附件：

 [**2017 年淮海工学院大学生计算机设计大赛作品分类**](http://jwc.hhit.edu.cn/UserFiles/201121/files/20150316092354520.doc)

**1．软件应用与开发，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。

**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（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。

微课与教学辅助说明：

（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。

**3．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。

数字媒体设计类普通组说明：

（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。

（2）数字媒体类分普通组与专业组进行竞赛。

（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）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。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。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。对专业组的产品设计也作相同的解读。

**4．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。

数字媒体设计类专业组说明：

（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．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）。

**6．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。

数字媒体设计类中华优秀传统文化元素微电影组说明：

（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。

**7. 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。

数字媒体设计类中华民族文化元素组说明：

（1）每队参赛人数为1 - 3 人。

（2）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。

**8．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。

（6）软件服务外包类参赛队作者人数限制为 3 - 5 人。