

2025年(第18届)中国大学生计算机设计大赛 中南地区赛组织委员会通告

根据国家有关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，切实提高计算机教学质量，激励大学生学习计算机知识、技术、技能的兴趣和潜能，培养其创新创业能力及团队合作意识，运用信息技术解决实际问题的综合实践能力，以提高其综合素质，造就更多的德智体美全面发展、社会就业需要、创新创业型、实用型、复合型人才，增强各学科各专业人才的计算机应用能力，促进中南地区高等院校各学科各专业计算机应用人才成长，促进新一代信息技术教育与实践结合，向“2025年(第18届)中国大学生计算机设计大赛”国家级竞赛推荐优秀选手和作品，使优秀人才脱颖而出，特办此赛并发此通告。

一、组织机构

中国大学生计算机设计大赛中南地区赛组织委员会：

名誉主任： 陈国良（中国科学院院士 原教育部高校计算机基础课程教指委主任）

主任： 姜 潮（湖南大学副校长）

彭双阶（华中师范大学校长）

麦立强（武汉理工大学副校长）

副主任： 肖 静（武汉理工大学）

刘卫国（中南大学）

赵 欢（湖南大学）

秘书长： 徐东平（武汉理工大学）

彭小宁（怀化学院）

副秘书长： 李战春（华中科技大学）

杨 青（华中师范大学）

唐文胜（湖南师范大学）

石 兵（武汉理工大学）

执行委员： 彭德巍（武汉理工大学）

刘毅文（怀化学院）

委员（按姓氏字母排序）：

陈爱斌（中南林业科技大学）
方 肃（湖北美术学院）
冯 坚（武汉音乐学院）
何 典（湖南工商大学）
黄建忠（武汉大学）
奎晓燕（中南大学）
李 峰（长沙理工大学）
李建锋（吉首大学）
李战春（华中科技大学）
廖俊国（湖南科技大学）
刘振宇（南华大学）
鲁 雯（湖南师范大学）
罗 娟（湖南大学）
彭小宁（怀化学院）
沈 岳（湖南农业大学）
周俊伟（武汉理工大学）
唐伟奇（湖南铁道职业技术学院）
唐文胜（湖南师范大学）
王 毅（湘潭大学）
熊建强（武汉大学）
徐东平（武汉理工大学）
杨 青（华中师范大学）
杨圣洪（湖南大学）
詹 炜（长江大学）
张晓龙（武汉科技大学）
郑世珏（华中师范大学）
陈中举（长江大学）
朱艳辉（湖南工业大学）

二、竞赛主题与分组

2025年（第18届）中国大学生计算机设计大赛，分设11个大类：（1）软件应用与开发；（2）微课与AI辅助教学；（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。

1. 数媒类与计算机音乐创作类作品的主题：中国古代物理——中华优秀传统文化系列之五

内容仅限于我国历史上（1911年以前）物理相关成就，包括：

- （1）中国古代物理成就——弘扬中华优秀自然科学成就。
- （2）中国古代物理领域杰出科学家——弘扬中华优秀科学家精神。
- （3）中国古代杰出的物理著作——弘扬中华优秀物理科学专著。
- （4）中国古代物理文化——弘扬中华优秀自然科学文明和优秀文化传承。

2. 国际生参赛作品的主题：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——弘扬中华优秀文化典籍。
- （3）中国古代文化杰出学者——弘扬中华优秀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. 信息可视化设计类作品的主题：中华自然科学及其它优秀文化瑰宝

内容仅限于我国历史上（1911年以前）相关成就，包括：

- （1）中国古代自然科学成就——弘扬中华优秀自然科学成就。
- （2）中国古代自然科学领域杰出科学家——弘扬中华优秀科学家精神。
- （3）中国古代自然科学著作——弘扬中华优秀自然科学专著。
- （4）中国古代优秀文化——弘扬中华优秀自然科学文明和优秀文化传承。

4. 数媒各大类参赛作品分组

数媒各大类参赛作品参赛时，按普通组与专业组分别进行。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服装设计与工程。

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。

5. 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。

三、大赛作品分类及说明

中南地区赛参赛作品内容和分类与“2025年(第18届)中国大学生计算机设计大赛”国家级竞赛内容保持一致，具体要求如下：

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5个）将适时在大赛相关网站公布（<http://jsjds.sdu.org.cn/>，持续更新中）。

(7) 每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件。

(8) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）时长不超过10分钟。

2. 微课与AI辅助教学

包括以下小类：

(1) 人工智能通识课、计算机基础与应用类课程的微课、教学课件、虚拟仿真实验、教学案例。

(2) 中、小学数学或自然科学课程的微课、教学课件、虚拟仿真实验、教学案例。

(3) 汉语言文学（限于唐诗宋词）微课、教学课件、虚拟仿真实验、教学案例。

(4) 微课与AI辅助教学专项赛。

说明：

(1) 微课与AI辅助教学类别作品强调通过创新，设计质量高、互动性强的教育资源，涵盖广泛的教学资源开发，包括但不限于微课、教学课件、虚拟仿真实验、教学案例等，以促进人工智能领域的教育和智能时代需求的课程内容。同时体现AI技术在教育中的合理应用，特别关注AI通识教育中的教学实践，鼓励科教融汇、产教融合的实验设计和实际案例。

(2) 微课是指运用包含人工智能技术等信息技术，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。

(3) 教学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，运用包含人工智能技术的信息技术手段制作的课程软件。

(4) 虚拟仿真实验是指借助多媒体、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，实验者可以像在真实的环境中一样完成各种实验项目。

(5) 教学案例是对典型教学过程实际情境的描述，以文档、视频、动画以及交互等形式展现。案例选择要真实而典型，内容包含案例事实描述和案例分析，案例分析必须包含问题及解决方案。

(6) 微课与AI辅助教学类作品，应是经过精心设计的信息化智能化教学资源，能多层次多角度开展教学，实现因材施教，更好地服务受众。本类作品选题限于人工智能通识课/计算机基础与应用，中小学数学或自然科学，以及汉语言文学（限于唐诗宋词）这三个方面的相关教学内容。作品应遵循科学性和思想性统一、符合认知规律等原则，作品内容应立足于相关教材的对应知识点展开，其立场、观点需与教材保持一致。

(7) 微课与AI辅助教学专项赛，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（jsjds.jscs.org.cn，持续更新中）。

(8) 每校参赛作品数量不限，每校本大类和每小类入围国赛的作品不多于2件。

(9) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。

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) 物联网专项赛，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（<http://jsjds.hdu.edu.cn/>，持续更新中）。

(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。

(8) 每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件。

(9) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）时长不超过10分钟。

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5个）将适时在大赛相关网站公布（<https://jsjds.dhu.edu.cn/>，持续更新中）。

(3) 每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件。

(4) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品的运行演示）时长不超过10分钟。

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（<http://jsjds.jscs.org.cn/2025/>，持续更新中）。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。

(3) 每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件。

(4) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）时长不超过10分钟。

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) 本大类的参赛作品应以“中华自然科学及其它优秀文化瑰宝（1911年以前）”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“二、竞赛主题与分组”。

(2) 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。

(3) 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。

(4) 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。

(5) 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。

(6) 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。

(7) 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。

(8) 每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件。

(9) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）时长不超过10分钟。

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“中国古代物理——中华优秀传统文化系列之五”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“二、竞赛主题与分组”。

(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“二、竞赛主题与分组”。

(6) 本类参赛作品的任何一位作者的专业若归属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组选拔赛，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。

(7) 每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件。

(8) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）时长不超过10分钟。

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“中国古代物理——中华优秀传统文化系列之五”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“二、竞赛主题与分组”。

(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“二、竞赛主题与分组”。

(8) 本类参赛作品的任何一位作者的专业若归属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组选拔赛，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。

(9) 每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件。

(10) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）时长不超过10分钟。

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。

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“中国古代物理——中华优秀传统文化系列之五”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“二、竞赛主题与分组”。

(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“二、竞赛主题与分组”。

(6) 本类参赛作品的任何一位作者的专业若归属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组选拔赛，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。

(7) 每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件。

(8) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）时长不超过10分钟。

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。

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“中国古代物理——中华优秀传统文化系列之五”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“二、竞赛主题与分组”。

(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“二、竞赛主题与分组”。

(8) 本类参赛作品的任何一位作者的专业若归属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组竞赛，不得参加普通组竞赛；属于普通组的作品只能参加普通组竞赛，不得参加专业组竞赛。

(9) 每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件。

(10) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）时长不超过10分钟。

11. 国际生“汉学”

包括以下小类：

- (1) 软件应用与开发。
- (2) 微课与AI辅助教学。
- (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“二、竞赛主题与分组”。

(2) 本大类作品应可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) 本大类作品的作者，应包含至少1名中国高校在籍的本科国际生（即来华留学本科生）。如果参赛作品的所有作者都是中国国籍学生（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AI辅助教学类作品包括微课、教学辅助课件和虚拟实验平台，作品说明详见“三、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“三、6.

（3）（4）（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“三、7.（2）（3）（4）”）、动漫与短片类（作品说明详见“三、8.（2）（3）（4）（5）（6）”）、游戏与交互设计类（作品说明详见“三、9.（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“三、10.（2）（3）（4）（5）（6）”。

（12）每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件。

（13）每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）时长不超过10分钟。

四、 中南地区赛参赛要求

1. 组队要求

- (1) 大赛只接受以学校为单位组队参赛，不接受跨校组队。
- (2) 每件作品的参赛者由同一所院校的2~5名本科生组成，不得与高职高专学生或者研究生混合组队。
- (3) 每位作者在每个大类中只能提交1件作品，无论作者排名如何；参赛作品不得在本大赛的11个大类间一稿多投。
- (4) 参赛队伍中只要有一名作者是属于专业类的，则该作品就必须参加专业组的竞赛。
- (5) 高职高专学生可报名参加中南地区赛，但不得与本科生或研究生混合组队，高职高专参赛作品与参赛队伍要求请参照本科生参赛要求，如有变化，另行通知。
- (6) 参赛要求如有变更，以大赛网站公布的最新信息为准，请及时关注。

2. 资料提交

- (1) 截止时间：完成作品信息填报以及校赛上推时间和截止时间均为2025年5月6日23:59:59，未经校赛上推的作品视为自动放弃参赛资格。
- (2) 报名入口：进入大赛网址首页（<http://jsjds.blcu.edu.cn>），点击左上角“链接到竞赛平台”后直接跳转。
- (3) 作品提交：按“中国大学生计算机设计大赛”作品及资料格式相关要求，在竞赛平台中在线报名。系统中选择“中南地区赛”，提交竞赛作品与相关资料，最新要求请参阅大赛网站。
- (4) 纸质材料：完成系统报名后，参赛队伍需在报名系统中打印由报名系统生成的①作品报名表、②作品版权声明，两个纸质文件都要求所有作者和指导老师都要手写签字，拍照或扫描后上传到报名系统。其中①作品报名表需要加盖学校公章或学校教务处公章，纸质原件需在参加国赛报到时提交，请妥善保管；②作品版权声明不需要盖章。
(注：中南地区赛不要求在系统中上传缴费证明)
- (5) 其他情况说明：
 - (a) 时间截止前，作品未被校赛管理员上推，在系统中可自行更改。
 - (b) 时间截止前，作品已被校赛管理员上推，可联系校赛管理员撤回，自行更改后，再联系校赛管理员在规定时间内上推。
 - (c) 时间截止后，所有作品在系统内填写的内容均无法更改。但在初审结果公示前，可自行更改百度云盘链接内的内容（切勿删除链接）。

建议作品全体作者及指导老师，在规定时间内务必检查下列事项：

- ① 作品是否违反组队要求，例如队伍成员在同大类有重复参赛、所学专业受限、有研究生或专科生混合组队，作品跨校组队等；
- ② 作品网盘的主链接以及子链接是否全部填写，测试是否能正常访问，“链接分享”是否设置访问人数为“不限”、有效期为“永久有效”；
- ③ 作者与指导教师的姓名及排序是否填写正确；
- ④ 盖章及签字版报名表以及签字版作品版权声明是否上传；
- ⑤ 作品内容是否全部填写，是否填写规范。

3. 作品要求

(1) 每件参赛作品，必须是参赛作者在本届大赛期间（2024. 7. 1~2025. 6. 30）完成的原创作品；与2024. 7. 1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) 所有作品播放时长不得超过10分钟，参赛作品提交要求及文档模板要求参照2025版《4C参赛作品提交要求及文档模板》（以大赛网站公布的最新信息为准，请及时关注，可先下载参考2024版<http://jsjds.blcu.edu.cn/info/1045/1915.htm>）。

(3) 所有参赛作品都必须为原创作品，作者对参赛作品须拥有独立、完整的知识产权，不得侵犯他人知识产权，必须遵守国家宪法，有关法律、法规以及社会道德规范。

(4) 参赛作品中地图的使用需遵循我国法律法规，尊重国家主权、安全和领土完整。《地图管理条例》第十五条第二款规定：“向社会公开的地图，应当报送有审核权的测绘地理信息行政主管部门审核。但是，景区图、街区图、地铁线路图等内容简单的地图除外。”参赛作者在作品提交的所有材料中，凡是包含涉及国界、边界、历史疆界、行政区域界线或者范围的地图，必须符合中华人民共和国自然资源部颁布的《公开地图内容表示规范》要求，并在地图出现之处明确注明审图号和地图来源（如中华人民共和国自然资源部网站、国家地理信息公共服务平台（<https://www.tianditu.gov.cn/>）、标准地图服务（<http://bzdt.ch.mnr.gov.cn/>）网站），严禁使用未经过审核、私自篡改、来源不明的地图（景区图、街区图、地铁线路图等内容简单的地图除外）。

(5) 参赛作品必须是在本届大赛时间范围内完成的原创作品，并体现一定的创新性或实用价值。不在本届大赛时间范围内完成的作品或已发表、展出、获奖的作品雷同或相似的作品（包括作者前期的作品），不得参加本届竞赛。违者一经发现，无论何时，均取消参赛资格。提交作品时，需同时提交该作品的源代码及素材文件。

(6) 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；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、相关人员所在学校校名，并按《参赛指南》的相关规定，对作者、指导老师和参赛院校进行违规处罚。

(7) 每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件（注：每校在微课与AI辅助教学大类及其每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件）。

五、评审方式

中南地区赛采用在线评审，不设现场答辩。评审分为初评和复评环节，初评主要作资格审查，筛选符合大赛要求的作品进入复评；复评邀请湖北、湖南两省专家及国内高校专家、企业界专家交叉评审。

六、评价标准

中南地区赛对作品的评价关注点概括成“创、量、健、技、美”，即：

1. 创：作品原创性与创意（20%）；
2. 量：作品创作、设计工作量、知识基础容量、作品质量（20%）；
3. 健：作品的健壮性评价，作品的内容健康或积极人文思想性评价（20%）；
4. 技：作品创作过程中选用的支撑技术难易度或技术支撑的综合程度（20%）；
5. 美：作品交互便捷性和界面美观程度，作品呈现的和谐、审美评价（20%）。

七、设奖等级及比例

中南地区赛奖次：

- 一等奖：不多于有效参赛作品数的15%；
- 二等奖：不多于有效参赛作品数的25%；
- 三等奖：不多于有效参赛作品数的40%。

八、获奖证书发放

仅发放电子获奖证书，纳入电子证照库管理，不再发放纸质获奖证书。

九、向国赛推荐选手要求

1. 获中南地区赛一、二等奖的作品，组委会根据国赛要求和比例限制择优推荐获奖作品参加国赛，国赛组委会按照国赛的要求决定推荐作品是否进入决赛。
2. 本年度将根据上一年度省赛上推弃赛和国赛违规的作品数量，扣除相应学校拟上推国赛的名额。扣除顺序按照作品所在的小类和大类，按分数排名由低到高进行；若本

年度该校在应扣除大类中没有推荐作品，则从该校所有拟推荐国赛的作品中，扣除分数排名最低的作品。

3. 高职高专参赛作品评审与设奖单列，能否推荐国赛，由相应国赛组委会另行通知。

十、报名费汇寄与联系方式

1. 报名费缴纳范围和报名费缴纳金额

- (1) 参加中南地区赛的所有作品，每件作品缴纳150元参赛报名费。
- (2) 直接在国赛平台报名参赛的竞赛队伍，或限定类别作品必须在国赛平台直接报名参赛的队伍，应直接向国赛组委会缴纳参赛报名费。

2. 报名费缴纳办法及发票开具事宜

- (1) 报名费只接受以学校为单位的**统一汇款(不接受参赛个人汇款)**。
- (2) 每所学校所有作品报名费由学校校级赛事负责人统一汇款，汇寄报名费时**必须**附言注明“**参赛学校完整名称**”（例如“武汉理工大学”），以便准确核对。
- (3) 各学校校级赛事负责人统一汇款后，请及时向李晓梅老师提交参赛作品报名费及发票信息，以便及时确认汇款及统一开具电子发票。作品报名费及发票信息的具体提交方式，请关注比赛咨询QQ群信息。

3. 报名费汇款账号信息

开户行：中国农业银行股份有限公司怀化金海支行

开户名：怀化市计算机学会

- (1) 二维码转账方式信息如下（支持信用卡转账，务必备注汇款附言信息）：



-
- (2) 银行汇款方式信息如下：

账号： 622 8401 6970 0502 5365

-
- (3) 公对公转账方式信息如下：

账号： 1881 8801 0400 00377

4. 报名费事务咨询联系人：

余聂芳(电话：15348458400)、李晓梅(电话：13874471196)

十一、赛务联系与咨询方式

1. 因群人数限制，每支参赛队伍建议派1名代表加群，请勿交叉加入。指导老师群备注改为[学校名称]+[真实姓名]，学生代表群备注改为[作品编号（8位）]+[真实姓名]。大赛将按照参赛人数逐步开放QQ群，以往创建的其他QQ群不再维护使用。

指导老师QQ群号具体信息：

958141151（*指导老师-中南赛区咨询群）

学生代表QQ群号具体信息：

945747158（*学生1群-2025中南赛区交流，优先）

955311492（*学生2群-2025中南赛区交流）

851372420（*学生3群-2025中南赛区交流）

856647230（*学生4群-2025中南赛区交流）

2. 湖北地区联系人：

彭德巍，武汉理工大学计算机与人工智能学院

腾讯QQ：617068

3. 湖南地区联系人：

刘毅文，怀化学院计算机与人工智能学院

腾讯QQ：87134537

4. 中南赛区联系邮箱：

QQ信箱：617068@qq.com

