

江苏省教育厅

关于转发举办 2017 年江苏省大学生计算机设计大赛 暨 2017 年（第 10 届）中国大学生计算机设计大赛 江苏省级赛的通知

各有关高校教务处：

现将《关于举办 2017 年江苏省大学生计算机设计大赛暨 2017 年（第 10 届）中国大学生计算机设计大赛江苏省级赛的通知》转发给你们，请各高校根据通知要求，做好学生参赛工作。

附件：关于举办 2017 年江苏省大学生计算机设计大赛暨 2017 年（第 10 届）中国大学生计算机设计大赛江苏省级赛的通知

省教育厅高等教育处

2017 年 1 月 3 日

江苏省大学生计算机设计大赛组织委员会函件

关于举办 2017 年江苏省大学生计算机设计大赛 暨 2017 年（第 10 届）中国大学生计算机设计大赛 江苏省级赛的通知

各有关高校教务处:

根据《关于举办 2017 年（第 10 届）中国大学生计算机设计大赛的通知》（中大计赛函〔2016〕015 号）要求，为进一步深化高校教学改革，切实提高计算机教学质量，激励我省大学生学习计算机知识和技能的兴趣与潜能，培养其创新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，经研究，决定举办 2017 年江苏省大学生计算机设计大赛暨 2017 年（第 10 届）中国大学生计算机设计大赛江苏省级赛。现将有关事项通知如下:

一、组织机构

本次大赛由江苏省大学生计算机设计大赛组委会主办，江苏省计算机学会、盐城师范学院承办。

二、参赛要求

1. 参赛对象：省内全日制高等院校在校本、专科大学生均可以原创作品为单位组成参赛队，每个参赛队可由同一所学校的若干名学生组成（具体人数要求请参照附件 2 中每个类别的人数要求）。每

队最多可以设置 2 名指导教师。

2. 竞赛内容：2017 年大赛作品分设软件应用与开发类、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、软件服务外包类等 8 大类（大赛作品分类见附件 2），每个大类下设若干小类。其中，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的参赛作品主题为“人与动物和谐相处”。

3. 参赛名额：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。

三、奖励办法

本届大赛设特等奖、一等奖、二等奖和三等奖各若干项，其中本科生获得的特等奖、一等奖、二等奖将推荐参加 2017 年中国大学生计算机设计大赛决赛（根据中国大学生计算机设计大赛规定，软件服务外包大类作品还需经国赛专家组认定后方可参加决赛）。

四、评审规则

1. 大赛原则

秉承“公平、公开、公正”的原则。参赛作品指导教师不得作为省赛评委。参赛作品要保证其原创性，对违反参赛作品评比和评奖工作规定的作品，大赛组委会不予接受。

2. 评比程序

各校在组织校级预赛的基础上，推荐优秀作品参加省级大赛。

省赛赛事分为两个阶段：一是网上初评，二是现场决赛。

初评阶段包括形式检查、作品分组、专家初评、专家复审、公示等环节。

(1)形式检查：大赛执行委员会组织专家对报名表格、材料、作品等进行形式检查。针对有问题的作品提示参赛队在规定时间内修正。

(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，并提交初评专家组进行初评。

(3)专家初评：由大赛组委会聘请专家，对有效参赛作品进行网上初评。

(4)专家复审：大赛组委会针对专家初评有较大分歧意见的作品，安排专家进行复审。

(5)公示：根据前述作品初评及复审的情况，确定参加决赛的作品名单，在网站上公示，并通知参赛院校，接受申诉并对有异议的作品实行仲裁，仲裁结果不再接受申诉。

现场决赛包括作品现场展示与答辩、决赛复审等环节。入围决赛队须根据通知按时到达指定场所参加现场决赛，否则视为弃权，不授予任何奖励。

(1)参赛选手现场作品展示与答辩：现场展示及说明的答辩时间不超过 10 分钟。在作品展示时需要向评审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)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、一等奖的候选作品，还需经过各评选专家组组长、副组长参加的复审会后，才能确定其最终所获奖项级别。

(3)公示：根据前述作品现场决赛及复审的情况，确定作品奖项的等级名单及推荐参加 2017 年（第 10 届）全国大学生计算机设计大赛的作品名单，在网站上公示。

3. 评审原则

评委根据以下原则评审作品：

软件应用与开发类：运行流畅、整体协调、开发规范、创意新颖。

微课与教学辅助类：选题设计（选题简明、设计合理）、教学内容（科学正确、逻辑清晰）、作品规范（结构完整、技术规范、语言规范）、教学效果（形式新颖、趣味性强、目标达成）。

数字媒体设计类：主题突出、创意新颖、技术先进、表现独特。

软件服务外包类：业务分析与问题理解准确、技术架构与实施方案合理、具有创新性、可行性。

4. 评审管理细则

初评阶段：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，计 2 分；推荐，计 1 分；不推荐，计 0 分），不同评价值对应不同得分。合计 3

名评委的评价分，根据其值的不同分别处理如下：如果该件作品初评得分值不低于3分（含3分），则进入决赛；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；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。

决赛答辩阶段：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）。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）。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；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。复审专家组核定各作品等级后，报大赛组委会批准。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。

五、竞赛安排

1. 参赛报名：各参赛学校需指定专门联系人，在学校预赛后于

2017 年 4 月 14 日前将推荐作品通过大赛网站在线完成报名工作，并在线提交参赛作品及相关文件（大赛网站地址另行通知）。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。纸质原件需在参加决赛报到时提交，请妥善保管。网上报名、提交作品、汇出报名费的截止日期均为 2017 年 4 月 14 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。

参赛报名费为每件作品 200 元，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决赛后集中邮政挂号寄出）。

● 报名费可以通过邮局的“邮政汇款”功能寄出。

汇款地址：南京市仙林大道 163 号，南京大学仙林校区计算机科学与技术系转江苏省计算机学会 朱中之收

邮政编码：210023

联系电话：025-86635622、15365191266

● 报名费也可以通过银行汇款或转账，入银行账如果有作品上传不成功的情况报名费不退。

银行开户单位：江苏省计算机学会

开户行：工商银行南京大方巷分理处

银行账号：4301011109002000471

缴纳报名费时请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 600 元，同时注明：“A110011，B220345，C330567”。如作品数较多附言无法写全作品编号，请分单汇出。

为便于核对，请将包含作品编号的邮局汇款凭证或银行汇款凭证上传到网站。

决赛参赛队按作品交纳参赛费 500 元（发票统一开“会务费”），食宿自理。学生参赛费用应由参赛学生所在学校承担。学校有关部门应积极支持大赛工作，对指导教师在工作量、活动经费等方面给予必要的支持。

2. 2017 年 5 月 12 日前完成作品初评、公布现场决赛作品名单；2017 年 5 月 20 日~5 月 21 日在盐城师范学院举行现场决赛；对于应参加决赛而放弃的作品，将在下一年度的大赛中减少该作品所在学校的名额。2017 年 5 月 30 日前公布获奖作品名单和推荐参加全国大学生计算机设计大赛决赛的作品名单。

六、其他事项

有关大赛的其他事宜由组委会另行通知。大赛组委会秘书处联系人：王金玉，电话：17712909989，电子邮箱：tracy@nju.edu.cn。

附件：2017 年江苏省大学生计算机设计大赛作品分类

江苏省大学生计算机设计大赛组委会

2016 年 12 月 20 日



附件

2017 年江苏省大学生计算机设计大赛作品分类

一、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。

二、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。

三、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。

四、数字媒体设计类专业组（参赛主题：人与动物和谐相处）。 包括小类与三相同。

五、数字媒体设计类动漫游戏组（参赛主题：人与动物和谐相处）。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）。

六、数字媒体设计类中华优秀传统文化元素微电影组（参赛主题：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、戏曲、曲艺。主体内容、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。）包括以下小类：

(1)微电影。

(2)数字短片。

七、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。

八、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. 每队参赛人数要求：

软件应用与开发类 1~3 人。

微课与教学辅助类 1~3 人。

数字媒体设计类普通组 1~3 人。

数字媒体设计类专业组 1~3 人。

数字媒体设计类动漫游戏组 1~3 人。

数字媒体设计类中华优秀传统文化元素微电影组 1~5 人。

数字媒体设计类中华民族文化元素组 1~3 人。

软件服务外包类 3~5 人。

2. “软件应用与开发类”、“微课与教学辅助类”、“数字媒体设计类动漫游戏组”、“数字媒体设计类中华优秀传统文化元素微电影组”、“数字媒体设计类中华民族文化元素组”、“软件服务外包类”作品竞赛参赛对象不分专业。

3. 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“数字媒体设计”类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。数字媒体设计类作品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)其他与数字媒体、视觉艺术与设计、影视等相关专业。

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，由大赛执委会秘书处确认。

4.微课与教学辅助类中，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。

“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。

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。

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.数字媒体设计类中，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。

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。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。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。

7.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发布的详细规程。