

江苏省教育厅

关于转发举办 2018 年江苏省大学生计算机设计大赛 暨 2018 年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“建策杯”2018 年江苏省大学生计算机设计大赛暨 2018 年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“建策杯”2018 年江苏省大学生计算机设计大赛暨 2018 年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

2018 年 1 月 15 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“建策杯”2018年江苏省大学生计算机设计大赛 暨2018年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“2018年(第11届)中国大学生计算机设计大赛”的通知》(中大计赛函〔2017〕015号)要求,根据国家有关高等学校创新能力提升计划、进一步深化高校教学改革、全面提高教学质量的精神,为进一步加强教学实践,促进互相交流,以利于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,培养其创新创业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“建策杯”2018年江苏省大学生计算机设计大赛暨2018年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、南京晓庄学院、南京建策科技股份有限公司承办。

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：2018 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/专业组）、数字媒体设计类动漫游戏（普通组/专业组）、数字媒体设计类 1911 年前中华优秀传统文化元素设计（普通组/专业组）、数字媒体设计类中华民族服饰手工艺品建筑、软件服务外包类（医药组/企业组）、人工智能应用类等 8 大类（大赛作品分类见附件），每个大类下设若干小类。其中，数字媒体设计类、数字媒体设计类动漫游戏、数字媒体设计类 1911 年前中华优秀传统文化元素设计均分为普通组和专业组进行评比；数字媒体设计类、数字媒体设计动漫游戏类的参赛作品主题为“人工智能畅想”；人工智能应用类的主题为“我们身边的人工智能”。

3. 参赛名额：每校推荐参加省赛的作品数量详见附件。

三、奖励办法

本届大赛设特等奖、一等奖、二等奖、三等奖和优胜奖各若干项，其中本科生获得的特等奖、一等奖、二等奖将推荐参加 2018 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评审通过后方可参加决赛）。

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初赛及决赛评委。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评奖结果，大赛组委会不予承认。

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。

(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。申诉作品将由大赛仲裁组处理。

现场决赛包括作品现场展示与答辩、决赛评审、公示等环节。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：现场展示及说明时间不超过10分钟，答辩时间约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)决赛评审：答辩成绩分类排名后，根据大赛奖项设置名额比例，确定各作品奖项的等级。

(3)公示：根据前述作品现场决赛的情况，确定作品奖项的等级名单及推荐参加2018年中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：选题简明、设计合理、教学内容科学正确、作品结构完整、语言规范、教学形式新颖、趣味性强。

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、技术架构与实现方案合理、具有创新性、可行性。

人工智能应用类：以人工智能应用场景和相关机器学习算法为

核心，方案设计完整，应用实现良好。

4. 评审管理细则

初评阶段：每件作品安排 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 4 分；推荐，计 3 分；弱推荐，计 2 分；不推荐，计 1 分；强烈不推荐，计 0 分），不同评价值对应不同得分。合计 3 名评委的评价分，根据类别作品数量，由得分排序确定作品是否入围决赛。如果作品安排复审，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，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。采取三级评审机制：评审小组、类别大组、终审组。每个评审小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）。每小组全部作品的全部专家序值累计，从小到大排序，评委序值累计相等的作品由评审小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）。如果某类别全部作品在同一评审小组内进行答辩评审，则该小组作品按奖项比例、按作品小组序拟定各作品的奖项等级，报终审组核定；如果某类作品分布在多个评审小组中进行答辩评审，则由各类别大组组长根据作品质量、奖项比例平衡各类别作品的奖项等级，核定各作品奖项等级。终审组在平衡各类作品的奖项比例以及对于违规作品的确认后，核定各作品等级，报大赛组委会批准后进行公示。

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2018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2018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，为便于统计验证，通过邮局的“邮政汇款”功能寄出；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。寄报名费时请在汇款单附言注明网上报名时分配的作品编号。如作品数较多附言无法写全作品编号，请分单汇出。

决赛参赛队按每件作品交纳参赛费500元，食宿自理。学生参赛费用应由参赛学生所在学校承担。学校有关部门要积极支持大赛工作，对指导教师在工作量、活动经费等方面给予必要的支持。

2. 2018年5月12日前完成作品初评、公布现场决赛作品名单；

2018年5月19日~5月20日在南京晓庄学院举行现场决赛；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。2018年5月30日前公布获奖作品名单和推荐参加中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：“建策杯”2018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

2017年12月20日

附件

“建策杯”2018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：人工智能畅想）。包括以下小类：

- (1)计算机图形图像设计。
- (2)交互媒体设计。
- (3)DV 影片。

专业组（参赛主题：人工智能畅想）。包括以下小类：

- (1)计算机图形图像设计。
- (2)交互媒体设计。
- (3)环境设计。

(4)工业产品设计。

四、数字媒体设计类动漫游戏（普通组/专业组，参赛主题：人工智能畅想）。包括以下小类：

(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。

五、数字媒体设计类 1911 年前中华优秀传统文化元素设计（普通组/专业组，参赛主题：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。主体内容、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。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。）包括以下小类：

(1)微电影。

(2)数字短片。

(3)纪录片。

六、数字媒体设计类中华民族服饰手工艺品建筑（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。

七、软件服务外包类

医药组。包括以下小类：

- (1)健康管理与监护智能设计及应用。
- (2)计算机辅助诊断与治疗相关设计及应用。
- (3)医药健康大数据分析。
- (4)医药专业课程与教学平台相关设计及应用。
- (5)医药信息系统应用与开发。
- (6)与医药健康相关的其它 IT 应用及创新。

企业组。包括以下小类：

- (1)大数据分析。
- (2)物联网应用。
- (3)移动终端应用。
- (4)移动互联网。
- (5)电子商务。

八、人工智能应用类。(参赛主题：我们身边的人工智能)。包括以下小类：

- (1)人工智能应用方案设计。
- (2)人工智能应用程序设计。

说明：

1、每校参赛名额以及每队参赛人数要求：

每位作者只能参加每个大类的一个作品，人工智能应用类别允许一人参加不超过 3 个作品。

各类别每校参赛作品名额及每队参赛人数详见下表:

	类别	每校大 类名额	每校小 类名额	每队参 赛人数
1	软件应用与开发类	≤4件	≤2件	1~3人
2	微课与教学辅助类	≤4件	≤2件	1~3人
3	数字媒体设计类(普通组/ 专业组)	≤4件	≤2件	1~3人
4	数字媒体设计类动漫游戏 (普通组/专业组)	≤4件	≤2件	1~3人
5	数字媒体设计类1911前中 华优秀传统文化元素设计 (普通组/专业组)	≤4件	≤2件	1~5人
6	数字媒体设计类中华民族 服饰手工艺品建筑	≤4件	≤2件	1~3人
7	软件服务外包类(医药组)	≤4件	≤2件	1~3人
	软件服务外包类(企业组)	≤6件	≤2件	3~5人
8	人工智能应用类	≤6件	≤3件	1~3人

2、“软件应用与开发类”、“微课与教学辅助类”、“数字媒体设计类中华民族服饰手工艺品建筑”、“软件服务外包类”、“中国大学生人工智能大赛”作品参赛对象不分专业。

3、数字媒体设计类、数字媒体设计类动漫游戏、数字媒体设计类1911年前中华优秀传统文化元素设计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、软件应用与开发类的作品应注意和人工智能应用类作品的区别：若作品不包含或者不以人工智能算法为核心算法，则应报本组的比赛。

5、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。

6、数字媒体设计类作品应该主要进行具有人工智能畅想或带有科幻色彩的场景展示，并不要求完整的系统设计和程序实现。

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。

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。

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。

7、大赛软件服务外包类作品分为计算机辅助医疗应用组和企业组两类。该组作品也应注意和人工智能应用组作品的区别：强调服务外包特性、不以人工智能算法为核心。

医药组的核心是“计算机及互联网技术在辅助医药健康领域中的应用”这一主题。省级复赛技术上（评比专家组）由教育部高等学

校大学计算机课程教指委医药类专家等组成，报名等组织由省级直报平台处理。

企业命题由赛组委会赛务委员会在大赛官网上公布“2018年大赛软件服务外包企业命题”。其中大数据分析 11 题，物联网应用 7 题，移动终端应用 7 题，移动互联网 2 题、电子商务 1 题，共 28 题。希望大家能够踊跃选做。具体细节请查阅大赛官网 <http://www.jsjds.org>，以及稍后发布的详细规程。

8、人工智能应用类的作品应为与大学生日常生活密切相关的人工智能应用解决方案，必须以人工智能应用场景和人工智能算法为主要内容。

人工智能应用方案设计类作品需要有完整的方案设计，主要内容包括但不限于：作品应用场景、设计理念、技术方案（用户需求、可行性分析、技术路线）、作品外观设计或界面（仅界面）演示视频等。

人工智能应用程序设计类作品需要有完整的方案设计和系统实现。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、作品功能现场演示等。