导教师奖、优秀组织奖。

3. 作品所获区级赛名次与作品在全国大赛中获奖等级无关联性。

九、申诉与仲裁

组委会评审委员会负责受理申诉。受理申诉的重点是违反竞赛章程的行为，包括作品抄袭、不公正的评比等。对于要求复评以提高获奖等级的申诉，原则上不予受理。

申诉须以书面形式提出。个人提出的申诉，须写明本人的真实姓名、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；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。不实名提出的异议无效。组委会对提出申诉的个人或单位信息予以保密。与申诉有关的学校相关部门，要协助组

委会对异议进行调查，并提出处理意见。组委会在申诉期结束后一个月内向申诉人答复处理结果。

十、参赛费用

为了确保比赛赛事顺利实施，将参照全国大赛参赛模式进行收费，新疆区赛收费标准请详见新疆赛区组委会大赛参赛通知。

收取的参赛费用进入新疆高校计算机教育学会专户，财务接受上级主管部门和社会监督。所收取参赛费用于新疆赛区承办单位日常办公及场地所发生的费用、评审费、获奖证书等费用；同时新疆区赛接受社会各界的资助。

十一、主办方权利

1. 主办方有根据竞赛进程与参赛作品的实际情况调整奖项数量、等级、取消或增添奖项的权利。
2. 主办方有根据本赛区作品实际情况并结合区赛名额择优推荐参加全国赛评选的权利。
3. 主办方对所有参赛作品享有展示、出版等权利。
4. 主办方对区级赛和评奖保留最终的解释权。

十二、注意事项

1. 请于截止日期前将作品提交至全国赛官网指定的大赛报名平台。报名表纸质版（盖章）需留存在全国参赛时使用。
2. 本科参赛作品可以通过报名参加区级赛获得进入决赛公示资格；也可以通过直接报名参加国赛通过初评获得进入决赛公示资格，但不能同时报名参加区级赛和参加国赛初评，直接报名参加全国初赛的作品可自行登录全国大赛官方网站(<http://jsjds.ruc.edu.cn>)查询、报名并按大赛的要求提交作品。
3. 作品按本科与高职高专分组竞赛，不得跨组参赛。违者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。
4. 如发现参赛作品同时报名参加区级赛和国赛初评，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。

十三、解释与修改

本章程从2020年5月开始执行，其解释和修改权属于中国大学生计算

机设计大赛新疆赛区组委会。

中国大学生计算机设计大赛新疆赛区组委会

2020年5月