

附件 1：2017 年（第 10 届）大赛作品内容分类

大赛作品内容分类

大赛作品内容共分：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，数字媒体设计类专业组，（数字媒体设计类）动漫游戏组，（数字媒体设计类）微电影组，（数字媒体设计类）中华民族文化元素组，软件服务外包类，计算机音乐创作类普通组，计算机音乐创作类专业组。类（组）下面分设若干小类。

1. 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。

说明：

- （1）每队参赛人数为 1-3 人。
- （2）每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。每校最终入围国赛决赛作品不多于 6 件，每小类不多于 3 件。

2. 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。

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。

（5）每队参赛人数为 1-3 人。

（6）每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。每校最终入围国赛决赛作品不多于 6 件，每小类不多于 3 件。

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。

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。

2017 年大赛主题提到的动物，都是这个含义。

(2) 数字媒体类分普通组与专业组进行竞赛。专业组的划分见后面(“数字媒体设计类专业组说明 1”中)所述。

(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) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。每校最终入围国赛决赛作品不多于 6 件，每小类不多于 3 件。

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。

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) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。每校最终入围国赛决赛作品不多于 6 件，每小类不多于 3 件。

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)。

说明:

(1) 每队参赛人数为 1—3 人。

(2) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。每校最终入围国赛决赛作品不多于 6 件，每小类不多于 3 件。

(3) 2017 年本组赛事不设企业命题。

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。

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。

(5) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。每校最终入围国赛决赛作品不多于 6 件，每小类不多于 3 件。

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。

说明：

(1) 每队参赛人数为 1-3 人。

(2) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省级赛组委会或无省级赛直报平台自行规定。每校最终入围国赛决赛作品不多于 6 件，每小类不多于 3 件。

(3) 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。

说明：

(1) 大赛软件服务外包类作品分为企业命题和自主命题两种。

企业命题由赛组委会赛务委员会在大赛官网上公布“2017年大赛软件服务外包企业命题”。其中大数据分析3题，电子商务1题，人机交互应用1题，物联网应用1题，移动终端应用11题，其它2题，共19题。希望大家能够踊跃选做。

自主命题由参赛队按“2017年大赛软件服务外包企业命题”的模式要求自行出题，既可以由老师出题，也可以由学生出题，还可以联合企业出题，尽量贴切社会需要。题目确定后上报软件服务外包直报平台审定，经审查通过后再行设计、开发、报名参赛。

具体细节请查阅大赛官网稍后发布的详细规程。

(2) 软件服务外包类参赛队作者人数限制为3-5人。

(3) 每校参加省级复赛作品每小类数量由各省赛组委会或软件服务外包直报平台自行规定。每校最终入围决赛作品总数不多于6件，每小类不多于3件。

9. 计算机音乐创作类普通组。

包括以下小类：

(1) 原创音乐类（纯音乐类，包含MIDI类作品、音频结合MIDI类作品）。

(2) 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）。

(3) 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）。

说明：

(1) 计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。

普通组与专业组的划分见后面（“计算机音乐创作类专业组”）的说明1所述。

(2) 每队参赛人数为1-3人。

(3) 每校参加计算机音乐类直报平台每小类数量不限。每校最终入围决赛作品总数不多于6件，每小类不多于3件。

10. 计算机音乐创作类专业组。

包括以下小类：

(1) 原创音乐类（纯音乐类，包含MIDI类作品、音频结合MIDI类作品）。

(2) 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）。

(3) 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）。

说明：

(1) 计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。

同时符合以下三个条件的学生，划归计算机音乐创作类专业组：

① 在以专业音乐学院、艺术学院与类似院校（诸如武汉音乐学院、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 所在专业必须是电子音乐制作或作曲等类似专业，诸如：电子音乐制作、电子音乐作曲、音乐制作、作曲、新媒体（流媒体）音乐，以及其它名称但实质是相类似的专业。

③ 在校期间，接受过以计算机硬、软件为背景（工具）的音乐创作课程的正规教育。其他不同时具备以上三条件的学生均划归为普通组。

(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竞赛，不得参加专业组的竞赛。

(4) 每队参赛人数为1-3人。

(5) 每校参加计算机音乐类直报平台每小类数量不限。每校最终入围决赛作品总数不多于 6 件。