**昆明理工大学教务处**

昆理工大教务处〔2020〕030号

关于举行昆明理工大学第十九届学生计算机

应用竞赛暨2020年中国及云南省大学生计算机

设计大赛选拔赛的通知

各学院：

中国大学生计算机设计大赛是列入教育部学科竞赛的重要赛事之一。根据“关于举办2020年(第13届)中国大学生计算机设计大赛的通知”及“关于举办2020年中国大学生计算机设计大赛云南赛区竞赛的通知”，为进一步深化教学改革、提高我校学生运用信息技术解决实际问题的综合实践能力，培养学生创新能力及团队合作意识，激发学生学习计算机知识和技能的兴趣和潜能，选拔优秀学生参加“2020年云南省及全国大学生计算机设计大赛”，决定于2020年4-5月，针对我校所有在校本科生，举行昆明理工大学第十九届学生计算机应用竞赛暨选拔赛，并作为学校学科竞赛月活动之一。现将竞赛有关事项通知如下：

 一、竞赛内容分类

竞赛作品内容共分 14 类（组），分别为：

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；

5.人工智能；

6.信息可视化设计；

7.数媒中华优秀民族文化元素；

8.数媒中华优秀民族文化元素（专业组）；

9.数媒动漫与微电影；

10.数媒动漫与微电影（专业组）；

11.数媒游戏与交互设计；

12.数媒游戏与交互设计（专业组）；

13.计算机音乐创作；

14.计算机音乐创作(专业组)。

 二、竞赛类（组）详细说明

**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）算法设计与应用。

说明：每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类只能提供1件作品，无论作者排名如何。

**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（唐诗宋词）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、以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。每位作者在本类只能提供1件作品，无论作者排名如何。

**3．物联网应用类**

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。

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，文物保护和数字博物馆。

（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，如婴儿监控、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。

（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，包括如下方面：各类消费电子产品、通信产品、信息家电以及智能家居等方面。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，包括如下方面：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，作品提交时需录制系统演示视频（不多于10分钟）及相关设计说明书。

（7）每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类只能提供1件作品，无论作者排名如何。

**4．大数据实践类**

作品必须以特定领域大数据为基础，针对某一领域的问题，提出一套较为完整的大数据驱动的解决问题的方案。要求作品以研究报告的方式呈现，需要提供数据源的描述，可运行的系统，必要的实验分析结果，以数据来源和相关处理软件程序为附件。报告主要内容包括：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。作品可涉及以下领域：

（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）。

（8）其它。

说明：每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类只能提供1件作品，无论作者排名如何。

**5．人工智能类**

包括以下小类：

（1）人工智能实践赛。

（2）人工智能挑战赛。

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，作品可涉及但不限于以下领域：

（1）智能城市与交通（包括汽车无人驾驶）。

（2）智能家居与生活。

（3）智能医疗与健康。

（4）智能农林与环境。

（5）智能教育与文化。

（6）智能制造与工业互联网。

（7）三维建模与虚拟现实。

（8）自然语言处理。

（9）图像处理与模式识别方法研究。

（10）机器学习方法研究。

说明：每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类只能提供1件作品，无论作者排名如何。

**6.信息可视化设计类**

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）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。

（2）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。

（3）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。

（4）数据可视化是指基于编程工具/开源软件（如Python，JavaScript，Processing，E-chart，D3.js等）或数据分析工具（如Matlab，Tableau等）等实现的数据可视化。

（5）上述4类作品均需要提供完整的方案设计与技术实现的说明，特别是需要说明设计思想及现实意义，作品均需要提供源文件。

（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。

（7）作者需要对参赛作品的信息数据来源的真实性、科学性与可靠性提供备注。

（8）数据可视化作品需要提供完整的方案设计与代码实现，主要内容包括但不限于：作品应用场景、设计理念、技术方案、作品源代码、作品功能演示等。

（9）每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类只能提供1件作品，无论作者排名如何。

**7.数媒中华优秀民族文化元素类**

内容包括服饰、手工艺、手工艺品、建筑（“平面设计”小类），以及有关空间形象设计等环境设计（“环境设计”小类）、传统工业和现代科技的产品设计（“产品设计”小类）。

实现方法限于数媒静态设计,包括以下小类：

（1）平面设计。

（2）环境设计。

（3）产品设计。

说明：

（1）本类作品分普通组与专业组进行报赛与评比，专业组划分依据见“四、数字媒体类专业组专业界定清单”。

（2）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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

（3）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。

（4）每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类（组）只能提供1件作品，无论作者排名如何。

（5）环境设计的含义限指有关空间形象设计、建筑设计、室内环境设计、装修设计、景观园林设计、景观小品（场景雕塑、绿化、道路）设计等。

（6）产品设计的含义限指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、服饰的工具或设备等领域产品设计。

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。

**8.数媒中华优秀民族文化元素类（专业组）**

内容包括服饰、手工艺、手工艺品、建筑（“平面设计”小类），以及有关空间形象设计等环境设计（“环境设计”小类）、传统工业和现代科技的产品设计（“产品设计”小类）。

实现方法限于数媒静态设计,包括以下小类：

（1）平面设计。

（2）环境设计。

（3）产品设计。

说明：

（1）本类作品分普通组与专业组进行报赛与评比，专业组划分依据见“四、数字媒体类专业组专业界定清单”。

（2）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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

（3）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。

（4）每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类（组）只能提供1件作品，无论作者排名如何。

（5）环境设计的含义限指有关空间形象设计、建筑设计、室内环境设计、装修设计、景观园林设计、景观小品（场景雕塑、绿化、道路）设计等。

（6）产品设计的含义限指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、服饰的工具或设备等领域产品设计。

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。

**9.数媒动漫与微电影类**

主题为中华优秀传统文化元素。

内含于动漫与短片类，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。

说明：

（1）中华优秀传统文化元素的内容包括：

①自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

②唐诗宋词。

③清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统的中华文化元素。

（2）微电影：具有一般电影属性，具备完整的情节和叙事结构。参赛作品应以数字技术制作、储存和播放。

纪录片：强调真实性，以真实生活、真人真事为创作素材和表现对象并进行艺术加工。参赛作品应以数字技术制作、储存和播放。

数字短片：可以不具有完整的情节和故事。应以数字技术制作、储存和播放。如音乐片、歌舞片、宣传片、情景再现、广告等作品，以及其它采用数字技术，但不属于上述微电影和纪录片分类，也不属于动画片（或动画不占主要比重）的作品可作为数字短片作品参赛。

（3）本类作品分普通组与专业组进行报赛与评比，专业组划分依据见“四、数字媒体类专业组专业界定清单”。

（4）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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

（5）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。

（6）每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类（组）只能提供1件作品，无论作者排名如何。

**10．数媒动漫与微电影类（专业组）**

主题为中华优秀传统文化元素。

内含于动漫与短片类，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。

说明：

（1）中华优秀传统文化元素的内容包括：

①自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

②唐诗宋词。

③清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统的中华文化元素。

（2）微电影：具有一般电影属性，具备完整的情节和叙事结构。参赛作品应以数字技术制作、储存和播放。

纪录片：强调真实性，以真实生活、真人真事为创作素材和表现对象并进行艺术加工。参赛作品应以数字技术制作、储存和播放。

数字短片：可以不具有完整的情节和故事。应以数字技术制作、储存和播放。如音乐片、歌舞片、宣传片、情景再现、广告等作品，以及其它采用数字技术，但不属于上述微电影和纪录片分类，也不属于动画片（或动画不占主要比重）的作品可作为数字短片作品参赛。

（3）本类作品分普通组与专业组进行报赛与评比，专业组划分依据见“四、数字媒体类专业组专业界定清单”。

（4）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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

（5）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。

（6）每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类（组）只能提供1件作品，无论作者排名如何。

**11.数媒游戏与交互设计类**

主题是鸟与人类。

总体内含于交互设计类，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。

说明：

（1）鸟与人类的主题，重点是培养参赛者的环保意识，爱护鸟类、保护鸟类，营造良好的绿色的生态环境。

作品中提到的鸟类必须是现实世界，或曾经存在过地球的鸟类，不是梦幻虚构神话中编撰的鸟类。

（2）本类作品分普通组与专业组进行报赛与评比，专业组划分依据见“四、数字媒体类专业组专业界定清单”。

（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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

（4）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。

（5）交互媒体设计，需体现一定的交互性与互动性，不能仅为版式设计。

（6）每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类（组）只能提供1件作品，无论作者排名如何。

**12.数媒游戏与交互设计类(专业组)**

主题是鸟与人类。

总体内含于交互设计类，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。

说明：

（1）鸟与人类的主题，重点是培养参赛者的环保意识，爱护鸟类、保护鸟类，营造良好的绿色的生态环境。

作品中提到的鸟类必须是现实世界，或曾经存在过地球的鸟类，不是梦幻虚构神话中编撰的鸟类。

（2）本类作品分普通组与专业组进行报赛与评比，专业组划分依据见“四、数字媒体类专业组专业界定清单”。

（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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

（4）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。

（5）交互媒体设计，需体现一定的交互性与互动性，不能仅为版式设计。

（6）每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类（组）只能提供1件作品，无论作者排名如何。

**13．计算机音乐创作类**

主题为中华优秀传统文化元素。

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）。

（4）编曲类（根据指定的中国民歌编曲，主要使用计算机MIDI制作方式）。

（5）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）。

说明：

（1）中华优秀传统文化元素的内容包括：

①自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

②唐诗宋词。

③清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统的中华文化元素。

（2）计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。专业组的界定标准见“五、音乐创作类专业组确认标准”。

（3）每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类中只能提供1件作品，无论作者排名如何。

**14．计算机音乐创作类(专业组)**

主题为中华优秀传统文化元素。

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）。

（4）编曲类（根据指定的中国民歌编曲，主要使用计算机MIDI制作方式）。

（5）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）。

说明：

（1）中华优秀传统文化元素的内容包括：

①自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

②唐诗宋词。

③清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏

剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统的中华文化元素。

（2）计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。专业组的界定标准见“五、音乐创作类专业组确认标准”。

（3）参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者同时符合专业组要求，则作品应参加专业组的竞赛。

（4）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。

（5）每队参赛人数为1-3人，每位作者在本类中只能提供1件作品，无论作者排名如何。

 三、作品要求

作品选题要求新颖，主题明确，具有时代特征，内容健康，生动活泼；结合实际应用，选用软件有利于表现选题内容。提倡创新，有新思维、新角度、新发现为最佳。作品的具体要求为：

1.符合国家宪法和相关法律、法规、内容健康。符合民族文化传统、公共道德价值、行业规范等要求。

2.必须为原创作品。提交作品时需同时提交该作品的源代码及源文件。不得抄袭或由他人代做，不得复制、修改别人的成果或产品用于参赛，否则取消参赛选手及所属学院的参赛资格，并对参赛选手所在学院予以通报批评。

3.凡参加过其它比赛并已获奖的作品，均不得再报名参加本次比赛。

4.时长限制：所有作品播放时长不得超过10 分钟，交互式作品应提供演示视频，时长亦不得超过10 分钟。

5.作品提交要求与“中国大学生计算机设计大赛”要求一致，详细参见网站（http://jsjds.ruc.edu.cn）所发布的相关文件。

6.上述所有类别作品若涉及到国家疆域版图，必须符合中国地图出版社出版的标准地图要求。

 四、数字媒体类专业组专业界定清单

1.艺术教育。

2.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.计算机数字媒体类、计算机科学与技术专业数字媒体技术方向。

6.服装设计、产品设计、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、影视等相关的专业。

 五、音乐创作类专业组确认标准

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、录音艺术等类似专业，诸如：电子音乐制作、电子音乐作曲、音乐制作、作曲、音乐录音、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、录音艺术课程的正规教育；

其他不同时具备以上三条件的学生均划归为普通组。

 六、组队要求及报名时间

1.由各学院动员和组织学生参加竞赛，并要求学生在规定时间内完成作品。

2.组队可以跨学院、跨专业、跨年级。跨学院组队的作品以负责人所在学院申报。

3.每队可配置2名指导教师。专业指导教师原则上由各参赛队在学院专业教师中聘请，计算机技术指导教师原则上由计算中心负责协调安排（联系人：普运伟，15987133200）。

4.各学院学生见通知后即可组队并制作作品，参赛作品数量不限。

**报名时间：2020年5月20日至5月22日。**

报名方式：下载附件1“昆明理工大学计算机应用竞赛参赛作品报名登记表（第十九届）”，填报后通过Email上传，Email地址：jszxbg561@163.com, 电话0871-65916108，联系人：王老师。

1. 竞赛作品报送要求

**1.竞赛作品报送的具体要求：**

作品完成后，由各参赛队在规定时间报送至计算中心办公室。报送材料包括：纸质报名表、纸质作品说明书和作品光盘各1份。作品光盘报送要求：①每个作品刻录1 张光盘，光盘内容包括电子报名表、作品说明书、作品源文件、作品演示文件(SWF、MP4、WMV、MPEG 等）、作品创作原始素材、运行作品的非常用或特殊软件，光盘封面必须写明学院、参赛学生姓名和作品名称；②各作品必须认真填写附件2，这将作为作品评审的重要依据。

**2.竞赛作品报送的时间要求：**

**报送时间：2020年5月25日至5月27日9:00～16:00。**

逾期报送将不予受理。

报送地点：呈贡校区计算中心楼112室，王老师，电话：0871-65916108。

八、奖励

竞赛设个人奖和团体奖。

**1.个人奖：**按参赛学生的人数比例评奖，设一、二、三等奖若干名。

**2.团体奖：**根据参赛选手的成绩以及学院组织情况评选，以学院为单位评出团体奖若干名。

九、其他

1.从校级竞赛获奖的作品中，选拔优秀作品和团队进行辅导培训，参加“2020年云南省、全国大学生计算机设计大赛”。

2.本次校级竞赛是为选拔参加“2020年云南省、全国大学生计算机设计大赛”的选手和作品做准备。为此，竞赛将严格按照“2020年中国大学生计算机设计大赛”的各项要求进行，参加比赛的有关要求及相关信息可参见“2020年中国大学生计算机设计大赛信息发布网站（http://jsjds.ruc.edu.cn）。

附件：

1.昆明理工大学计算机应用竞赛参赛作品报名登记表

2.昆明理工大学大学生计算机应用竞赛作品说明书

|  |
| --- |
| **附件1：昆明理工大学计算机应用竞赛参赛作品报名登记表（第十九届）** |
| 学院（盖章）： 联系教师： 联系电话：  |
| 参赛类别 | 作品小类 | 作品名称 | 队员姓名 | 性别 | 学号 | 专业 | 电话 | 组长 | 指导教师姓名及电话 |
| 姓名 | 邮箱 |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |  |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |  |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |  |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |  |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |  |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |  |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |  |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |  |
| 　 | 　 | 　 | 　 | 　 |  |

**附件2：昆明理工大学大学生计算机应用竞赛作品说明书**

|  |  |
| --- | --- |
| 作品名称 |  |
| 作品分类 |  |
| 作者信息 | 学校 | 昆明理工大学 |
|  | 作者一 | 作者二 | 作者三 |
| 姓名 |  |  |  |
| 身份证 |  |  |  |
| 专业 |  |  |  |
| 年级 |  |  |  |
| 信箱 |  |  |  |
| 电话 |  |  |  |
| 计算机技术指导教师 | 姓名 |  | 单位：  |  |
| 电话 |  | 信箱： |  |
| 艺术设计指导教师 | 姓名 |  | 单位：  |  |
| 电话 |  | 信箱： |  |
| 单位联系人 | 姓名 | 普运伟 | 职务 计算中心副主任 |  |
| 电话 | 15987133200 | 信箱 puyunwei@126.com |  |
| 原创声明 | 我（们）声明我们的参赛作品为我（们）原创构思和使用正版软件制作，我们对参赛作品拥有完整、合法的著作权或其它相关之权利，绝无侵害他人著作权、商标权、专利权等知识产权或违反法令或其它侵害他人合法权益的情况。若因此导致任何法律纠纷，一切责任应由我们（作品提交人）自行承担。作者签名： 1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 1. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
 |
| **作品简介（作品设计目标意义、关键技术、作品特色 不少于250字）** |
| **作品安装说明（如特定的软件、配置要求等）** |
| **作品效果图（整体、关键点和特效）** |
| **设计思路（不少于2000字，可附图，加页）** |