

海南省教育厅关于举办 2023 年（第 16 届） 中国大学生计算机设计大赛海南省级赛的通知

各高等院校：

中国大学生计算机设计大赛是我国高校面向本科生最早的赛事之一，是全国普通高校大学生竞赛排行榜榜单赛事之一。自 2008 年开赛至 2019 年，一直由教育部高校与计算机相关教指委等或独立或联合主办。大赛的目的是以赛促学、以赛促教、以赛促创，为国家培养德智体美劳全面发展的创新型、复合型、应用型人才服务。

为推动我省高等院校创新创业工作，进一步深化计算机教育教学改革，激发省内各高校大学生学习计算机知识和技能的兴趣，提升大学生运用信息技术解决实际问题的综合实践能力，培养学生团队合作意识和创新创业能力。经研究，省教育厅决定举办 2023 年（第 16 届）中国大学生计算机设计大赛海南省级赛，本次大赛由海南师范大学承办。

请各相关院校根据大赛相关章程要求，积极组织学生参赛，并对指导教师的工作量及参赛的经费等方面予以大力支持。

附件 1：第 16 届大赛作品分类、参赛要求与比赛时间

报名网址：<https://2023.jsjds.com.cn/>

国赛信息发布网站：<http://jsjds.blcu.edu.cn>

海南省教育厅

2023 年 3 月 16 日

附件 1

2023 年(第 16 届)中国大学生计算机设计大赛海南省级赛

作品分类、参赛要求与决赛时间

一、大赛名称

2023 年（第 16 届）中国大学生计算机设计大赛海南省级赛

二、组织机构

主办单位：海南省教育厅

承办单位：海南师范大学

实施机构：海南省高等学校计算机类专业教学指导委员会

三、参赛对象及要求

海南高校在校本科、高职学生及国际生（留学生）均可以组队参赛，每个参赛队由同一所学校的若干名学生组成（具体人数要求详见附件 1 或国赛官网）。每队最多可以设置 2 名指导教师。

竞赛类型分为本科组（含国际生）和高职组。

每所高校必须办校赛，校赛的形式不限，各学校自行决定。校赛的所有作品必须在大赛报名系统里注册报名，否则不能参加省赛。要求校级赛推荐参加省级赛的比例不能高于本校校赛有效作品数的 50%。

四、竞赛类别及主题

1. 2023 年(第 16 届)大赛作品共分 11 大类，具体包括：

- (1) 软件应用与开发；
- (2) 微课与教学辅助；
- (3) 物联网应用；

- (4) 大数据应用；
- (5) 人工智能应用；
- (6) 信息可视化设计；
- (7) 数媒静态设计；
- (8) 数媒动漫与短片；
- (9) 数媒游戏与交互设计；
- (10) 计算机音乐创作；
- (11) 国际生“学汉语，写汉字”。

其中，(7)、(8)、(9)三个大类，统称为数媒类。

2.大赛数媒类与计算机音乐创作类作品的主题

2023年(第16届)中国大学生计算机设计大赛数媒类与计算机音乐创作类作品的主题为“中医药——中华优秀传统文化系列之三”。

内容仅限于弘扬我国历史上(1911年以前)中医药的部分成就：

- (1) 中医药的代表人物；
- (2) 中医药的代表著作。

说明：

(1) 中医药是中华优秀传统文化的瑰宝之一，在中华民族漫长历史长河中，支撑着中华民族的生生繁衍。本作品主题是根据国家中医药法的精神，在于弘扬我国历史上的中医药(1911年前)，增强民族自信，有助于当今中医药的传承和发展。所指的中医药涉及的内容只限于有可靠的历史文献记载的科学部分，表达内容应源于正式出版书籍中的历史事件，在作品文档中应明确引用出处；不包括传说的、缺乏科学考究的，或经证明是错误的，或艺术作品中的虚构事件。

(2) 出现在作品中的中医药代表人物仅是部分的。为了方便作品的聚焦，仅限于扁鹊、华佗、张仲景、董奉、皇甫谧、孙思邈、王惟一、钱乙、李东垣、万密斋、李时珍、杨继洲，只涉及他们对中医药的积极贡献，不涉及其文学作品等其他内容。

涉及到的中医药的代表著作，也仅是部分的。这里仅限于《难经》《伤寒杂病论》《针灸甲乙经》《脾胃论》《食疗本草》《千金要方》《新铸铜人腧穴针灸图经》《肘后备急方》《小儿药证直诀》《温疫论》《本草纲目》《温热论》，只涉及其中的正确论述。

(3) 作品的表述，中医不涉及具体处方，中药不涉及具体药性，针灸不涉及具体针法。

(4) 作品内容严格限定在1911年以前，否则视作违规，取消参赛资格。

(5) 作品必须根据主题要求展开，主题的依据以前述说明(2)为准，否则视为离题(跑题)作品，一律不计成绩。

3. 国际生参赛作品的主题为“学汉语，写汉字”。

4. 数媒各大类参赛作品分组

数媒各大类参赛作品参赛时，按普通组与专业组分别进行。界定数媒类作品专业组的专业清单(参考教育部2020年发布新专业目录)，具体包括：

(1) 教育学类：040105 艺术教育。

(2) 新闻传播学类：050302 广播电视学、050303 广告学、050306T 网络与新媒体、050307T 数字出版。

(3) 机械类：080205 工业设计。

(4) 计算机类：080906 数字媒体技术、080912T 新媒体技术、080913T 电影制作、080916T 虚拟现实技术。

(5) 建筑类：082801 建筑学、082802 城乡规划、082803 风景园林、082805T 人居环境科学与技术、082806T 城市设计。

(6) 林学类：090502 园林。

(7) 戏剧与影视学类：130303 电影学、130305 广播电视编导、130307 戏剧影视美术设计、130310 动画、130311T 影视摄影与制作、130312T 影视技术。

(8) 美术学类：130401 美术学、130402 绘画、130403 雕塑、130404 摄影、130405T 书法学、130406T 中国画、130408TK 跨媒体艺术、130410T 漫画。

(9) 设计学类：130501 艺术设计学、130502 视觉传达设计、130503 环境设计、130504 产品设计、130505 服装与服饰设计、130506 公共艺术、130507 工艺美术、130508 数字媒体艺术、130509T 艺术与科技、130511T 新媒体艺术、130512T 包装设计。

备注：现有专业中如果涉及上述专业方向，视同按照专业类参赛。例如：计算机科学与技术(数字媒体方向)视同专业组参赛。

5. 计算机音乐创作类参赛作品分组

计算机音乐创作类参赛作品参赛时，按普通组与专业组分别进行。同时符合以下三个条件的作者，其参赛作品按计算机音乐创作类专业组参赛。

(1) 在师范大学或普通本科院校的音乐专业或艺术系科就读。

(2) 所在专业是电子音乐制作或作曲、录音艺术等类似专业，例如：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个条件的作者，其参赛作品均按普通组参赛。

五、大赛作品分类及说明

1. 软件应用与开发(统信杯)

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)算法设计与应用。
- (5)信创软件应用与开发。
- (6)区块链应用与开发。

说明：

(1)软件应用与开发的作品是指运行在计算机(含智能手机)、网络、数据库系统之上的软件，提供信息管理、信息服务、移动应用、算法设计等功能或服务。

(2)Web 应用与开发类作品，一般是 B/S 模式(即浏览器端/服务器端应用程序)，客户端通过浏览器与 Web 服务器进行数据交互，例如各类购物网站、博客、在线学习平台等。参赛者应提供能够在互联网上访问的网站地址(域名或 IP 地址均可)

(3)管理信息系统类作品，一般为满足用户信息管理需求的信息系统，具有信息检索迅速、查找方便、可靠性高、存储量大等优点。该类系统通常具有信息的规划与管理、科学统计和快速查询等功能。例如财务管理系统、图书馆管理系统、学生信息管理系统等。

(4)移动应用开发(非游戏类)类作品，通常专指手机上的应用软件，或手机客户端。例如，微信、微博、QQ 等各大社交 APP，淘宝、京东等购物 APP。

(5)算法设计与应用类作品，主要以算法为核心，以编程的方式解决问题并得以应用。既可以使用经典的传统算法，也可以利用机器学习、深度学习等新兴算法与技术，支持 C、C++、Python、MATLAB 等多种语言实现。涉及算法设计、逻辑推理、数学建模、编程实现等综合能力。

(6)信创软件应用与开发类作品，是指在国产操作系统及开发框架下的软件应用与开发，包括国产操作系统的应用适配，通用开发框架下的常用工具软件开发和应用开发等。本小类可包括企业赛题，一般为 1~3 个，各参赛队可任选一个企业赛题参加。

2023 年的企业赛题包括：①面向统信 UOS 等国产操作系统的应用适配，统信 DTK 通用开发框架下的常用工具软件开发和应用开发。②基于长河算法可视化开发平台的人工智能应用设计与开发。

(7)区块链应用与开发类作品，是指在现有的区块链底层或技术框架下的软

件应用与开发，包括智能合约、钱包转账等。本小类可包括企业赛题，一般为1~3个，各参赛队可任选一个企业赛题参加。

2023年的企业赛题有：基于微众FISCO、BCOS等平台设计开发区块链系统，以解决某个行业/场景的痛点或问题，包括但不限于将区块链技术应用于如下领域：供应链、版权保护、跨境、乡村振兴、司法存证、金融、碳中和、食品安全、慈善公益、医疗健康、社会治安、智慧城市等。

(8)本大类每个参赛队可由同一所院校的1~3名本科生组成，指导教师不多于2人。

(9)每位作者在本大类只能提交1件作品，无论作者排名如何。

(10)每件作品答辩时(含视频答辩)，作者的作品介绍(含作品演示)时长不超过7分钟。

2. 微课与教学辅助

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(限于唐诗宋词)微课(或教学辅助课件)。

(4)虚拟实验平台。

说明：

(1)微课是指运用信息技术，按照认知规律，呈现碎片化学习内容、过程及扩展素材的结构化数字资源，其内容以教学短视频为核心，并包含与该教学主题相关的教学设计、素材课件、教学反思、练习测试及学生反馈、教师点评等辅助性教学资源。

(2)教学辅助课件是指根据教学大纲的要求，经过教学目标确定、教学内容和任务分析、教学活动结构及界面设计等环节，运用信息技术手段制作的课程软件。

(3)微课与教学辅助课件类作品，应是经过精心设计的信息化教学资源，能多层次多角度开展教学，实现因材施教，更好地服务受众。本类作品选题限定于大学计算机基础、汉语言文学(唐诗宋词)和中小学自然科学相关教学内容三个方面。作品应遵循科学性和思想性统一、符合认知规律等原则，作品内容应立足于教材的相关知识点展开，其立场、观点需与教材保持一致。

(4)虚拟实验平台是指借助多媒体、仿真和虚拟现实等技术在计算机上营造可辅助、部分替代或全部替代传统教学和实验各操作环节的相关软硬件操作环境。

(5)本大类每个参赛队可由同一所院校的1~3名本科生组成，指导教师不多于2人。

(6)每位作者在本大类只能提交1件作品，无论作者排名如何。

(7) 每件作品答辩时(含视频答辩), 作者的作品介绍(含作品演示)时长应不超过 7 分钟。

3. 物联网应用

包括以下小类:

- (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。
- (6) 物联网专项。

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、数字博物馆等。

(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, 包括婴儿监控、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、智能穿戴监测设备等。

(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: 各类消费电子产品、通信产品、信息家电以及智能家居等。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) 物联网专项赛需要应用大赛组委会发布的企业的的相关技术和板卡, 一般为 1~3 个企业, 各参赛队任选一个参加。提供技术和板卡支持的企业信息, 将适时在大赛决赛区的官网公布。

(7) 作品必须有可展示的实物系统，需提交实物系统功能演示视频(不超过7分钟)与相关设计说明书，现场答辩过程应对作品实物系统进行功能演示。

(8) 本大类每个参赛队可由同一所院校的1~3名本科生组成，指导教师不多于2人。

(9) 每位作者在本大类只能提交1件作品，无论作者排名如何。

(10) 每件作品答辩时(含视频答辩)，作者的作品介绍(含作品演示)时长应不超过7分钟。

4. 大数据应用

包括以下小类：

(1) 大数据实践赛。

(2) 大数据主题赛。

说明：

(1) 大数据实践赛作品指利用大数据思维发现社会生活和学科领域的应用需求，利用大数据和相关新技术设计解决方案，实现数据分析、业务智能、辅助决策等应用。要求参赛作品以研究报告的形式呈现成果，报告内容主要包括：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。参赛作品应提交的资料包括：研究报告、可运行的程序、必要的实验分析，以及数据集和相关工具软件。

作品涉及的领域包括但不限于：

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)。

(2) 大数据主题赛采用组委会命题方式，一般为1~3个赛题，各参赛队任选一个赛题参加，赛题将适时在大赛相关网站公布。

(3) 本大类每个参赛队可由同一所院校的1~3名本科生组成，指导教师不多于2人。

(4) 每位作者在本大类只能提交1件作品，无论作者排名如何。

(5) 每件作品答辩时(含视频答辩)，作者的作品介绍(含作品的现场演示)时长应不超过7分钟。

5. 人工智能应用(新大陆杯)

包括以下小类：

(1) 人工智能实践赛。

(2) 人工智能挑战赛。

说明：

(1) 人工智能实践赛是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。作品涉及的领域，包括但不限于：智能城市与交通(包括汽车无人驾驶)、智能家居与生活、智能医疗与健康、智能农林与环境、智能教育与文化、智能制造与工业互联网、三维建模与虚拟现实、自然语言处理、图像处理与模式识别方法研究、机器学习方法研究。

(2) 人工智能挑战赛采用大赛组委会命题方式，一般为3~5个赛题，各参赛队任选一赛题参加，赛题将适时在大赛相关网站公布。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。

(3) 本大类实践赛每个参赛队可由同一所院校的1~3名本科生组成，挑战赛的为1~5名，指导教师不多于2人。

(4) 每位作者在本大类只能提交1件作品，无论作者排名如何。

(5) 每件作品答辩时(含视频答辩)，作者的作品介绍(含作品演示)时长应不超过7分钟。

6. 信息可视化设计

包括以下小类：

(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。

说明：

(1) 信息可视化设计侧重用视觉化的方式，归纳和表现信息与数据的内在联系、模式和结构，具体分为信息图形设计、动态信息影像、交互信息设计和数据可视化。

(2) 信息图形指信息海报、信息图表、信息插图、信息导视或科普图形。

(3) 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。

(4)交互信息设计指基于电子触控媒介、虚拟现实等技术的可交互的可视化作品，如交互图表以及仪表盘作品。

(5)数据可视化是指基于编程工具或数据分析工具(含开源软件)等实现的具有数据分析和数据可视化特点的作品。

(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，而且作者需要对参赛作品信息数据来源的真实性、科学性与可靠性进行说明，并提供源文件。该类别作品需要提供完整的方案设计与技术实现的说明，特别是设计思想与现实意义。数据可视化和交互信息设计作品还需说明作品应用场景、设计理念，提交作品源代码、作品功能演示录屏等。

(7)本大类每个参赛队可由同一所院校的1~3名本科生组成，指导教师不多于2人。

(8)每位作者在本大类只能提交1件作品，无论作者排名如何。

(9)每件作品答辩时(含视频答辩)，作者的作品介绍(含作品演示)时长应不超过7分钟。

7. 数媒静态设计

包括以下小类：

(1)平面设计普通组。

(2)环境设计普通组。

(3)产品设计普通组。

(4)平面设计专业组。

(5)环境设计专业组。

(6)产品设计专业组。

说明：

(1)本大类的参赛作品应以“中医药——中华优秀传统文化系列之三”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“四、比赛作品内容分类”中第2点所述。

(2)平面设计，内容包括服饰、手工艺、手工艺品、海报招贴设计、书籍装帧、包装设计等利用平面视觉传达设计的展示作品。

(3)环境设计，内容包括空间形象设计、建筑设计、室内设计、展示设计、园林景观设计、公共设施小品(景观雕塑、街道设施等)设计等环境艺术设计相关作品。

(4)产品设计，内容包括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、服饰等工具或生产设备等领域产品设计作品。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)本大类作品分普通组与专业组进行报名与评比。普通组与专业组的划分，参见“四、比赛作品内容分类”中第5点所述。

(6)参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组选拔赛，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。

(7)本大类每个参赛队可由同一所院校的1~3名本科生组成，指导教师不多于2人。

(8)每位作者在本大类只能提交1件作品，无论作者排名如何。

(9)每件作品答辩时(含视频答辩)，作者的作品介绍(含作品演示)时长应不超过7分钟。

8.数媒动漫与短片

包括以下小类：

- (1)微电影普通组。
- (2)数字短片普通组。
- (3)纪录片普通组。
- (4)动画普通组。
- (5)新媒体漫画普通组。
- (6)微电影专业组。
- (7)数字短片专业组。
- (8)纪录片专业组。
- (9)动画专业组。
- (10)新媒体漫画专业组。

说明：

(1)本大类的参赛作品应以“中医药——中华优秀传统文化系列之三”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“四、比赛作品内容分类”中第2点所述。

(2)微电影作品，应是借助电影拍摄手法创作的视频短片，反映一定故事情节和剧本创作。

(3)数字短片作品，是利用数字化设备拍摄的各类短片。

(4) 纪录片作品，是利用数字化设备和纪实的手法，拍摄的反映人文、历史、景观和文化的短片。

(5) 动画作品，是利用计算机创作的二维、三维动画，包含动画角色设计、动画场景设计、动画动作设计、动画声音和动画特效等内容。

(6) 新媒体漫画作品，是利用数字化设备、传统手绘漫画创作和表现手法，创作的静态、动态和可交互的数字漫画作品。

(7) 本大类作品分普通组与专业组进行报名与评比。普通组与专业组的划分，参见“四、比赛作品内容分类”中第5点所述。

(8) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组选拔赛，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。

(9) 本大类每个参赛队可由同一所院校的1~5名本科生组成，指导教师不多于2人。

(10) 每位作者在本大类只能提交1件作品，无论作者排名如何。

(11) 每件作品答辩时(含视频答辩)，作者的作品介绍(含作品演示)时长应不超过7分钟。

9. 数媒游戏与交互设计

包括以下小类：

(1) 游戏设计普通组。

(2) 交互媒体设计普通组。

(3) 虚拟现实 VR 与增强现实 AR 普通组。

(4) 游戏设计专业组。

(5) 交互媒体设计专业组。

(6) 虚拟现实 VR 与增强现实 AR 专业组。说明：

(1) 本大类的参赛作品应以“中医药——中华优秀传统文化系列之三”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“四、比赛作品内容分类”中第2点所述。

(2) 游戏设计作品的内容包括游戏角色设计、场景设计、动作设计、关卡设计、交互设计，是能体现反映主题，具有一定完整度的游戏作品。

(3) 交互媒体设计，是利用各种数字交互技术、人机交互技术，借助计算机输入输出设备、语音、图像、体感等各种手段，与作品实现动态交互。作品需体现一定的交互性与互动性，不能仅为静态版式设计。

(4) 虚拟现实 VR 与增强现实 AR 作品，是利用 VR、AR、MR、XR、AI 等各种虚拟交互技术创作的围绕主题的作品。作品具有较强的视效沉浸感、用户体验感和

作品交互性。

(5) 本大类作品分普通组与专业组进行报名与评比。普通组与专业组的划分，参见“四、比赛作品内容分类”中第5点所述。

(6) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组选拔赛，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。

(7) 本大类每个参赛队可由同一所院校的1~5名本科生组成，指导教师不多于2人。

(8) 每位作者在本大类只能提交1件作品，无论作者排名如何。

(9) 每件作品答辩时(含视频答辩)，作者的作品介绍(含作品演示)时长应不超过7分钟。

10. 计算机音乐创作

包括以下小类：

- (1) 原创音乐类普通组。
- (2) 原创歌曲类普通组。
- (3) 视频音乐类普通组。
- (4) 交互音乐与声音装置类普通组。
- (5) 音乐混音类普通组。
- (6) 原创音乐类专业组。
- (7) 原创歌曲类专业组。
- (8) 视频音乐类专业组。
- (9) 交互音乐与声音装置类专业组。
- (10) 音乐混音类专业组。

说明：

(1) 本大类的参赛作品应以“中医药——中华优秀传统文化系列之三”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“四、比赛作品内容分类”中第2点所述。

(2) 原创音乐类：纯音乐类，包含MIDI类作品、音频结合MIDI类作品。

(3) 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。

(4) 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。

(5)交互音乐与声音装置类：作品必须是以计算机编程为主要技术手段的交互音乐，或交互声音装置。提交文件包括能够反应作品整体艺术形态的、完整的音乐会现场演出或展演视频、工程文件、效果图、设计说明等相关文件。

(6)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。

(7)本大类作品分普通组与专业组进行报名与评比。普通组与专业组的划分，参见“四、比赛作品内容分类”中第6点所述。

(8)参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者符合专业组条件的，则该作品应参加专业组的竞赛。属于专业组的作品只能参加专业组竞赛，不得参加普通组竞赛；属于普通组的作品只能参加普通组竞赛，不得参加专业组竞赛。

(9)本大类每个参赛队可由同一所院校的1~3名本科生组成，指导教师不多于2人。

(10)每位作者在本大类中只能提交1件作品，无论作者排名如何。

(11)每件作品答辩时(含视频答辩)，作者的作品介绍(含作品演示)时长应不超过7分钟。

(12)为更有利于参赛作品的创作，本届大赛暂时取消往届大赛中“编曲类”计算机音乐作品小类，新增“交互音乐与声音装置类”小类。

11.国际生“学汉语、写汉字”

包括以下小类：

(1)软件应用与开发。

(2)微课与教学辅助。

(3)物联网应用。

(4)大数据应用。

(5)人工智能应用。

(6)信息可视化设计。

(7)数字媒体类。

说明：

(1)本大类参赛作品应以“学汉语、写汉字”为主题进行创作。

(2)本大类作品应用于国际中文教育领域，包括中国国内的对外汉语教学、国际上的汉语作为第二语言教学和海外华人社区中的学龄和学龄前华裔子弟的华文教育。

(3)本大类仅面向中国境内高校招收注册的在籍本科国际生(即来华留学本科生)。参赛作品的队员应全部为在籍本科国际生。若参赛作品有任何一名作者是中国国籍学生(持中国身份证或港澳台证件的学生属于中国国籍学生)，则该作

品只能参加第1~10类的竞赛，不得参加本大类；属于本大类的作品，可以参加第1~10类的竞赛，但不得在4C大赛内一稿多投。

(4)本大类的软件应用与开发类作品是指运行在计算机(含智能手机)、网络和/或数据库系统之上的软件，可在国际中文教育领域提供信息管理、信息服务、移动应用、算法设计等功能或服务。

(5)本大类的微课与教学辅助类作品包括微课、教学辅助课件和虚拟实验平台，作品说明详见“五.2.(1)(2)(3)”。本类作品应遵循科学性和思想性统一、符合认知规律等原则，作品内容应立足于在国际中文教育领域使用的教学材料的相关知识点展开，这些教学材料应由在中国注册的出版机构或其海外分支机构正式出版，作品立场、观点需与教学材料保持一致，可在国际中文教育领域应用。

(6)本大类的物联网应用类作品应以物联网技术为支撑，解决国际中文教育领域某一问题或实现某一功能的作品。该类作品必须有可展示的实物系统，作品提交时需录制实物系统功能演示视频(不超过7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)本大类的大数据应用类作品指利用大数据思维发现国际中文教育领域的应用需求，利用大数据和相关新技术设计解决方案，实现数据分析、业务智能、辅助决策等应用。要求参赛作品以研究报告的形式呈现成果，报告内容主要包括：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。参赛作品应提交的资料包括：研究报告、可运行的程序、必要的实验分析，以及数据集和相关工具软件。

(8)本大类的人工智能应用类作品针对国际中文教育领域的特定问题，提出基于人工智能的方法与思想的解决方案，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。

(9)本大类的信息可视化设计类作品可在国际中文教育领域应用，侧重用视觉化的方式，归纳和表现信息与数据的内在联系、模式和结构，包括以下作品形态：信息图形、动态信息影像(MG动画)、交互信息设计、数据可视化，作品说明详见“五.6.说明(2)(3)(4)(5)”。该小类要求作品具备艺术性、科学性、完整性、流畅性和实用性，而且作者需要对参赛作品信息数据来源的真实性、科学性与可靠性进行说明，并提供源文件。该类作品需要提供完整的方案设计与技术实现的说明，特别是设计思想与现实意义。数据可视化作品还需说明作品应用场景、设计理念，提交作品源代码、作品功能演示录屏等。

(10)本大类的数字媒体类作品可在国际中文教育领域应用，包括：静态设计类(作品说明详见“五.7.说明(2)(3)(4)”)、动漫与短片类(作品说明详见“五.8.说明(2)(3)(4)(5)(6)”)、游戏与交互设计类(作品说明详见“五.9.说明(2)(3)(4)”)。

(11)本大类每个参赛队可由同一所院校的1~3名本科生组成，指导教师不多于2人。

(12)每位作者在本大类中只能提交1件作品，无论作者排名如何。

(13) 每件作品答辩时(含视频答辩), 作者的作品介绍(含作品演示)时长应不超过 7 分钟。

六、日程安排

时间	完成事项	备注
4月10日 17:30前	各参赛院校组织本校师生登录系统注册报名	报名平台: https://2023.jsjds.com.cn/
4月27日 17:30前	各参赛院校完成校赛, 上报入围省赛名单	三等奖(含)以上可以推荐参加海南省级赛
5月5日 17:30前	参加省赛团队登陆大赛报名系统填报完善参赛信息	按比赛要求将学生证等信息拍照上传
5月16日 17:30前	作品及相关文件上传百度网盘	无作品取消比赛资格
5月20日 8:00-18:30	决赛(作品评审答辩及颁奖典礼)	答辩方式: 现场答辩

七、报名方式

(一) 各参赛院校教务处负责组织本校参赛团队的报名, 比赛报名系统已经为各校分配了本校的系统管理员账号及密码, 由本校教务处指派专门的老师负责管理, 各校系统管理员账号及密码请联系赛事组委会获取。

(二) 参赛团队登录大赛报名平台, 注册完成后按要求上传团队信息和作品资料。

注意事项:

1. 所有的参赛队员, 指导老师及领队都要在报名系统里注册, 否则不能添加个人信息, 注册完成后只需要队长填写作品信息。
2. 所有参加校赛的作品都要在系统里注册报名, 否则不能参加省赛。
3. 报名系统关闭前(5月5日17:30前)可以更改团队信息、作

品名称、指导老师等信息。

4. 在参赛系统中提交作品，按照参赛系统的要求，通过百度网盘等工具进行作品上传，共享作品链接到参赛系统中完成作品提交。

八、作品要求

（一）符合国家宪法和相关法律、法规，内容健康，符合民族文化传统、公共道德价值、行业规范等要求。

（二）所有参赛作品必须为原创作品。提交作品时，需同时提交该作品的源代码及源文件。不得抄袭或由他人代做。

（三）所有媒体设计或创作类作品，均应以上述设定的主题进行设计，否则为无效作品。

（四）所有参赛作品必须是未公开参加过校外任何类型比赛的作品。同时参加其它比赛并获奖的作品不得报名参加本次大赛，历年参加各类比赛并获奖的作品不得参赛，否则为无效作品。

（五）所有类别（组）、所有小类的每一件参赛作品，均必须是作者为本届大赛期间（2022年7月1日-2023年5月20日）完成的原创作品，作品完成者与参赛作者必须一致。与已发表、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。

（六）无论何时，参赛作品一经发现涉嫌重复参赛、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、相关人员所在学校校名。

九、参赛要求

(一) 参赛选手可以组队，也可以单独参赛，每队参赛人数为1-3人或1-5人（不同类别有所差异，详见“五、大赛作品分类及说明”中的要求或参考国赛官网的文件规定），每队指导教师不多于2人。

(二) 进入最终答辩的团队至少派1名队员参加决赛答辩。无人参加答辩的团队，其作品不参加评审不获奖。

(三) 参赛选手和指导老师必须是同一所学校，不能跨学校组队和指导。

(四) 每位作者在同一个大类中只能参加1件作品，无论作者排名如何。

(五) 每个学校必须安排一名或多名教师为领队，负责带队组织本校学生参加省赛，学生不能为领队。

(六) 答辩时间要求：本科组每组不超过10分钟；高职高专组每组不超过6分钟。

十、奖项设置及评奖原则

海南省级赛设学生奖、优秀指导教师奖和优秀组织奖，并颁发奖状。

(一) 学生奖

本科组设：一等奖作品数不高于参加省级赛有效作品数的10%，二等奖不高于20%，三等奖不高于30%。其中，本科组获一、二等奖（含二等奖）具有推荐参加“国赛”决赛的资格。

高职组设：一等奖作品数不高于参加省级赛有效作品数的10%，二等奖不高于20%，三等奖不高于30%。高职组无国赛决赛。

(二) 指导教师奖、组织奖

优秀指导教师奖：获一等奖作品的指导教师

优秀组织奖：根据赛事具体情况设定

（三）评奖原则

海南省级赛将坚持公开、公平、公正的原则评审每件作品。

十一、竞赛流程

（一）2023年4月27日17:30前，各学校完成校赛并报送参加省赛名单（校赛三等奖（含）以上可以推荐参加海南省级赛，推荐参加省级赛的比例不能高于本校校赛有效作品数的50%）。

（二）2023年5月5日17:30前，在全国赛官网指定的大赛报名平台报名并完成参赛信息的填报。

（三）2023年5月16日17:30前，作品及相关文件上传百度网盘，无作品取消比赛资格。

（四）2023年5月20日上午8:00，省赛开始，所有参赛队伍必须派1名以上队员参加答辩。现场答辩地点在海南师范大学桂林洋校区第二公共楼。

（五）2023年5月25日前，各本科院校向省赛组委会推荐最终参加国家级比赛名单（省赛二等奖以上作品具有推荐参加“国赛”决赛的资格）。高职组无“国家级比赛”。

十二、其他注意事项

（一）请各高校成立校级工作机构，由分管校领导负责，由教务处及有关院系负责人组成。各校要根据《海南省大学生计算机设计大赛章程》、《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》、《高等学校文科类专业大学计算机教学要求》

及大赛的相关规定积极组队参加,并对指导教师的工作量认定及组队参赛经费等方面给予必要的支持。

(二) 国赛时间、地点及其他信息详见国赛官网。

(三) 国赛官网及报名系统网址:

报名平台: <https://2023.jsjds.com.cn/>

大赛信息发布网站: <http://jsjds.blcu.edu.cn>

(四) 参赛组委会联系人

罗志刚 13307609500

陈叙明 13907698203

Email: 33099047@qq.com。

海南省高等学校计算机类专业教学指导委员会

中国大学生计算机设计大赛海南省级赛组委会

2023年3月16日