

附件：2016年（第9届）大赛作品内容分类

1. 软件应用与开发类。

包括以下小类：

- (1) 网站设计。
- (2) 数据库应用。
- (3) 虚拟实验平台。

说明：每校参加省级复赛作品每小类不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个。

2. 微课（课件制作）类。

包括以下小类：

- (1) “计算机应用基础”课程片段。
- (2) “多媒体技术与应用”课程片段。
- (3) “Internet应用”课程片段。
- (4) “数据库技术与应用”课程片段。
- (5) 中、小学数学及其它自然科学课程片段。
- (6) 汉语言文学（古汉语、唐诗宋词、散文等，1911年前）课程片段。
- (7) 中华优秀传统文化元素（自然遗产与文化遗产、优秀道德风尚等，1911年前）课程片段。

说明：

每校参加省级复赛作品每小类不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个

3. 数字媒体设计类普通组（参赛主题：绿色世界）。

包括以下小类：

- (1) 计算机图形图像设计（含静态或动态的平面设计和非平面设计）。
- (2) 计算机动画。
- (3) 计算机游戏。
- (4) 交互媒体（含电子杂志）。
- (5) DV影片。

说明：

- (1) 数字媒体类分普通能与专业组进行竞赛。

专业组的划分见后面（“数字媒体类专业组”）所述。

(2) 每校参加省级复赛作品每小类不多于2个，每校最终入围决赛作品总数不多于6个。

4. 数字媒体设计类专业组（参赛主题：绿色世界）。

包括以下小类：

- (1) 计算机图形图像设计（含静态或动态的平面设计和非平面设计）。
- (2) 计算机动画。
- (3) 计算机游戏。
- (4) 交互媒体（含电子杂志）。
- (5) DV影片。

说明：

- (1) 数字媒体设计类作品分专业组与普及组进行竞赛。

应参加专业组竞赛的作者专业清单如下：

- ① 教育学、教育技术专业，艺术教育、学前教育专业。
- ② 广告学专业与广告设计方向。

- ③ 广播电视新闻学专业。
- ④ 计算机科学与技术（数字媒体技术方向）。
- ⑤ 服装设计与工程专业。
- ⑥ 工业设计、建筑学、城市规划、风景园林专业。
- ⑦ 数字媒体艺术、数字媒体技术专业。
- ⑧ 广播电视编导、戏剧影视美术设计、动画、影视摄制专业。
- ⑨ 美术学、绘画、雕塑、摄影、中国画与书法专业。
- ⑩ 艺术设计学、艺术设计、会展艺术与技术专业。

所列清单为截止本书出版时确定的专业，其它尚未列示的与数字媒体、视觉艺术与设计、影视等相关专业，亦应参加专业组竞赛。具体专业认定事宜，可咨询大赛组委会赛务委员会。

(2) 每校参加省级复赛作品每小类不多于 2 个，每校最终入围决赛作品总数不多于 6 个。

5. 数字媒体设计类微电影组中华优秀传统文化元素

参赛主题为：

- (1) 自然遗产与文化遗产。
- (2) 歌颂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）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。

说明：

- (1) 主题内容限在 1911 年前。
- (2) 每校参加省级复赛作品每个主题作品不多于 2 个，每校最终入围决赛作品总数不多于 6 个。

(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。

6. 数字媒体设计类动漫游戏组

包括以下小类：

- (1) 动画。
- (2) 游戏与交互。
- (3) 数字平面。
- (4) 动漫衍生品（含数字、实体）。

说明：

- (1) 主题分为两种：
 - ① 企业命题，来源于企业现实需求，题目与具体要求见本章附录。
 - ② 自主选择：绿色世界。
- (2) 作品数限制：
 - ① 每校报名参加复赛作品每小类不多于 4 个，其中自主命题与企业命题作品各不多于 2 个。
 - ② 每校入围决赛每小类作品不多于 2 个，其中自主命题与企业命题各不多于 1 个。
 - ③ 每校最终入围决赛作品总数不多于 6 个。

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（含静态或动态的平面设计和非平面设计）。

- (2) 计算机动画。
- (3) 交互媒体设计（含电子杂志）。

说明：

- (1) 每校参加省级复赛作品每小类不多于 2 个，每校最终入围决赛作品总数不多于 6 个。
- (2) 凡符合此组内容的作品，均不得报入数字媒体类普通组或专业组。

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) 作者自主命题。
- (2) 每校参加省级复赛作品每小类不多于 2 个，每校最终入围决赛作品总数不多于 6 个。

9. 计算机音乐创作类普通组。

包括以下小类：

- (1) 原创类（所提交的电子音乐作品的全部内容都是自己原创的）。
- (2) 创编类（所提交的电子音乐作品可以根据别人创作的歌曲主题或别人创作的其他音乐的主题，如流行歌曲改编、变奏、重新编配、制作而成）。
- (3) 视频配乐类（为视频配乐的电子音乐。视频影像部分可以自己做，也可以是与其他人合作，音乐部分最好是自己原创，创编次之）。

说明：

- (1) 计算机音乐创作类作品分专业组与非专业组进行竞赛。专业组的划分见后面（“计算机音乐创作类专业组”）所述。
- (2) 每校参赛作品每小类不多于 2 个，每校最终入围决赛普通组与专业组的作品总数分别不多于 6 个。

10. 计算机音乐创作类专业组。

包括以下小类：

- (1) 原创类（所提交的电子音乐作品的全部内容都是自己原创的）。
- (2) 创编类（所提交的电子音乐作品可以根据别人创作的歌曲主题或别人创作的其他音乐的主题，如流行歌曲改编、变奏、重新编配、制作而成）。
- (3) 视频配乐类（为视频配乐的电子音乐。视频影像部分可以自己做，也可以是与其他人合作，音乐部分最好是自己原创，创编次之）。

说明：

- (1) 计算机音乐创作类作品分专业组与非专业组进行竞赛。
参赛者由国家政府教育部门颁发正规学历文凭的音乐或艺术院校（含音乐或艺术系科）在校作曲或电子音乐制作相关专业，诸如：
 - ① 电子音乐制作。
 - ② 电子音乐作曲。
 - ③ 音乐制作。
 - ④ 作曲。

⑤ 新媒体（流媒体）音乐。

⑥ 其他相关专业。

的学生划为专业组。

其他不拿教育部门颁发正规学历文凭的音乐或艺术院校的参赛者均为普通组。

(2) 参赛作品有多名作者的，如有任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，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。

(4) 每校参赛作品每小类不多于 2 个，每校最终入围决赛普通组与专业组的作品总数分别不多于 6 个。

附录：数字媒体设计类动漫游戏组企业命题要求

2016 年（第 9 届）中国大学生计算机设计大赛

2016 年（第 3 届）中国大学生动漫游戏创意设计竞赛企业命题要求

中国大学生计算机设计大赛数字媒体设计类动漫游戏组（2016 年（第 3 届）中国大学生动漫游戏创意设计）竞赛，是由中国大学生计算机设计大赛组委会主办，福建省经济和信息化委员会支持，厦门理工学院与福建动漫游戏行业协会联合承办的赛事。

竞赛内容分为两种：

① 企业命题，来源于企业现实需求。

② 自主选择：绿色世界。

企业命题要求如下：

一、在玩乐中学习——网龙网络公司

1. 题目

请以“K12”教育（小学、初中、高中）阶段的数学、物理、化学、生物、科学等科目中的重要知识点为题材，设计一款教育游戏。

2. 要求

(1) 内容规则简单、上手容易、可玩性强；

(2) 参赛作品需是原创，应适应现有主流手机游戏开发和运营平台，即 IOS（5.0 以上）或安卓（Android2.3 以上）系统；

(3) 提交作品需有详细游戏模拟操作演示视频文件或游戏设计文档，配有游戏策划案（要求图文并茂）。

二、个性是一种态度——百度 91 桌面

（一）手机桌面

1. 题目

设计创作手机主题，并上线到 91 桌面供用户下载使用，主题题材风格不限。

2. 要求

(1) 设计感：有创新性的表现手法；

- (2) 原创性:有故事性可引发共鸣;
- (3) 适配性:适配于 91 桌面 Android 版本;
- (4) 规范性:符合 91 桌面主题设计规范。

3. 详细规范和工具入口 (需注册)

<http://diy.sj.91.com/new/>

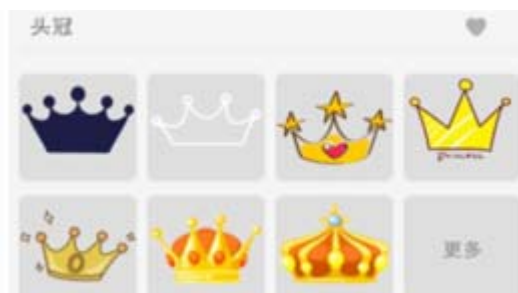
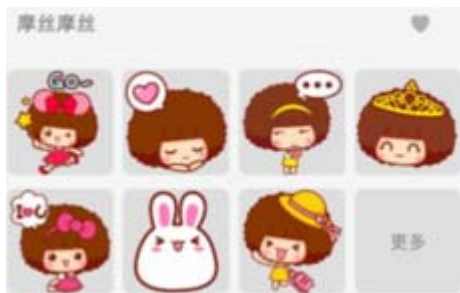
4. 手机桌面成品参考



(二) 贴纸

1. 题目

设计不少于 12 个原创形象贴纸，或者不少于 20 个的原创装饰贴纸，风格不限。例如：



2. 要求

(1) 每一张贴纸须附带一张使用场景范例图。例如：



- (2) 贴纸要求有原创性、创新性、完整性、规范性；
- (3) 范例图要求不存在侵权问题，有明确的使用场景突出对应贴纸的特点；
- (4) 贴纸尺寸为 640*640px，png 格式，透明无底，大小不超过 300Kb；
- (5) 范例图尺寸为 300*400px，jpg 格式，大小不超过 80Kb。

三、画说一带一路——咪咕动漫

(一) 漫画

1. 题目

以“画说一带一路”为主题，制作适合在手机平台上阅读的漫画作品。

命题说明：2015 年“一带一路”成为新常态下的国家战略，动漫创意要主动配合“一带一路”的顶层文化战略规划，可以从沿线国家各具特色的自然景观、风土人情，或是更加紧密的经济合作等不同方面，创作一部漫画。

2. 要求

- (1) 题材为穿越+玄幻，故事情节以寻宝探险形式创作，具体可观摩 <http://dm.10086.cn/dm/mhxq.html?contentId=900000000085>；
- (2) 图片 JPEG 格式，尺寸要求宽为 1000-1200 像素，高为 3000 像素以内。

(二) 手机主题

1. 题目

请以“咪咕精灵”为形象，制作一套“华为”手机基础版主题。

2. 要求

- (1) 自然灵动，个性简洁，能够体现创新感与科技感；
- (2) 界面与图标设计完整，风格统一鲜明；
- (3) 锁屏界面尺寸要求为 1080 x 1920 像素，图标尺寸要求为 192 x 192 像素，锁屏壁纸尺寸要求为 1080 x 1920 像素，桌面壁纸尺寸要求为 2160 x 1920 像素；
- (4) 必做图标包含：主题、图库、相机、拨号、联系人、信息、浏览器、时钟、日历、天气等。

3. “咪咕精灵” 形象三视图



四、形象征集集结号——翔通动漫

1. 题目

请登录网站地址 <http://www.nomo.cn/huodong/index.php> 访问活动页面, 选择任意系列进行动漫形象创作, 例如零食系列 (以巧克力、薯片、麦脆等 10 种指定零食为原型设计动漫形象)、大头系列 (以大头这个特点设计大头哥、大头象、大头狮等十种指定形象) 等, 每个系列共计 10 个形象。

2. 要求

内容要求:

- (1) 美观性: 造型设计符合普适审美要求, 形象识别度高, 特征明显;
- (2) 创意性: 设计构思巧妙, 个性鲜明, 有新意;
- (3) 可用性: 形象要求线条明快, 色彩协调, 形象具备可延展性, 便于产品转化、授权工作。

格式要求:

- (1) 文件格式: jpg;
- (2) 色彩格式: RGB;
- (3) 画面尺寸: A4;
- (4) 分辨率: 300dpi。

五、我心中的武侠世界——哥们网科技

1. 题目

以“我心中的武侠世界”为主题进行动画短片创作, 时代背景不限。

命题说明: 江湖侠者, 爱浪漫。遥想儿时伴步走, 拿把树枝当剑收。快意江湖, 是很多人心中完美的世界。侠在心中, 人人皆可为侠, 侠在手上, 我等都是传奇。

2. 要求

- (1) 作品片长在 1 分钟以上;
- (2) 原始分辨率不低于 1024x768 或 1280x720, 格式为 MPG, 请用 H. 264 的通用压缩码;
- (3) 制作软件、表现形式和手法不限, 结构清晰, 内容完整, 创意独特, 故事性强。

六、每个人都是自己的大侠——天之谷动画

（一）动漫衍生品

1. 题目

以系列动画片《土豆侠》中主角阿逗的形象为原型，设计玩偶类、文具类、玩具类等衍生产品。

2. 要求

（1）提交 10 张以上参赛作品设计稿，包括设计构思草图、设计说明、设计预想图、模型图片组成等内容（画面尺寸 A4，300dpi），并附有 500 字左右的文字说明，明晰阐述该作品的创意内涵和市场效益；

（2）参赛作品要求为原创，完整并具有创意性、生产可行性、市场价值、绿色环保、互动性强等方面的特点。

3. 土豆侠形象参考

http://www.teamcool.cn/products_page_3_1.html

（二）形象二次创作

1. 题目

以《土豆侠》系列片中的角色（包括但不限于阿逗、小晴、燕十三、姜无牙、小蒜子等）为基础，开展二次创作（拟人化，二次元化）。

2. 要求

（1）所设计形象必须具有明显的辨识度，角色富有创意；

（2）角色设定稿包含整体形象，重点体现 2 到 4 处细节，2 到 4 种面部表情，若干肢体动作；

（3）画面尺寸 A4，300dpi；

（4）可根据所设计形象绘制若干四格漫画，题材不限（可选项）；

（5）系列动画片《土豆侠》中的所有角色形象均适用于本题。

3. 土豆侠形象参考

http://www.teamcool.cn/products_page_3_1.html

七、来自东北大森林的狍子们——傻狍子网络科技

1. 题目

以傻狍子大家族动漫元素创作中小学生教育类漫画，漫画形式不限。

2. 要求

内容要求：

（1）画面整洁，创意新颖；

（2）可对傻狍子大家族动漫角色进行变装以适应创作；

（3）保证傻狍子家族形象的识别度，风格不限。

格式要求：

（1）文件格式：jpg；

（2）色彩格式：RGB；

（3）画面尺寸：A4；

（4）分辨率：300dpi。

3. 傻狍子大家族系列形象参考

<http://www.xmshapaozi.com>

八、勇闯天下——天狼星动漫

1. 题目

请自创形象，开发一款 ACT 横版动作闯关游戏。

2. 要求

- (1) 游戏简单易上手，可玩性强；
- (2) 具备完整的人设、场景、音效等游戏要素；
- (3) 游戏人物突出格斗动作；
- (4) 程序避免 bug 的出现，格斗碰撞区设置合理，体现良好的打击感；
- (5) 可在主流手机平台流畅运行。

3. 游戏样例参考

<http://baidu.aipai.com/watch/405308042184262703.html?page=videoMultiNeed>

九、《囧爱》就是真爱——金豹动画

1. 题目

以 JONJON 囧囧和 JONNE 囧妮为主角，设计囧囧、囧妮相关的动漫衍生品（含实物和数字衍生品），内容题材不限。

2. 囧囧与囧妮标准形象



3. 形象参考

www.jonjon2009.com

《囧爱》故事参考

<http://www.u17.com/comic/71885.html>