

关于举办 2022 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开征选 2021-2022 年广东省本科高校大学生学科竞赛承办单位的通知》（粤教高函〔2020〕15 号）的遴选结果，已纳入省学科竞赛统筹范畴的 2022 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疫情发展和教育主管部门的要求另正式通知。

附件：《2022 年广东省大学生计算机设计大赛实施方案（草案）》



附件：

2022 年广东省大学生计算机设计大赛 实施方案（草案）

为做好 2022 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：

组织委员会主任：

焦方太（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科学与技术学院院长）

杨晓辉（广东外语外贸大学教务处处长）

组织委员会办公室

主任：王常吉（广东外语外贸大学信息科学与技术学院副院长）

副主任：袁琦（广东外语外贸大学教务处副处长）

成员：肖锋，李宇耀，陈仕鸿，刘丽玉，吴笛，李穗丰

2.2 评审委员会

2.2.1 组建评审委员会

（1）专家遴选

由组委會在专家库中遴选来自国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、书面提出

的异议无效。

(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异议进行调查，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学生均可以组队参加所有类别的竞赛。

3.2 竞赛内容

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。

2022 年大赛作品内容共分 13 大类（组）。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（普通组）。
- (8) 数媒静态设计专业组。
- (9) 数媒动漫与短片（普通组）。
- (10) 数媒动漫与短片专业组。
- (11) 数媒游戏与交互设计（普通组）。
- (12) 数媒游戏与交互设计专业组。
- (13) 国际生“学汉语，写汉字”赛项。

3.3 选手专业分组及参赛名额

3.3.1 专业分组

- (1) 第 1 至 6 大类不区分专业。
- (2) 第 7 至 12 大类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。

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) 第 13 类赛项仅面向中国大陆高校招收注册的在籍本科国际生（即国际来华留学生），详见“5.13.（2）”。

3.3.2 参赛名额

每队成员及指导老师必须来自同一高校，不能跨校组队。第 1 至 8 类及第 13 类赛项中每队参赛人数为 1-3 人，第 9 至

12 类赛项中每队参赛人数为 1-5 人；各类作品指导教师不多于 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 5 件；其余各类（组）赛项每校参赛作品每大类（组）不多于 5 件，每小类不多于 3 件。

3.4 竞赛时间、形式及报名方式

3.4.1 竞赛时间和形式

竞赛分为初赛和决赛，其中：

初赛时间：2022 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：2022 年 6 月中旬，决赛形式：现场决赛。

注：现场决赛将严格按照属地疫情防控要求制定赛事的疫情防控方案，并通过大赛网站、公众号及微信群等方式通知。若因疫情发展情况无法举办现场决赛，将采用在线视频答辩方式，即参赛团队与评委专家组通过在线视频会议实时答辩。

3.4.2 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 2022 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（大赛报名网址另行通知，请留意大赛公众号信息）。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。纸质原件需以校为单位邮寄到组委会。邮寄地址：广州市大学城广东外语外贸大学南校区信息学院，吴笛收，电话：020-39328032。

网上报名、汇出报名费的截止日期均为 2022 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本校预赛作品清单。网上提交作品截止日期：2022 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。

3.5 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。参加过其他竞赛的作品不可重复参加本项赛事。

(2) 建议每个作品应录制一个演示视频，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。

(3) 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）。

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，分别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、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：2022 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 个工作日内在大赛公众号和大赛网站对比赛结果进行公示，公示期为 7 天。

(4) 初赛结束后，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（其中国赛类别中的大数据应用类主题赛、人工智能挑战赛等小类及音乐类作品需要通过国赛直报平台报名参赛，具体信息请留意国赛官网

(www.jsjds.com.cn)) 。

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及疫情防控要求（将通过大赛网站、公众号及微信群等方式通知）按时参加决赛。决赛分为作品展示与答辩两大环节。若由于疫情原因需要更改决赛时间及形式，将及时通过大赛公众号和大赛网站通告。

(2) 现场决赛时间：2022 年 6 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。

4.3 奖项设置

竞赛设学生奖和优秀指导教师奖。

4.3.1 学生奖

大赛设一、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%。

4.3.2 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（组）下面分设若干小类，详细说明如下：

5.1 软件应用与开发

（1）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。

（2）说明：

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。

5.2 微课与教学辅助

（1）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。

(2) 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(限于唐诗宋词)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操作环节的相关软硬件操作环境。

5.3 物联网应用

(1) 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。

(2) 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、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 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

(1) 包括小类：

大数据实践赛。

(2) 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。

② 作品涉及的领域包括但不限于：

- A. 环境与人类发展大数据（气象、环境、资源、农业、人口等）。
- B. 城市与交通大数据（城市、道路交通、物流等）。
- C. 社交与 WEB 大数据（舆情、推荐、自然语言处理等）。
- D. 金融与商业大数据（金融、电商等）。
- E. 法律大数据（司法审判、普法宣传等）。
- F. 生物与医疗大数据。
- G. 文化与教育大数据（教育、艺术、文化、体育等）。

5.5 人工智能应用

(1) 包括小类：

人工智能实践赛。

(2) 说明：

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。

5.6 信息可视化设计

(1) 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。

(2) 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。

② 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。

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的界面设计，如交互图表以及仪表板设计。

⑤ 数据可视化是指基于编程工具、开源软件或数据分析工具等实现的可视化作品。

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（普通组）

(1) 包括以下小类：

- ① 平面设计。
- ② 环境设计。
- ③ 产品设计。

(2) 说明：

① 本大类的参赛作品应以“学汉语用汉字，弘扬汉语言文化”（中华优秀传统文化系列之二，时间限定在 1911 年以前）为主题进行创作。

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。

5.8 数媒静态设计专业组

(1) 包括以下小类：

- ① 平面设计。
- ② 环境设计。
- ③ 产品设计。

(2) 说明：

① 本大类的参赛作品应以“学汉语用汉字，弘扬汉语言文化”（中华优秀传统文化系列之二，时间限定在1911年以前）为主题进行创作。

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。

5.9 数媒动漫与短片（普通组）

(1) 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。

(2) 说明：

① 本大类的参赛作品应以“学汉语用汉字，弘扬汉语言文化”（中华优秀传统文化系列之二，时间限定在1911年以前）为主题进行创作。

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，拍摄的反映人文、历史、景观和文化的短片。

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。

5.10 数媒动漫与短片专业组

(1) 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。

(2) 说明：

① 本大类的参赛作品应以“学汉语用汉字，弘扬汉语言文化”（中华优秀传统文化系列之二，时间限定在 1911 年以前）为主题进行创作。

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，拍摄的反映人文、历史、景观和文化的短片。

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。

5.11 数媒游戏与交互设计（普通组）

(1) 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。

(2) 说明：

① 本大类的参赛作品应以“学汉语用汉字，弘扬汉语言文化”（中华优秀传统文化系列之二，时间限定在 1911 年以前）为主题进行创作。

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。

5.12 数媒游戏与交互设计专业组

(1) 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。

(2) 说明：

① 本大类的参赛作品应以“学汉语用汉字，弘扬汉语言文化”（中华优秀传统文化系列之二，时间限定在 1911 年以前）为主题进行创作。

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。

5.13 国际生“学汉语，写汉字”赛项

(1) 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。

(2) 说明：

① 本赛项参赛作品应以“学汉语、写汉字”为主题进行创作。

② 本赛项作品应用于国际中文教育领域，包括中国国内的对外汉语教学、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 本赛项仅面向中国大陆高校招收注册的在籍本科国际生（即国际来华留学生）。参赛作品的队员应全部为在籍本科国际生。若参赛作品有任何一名作者是中国国籍学生（持中国身份证或港澳台证件的学生均属于中国国籍学生），则该作品只能参加第 1-12 类（组）的竞赛，不得参加本赛项；属于本赛项的作品，可以参加第 1-12 类（组）的竞赛，但不得在 4C 大赛内一稿多投。

④ 本赛项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 本赛项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”。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 本赛项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 本赛项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 本赛项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 本赛项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”。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 本赛项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”）、动漫与短片类（作品说明详见“5.9”）、游戏与交互设计类（作品说明详见“5.11”）。

第六章 其他

6.1 大赛公众号

大赛公众号：粤省赛，二维码：



6.2 联系人与联系方式

广东外语外贸大学信息学院 李宇耀 刘丽玉

联系电话：020-39328032，13610276591。

联系邮箱：everybit@163.com

6.3 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。

6.4 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，请随时留意大赛公众号。

3. 大赛微信群

为配合本次大赛，特开通各校大赛联系人微信群，负责发布大赛相关通知公告，各校大赛负责人可向大赛联系人申请加入，并留意相关动态。