

江苏省大学生计算机设计大赛组织委员会函件

关于举办“新大陆杯”2026年江苏省大学生计算机设计大赛的通知

各有关高校教务处：

根据全国教育大会精神，全面振兴高等教育，提高教学质量，切实提升大学生的计算机应用能力，激励大学生学习计算机知识、技术、技能的兴趣和潜能，提高运用信息技术解决实际问题的综合实践能力，以赛促学、以赛促教、以赛促创。经研究，决定举办“新大陆杯”2026年江苏省大学生计算机设计大赛。现将有关事项通知如下：

一、组织机构

本次大赛由江苏省大学生计算机设计大赛组委会主办，江苏省计算机学会、淮阴工学院承办，江苏新大陆时代科技有限公司协办。

二、参赛要求

1. 参赛对象：省内全日制高等院校在校本、专科大学生均可以原创作品为单位组成参赛队，每个参赛队可由同一所院校的2~9名在校生组成，每队的指导教师不多于2名。

2. 竞赛内容：2026年省赛作品分设(1)软件应用与开发；(2)微课与AI辅助教学；(3)物联网应用与物联网创新转化（创业实践）；(4)大数据应用；(5)人工智能应用；(6)AI+信息可视化设计；(7)AI+数媒静态设计；(8)AI+数媒动漫与短片；(9)AI+数媒游戏与交互设计；(10)数智音乐创作(AI+计算机音乐创作)；(11)国际生“汉学”（“中华优秀传统文化”数智创作）。共11个大类，每个大类下设若干小类（详情请详见附件1）。（特别地，所有本科类别作品必须经由报名参加省赛后由省赛推荐至国赛。其中，(7)、(8)、(9)三个大类，统称为数媒类。）

其中(6)至(11)共6个大类作品主题是“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在1911年以前。

参赛作品若使用AI工具，则需采用指定的15款国产免费AI工具（每年均可能动态调整一次，详情详见附件2），或采用拥有自主知识产权的AI工具。

3. 参赛名额：每校提交的作品每大类不多于6件。

三、奖励办法

本届大赛设特等奖、一等奖、二等奖、三等奖各若干项，且将在获奖作品中根据国赛颁布的上推比例要求择优推荐参加2026年中国大学生计算机设计大赛决赛及其它赛事。

四、评审规则

1. 大赛原则

秉承“公平、公开、公正”的原则。参赛作品指导教师不得作为省赛初赛及决赛评委。参赛作品要保证其原创性，对违反参赛作品评比和评奖工作规定的评奖结果，大赛组委会不予承认。

2. 评比程序

各校在组织校级赛的基础上，推荐优秀作品参加省赛。省赛赛事分为两个阶段：一是网上初评，二是现场决赛。

(1) 网上初评阶段包括形式检查、作品分组、专家初评、专家复审、公示等环节。

(2) 现场决赛包括作品现场展示与答辩、决赛评审、公示等环节。入围决赛队须根据通知按时到达指定场所参加决赛，否则视为弃权，不授予任何奖励。

五、竞赛安排

1. 参赛报名：各参赛学校必需指定专门联系人作为本校管理员，在学校校级赛后于2026年4月18日前将推荐作品通过大赛网站在线完成报名工作，并在线提交参赛作品及相关文件（大赛

网站地址将在江苏省计算机学会网站及微信公众号上通知)。在线完成报名后,参赛队需要在报名系统内下载由报名系统生成的报名表,打印后加盖学校(教务处)或者学院公章,由全体作者签名后,拍照或扫描上传到报名系统。网上报名、提交作品、汇出报名费的截止日期均为2026年4月20日,逾期视为无效报名,没有参赛资格。

2. 参赛费缴纳(报名费发票为电子发票在省赛决赛后统一开具并发送)

(1) 参赛费为初赛每件作品300元,本次比赛缴费方式有以下2种:

a.使用线上交费,线上交费系统将于4月1日之后开启,届时线上缴费操作流程请关注江苏省计算机学会网站<http://jsjds.jscs.org.cn/jsjds/jiangsu.php>和微信公众号发布的说明。

b. 银行汇款

银行汇款账户信息:

单位名称:江苏省计算机学会

开户行:中国工商银行南京大方巷支行

帐号:4301011109002000471 行号:102301000157

线下银行汇款请备注:单位名称+联系人+作品数量。

(2)决赛参赛队按每件作品交纳参赛费600元,食宿自理。请根据省赛决赛通知中要求缴费。

(3)学生参赛费用应由参赛学生所在学校承担。学校有关部门要积极支持大赛工作,对指导教师在工作量、活动经费等方面给予必要的支持。

3. 2026年5月11日前完成作品初评、公布决赛作品名单;

4. 决赛于2026年5月23日在淮阴工学院举行现场决赛。对于应参加决赛而放弃的作品,将在下一年度的大赛中减少该作品所在学校的名额。2026年6月10日前公布获奖作品名单和推荐参加中国大学生计算机设计大赛决赛的作品名单。

六、其他事项

有关大赛的通知、结果通报、新闻等,均请关注网站<http://jsjds.jscs.org.cn/jsjds/jiangsu.php>,或者以下“江苏省计算机学会”微信公众号。



大赛组委会秘书处联系人:

省赛流程等相关事宜联系:蒋锁良,电话:15951802690;叶锡君,电话:18651600817,电子邮箱:jsjdswk@163.com

缴费事宜请联系:石克,电话:18114472513

附件1: “新大陆杯”2026年江苏省大学生计算机设计大赛作品分类及说明

附件2: 参赛用15款人工智能工具列表



附件 1

“新大陆杯” 2026 年江苏省大学生计算机设计大赛作品分类及说明

一、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。

二、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。

三、物联网应用与物联网创新转化（创业实践）。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。
7. 物联网创新转化（创业实践）。

四、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。

五、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。

六、AI+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。

七、AI+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。

八、AI+数媒动漫与短片。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。

九、AI+数媒游戏与交互设计。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。

十、数智音乐创作（AI+计算机音乐创作）。包括以下小类：

1. 纯音乐类。
2. 歌曲。
3. 配乐与声音设计类。

十一、国际生“汉学”（“中华优秀传统文化” 数智创作）。包括以下小类：

1. 软件应用与开发。
2. 微课与 AI 教学辅助。
3. 物联网应用。
4. 大数据应用。
5. 人工智能应用。
6. AI+信息可视化设计。
7. AI+数字媒体类。
8. 数智音乐创作（AI+计算机音乐创作）。

说明：

1. 参赛注意事项。

(1) 每个类别的参赛作品报名数量要求：

每校提交的作品每大类不多于 6 件。

所有类别每队参赛人数均为 2~9 人，指导教师不多于 2 人。

(2) 所有类的每一件参赛作品，必须是参赛者在本届大赛期间（2025.7.1~2026.6.30）完成的原创作品；与 2025.7.1 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。

(3) 参赛作品不得在本大赛的 11 个大类间一稿多投。

(4) 参赛作品的版权必须属于参赛作者，不得侵权；凡已经转让知识产权或不具有独立知识产权的作品，均不得参加本赛事。

(5) 参赛作品的数据应来源合规、使用得当，不得引用涉密数据，不得存在侵犯个人隐私等违法违规情形。

(6) 参赛作品中鼓励使用人工智能工具，但必须在附件 2 中列示的 15 款 AI 工具范围内进行自由选择 and 交叉使用，或采用自行研制的 AI 工具，以确保竞赛的公平公正。相应参赛作品评审的焦点始终是参赛作者本身对 AI 工具的驾驭能力，而非 AI 工具的性能。评审时重点考核作者运用、组合和优化 AI 工具以解决实际问题的技能与策略，而非对 AI 模型本身的培养与调教。

(7) 参赛作品中地图的使用需遵循我国宪法、法律、法规，尊重国家主权、安全和领土完整。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（景区图、街区图、地铁线路图等内容简单的地图除外），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）。

(8) 无论何时，参赛作品一经发现含有违法违规内容，即刻取消参赛资格及所获奖项（如有），参赛师生自负一切法律责任。

2. 有 6 个大类作品主题为“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”。

以下 6 大类：AI+信息可视化设计、AI+数媒静态设计、AI+数媒动漫与短片、AI+数媒游戏与交互设计、数智音乐创作（AI+计算机音乐创作）、国际生“汉学”（“中华优秀传统文化”数智创作）的作品主题是“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在 1911 年以前。具体包括：

- (1) 中国古代建筑成就——弘扬中华优秀自然科学成就。
- (2) 中国古代建筑领域杰出科学家——弘扬中华优秀古建筑科学家精神。
- (3) 中国古代建筑著作——弘扬中华优秀古建筑学专著。
- (4) 中国古代建筑文化——弘扬中华优秀古建筑文明和文化遗产。

说明：作品内容严格限定在 1911 年以前，否则视作违规，取消参赛资格。

3. 各大类说明

(1) 软件应用与开发

该类别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。

小类 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）

小类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、人力资源管理系统、商品信息管理系统等。

小类移动应用开发（非游戏类）类作品，通常专指手机上的应用软件，或手机客户端。

小类算法设计与应用类作品，主要以算法为核心主题，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。

小类软件应用与开发专项赛，采用国赛组委会命题方式，赛题（不超过 5 个）将适时在国赛相关网站公布（<http://jsjds.sdu.org.cn/>，持续更新中）。

本类作品提交的作品文件需包含可安装运行的作品文件或可访问的网站地址。

每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。提交的演示视频不超过 10 分钟。

(2) 微课与 AI 辅助教学

该类别作品强调通过创新设计，制作质量高、互动性强的教育资源，内容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。

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。

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。

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。

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。

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。

小类微课与 AI 辅助教学专项赛，采用国赛组委会命题方式，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）。

每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。提交的微课视频、动画或演示视频不超过 10 分钟。

(3) 物联网应用与物联网创新转化（创业实践）

小类城市管理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等。

小类医药卫生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、智能穿戴监测设备等。

小类运动健康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。

小类数字生活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。

小类行业应用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。

小类物联网专项赛采用国赛组委会命题方式，赛题（不超过 5 个）将适时在国赛相关网站公布（<http://jsjds.xmu.edu.cn>，持续更新中）。

小类物联网创新转化（创业实践）类作品，应以物联网、人工智能等技术为支撑，解决物联网应用场景中某一痛点问题，是以学生团队为主体的、已经具备一定的市场化和产品化潜力的创新创业作品。作品应体现物联网等计算机技术在具体场景下的创新应用，并具备明确的商业落地潜力或社会价值转化前景。

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（无法携带至现场的作品可视频演示）。

每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。

(4) 大数据应用

小类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）。

小类大数据主题赛采用国赛组委会命题方式，赛题（不超过5个）将适时在国赛相关网站公布（<https://jsjds.dhu.edu.cn/>，持续更新中）。

每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。

(5) 人工智能应用

小类人工智能实践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，现场（或在线）答辩时，必须对系统功能进行演示。作品可涉及但不限于以下领域：①智能城市与交通（包括无人驾驶）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。

小类人工智能挑战赛采用国赛组委会命题方式，赛题（不超过5个）将适时在国赛相关网站公布（<http://jspaa.cn/aic/>，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。

每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。

(6) AI+信息可视化设计大类作品应以“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在1911年以前。

作品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。

小类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。

小类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。

小类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。

小类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。

该大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。

每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。若提交作品演示视频，其时长不超过10分钟。

(7) AI+数媒静态设计大类作品应以“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在1911年以前。

小类平面设计，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。

小类环境设计，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。

小类产品设计，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。

每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。若提交作品演示视频，其时长不超过 10 分钟。

(8) AI+数媒动漫与短片大类作品应以“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在 1911 年以前。

小类微电影作品，应是借助电影拍摄手法创作的短视频，反映一定故事情节和剧本创作。

小类数字短片作品，是利用数字化设备拍摄的各类短片。

小类纪录片作品，是利用数字化设备和纪实的手法从参赛者视角拍摄的与主题相关的短片。

小类动画作品，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。

小类新媒体漫画作品，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。

每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。若提交作品演示视频，其时长不超过 10 分钟。

(9) AI+数媒游戏与交互设计大类作品应以“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在 1911 年以前。

小类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。

小类交互媒体设计，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。

小类虚拟现实 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。

每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。若提交作品演示视频，其时长不超过 10 分钟。

(10) 数智音乐创作（AI+计算机音乐创作）大类作品应以“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在 1911 年以前。

小类纯音乐类：包含 MIDI 类作品、音频结合 MIDI 类作品、AI 辅助创作类等非歌曲作品。

小类歌曲类：词、曲、编曲可以是原创或 AI 辅助创作（包括虚拟歌手）。歌曲可以配视频呈现，鼓励使用大赛推荐的 AI 工具。

小类配乐与声音设计类：包含配乐（游戏、影视、动漫、创意类短片等）、交互音乐、声音装置、歌曲混音四个子项。视频鼓励原创或 AI 生成，此外需提供授权。交互音乐与声音装置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。

歌曲混音：根据提供的分轨文件，使用计算机平台及软件混音。

每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。若提交作品演示视频，其时长不超过 10 分钟。

若使用 AI 技术生成，需在报名表中注明使用的工具及技术路径。

特别提醒：含视频的歌曲类与配乐类的界定有明确区别，不可混投。

(11) 国际生“汉学”（“中华优秀传统文化”数智创作）大类作品应以“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、

宝塔), 时间限在 1911 年以前。

本大类作品的作者, 应有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), 则该作品只能参加其余大类的竞赛, 不得参加本大类; 属于本大类的作品, 可以参加其他大类的竞赛, 但不得在 4C 赛事内一稿多投。

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。

本大类的微课与 AI 教学辅助类作品包括微课、教学辅助课件和虚拟实验平台, 作品说明参见上述同名大类。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。

本大类的物联网应用类作品, 应以物联网技术为支撑, 解决本大类作品主题所涵盖的某一问题或实现某一功能的作品, 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。

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。

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。

本大类的 AI+信息可视化设计类作品, 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, 作品说明详见上述相关同名大类。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。

本大类的 AI+数字媒体类作品包括: AI+数媒静态设计类、AI+数媒动漫与短片类、AI+数媒游戏与交互设计类。

本大类的数智音乐创作类作品, 作品说明详见上述同名大类。

每件作品答辩时, 作者陈述 (含作品演示) 不超过 10 分钟。若提交作品演示视频, 其时长不超过 10 分钟。

附件 2

参赛用 15 款人工智能工具列表

各赛道的参赛作者，若使用自主研发的 AI 工具，非音乐类赛道的作品只能使用以下 10 款 AI 工具：

1. 阿里巴巴集团（阿里云自主研发）：阿里通义系列
2. 百度公司：百度文心系列
3. 杭州深度求索人工智能基础技术研究有限公司（幻方量化孵化）：DeepSeek
4. 厦门稿定股份有限公司（运营方：稿定（厦门）科技有限公司）：稿定设计
5. 上海和今信息科技有限公司（和鲸科技）：和鲸 ModelWhale
6. 字节跳动有限公司（即梦由深圳市脸萌科技有限公司研发）：即梦、豆包 AI
7. 科大讯飞股份有限公司：科大讯飞星火
8. 北京月之暗面科技有限公司：Kimi
9. 腾讯公司：腾讯混元系列
10. 北京智谱华章科技股份有限公司：智谱 AI

音乐类的则只能使用以下 5 款 AI 工具。

1. 上海禾念信息：ACEStudio
2. 字节跳动：海绵音乐
3. 腾讯音乐娱乐集团：腾讯音乐·启明星
4. 趣丸科技：天谱乐
5. 网易云音乐：网易云音乐·Xstudio、网易天音

在这范围内（含本单位调教的 AI 工具）可以进行自由选择和交叉使用，禁止使用任何不在本推荐列表内的 AI 工具（有自主知识产权的 AI 工具除外），以确保竞赛的公平公正。

相应参赛作品评审的焦点始终是参赛作者本身对 AI 工具的驾驭能力，而非 AI 工具的性能。评审时重点考核作者运用、组合和优化 AI 工具以解决实际问题的技能与策略。

请在作品介绍中列出所用工具。