

附件：

2018 年广东省大学生计算机设计大赛实施方案

一、竞赛规程

（一）竞赛名称

2018 年广东省大学生计算机设计大赛(简称大赛)

（二）竞赛目的与意义

为进一步提高广东省高校计算机教学和信息技术与学科深度融合的水平，激发省内各高校各专业大学生学习计算机知识和技能的兴趣和潜能，提升大学生运用信息技术解决实际问题的综合实践能力，培养其团队合作意识和创新创业能力，同时搭建高校计算机教育经验与成果的交流平台，提高人才培养质量，为优秀人才脱颖而出创造条件。

（三）参赛对象

省内普通高等学校在读全日制学生均可以组队参加所有类别的竞赛。

（四）竞赛内容与方式

大赛内容主要依据教育部高等学校计算机基础课程教学指导委员会编写的《高等学校计算机基础教学发展战略研究报告暨计算机基础课程教学基本要求》，以促进大学生利用计算机分析问题、解决问题的能力培养，提升学生创新创业能力和就业能力为目标。

大赛内容共分：（1）软件应用与开发；（2）微课与教学辅助；（3）数字媒体设计（普通组/专业组）；（4）数字媒体设计动漫游戏；（5）数字媒体设计 1911 年前中华优秀传统文化元素设计；（6）数字媒体设计中华民族服饰手工艺品建筑；（7）人工智能。各类（组）

下面分设若干小类。

大赛作品分类与竞赛分组：

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) 物联网与智能设备。

1.2 说明：

(1) 若智能类作品切实可行并提交完整的方案文档（不一定需要进行完整的代码实现），则应报“人工智能应用方案设计小类”。

(2) 若智能类作品已经具有完整的功能实现，并以机器学习算法在作品中具有核心作用，则应报“人工智能应用程序设计小类”。

(3) 若智能类作品虽然涉及机器学习算法，但并不是作品的核心功能，或者作品仅仅涉及到不需要学习或训练过程的控制算法，则应报本组的比赛。

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（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。

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、支持完成某种实验为目的、模拟真实实验环境的应用系统。

3. 数媒设计普通组（参赛主题：人工智能畅想）

3.1 小类

计算机图形图像设计。

交互媒体设计。

DV 影片。

3.2 说明

(1) 本组作品仅仅是对人工智能畅想或带有科幻色彩，并不具有完整的科学功能的实现。若作品已经具有完整的功能实现，则应、也必须参加人工智能应用方案设计或人工智能应用程序设计，不得报数媒设计或数媒设计动漫游戏组。

(2) 数媒设计分普通组与专业组进行评比。

(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。

(4) 专业组作者清单见 4.2 (4) 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上面所述专业，则作品应参加专业组的竞赛。

(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。

4. 数媒设计专业组（参赛主题：人工智能畅想）

4.1 小类

(1) 计算机图形图像设计。

(2) 交互媒体设计。

(3) DV 影片。

(4) 环境设计。

(5) 工业产品设计。

4.2 说明

(1) 本组作品仅仅是对人工智能畅想或带有科幻色彩，并不具有完整的科学功能的实现。若作品已经具有完整的功能实现，则应、也必须参加人工智能应用方案设计或人工智能应用程序设计，不得报数媒设计或数媒设计动漫游戏组。

(2) 数媒设计分普通组与专业组进行评比。

(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。

(4) 专业组作者清单：

- 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。

(5) 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。

(6) 交互媒体设计，需体现一定的交互与互动性，不能仅为版式设计。

(7) 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。

(8) 工业产品设计的含义限指传统工业产品设计，即有关生活、生产、交通、运输、办公、家电、医疗、体育、服饰的工具或设备等工业产品设计。

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。

5. 数媒设计 1911 年前中华优秀传统文化元素

5.1 小类

- (1) 微电影。
- (2) 数字短片。
- (3) 纪录片。

5.2 说明

(1) 1911 年前中华优秀传统文化元素参赛主题为：

- ① 世界级、国家级、省级的自然遗产、文化遗产、名胜古迹。
- ② 先秦主要哲学流派（道/儒/墨/法/名等）。
- ③ 以唐诗宋词为代表歌颂中华大好河山的诗、词、散文。
- ④ 优秀的传统道德风尚。
- ⑤ 音乐、舞蹈、戏剧、曲艺、国画、汉字、书法、技艺等。

(2) 主题内容、情节均严格限在 1911 年前，人物、服饰、道具等必须与作品主题、内容相符。

(3) 自然遗产、文化遗产、名胜古迹等若以微电影形式参赛，则应有人物、完整故事情节穿插，不能简单地拍成纪录片。

(4) 凡符合本类内容的所有作品，必须报名参加本类竞赛，均不得报入数媒设计或数媒设计中华民族服饰手工艺品建筑或数媒设计动漫游戏。

6. 数媒设计中华民族服饰手工艺品建筑

6.1 小类

- (1) 图形图像设计。
- (2) 动画。
- (3) 交互媒体设计。

6.2 说明

凡符合此组内容的作品，均不得报入数媒设计类普通组（或专业组）或动漫游戏组。

7. 数媒设计动漫游戏（参赛主题：人工智能畅想）

7.1 小类

- （1）动画。
- （2）漫画插画。
- （3）游戏。
- （4）动漫衍生品（含数字、实体衍生品）。
- （5）3R(VR/AR/MR)作品。

7.2 说明

（1）本组作品仅仅是对人工智能畅想或带有科幻色彩，并不具有完整的科学功能的实现。若作品已经具有完整的功能实现，则应该、也必须参加人工智能应用方案设计或人工智能应用程序设计，不得报数媒设计或数媒设计动漫游戏组。

（2）凡符合本组内容的作品，必须参加本组，均不得报入数媒设计的其它组。

8. 人工智能（参赛主题：我们身边的人工智能）

8.1 小类

- （1）人工智能应用方案设计。
- （2）人工智能应用程序设计。

8.2 人工智能应用方案设计要求

（1）作品应为与大学生日常学习生活相关的人工智能应用解决方案。

作品要求：作品需要有完整的方案设计，主要内容包括但不限于：作品背景、设计理念、方案设计（用户需求、可行性分析、技术路线）、作品优势、作品外观设计或系统界面、作品演示视频等。

（2）若作品仅仅是畅想或带有科幻色彩，不具有完整的功能实现，则应参加数媒设计类或数媒设计动漫游戏组。

（3）本小类作品方案不一定需要进行完整的代码实现，但必须切实可行并提交完整的方案文档。若作品已经具有完整的功能实现，则应、也必须参加人工智能应用程序设计类，不得报数媒设计类。

（4）评分指标点

① 创新性（30%） 作品在应用场景、解决方案、运营模式等方面是否具有创新性。

② 可行性（30%） 作品有无科学性错误、是否切实可行。

③ 完整性（40%） 作品的方案是否完整、明确、合理。

8.3 人工智能应用程序设计要求

（1）作品应为与大学生日常生活相关的人工智能应用解决方案。

作品应注重人工智能的应用与实现，而非单纯的理论研究或算法实现。

作品要求：作品需要有完整的方案设计与实现，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、用户手册、作品演示视频等。

（2）若作品已经具有完整的功能实现，并以机器学习算法在作品中具有核心作用，则应参加人工智能应用程序设计类。若作品作虽然涉及机器学习算法，但并不是作品的核心功能，或者作品仅仅涉及

到不需要学习或训练过程的控制算法，则应参加中国大学生计算机涉及大赛相关大类的比赛。

(3) 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。

(4) 评分指标点

① 创新性 (30%) 作品在应用场景、解决方案、算法设计中是否具有创新性。

② 技术方案 (40%) 作品技术路线是否可行，系统架构是否合理，核心算法应用是否适宜，并综合考虑算法改进与性能优化。

③ 作品效果 (30%) 作品功能是否完整、运行是否流畅、界面设计是否合理、用户使用是否便捷、作品中涉及的人工智能算法运行效果是否能满足作品的要求。

(五) 参赛名额

每队成员及指导老师必须来自同一高校，不能跨校组队。

第 5 类每队参赛人数为 1-5 人，其它类(组)每队参赛人数为 1-3 人。

每队指导教师不多于 2 人。

每位作者在每大类(组)中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

每位指导教师在每大类(组)中，不能多于指导 6 件作品，每小类不能多于指导 3 件作品，无论指导教师的排名如何。

第 1-7 类每校参赛作品不多于 6 件，每小类不多于 3 件；第 8 类每校参赛作品总数不多于 8 件，每小类不多于 4 件。

(六) 竞赛时间及报名方式

1. 竞赛时间

(1) 竞赛分为网络初评和现场决赛

网络初评时间：2018 年 4 月 23 日-5 月 6 日

现场决赛时间：2018 年 6 月上旬

2. 参赛报名

各参赛学校需指定专门联系人，在学校预赛后于 2018 年 4 月 15 日前将推荐作品通过大赛网站在线完成报名工作（大赛网站地址另行通知，请留意大赛公众号信息）。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（教务处）公章，由全体作者签名后，拍照或扫描后上传到报名系统。纸质原件需邮寄到组委会，或在参加决赛报到时提交。邮寄地址：广州市大学城广东外语外贸大学南校区信息学院，叶璐杨收，电话：020-39328032。

网上报名、汇出报名费的截止日期均为 2018 年 4 月 15 日，逾期视为无效报名，没有参赛资格。各高校需向执委会秘书处书面报告本校预赛作品清单。网上提交作品截止日期：2018 年 4 月 22 日。

每个作品参赛费用为¥100。报名费用汇款信息另行通知。

（七）参赛作品要求

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. 建议每个作品应录制一个演示视频，播放时长不得超过 10 分钟，所有需要安装的作品或手机 APP 类作品必需提供演示视频。

3. “网站设计”及“数据库应用”小类作品，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）。

二、竞赛组织机构

主办单位：广东省教育厅

承办单位：广东外语外贸大学

（一）组织委员会

组织委员会主任：

阳爱民（广东外语外贸大学副校长）

组织委员会副主任：

蒋盛益（广东外语外贸大学信息科学与技术学院院长）

袁长青（广东外语外贸大学教务处处长）

组织委员会办公室

主 任：柯晓华（广东外语外贸大学信息科学与技术学院副院长）

成 员：麦培年，陈仕鸿，张新猛，叶璐杨，李穗丰，谢石顺

（二）评审委员会

评审专家委员会主任：

蒋盛益 广东外语外贸大学信息科学与技术学院院长，教授

评审专家委员会副主任：

孙 湧 深圳信息职业技术学院校长，教授

翁 健 暨南大学信息科学技术学院院长，教授

谢冬青 广州大学计算机科学与教育软件学院院长，教授

吴炎太 广东金融学院互联网金融与信息工程学院院长，教授

蔡永铭 广东药科大学计算机学院院长，教授

姜灵敏 广州商学院信息技术与工程学院院长，教授

田少煦 深圳大学数字媒体与视觉文化研究所所长，教授

刘雷 广东科技报社副社长

成员：

谢仕义 广东海洋大学数学与计算机学院院长，教授

杨俊杰 岭南师范学院信息学院院长，教授

余爱民 广东科学技术职业学院计算机工程技术学院院长，
教授

高 英 华南理工大学计算机学院副院长，教授

曾碧卿 华南师范大学软件学院副院长，教授

谢光强 广东工业大学计算机学院副院长，教授

吴 迪 中山大学数据科学与计算机学院院长助理，教授

王志强 深圳大学计算机与软件学院计算机科学与技术系主任，教授

周咏梅 广东外语外贸大学信息科学与技术学院教授

储晓戈 广东外语外贸大学艺术学院艺术设计系系主任，美
籍特聘教师

周如旗 广东省第二师范学院计算机科学系主任，副教授

卓志宏 阳江职业技术学院信息工程系主任，副教授

三、竞赛规则

大赛组委会本着公平、公正、公开的原则，对每一件参赛作品进行评比。

(一)参赛作品网络初评

具体程序如下：

网络初评时间：2018 年 4 月 23 日-5 月 6 日

(1) 形式检查：大赛赛务组对报名表格、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限期予以纠正。

(2) 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。

(3) 专家初评：由大赛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。

(4) 专家复审：大赛评比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审。

(5) 根据作品初评情况，确定参加决赛的作品名单，于网评结束后 3 个工作日内在大赛公众号和大赛网站进行公示，公示期为 7 天。公示结束后在大赛网站上公布参加决赛作品名单。

(6) 根据初评结果，按照国赛要求，依据比例推荐优秀的本科生作品参加国赛（其中国赛类别中的音乐类和服务外包类需要通过国赛直报平台报名参赛），具体信息请留意国赛官网(www.jsjds.org)。

(二)决赛工作程序

入围决赛的参赛队须按照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两大环节。

(1)现场决赛时间：2018 年 6 月上旬

(2)参赛选手现场作品展示与答辩程序：现场展示及说明时间 10 分钟，答辩时间 2-5 分钟。答辩内容为作品创意与设计方案、作品实现技术、作品特色等，并由专家进行现场提问。根据答辩情况由专家给出作品答辩成绩。

(3)决赛结果将在现场评审结束 3 个工作日内在大赛公众号和大

赛网站进行公示。

（三）奖项设置

竞赛设学生奖和优秀指导教师奖。

1. 学生奖

大赛设一、二、三等奖，一、二、三等奖获奖比例分别为实际参赛作品数量的 6%、12%、24%。

2. 优秀指导教师奖

指导学生取得省赛一等奖的指导教师获优秀指导教师奖。

（四）申诉与仲裁

大赛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。

1. 申诉时间。申诉的单位和个人必须在公示期内提出申诉。

2. 申诉形式。申诉须以实名、书面形式提出。个人提出的申诉，须写明本人的真实姓名、工作单位、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、书面提出的异议无效。

3. 申诉调查与回复。大赛组委会对提出申诉的个人或单位信息给予保密。与申诉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。大赛组委会在公示期结束后 10 个工作日内向申诉人答复处理结果。

四、其他

（一）大赛公众号

大赛公众号：gdjsjds，二维码：



（二）联系人与联系方式

广东外语外贸大学信息学院 陈仕鸿 张新猛

联系电话：020-36635026，13751846364，13535076660。

QQ:504602450

（三）领队与选手须知

1. 各类别作品只接受以学校为单位组队参赛，各类别作品报名名额限制以规定为准。

2. 现场决赛期间，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，可由指导教师兼任。没有领队的参赛队不得参加现场决赛。

3. 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，保证本校竞赛的原创性、规范性和公正性。

（四）其他未尽事宜

1. 知识产权

(1) 所有参赛作品必须为原创作品，不得存在任何知识产权纠纷或争议。

(2) 主办单位对所有参赛作品有出版、发布及展览等权利。

2. 其他未尽事宜及大赛相关补充说明或公告,请随时留意大赛公众号。

3. 大赛 QQ 群、微信群

为配合本次大赛,特开通 QQ 群、微信群,负责发布大赛相关通知通告,各校大赛负责人可向大赛联系人申请加入,并留意相关动态。