

附件 1:

2017 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

2017 年广东省大学生计算机设计大赛

(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。

大赛作品内容共分:团体程序设计天梯赛,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,AII 联盟类。类(组)下面分

设若干小类。

大赛作品分类与竞赛分组：

1. 团体程序设计天梯赛。

“团体程序设计天梯赛”将作为“中国高校计算机大赛-团体程序设计天梯赛”广东省赛区分赛，采用“中国高校计算机大赛-团体程序设计天梯赛”的命题及竞赛规程，选拔优秀团队授予获奖等级及参与全国总决赛。

说明：

(1) 参赛队组成

竞赛分为 3 个组别：

A) 本科专业组

B) 本科非专业组

C) 高职专业组

每所高校每个组别最多有 3 支队伍参加比赛，每支参赛队由 5-10 名队员组成。

每个参赛队必须有一名教练，教练必须是参赛队所属高等学校的正式教师。一位教练可以作为多支参赛队的代表，负责竞赛活动中的指导和联系等工作。教练必须保证所有队员符合本规程的规定。

(2) 本项赛事由华南师范大学教师发展中心负责竞赛组织工作。各参赛队伍需要在 3 月 15 日前完成报名工作，并在 3 月 25 日集中到华南师范大学石牌校区参加竞赛。

2. 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) 每校参赛作品不多于 8 件，每小类不多于 4 件。

3. 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) 每校参赛作品不多于 8 件，每小类不多于 4 件。

4. 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) 每校参赛作品不多于 8 件，每小类不多于 4 件。

5. 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) 每校参赛作品不多于 8 件，每小类不多于 4 件。

6. 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) 每校参赛作品不多于 8 件，每小类不多于 4 件。
- (3) 2017 年本组赛事不设企业命题。

7. 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) 每校参赛作品不多于 8 件，每小类不多于 4 件。

8. 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) 每校参赛作品不多于 8 件，每小类不多于 4 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。

9. AII 联盟类。

本类赛事分类由联盟企业命题而定，具体每个小类的要求详见竞赛网站。

说明：

(1) 每队参赛人数为 1-3 人。

(2) 每校报名数量不多于 8 件，每小类不多于 4 件。

(五) 竞赛时间及报名方式

1. 竞赛时间

(1) 第 1 类竞赛的竞赛时间为 3 月 25 日。

(2) 第 2-9 类竞赛分为网络初评和现场决赛

网络初评时间：2017 年 4 月 28 日-5 月 12 日

现场决赛时间：2017 年 6 月上旬

2. 参赛报名

(1) 第 1 类竞赛报名安排如下

每个参赛队可在“中国高校计算机大赛”网站 (<http://www.c4top.cn>) 完成报名，截止日期为 3 月 15 日。

本项赛事注册费为 500 元/队，会务费为 150/人。竞赛承办单位将会为各参赛队伍提供竞赛当天的午餐及晚餐，并为参赛学校联系住宿提供帮助，各参赛队伍的交通及住宿费用自理。推荐参加本类赛事的全国总决赛将不再收取任何费用。

参赛费用缴费方式详见竞赛网站说明。

(2) 第 2-9 类竞赛报名安排如下

① 大赛官方网站将在 2017 年 3 月 20 日开通网上报名系统。

② 网上报名截止日期：2017 年 4 月 15 日。

③ 参赛学生在截止日期前，在大赛官网进行网上报名，报名信息经过与学校汇总参赛表格核对审核后，方可提交作品。

④ 汇总报名信息。以学校为单位，将作品报名表、作品汇总表（详见附件）电子版发送至竞赛邮箱，请注明 xx 大学计算机竞赛报名。每个作品参赛费用为 ¥100。

汇总截止日期：2017 年 4 月 20 日

报名邮箱：gdjsjds2017@126.com

3. 2-9 类竞赛作品提交

(1) 网上提交作品截止日期：2017 年 4 月 23 日。

(2) 参赛学生在截止日期前，在大赛报名系统中按要求在线提交作品及相关文件。

审核通过后，参赛学校方可向大赛承办单位（广东外语外贸大学）

上交报名费并发送汇款凭证电子版至 gdjsjds2017@126.com 邮箱。

(六) 第 2-9 类竞赛参赛作品要求

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. 所有作品播放时长不得超过 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，时长亦不得超过 10 分钟。

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）。

4. 各竞赛类别参赛作品要求，请各参赛选手及时关注省大赛网站 (<http://5ystudy.gdoa.net/>)。

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

指导单位：广东省高等学校公共计算机课程教学指导委员会

协办单位：广东省大学计算机课程 AII 联盟

(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学院院长）

袁长青（广东外语外贸大学教务处处长）

陈启买（华南师范大学教师发展中心主任）

组织委员会办公室

主任：柯晓华（广东外语外贸大学信息学院副院长）

成 员：麦培年，陈仕鸿，张新猛，叶璐杨，谢石顺，王楚
鸿

（二） 评审委员会

评审专家委员会主任：

叶惠文 华南师范大学教授

评审专家委员会副主任：

蒋盛益 广东外语外贸大学教授

陈启买 华南师范大学教授

王志强 深圳大学教授

陈尹立 广东金融学院教授

易法令 广东药学院教授

凌捷 广东工业大学教授

成员：

许 勇 华南理工大学教授

吴 迪 中山大学教授

龚永义 广东外语外贸大学教授

周咏梅 广东外语外贸大学教授

申宇铭 广东外语外贸大学教授

杨俊杰 岭南师范学院教授

谢仕义 广东海洋大学教授

三、竞赛规则

（一） 第 1 类竞赛评审

1. 比赛时长为 3 小时，竞赛中 3 个不同组别使用同一套题目，在同一时间，按照统一评分规则进行比赛。竞赛语言包括 C、C++ 和

Java。

2. 参赛队员仅可以携带无计算功能的铅笔或水笔入场。

3. 参赛队员不能携带任何可用计算机处理的软件或数据(不允许任何私人携带的存储设备或计算器)。

4. 参赛队员不能携带包括无线电接收器、移动电话等在内的任何类型的通讯工具。

5. 参赛队伍首先根据所有队员的总有效得分进行排名。在决定获奖队伍时,如果多支队伍总有效分相同,则根据其最高级别的有效分进行排名;若还有并列,则根据其最高级别完整解决问题的总个数进行排名;若仍然并列,则获得并列名次。

6. 命题组负责题目的质量,并在比赛结束后对所有提交的代码进行查重检验,在24小时内提交检验合格报告。竞赛专家委员会在与命题组协商后确定获胜队伍,这个决定是最终的。

(二) 第2-9类竞赛竞赛评审

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。

1. 参赛作品网络初评

具体程序如下:

网络初评时间:2017年4月28日-5月12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 2017 年 5 月 14 日在广东省高校大学生计算机设计大赛网站（网址将于近日公布）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并由承办单位通知参赛学校。

2. 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：2017 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 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。

（三）奖项设置

竞赛设学生奖、优秀指导教师奖和优秀组织单位奖

1. 学生奖

第 1 类竞赛按照 3 个组别设立团队奖，3 个组别分别按本组内的比例划分获奖名额，设一、二、三等奖，一、二、三等奖获奖比例分别为实际参赛队伍数量的 6%、12%、24%。团队中的每一个成员均可获得独立一份获奖证书。

第 2-9 类竞赛设一、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

指导的学生取得省赛一等奖的指导教师获优秀指导教师奖。

（三）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）竞赛结果公示

竞赛结果将在现场评审结束 2 日内在大赛网站进行公示。

四、其他

（一）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

（二）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。

（三）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,请随时参见省大赛网站。

3. 大赛QQ群

为配合本次大赛,特开通QQ群,负责发布大赛相关通知公告,各校大学计算机课程负责人可加入留意相关动态。

附件2:

2017年广东省大学生计算机设计大赛作品

报 名 表

作品名称				作品报名编号					
作品类别		请注明大类及小类, 格式: “大类名称--小类名称”							
参赛学校									
联系人				联系人通讯地址					
电 话				手机			Email		
参 赛 学 生		姓名	性别	年级	专业		联系电话		
	1								
	2								
	3								
指 导 教 师		姓名	性别	职称	专业		联系电话		
	1								
	2								
作品内容简介 (以下各部分内容请不要超过 300 字)									
作品安装说明									
作品效果图									
设计思路									
设计重点和难点									
指导教师自评									
其它说明									

注: 此表为纸质报名表, 网上填写报名信息时, 还需提供学生证扫描件或照片。

附件3:

2017年广东省大学生计算机设计大赛
作品汇总表

学校: (公章)

学校名称					
学校联系人		联系人通讯地址			
办公电话		手机		Email	
组别	作品名称				
	作品报 名编号	小类	作品名称		
软件应用与 开发					
		
教学课件					
		
数字媒体 (普通组)					
		
数字媒体 (专业组)					
		
中华民族 文化					
		
数字媒体设 计类动漫游 戏组					
		
AII 联盟类					
		

注: 此表格可以适当调整, 需加盖学校教务部门或分管竞赛的其他处级部门公章,

扫描后发送到竞赛报名邮箱。