

# 江苏省大学生计算机设计大赛组织委员会函件

---

## 关于举办 2020 年江苏省大学生计算机设计大赛的通知

各有关高校教务处：

根据全国教育大会精神，全面振兴本科教育，提高本科教学质量，切实提高大学计算机教学水平，激励大学生学习计算机知识、技术、技能的兴趣和潜能，提高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 2020 年江苏省大学生计算机设计大赛。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（组委会名单见附件 1）主办，江苏省计算机学会、南京航空航天大学承办。

### 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：2020 年大赛作品分设软件应用与开发、微课与教学辅助、物联网应用、大数据、人工智能、信息可视化设计、数媒中华优秀民族文化元素、数媒中华优秀民族文化元素（专业组）、数

媒动漫与微电影、数媒动漫与微电影（专业组）、数媒游戏与交互设计、数媒游戏与交互设计（专业组）等 12 个大类，每个大类下设若干小类。

3. 参赛名额：每校推荐参加省赛的作品数量参见附件 2。

### **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、二等奖和三等奖将推荐参加 2020 年中国大学生计算机设计大赛决赛及其它赛事。

### **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 2020 年中国大学生计算机设计大赛决赛的作品名单，并在网站上公示。

### **3. 评审原则**

评委根据以下原则评审作品：

(1)软件应用与开发类：运行流畅、整体协调、开发规范、创意新颖。

(2)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。

(3)物联网应用类：以物联网技术为支撑，形成某一具体应用的完整方案。

(4)大数据类：以特定领域大数据为基础，针对某一领域的问题，提出一套较为完整的大数据驱动的解决问题的方案。。

(5)人工智能类：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。

(6)信息可视化设计类：主题突出、创意新颖、技术流畅，具有艺术性、科学性、完整性、流畅性和实用性。

(7)数媒中华优秀民族文化元素、数媒动漫与微电影、数媒游戏与交互设计类：主题突出、创意新颖、技术先进、表现独特。

### **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，分为强烈推荐计 2 分、推荐计 1 分、不推荐计 0 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。

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，然后从高到低排序，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评委序值累计，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2020年4月11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2020年4月11日，逾期视为无效报名，没有参赛资格。

参赛报名费为每件作品 200 元，可通过银行汇款或邮局的邮政汇款功能寄出，为便于统计验证，请在银行汇款附言中或邮政汇款附言单中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。报名费发票在报名结束后统一开具、集中寄发（进入决赛的院校在决赛参赛时领取，未进入决赛的院校在决赛后集中邮政挂号寄出）。

### (1) 银行汇款

收款名称：江苏省计算机学会

收款账号：4301011109002000471

开户行名称：工商银行南京大方巷支行

### (2) 邮政汇款

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

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. 2020 年 5 月 10 日前完成作品初评、公布现场决赛作品名单；2020 年 5 月 23 日～5 月 24 日在南京航空航天大学江宁校区举行现场决赛；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。2020 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：叶锡君，电话：18651600817，电子邮箱：jsjdsyk@163.com。

附件 1： 2020 年江苏省大学生计算机设计大赛组织委员会名单

附件 2： 2020 年江苏省大学生计算机设计大赛作品分类



## 附件 1

### 2020 年江苏省大学生计算机设计大赛 组织委员会名单

主任：王成斌（省教育厅） 吕 建（南京大学）

副主任：邵 进（省教育厅） 周志华（江苏省计算机学会）  
施大宁（南京航空航天大学）

委员：徐 庆（江苏省教育厅） 陶先平（江苏省计算机学会）  
金 莹（江苏省计算机学会） 王 栋（南京大学）  
沈孝兵（东南大学） 朱建军（南京航空航天大学）  
王 栋（南京理工大学） 边 霞（南京师范大学）  
汤克明（盐城师范学院） 屠世浩（中国矿业大学）  
詹和平（南京艺术学院） 张 清（扬州大学）  
周 毅（苏州大学） 顾健辉（南通大学）  
李 畅（江苏经贸职业技术学院） 徐 冰（江苏省教育厅）

秘书长：张 洁（江苏省计算机学会）

副秘书长：赵蕴龙（南京航空航天大学） 徐 锋（南京航空航天大学）

## 附件 2

### 2020 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. 算法设计与应用。

#### **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（唐诗宋词）微课（或教学辅助课件）
4. 虚拟实验平台。

#### **三、物联网应用类。** 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。

#### **四、大数据实践类。**

## **五、人工智能实践类。**

## **六、信息可视化设计类。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。

## **七、数媒中华优秀文化元素类。内容包括服饰、手工艺、手工 艺术品、建筑。包括以下小类：**

1. 平面设计。
2. 环境设计。
3. 产品设计。

## **八、数媒中华优秀文化元素类（专业组）。内容包括服饰、手工 艺、手工艺品、建筑。包括以下小类：**

1. 平面设计。
2. 环境设计。
3. 产品设计。

## **九、数媒动漫与微电影类。主题是中华优秀传统文化元素。包 括以下小类：**

1. 微电影。
2. 数字短片。

3. 纪录片。
4. 动画。
5. 新媒体漫画。

**十、数媒动漫与微电影类（专业组）。主题是中华优秀传统文化元素。**包括以下小类：

1. 微电影。
2. 数字短片。
3. 纪录片。
4. 动画。
5. 新媒体漫画。

**十一、数媒游戏与交互设计类。主题是鸟与人类。**包括以下小类：

1. 游戏设计。
2. 交互媒体设计。
3. 虚拟现实 VR 与增强现实 AR。

**十二、数媒游戏与交互设计类（专业组）。主题是鸟与人类。**包括以下小类：

1. 游戏设计。
2. 交互媒体设计。
3. 虚拟现实 VR 与增强现实 AR。

## **说明：**

1. 每个类别的参赛作品报名数量要求：

- 数媒动漫与微电影类和数媒游戏与交互设计类每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。其余类别每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。
- 每位作者在每类作品中只能参与 1 件，无论作者排名如何。
- 每位指导教师在每类作品中，不能指导多于 3 件，每小类不能指导多于 2 件，无论指导教师的排名如何。
- 每校提交的作品每类不多于 4 件，每小类不多于 2 件。

2. 数媒类分为数媒中华优秀民族文化元素类、数媒动漫与微电影类、数媒游戏与交互设计类三种，每种按普通组与专业组两大类进行比赛，专业组直接标明，普通组不再标明。

其中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。

作品中只要有一位作者属于上述专业，即必须参加相应数媒类专业组比赛。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。

3. 数媒中华优秀民族文化元素类内容包括服饰、手工艺、手工艺品、建筑（“平面设计”小类），以及有关空间形象设计等环境设计（“环境设计”小类）、传统工业和现代科技的产品（“产品设计”小类）。实现方式限于数媒静态设计。

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。

产品设计的含义限指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、服饰的工具或设备等领域产品设计。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。

4. 数媒动漫与微电影类的主题为中华优秀传统文化元素。内容包括：(1)自然遗产、文化遗产、名胜古迹。(2)唐诗宋词。(3)清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统的中华文化元素。

5. 数媒游戏与交互设计类的主题是鸟与人类。该主题重点是培养参赛者的环保意识，爱护鸟类、保护鸟类，营造良好的绿色的生态环境。作品中提到的鸟类必须是现实世界，或曾经存在过地球的鸟类，不是梦幻虚构神话中编撰的鸟类。

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。

6. 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，则应报软件应用与开发类。

7. 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。

小类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。

8. 物联网应用类的小类城市管理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、文物保护和数字博物馆。

小类医药卫生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，如婴儿监控、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。

小类运动健康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。

小类数字生活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，包括如下方面：各类消费电子产品、通信产品、信息家电以及智能家居等方面。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。

小类行业应用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，包括如下方面：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。

作品必须有可展示的实物系统，作品提交时需录制系统演示视频（不多于 10 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。

9. 大数据实践类作品必须以特定领域大数据为基础，针对某一领域的问题，提出一套较为完整的大数据驱动的解决问题的方案。要求作品以研究报告的方式呈现，需要提供数据源的描述，可运行的系统，必要的实验分析结果，以数据来源和相关处理软件程序为附件。报告主要内容包括：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。作品可涉及以下领域：  
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社交与电商大数据（舆情、电商、兴趣爱好、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）⑧其它。

10. 人工智能实践类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。作品可涉及但不限于以下领域：①智慧城市与交通（包括无人驾驶）②智能家居与生活③智能医疗与健康④智能农林与环境⑤智能教育与文化⑥智能制造与工业互联网⑦三维建模与虚拟现实⑧自然语言处理⑨图像处理与模式识别方法研究⑩机器学习方法研究。

11. 信息可视化设计类作品需要提供完整的方案设计与技术实现的说明，特别是需要说明设计思想及现实意义，作品均需要提供源文件。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。作者需要对参赛作品的信息数据来源的真实性、科学性与可靠性提供备注。数据可视化作品需要提供完整的方案设计与代码

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、作品功能演示等。

小类信息图形指信息海报、信息图表、信息插图、地图、信息导视或科普图形。

小类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。

小类交互信息设计指基于电子触控媒介的界面设计，如交互图表以及仪表板设计。

小类数据可视化是指基于编程工具/开源软件（如 Python, JavaScript, Processing, E-chart, D3.js 等）或数据分析工具（如 Matlab, Tableau 等）等实现的数据可视化。

12. 作品若涉及到国家疆域版图，必须符合中国地图出版社出版的标准地图要求。

13. 所有类别、所有小类的每一件作品均必须为作者原创，如果和已发表、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。

无论何时，参赛作品一经发现如有涉及重复参赛、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。