

# 关于举办 2024 年广东省大学生计算机 设计大赛的预通知

各普通高等院校：

为进一步提高广东省高校计算机教学水平，激发省内各高校大学生学习计算机知识和技能的兴趣和潜能，根据《广东省教育厅关于公布 2023-2024 年广东省本科高校大学生学科竞赛承办单位的通知》的遴选结果，已纳入省学科竞赛统筹范畴的 2024 年“广东省大学生计算机设计大赛”将由广东外语外贸大学承办。学校根据省教育厅通知要求制定了大赛实施方案（见附件），各高校可参照实施方案中的项目分类及参赛要求组织本校学生积极参加竞赛活动，并初步按实施方案的时间提交比赛作品，具体时间及提交方式将根据教育主管部门的要求另正式通知。

附件：《2024 年广东省大学生计算机设计大赛实施方案（草案）》



附件：

# 2024 年广东省大学生计算机设计大赛

## 暨第 17 届中国大学生计算机设计大赛粤港澳大湾区赛

### 实施方案（草案）

为做好 2024 年广东省大学生计算机设计大赛(以下简称大赛)工作，特制定本实施方案。

#### 第一章 指导思想

根据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，广东省教育厅定期举办广东省大学生计算机设计大赛。

#### 第二章 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

## 2.1 组织委员会

主任：姜琳（广东省教育厅） 焦方太（广东外语外贸大学）

副主任：王常吉（广东外语外贸大学） 陈启买（华南师范大学）

陈金诗（广东外语外贸大学）

委员：毛明志（中山大学） 高英（华南理工大学）

刘财兴（华南农业大学） 全渝娟（暨南大学）

刘冬宁（广东工业大学） 王志强（深圳大学）

谷岩（广州大学） 蒋盛益（广州商学院）

李春英（广东技术师范大学） 聂哲（深圳职业技术大学）

余明辉（广州番禺职业技术学院）

秘书长：谢柏林（广东外语外贸大学） 张兵（广东省教育厅）

刘丽玉（广东外语外贸大学）

副秘书长：李宇耀（广东外语外贸大学） 吴笛（广东外语外贸大学）

成员：郭境科（广东外语外贸大学） 邓云（广东外语外贸大学）

宋鹏飞（广东外语外贸大学） 张新猛（广东外语外贸大学）

## 2.2 评审委员会

### 2.2.1 组建评审委员会

#### （1）专家遴选

由组委会在专家库中遴选来自省内高校具有高级职称或具有丰富行业经验的专家，其中，非办赛单位专家人数比重不低于 80%。

#### （2）组建评审小组

根据各位专家工作经历、学科背景、能力经验工作态度和作品类别及数量，组成若干个评审专家组，各评审专家组自主推举一名评审组组长。

### (3) 产生评审委员会

各评审组组长自动成为评审委员会委员；由评审委员民主投票产生评审委员会主任（一名）和评审委员会副主任（两名）。

## 2.2.2 确立评审规则

评审委员会在以下原则下制定评审规则：

- (1) 制订评审纪律。
- (2) 与组委会商定本次评审适用的评分机制。
- (3) 制订评审过程中争议处理办法。

## 2.3 仲裁委员会

### 2.3.1 仲裁委员会构成

评审委员会主任担任仲裁委员会主任，从组织委员会成员和评审委员会成员中推选出四位仲裁委员会成员。

### 2.3.2 仲裁委员会职能

仲裁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、不公正的评审等。对于要求复评以提高获奖等级的申诉，原则上不予受理。申诉事项包括：

- (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、非书面提出的申诉无效。

(3) 申诉调查与回复。大赛仲裁委员会对提出申诉的个人或单位信息给予保密。与申诉有关学校的相关部门，要协助大赛仲裁委员会对申诉情况进行调查，并提出处理意见。大赛仲裁委员会将在公示期结束后 10 个工作日内向申诉人答复处理结果。

## 第三章 竞赛规程

### 3.1 参赛对象

省内普通高等学校在读全日制本专科学生均可以组队参加所有类别的竞赛。欢迎香港、澳门高校大学生参加大赛。港澳院校参赛视同境内高校参赛：持港澳证件的在读本专科学生参加 1-10 类作品竞赛，持外国证件的可参加国际生赛道竞赛（注意：国际生赛道团队成员均应为国际生）。

## 3.2 竞赛内容、类别和主题说明

### 3.2.1 竞赛内容和类别

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。

2024 年大赛作品内容共分 11 大类。分别是：

- (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“汉学”。

其中，（7）、（8）、（9）三个大类，统称为数媒类。

### 3.2.2 数媒类及国际生参赛主题

- (1) 国赛数媒类参赛主题

2024年（第17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“中国古代数学——中华优秀传统文化系列之四”。

内容仅限于我国历史上（1911年以前）数学相关成就，包括：

- 1) 中国古代数学成就——弘扬中华优秀自然科学成就。
- 2) 中国古代数学领域杰出科学家——弘扬中华优秀科学家精神。
- 3) 中国古代杰出的数学著作——弘扬中华优秀数学科学专著。
- 4) 中国古代数学文化——弘扬中华优秀自然科学文明和文化遗产。

## **(2) 赛区独立媒体类赛题**

2024年广东省大学生计算机设计大赛赛区独立媒体类作品的主题为“广东历史文化遗产——南粤古驿道”。内容仅限于1913年以前南粤古驿道相关历史文化内容，包括：

- 1) 古道和交通史迹。
- 2) 城市与村落史迹。
- 3) 商品生产与贸易史迹。
- 4) 多元文化史迹。
- 5) 非物质文化遗产。

## **(3) 国际生参赛作品的主题为：汉学**

内容限于中国古代文化（1911 年以前）相关成就，包括：

- 1) 中国古代文化概述——弘扬中华优秀传统文化成就。
- 2) 中国古代文化杰出著作——弘扬中华优秀传统文化典籍。
- 3) 中国古代文化杰出学者——弘扬中国传统科技文化和精神文化。
- 4) 中国古代文化典故与文化习俗——弘扬传承中华优秀语言文化和民俗文化。

### 3.4 选手专业分组及参赛名额

#### 3.4.1 数媒类专业分组

(1) 第 1 至 6 大类不区分专业。

(2) 第 7 至 9 大类（数媒类作品组）按普通组与专业组进行决赛。参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。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。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、082404T 家具设计与工程、130510TK 陶瓷艺术设计、81602 服装设计工程。

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。

### (3) 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) 在以专业音乐学院、艺术学院与类似院校（例如武汉音乐

学院、南京艺术学院、中国传媒大学)、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。

(4) 第 11 类国际生赛道仅面向中国境内(含港澳台)高校招收注册的在籍本专科国际生(即国际来华留学生),详见“5.11.(2)”。

### 3.4.2 参赛人员及作品名额

每队成员及指导老师必须来自同一高校,不能跨校组队。各类作品每队参赛人数为 1-5 人,指导教师不多于 2 人。每位作者在每大类(组)中只能参与一件作品,无论作者排名如何。

第 4、5 类赛项每校参赛作品每大类(组)不多于 6 件;其余各类(组)赛项每校参赛作品每大类(组)不多于 6 件,每小类不多于 3 件;数媒类中,专业组作品总数和普通组作品总数各不超 3 件。企业赛题每校参赛作品数不多于 5 件;

有关企业赛题详细情况，请密切关注省赛官网“企业赛题专栏”说明；有企业赛题的大类，其他小类作品总数按大类限额执行。

注：由于企业赛题作品一般依赖特定的软硬件平台，对于未与省赛组委建立工作联系的企业赛题，对应作品的评审较难体现公平公正原则。因此，此类作品将只参与初赛，不参与省赛决赛和评奖。其中初赛仅限于筛选上推国赛作品。

### 3.5 大赛时间、形式及报名方式

#### 3.5.1 竞赛时间和形式

竞赛分为初赛和决赛，其中：

初赛时间：2024年4月27日至5月6日，初赛形式为网络评审，即由评审专家组对参赛作品进行网络审查并评分。

决赛时间：2024年5月18日（暂定），决赛形式：现场决赛。

#### 3.5.2 参赛报名

各参赛学校需指定专门联系人，负责动员本校师生参赛，并分配和管理参赛作品的报名账号。在校内预赛后于2024年4月20日前将推荐作品通过大赛网站在线完成报名工作。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（教务处或负责赛事的二级部门）公章，由全体作者签名后，拍照或扫描后上传到报名系统。

参赛作品上推的截止日期均为 2024 年 4 月 20 日，逾期视为无效报名，没有参赛资格。各高校需向组委会书面报告校赛作品清单，制作报名汇总表，打印盖章扫描后，上传到组委会制作的问卷中。网上提交作品（网盘中作品更新）截止日期：2024 年 4 月 25 日。

每个作品参赛费用为 ¥100。报名费用汇款信息另行通知。

**特别说明：**对于未与省赛组委建立工作联系的企业赛题，对应作品按普通赛项作品收费；其余企业赛题作品免收报名费。详情请密切关注省赛官网“企业赛题专栏”信息。

### 3.6 参赛作品要求

(1) 所有类的每一件参赛作品，必须是参赛者在本届大赛期间（2023. 7. 1-2024. 6. 30）完成的原创作品；与 2023 年 7 月 1 日之前校外展出或获奖的作品雷同的作者的前期作品，不得重复参赛。

(2) 参赛作品不得在本大赛的 11 个大类间一稿多投。

(3) 参赛作品的版权必须属于参赛作者，不得侵权；凡已经转让知识产权或不具有独立知识产权的作品，均不得参加本赛事。

(4) 参赛作品内容中，若包含地图，地图若涉及国家当代疆域版图，则应在作品的地图上注明审图号，否则属于违规参赛。

(5) 无论何时，参赛作品一经发现涉嫌重复参赛、剽窃、

抄袭、一稿多投、提供虚假材料等违规行为，即刻丧失参赛相关权利（若已获奖，则取消该奖项）并自负一切法律责任；同时在大赛官网上公布违规作品的作品编号、作品名称、作者与指导教师姓名以及相关人员在所在学校校名。

（6）建议每个作品录制一个演示视频，播放时长不得超过 10 分钟。大数据、人工智能类作品，以及需要硬件或软件安装的作品或手机 APP 类作品必须提供演示视频。

（7）Web 应用与开发的作品，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）。

（8）除报名材料外，作品内容、演示视频、演示 PPT 等评审材料中，均不得出现参赛作品所在学校名及指导老师姓名。

## 第四章 竞赛规则

大赛本着公平、公正、公开的原则，对每一件参赛作品进行评审。每大类的评委组人数为 7 至 9 人，负责初赛和决赛的评审。

### 4.1 初赛工作程序

#### 4.1.1 赛前准备

（1）形式检查：4 月 25 日前，大赛组委会赛务组对报名表格、材料、作品等进行形式检查。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。逾期不更正的，取消比赛资格。

(2) 作品分组：4月27日前，大赛组委会根据参赛作品类别和数量等对有效参赛作品分组。

#### 4.1.2 网络评审及结果公示

(1) 评审时间：2024年4月27日至5月6日

(2) 由评审委员会专家根据评审规则进行网络评审。

(3) 大赛组委会赛务组在网评结束后3个工作日内在大赛网站和大赛公众号对比赛结果进行公示，公示期为7天。

#### 4.2 决赛工作程序

(1) 决赛形式：现场决赛。入围决赛的参赛队须按照决赛通知按时参加决赛。决赛通知将通过大赛通知渠道发布。决赛分为作品展示与答辩两大环节。

(2) 现场决赛时间：2024年5月18日（暂定）

(3) 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2-5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。

(4) 决赛结果将在决赛评审结束3个工作日内在大赛公众号和大赛网站进行公示。

(5) 决赛结束后，将按照国赛要求，依据比例推荐优秀的本科生作品参加国赛。

## 4.3 奖项设置

大赛设作品奖、优秀指导教师奖。

### (1) 作品奖设置

- 1) 一等奖：实际参赛作品数量的 6%。
- 2) 二等奖：实际参赛作品数量的 12%。
- 3) 三等奖：实际参赛作品数量的 24%。

获奖总比例为 42%。

### (2) 优秀指导教师奖

指导学生取得省赛一等奖的指导教师获优秀指导教师奖。

## 4.4 申诉与仲裁

详见仲裁委员会部分（2.3.2 仲裁委员会职能）。

## 第五章 大赛作品内容分类及说明

各类下面分设若干小类，详细说明如下：

### 5.1 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) 算法设计与应用。

(5) 软件应用与开发专项赛。

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）类作品，通常专指手机上的应用软件，或手机客户端。

(5) 算法设计与应用类作品，主要以算法为核心，以编程的方式解决实际问题并得以应用。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) 软件应用与开发专项赛，采用大赛组委会命题方式，赛题（不超过 3 个）将适时在大赛相关网站公布。

## 5.2 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环节的相关软硬件操作环境。

### 5.3 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，采用大赛组委会命题方式，赛题(不

超过 3 个) 将适时在大赛相关网站公布。

(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 10 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。

## 5.4 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，赛题（不超过3个）将适时在大赛相关网站公布。

## 5.5 人工智能应用

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，赛题（不超过5个）将适时在大赛相关网站公布。挑战类项目的国赛将进行现场测试，并以测试效果与答辩成绩综合评定最终排名。

## 5.6 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。

## 5.7 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“中国古代数学——中华优秀传统文化系列之四”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“3.2.2 数媒类及国际生参赛主题”中第(1)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“3.4 选手专业分组及参赛名额”中所述。

## 5.8 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“中国古代数学——中华优秀传统文化系列之四”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“3.2.2 数媒类及国际生参赛主题”中第(1)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，从参赛作者视角拍摄的与主题相关的短片。

(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“3.4 选手专业分组及参赛名额”中所述。

## 5.9 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“中国古代数学——中华优秀传统文化系列之四”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“3.2.2 数媒类及国际生参赛主题”中第(1)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“3.4 选手专业分组及参赛名额”中所述。

## 5.10 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“中国古代数学——中华优秀传统文化系列之四”为主题进行创作,主题的内容限定与说明,参见“3.2.2 数媒类及国际生参赛主题”中第(1)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“3.4 选手专业分组及参赛名额”中所述。

## 5.11 国际生“汉学”

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。
- (8) 计算机音乐创作。

说明：

(1) 本大类参赛作品应以汉学为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“3.2.2 数媒类及国际生参赛主题”中第(3)点所述。

(2) 本大类作品应用于国际中文教育领域，包括中国国内的来华留学生汉语教学、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) 本大类仅面向全国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。如果参赛作品的作者中有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赛事内一稿多投。

(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“5.2(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 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。

(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“5.6 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“5.7 说明（2）（3）（4）”）、动漫与短片类（作品说明详见“5.8 说明（2）（3）（4）（5）（6）”）、游戏与交互设计类（作品说明详见“5.9 说明（2）（3）（4）”）。

(11) 本大类的计算机音乐创作类作品可在国际中文教育领域应用，作品说明详见“5.10 说明（2）（3）（4）（5）（6）”。

## 5.12 广东省赛专报类别

包括以下小类：

(1) 智能网联汽车技术挑战赛

- (2) 工业智能视觉技术应用挑战赛
- (3) 工业互联网技术应用赛项
- (4) 边缘智能应用创新赛项
- (5) 基于大模型的智能仿生机器人挑战赛
- (6) 智慧农业仓储挑战赛
- (7) 网络与数据安全挑战赛
- (8) 代码自动评阅系统
- (9) AI 大模型技术实践大赛
- (10) “广东历史文化遗产——南粤古驿道”

说明：

本类别所有小类均只进行省赛初赛和决赛，不设国赛通道。

第(1)-(6)小类参考“人工智能应用”大类“人工智能挑战赛”小类要求，详见“5.5”说明

第(7)和(8)小类参考“大数据应用”大类中“大数据专题赛”小类要求，详见“5.4”说明

第(9)小类参考“软件应用与开发”大类中“软件应用与开发专项赛”小类要求，详见“5.1”说明

第(10)小类参考“数媒静态设计”大类要求，详见“5.7”说明；其中数媒类主题为赛区独立数媒主题，详见“3.2.2”说明。

## 第六章 其他



## 6.1 电子证书事宜

根据省教育厅规划，今年将通过广东省政务平台“粤省赛”等平台颁发电子证书，同时不再颁发纸质证书。

因电子证书的获取需要获奖者身份证号和电话号码用于接收获奖通知以及身份验证，因此请各参赛选手和指导老师请务必在报名系统中填报正确的身份证号和手机号码。

## 6.2 大赛官方网站和公众号

大赛官方网站网址：<http://jsjds.gdufs.edu.cn/>，或扫描大赛官方网站二维码（见下图(a)）。

大赛公众号“粤省赛”见下图(b)。



(a)大赛官方网站二维码



(b)大赛公众号“粤省赛”

## 6.3 联系人与联系方式

广东外语外贸大学信息科学与技术学院 李宇耀 吴笛

联系电话：020-39328032，13610276591。

联系邮箱：everybit@163.com

## 6.4 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. 参赛院校应安排有关职能部门负责大赛作品的组织、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。

## 6.5 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。作品提交后原则上不能更改作者及指导老师。

(2) 主办单位对所有参赛作品的文字、图片及视频内容有出版、发布及展览等权利。

(3) 基于维护提升大赛品牌和保护参赛师生权益的前提，大赛承办单位可对参赛作品以主办单位及大赛组委会认可的方式出版、发布或展览。

2. 其他未尽事宜及大赛相关补充说明或公告，请随时留意大赛官方网站公布的消息。

### 3. 大赛赛务联系人

为配合本次大赛，特开通各校大赛赛务联系人微信群，负责发布大赛相关通知公告。各校大赛赛务联系人可向大赛联系人申请加入，并留意相关动态。各校大赛赛务联系人信息，可通过以下路径查询：省赛官网→大赛公告→各校联系

人。

(以下无内容)