

2018年(第11届)中国大学生计算机设计大赛浙江省级赛 暨浙江省第二届大学生计算机互动艺术设计竞赛(CIAD)

指南

为提升大学生计算机与互动艺术设计的实践教学水平,培养大学生的创新创业能力,服务浙江省文化创意产业的发展,培养经济和社会发展需要的优秀人才,经研究,决定举办2018年(第11届)中国大学生计算机设计大赛省级赛暨浙江省第二届大学生计算机互动艺术设计竞赛。

一、竞赛背景

随着以“互联网+”为代表的新一代信息技术和产业的发展,IT技术应用后端的技术重点是大数据和人工智能,前段的技术热点主要是人机交互和信息感知。人机交互技术不仅有传统的基本交互和图形交互,也有语音交互、情感交互、体感交互及脑机交互等技术以满足各种人机互动的需求,在文化传播、生活服务、医疗健康、教育教学和交通运输等领域应用广泛。

“十三五”时期浙江省要重点发展信息产业、节能环保产业、大健康产业、旅游产业、时尚产业、金融产业与高端装备制造业等七大万亿级产业,发展以互联网为核心的信息经济作为重中之重,重点培育云计算、大数据、物联网等产业,加快发展电子商务、软件、信息产品制造等产业,计算机交互技术是相关产业的关键支撑技术之一。

由于计算机交互是一个技术与艺术相结合的领域,也是数学、信息科学、智能科学、神经科学,以及生理、心理科学等多科学交叉的结合点,举办浙江省大学生计算机互动艺术设计竞赛旨在通过竞赛检验和提升高校计算机互动艺术相关的人才培养质量,带动专业的内涵建设与特色发展,推动专业学科、人才培养与产业经济的互动发展。

二、竞赛组织

浙江省大学生计算机互动艺术设计竞赛由浙江省计算机教学指导委员会和浙江省文化产业学会新媒体专委会进行业务指导,第二届竞赛由宁波大学与浙江传媒学院联合承办。

浙江省大学生计算机互动艺术设计竞赛设立竞赛组织委员会(简称“组委会”),竞赛秘书办公室设在宁波大学。为确保评审工作的科学性与公正性,成立竞赛评审专家组、工作委员会、仲裁委员会开展各项工作。

三、竞赛方案

3.1 竞赛分类与填报类别说明

浙江省大学生计算机互动艺术设计竞赛设置三个大类：（1）交互创意设计（主题“人工智能畅想”）、（2）人机交互设计（不限主题）、（3）移动交互应用（不限主题）。

（1）交互创意设计大类。

为实现交互作品而进行的创意设计，在数据层面、呈现层面、艺术层面为交互设计进行的工作，包括交互创意呈现、数据可视化、等方面，本届竞赛的设计主题为“人工智能畅想”，参赛作品可采用且不限于平面、海报、DV、动画、软件原型、数字音乐等形式去展示交互方面的创意设计。

评审标准：

- 契合竞赛主题，内容积极向上；
- 创意新颖性及独创性、创新性；
- 界面美观，风格统一；
- 方案的合理性、可行性。
- 符合媒体形态，又体现作品的互动设计或活动相关。

作品网上提交类别对照表：

省赛交互创意设计	网上填报国赛大类	国赛小类
DV、动画、平面设计、 数字音乐、微电影	对应国赛大类	对应国赛小类
软件原型及其它形态 作品或方案	人工智能	人工智能应用方案设计

（2）人机交互设计大类。

为人与计算机（服务器）之间进行桌面互动设计的产品或作品，比赛不设具体创作主题，参赛作品可采用且不限于游戏、信息产品、智能化产品等形式去展示大学生在人机交互方面的创作水平。

评审指标：

- 内容积极向上，实际应用性强；
- 交互界面美观，系统风格统一；
- 交互方式友好，方便高效易用；
- 软件运行稳定，人机交互流畅；

- 潜在商业价值，创意、创新好。

作品网上提交类别对照表：

省赛人机交互设计类	网上填报国赛大类	国赛小类
含硬件产品开发的的作品	软件应用与开发	物联网与智能设备
其它形态作品或方案	软件应用与开发	Web 应用与开发

(3) 移动交互应用大类。

作为人机交互的一个特殊产品，以移动终端为载体，以 H5、APP 或小程序等形式开发的相对完整、独立的互动产品或原型，比赛不设具体创作主题，参赛作品可采用且不限于交互媒体、AR、VR、游戏等形式去展示在移动终端上的交互应用。

评审指标：

- 主题鲜明突出，内容积极向上；
- 应用界面简洁，设备适配良好；
- 交互设计合理，适合移动终端；
- 软件运行稳定，人机交互流畅；
- 具有实用价值，创新、创意好。

作品网上提交类别对照表：

省赛移动交互应用类	网上填报国赛大类	国赛小类
AR、VR	数媒设计动漫游戏	AR/VR/MR
游戏	数媒设计动漫游戏	游戏
非游戏类移动交互作品	软件应用与开发	移动应用开发（非游戏类）

3.2 内容主题

根据《浙江省人民政府办公厅关于进一步推动我省文化产业加快发展的实施意见》，我省“十三五期间”将加快发展文化创意和设计产业，推进文化与科技的融合发展，浙江省大学生计算机互动艺术设计竞赛将坚持推动信息技术与文化创意的结合，积极推进在互联网+

的优势，第二届竞赛的交互创意设计大类的主题确定为“人工智能畅想”，人机交互设计与移动交互应用大类不设置主题范围。

3.3 参赛对象

适合参加浙江省大学生计算机互动艺术设计竞赛的学生主要为计算机科学与技术、软件工程、数字媒体技术、物联网工程、工业设计、产品设计、视觉传达设计、数字媒体艺术、动画等本科专业，以及移动应用开发、动漫制作技术、数字展示技术、数字媒体艺术设计、视觉传播设计与制作等高等职业教育（专科）专业，覆盖我省大部分本科和高职院校。

所有参赛对象须为全省各高校普通全日制在校大学生（以2018年6月决赛时间为准）。参赛作品分本科组和高职组进行评审，参赛作者中有本科学生参加即视为本科组。

3.4 参赛形式

参赛作品统一由各参赛高校经过校赛选拔，以学校为单位统一报名参赛，不接受个人报名参赛。每件作品的团队成员不超过三人；一位选手的作品，指导教师数不得超过一位；两人以上参赛作品的指导教师数不超过两位。

3.5 作品要求

1. 作品内容健康、科学、积极向上，有时代气息和创新意识。作品（指运行文件、演示文件、源文件）中不得出现学校及指导教师等信息，一经发现直接淘汰。

2. 所有作品须为我省在校大学生的原创作品，不得侵犯任何第三者的知识产权、名誉权、隐私权等。对于剽窃、抄袭或组委会有合理理由怀疑其真实性的作品，竞赛委员会有权拒绝其参加比赛或撤销奖项，并通报作者所在学校，所在学校将被取消评选组织奖资格。对于已参加过往届竞赛但未获奖的作品未经任何修改不得再次参赛，对于已经获得同级别或高于本竞赛奖项的作品也不得参与本竞赛。

3. 参赛作品不得含蓄意毁坏、恶意干扰、秘密截取或侵占任何系统、数据或个人资料的任何病毒、破坏程序、电脑蠕虫或定时程序炸弹等程序，一经查明，将取消参赛资格或撤销奖项，并通报作者所在学校。

4. 除非特别申明，竞赛组委会对参赛作品拥有非赢利性的使用权。

5. 所有参赛作品须提供：

- ①作品源文件或过程文件；
- ②作品演示文件（用于网络评审及公示，其格式及要求详见《省赛作品规范》）；
- ③说明文件和报名表的打印稿以及电子稿。

对递交材料不齐全的作品，竞赛委员会将有权对其进行降级或取消其参赛资格。

3.6 作品评审

竞赛初赛所有作品类别均采用网络评审的方式，决赛时采用现场展示方式评审。初赛产生入围省赛决赛复评名单，分入围不答辩、入围现场答辩两类。

各类别作品分别设立一、二、三等奖，分别按参赛作品数量的 8%、15%、22%确定。大赛组委会对获奖的作品给予表彰奖励。

3.7 作品数量

参赛作品总数每校不超过 30 件。其中，每大类每学校作品数不超过 10 件，每位参赛选手限报 2 件作品，每位指导教师限报 4 件作品。

每个参赛作品的报名费为 150 元，每个参加省现场决赛作品需交参赛费 150 元，用于赛务运营和作品评审。

3.7 竞赛日程

2018 年 5 月 5 日开放注册与网上报名(须明确中国大学生计算机设计大赛小类，并备注浙江省互动艺术设计赛大类)，具体注册操作事宜，将在 5 月 5 日省赛网通知。5 月 15 日前各院校以学校为单位将“参赛作品汇总表、报名表与汇款转帐凭证”邮件到竞赛信箱(daihongzhu@nbu.edu.cn)。

2018 年 5 月 16 日-19 日进行初赛评审，并确定推送国赛名单。

2018 年 5 月下旬，完成国赛注册、报名、上传等工作。

2018 年 6 月，浙江省互动艺术设计竞赛决赛复评，产生一、二、三等奖。

2018 年 7 月-8 月，入围国赛作品参加国赛决赛。

省赛网 <http://hz.hustoj.com>， 国赛网 <http://www.jsjds.org>

中国大学生计算机设计大赛浙江省级赛组委会

浙江省大学生计算机互动艺术设计竞赛组委会

(宁波大学教务处代章)

2018 年 1 月 29 日

附：

第二届浙江省大学生计算机互动艺术设计竞赛

组织委员会

主任：

何钦铭（浙江大学，教授）

副主任：

耿卫东（浙江大学，教授）

王让定（宁波大学，教授）

吴 卿（杭州电子科技大学，教授）

潘瑞芳（浙江传媒学院，教授）

秘书长：

王晓东（宁波大学，教授）

委员：

崔晨昉（中国美术学院）

方善用（浙江农林大学）

朱上上（浙江工业大学）

楼宋江（浙江科技学院）

杨柏林（浙江工商大学）

李秋筱（浙江音乐学院）

李鸣华（浙江师范大学）

刘世清（湖州师范学院）

王毅刚（杭州电子科技大学）

叶其宏（浙江海洋大学）

林 菲（杭州电子科技大学）

漆小平（宁波大红鹰学院）

周忠成（浙江传媒学院）

王文娟（绍兴文理学院）

詹国华（杭州师范大学）

寿伟克（衢州学院）

陆慧娟（中国计量大学）

李庆华（丽水学院）

季晓芬（浙江理工大学）

黄冬明（宁波大学）

张文宇（浙江财经大学）

沈玉良（中南卡通股份有限公司）

秘书：

葛 翔（宁波大学）

苗小雨（浙江传媒学院）

第二届浙江省大学生计算机互动艺术设计竞赛

专家委员会

主任：

何钦铭（浙江大学，教授）

副主任：

潘瑞芳（浙江传媒学院，教授）

委员：

崔晨旸（中国美术学院）

寿伟克（衢州学院）

戴洪珠（宁波大学）

王文娟（绍兴文理学院）

方善用（浙江农林大学）

王晓东（宁波大学）

耿卫东（浙江大学）

王毅刚（杭州电子科技大学）

黄冬明（宁波大学）

吴 卿（杭州电子科技大学）

季晓芬（浙江理工大学）

谢秉元（浙江音乐学院）

李继卫（杭州师大钱江学院）

杨柏林（浙江工商大学）

李鸣华（浙江师范大学）

杨芬红（宁波卫生职业学院）

李庆华（丽水学院）

叶其宏（浙江海洋大学）

李秋筱（浙江音乐学院）

詹国华（杭州师范大学）

林 菲（杭州电子科技大学）

张 帆（浙江传媒学院）

刘世清（湖州师范学院）

张 玉（浙江纺织服装学院）

楼宋江（浙江科技学院）

张文宇（浙江财经大学）

陆慧娟（中国计量大学）

周忠成（浙江传媒学院）

漆小平（宁波大红鹰学院）

朱上上（浙江工业大学）

沈玉良（中南卡通股份有限公司）