**2019年常州市中小学电脑制作活动**

**“数字创作评比”活动细则**

# 一、参加人员

2019年常州市中小学电脑制作活动 （简称“电脑活动”）的人员范围是：

全市小学、初中、普通高中和中等职业学校在校学生（含各学段特校学生）。

# 二、“数字创作评比”项目设置、相关要求、评比指标及办法

**“数字创作评比”对象是使用计算机设计、制作的数字化创意作品。**

**（一）项目设置**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目名称 | 小学组 | 初中组 | 高中组 | 中职组 |
| 电脑绘画 | ● | ● |  |  |
| 电脑绘画（“和教育”专项） | ● | ● |  |  |
| 电脑艺术设计 |  |  | ● | ● |
| 电子板报 | ● |  |  |  |
| 网页设计 | ● | ● | ● |  |
| 电脑动画 | ● | ● | ● | ● |
| 电脑动画（健康教育专项） | ● | ● | ● |  |
| 电脑动画（“和教育”手机动漫） |  | ● | ● |  |
| 3D创意设计 | ● |  |  |  |
| 3D创意设计（创新未来设计） |  | ● | ● |  |
| 3D创意设计（未来智造设计） |  | ● | ● |  |
| 微视频 |  | ● | ● |  |
| 计算机程序设计 | ● | ● | ● | ● |
| 创意AR设计 | ● | ● | ● | ● |
| 物联网创新设计 | ● | ● | ● | ● |
| 数字音乐创编 | ● | ● | ● | ● |
| 智能程序设计 | ● | ● | ● | ● |
| 虚拟世界编程设计 | ● | ● | ● | ● |

**注：1.上述项目中后五项“创新AR设计”、“物联网创新设计”、“数字音乐创编”、“智能程序设计”、“虚拟世界编程设计”为省设创新性项目。**

**2.表格中打“●”代表该组别设置对应项目，小学组的项目建议四年级（含）以上参加。**

**（二）相关要求**

**1.作品形态界定**

（1）电脑绘画

①电脑绘画

**参加组别：小学组、初中组。**

运用各类绘画软件或图形、图像处理软件制作完成的作品。可以是主题性单幅画或表达同一主题的组画、连环画（建议不超过五幅）。

创作的视觉形象可以是二维的或三维的，可以选择写实、变形或抽象的表达方式。

表现形式可以是运用鼠标或数字笔模拟手绘效果，即用一定的技术处理手法，用电脑来模拟手绘效果；也可以是根据主题，利用数字化图形、图像处理工具对图像素材的再加工。

存放格式为JPG、BMP等常用格式，大小建议不超过20MB。

单纯的数字摄影画面不属于此项作品范围。

②电脑绘画（“和教育”专项）

**参加组别：小学组、初中组。**

主题为基于4G网络和移动互联网，使用“和教育”移动学习平台的家庭教育、教学学习场景。（相关信息请见网站http://edu.10086.cn/educloud/）

作品大小建议不超过5MB。

单纯的数字摄影画面不属于此项作品范围。

（2）电子板报

**参加组别：小学组。**

运用文字、绘画、图形、图像等素材和相应的处理软件创作的电子板报或电子墙报作品。设计要素包括报头、标题、版面设计、文字编排、美术字、插图和题花、尾花、花边等部分，一般不超过4个版面。内容应反映班级或校园生活、中华传统文化、道德教育等，以文字表达为主，辅之适当的图片、视频或动画；主要内容应为原创。通过网上下载或其他渠道搜集、经作者加工整理的内容，不属于原创范畴。作品（含其中链接的所有独立文件）大小建议不超过50MB。

（3）电脑艺术设计

**参加组别：高中组、中职组。**

运用图形、图像处理软件，用电脑设计制作完成的原创作品。可以是：商标及符号标志设计、企业形象设计、产品包装设计、书籍装帧设计、展示艺术设计和工业产品设计（各类艺术设计作品的形态界定见《附件1》）。

作品要表达某一特定的主题或目的，有一定的实际应用价值，能够体现创作者的设计理念。

作品应强调对艺术设计中图形、文字、色彩三大基本元素的综合表现能力。

存放格式为JPG、BMP等常用格式，大小建议不超过20MB。

单纯的电脑绘画、摄影和动态的视频、动画等不属于此项作品的范围。

（4）网页设计

**参加组别：小学组、初中组、高中组。**

使用网页制作工具编制的、阐释某个主题或传递某类专题信息的作品。

作品应充分体现数字技术开放性、交互性和共享性的特征；内容要紧密结合作者的学习生活和社会实践，避免简单的资料堆砌。

在水平分辨率为1024（或以上）像素的显示屏上浏览时，页面保持整齐、美观。

作品（非压缩文件）大小建议不超过50MB。

（5）电脑动画

①电脑动画

**参加组别：小学组、初中组、高中组、中职组。**

运用各类动画制作软件，通过动画角色和场景描绘、制作，音效处理与动画制作、合成，运用动画画面语言完成的原创作品。

其中：普通高中组和中职组按照电脑动画（二维）、电脑动画（三维）分设组别。作品要表现一定的故事情节，表现手法不限。

作品播放文件大小建议不超过100MB，播放时长建议不超过5分钟。三维动画作品中可以嵌入二维动画影像，但播放时长建议不超过20秒。

基于数码录像方式制作的画面不属于此项作品范围。

②电脑动画（健康教育专项）

**参加组别：小学组、初中组、高中组。**

本年度主题：近视眼防控、健康教育。其他要求同①。

③电脑动画（“和教育”手机动漫）

**参加组别：初中组、高中组。**

运用各类动画制作软件，使用角色、色彩、场景、动作、音效、叙事等动漫艺术语言完成的，适合在手机终端播放的动漫作品。主题为基于4G网络和移动互联网，使用“和教育”移动学习平台的家庭教育、教学学习的场景；也可以为基于某一知识点或兴趣点，体现学生自主学习、探究学习和趣味学习过程的动漫作品。

作品中的主要角色和场景要求原创，可用漫画或写实艺术等手法来体现主题内容。

提交的播放文件格式为SWF、3GP、 MPG、AVI、MOV等常用格式，文件大小建议不超过50MB，播放时长建议不超过5分钟。

基于数码录像方式制作的画面不属于此项作品范围。

（6）3D创意设计

参考生活中的常见事物，使用计算机三维立体设计软件创作设计的作品。要求首先完成设计说明文档，根据设计说明文档，进行三维模型的设计、搭建和零件装配，并制作相关功能演示动画或视频。

作品设计的实物尺寸不超过150mm\*200mm\*200mm，薄厚不小于2mm。

①3D创意设计

**参加组别：小学组。**

主题和制作软件不限。提交文件包括：设计说明文档（WORD文档），源文件，演示动画（建议格式为：MP4，视频编码为：AVC（H264））和作品缩略图。作品（含设计说明文档、源文件、演示动画、作品缩略图）大小建议不超过100MB。

②3D创意设计（创新未来设计）（指定使用《中小学创新设计软件V2.0》）

**参加组别：初中组、高中组**

主题：“智能茶具”。我国茶文化历史源远流长，在几千年的发展中，茶文化作为饮食文化的重要成分，包含了很深的文化隐义，用于泡茶的茶具也各式各样。从外观、功能上设计一款智能茶具，让人们更加喜欢喝茶。

提交文件包括：设计说明文档（WORD文档），源文件（CN3D格式），演示动画（建议格式为：MP4，视频编码为：AVC（H264））和作品缩略图。作品（含设计说明文档、源文件、演示动画、作品缩略图）大小建议不超过100MB。

相关教程和帮助文档可登陆www.chuangxinweilai3d.com查询。

③3D创意设计（未来智造设计）（指定使用3D One教育版或3D One Plus）

**参加组别：初中组、高中组**

主题：“保护地球的’眼睛’”。“要像保护眼睛一样保护生态环境，像对待生命一样对待生态环境。”在当今时代人类要思考如何关爱生态环境，正确认识人与自然的关系，运用创新的手段去减少对生态环境的损害。设计一个可以解决问题或改善现状的创意作品，作品在充分发挥想象力的同时，应适当兼顾现实合理性及可实现性。

提交文件包括：设计说明文档(WORD文档)，源文件（Z1格式）、演示视频（内容可以是讲述设计思路、设计理念和制作过程，建议时长为3分钟内，建议格式为mp4或flv）和作品缩略图。

作品（含设计说明文档、源文件、演示视频、作品缩略图、）大小建议不超过100MB。

相关教程和帮助文档可登陆www.i3done.com查询。

（7）计算机程序设计

**参加组别：小学组、初中组、高中组、中职组**

用计算机程序语言编写的软件，可以是单机软件、面向互联网的应用服务系统、手机APP等形态。在内容上可以是辅助学习工具、管理信息系统、益智游戏，以及互联网+、人工智能、大数据等方面的新应用等。

作品要具有明确的设计思想、贴近作者的学习生活，并可为社会应用和科技创新服务，有一定的实用性。

作品需编译成可执行程序，原则上应配有相应的安装和卸载程序，应能稳定流畅的实现安装、运行和卸载。对于不能生成可执行程序的软件，应提供软件源程序、安装部署所需的基础环境，以及独立的部署说明文档。对于手机APP软件，应注明所需要的手机环境。对于互联网应用服务、互联网+、人工智能、大数据等作品，应充分考虑部署实施的简易性，必要时可考虑在提供作品的基础上，增加提供部署后的虚拟机或者结合公有云提供部署后的服务。

作品要求同时提交软件设计文档、操作使用说明文档、系统初始或内置账号信息文档，以及软件功能演示录屏解说的视频文件和其他配套材料等。

作品在设计实现时，应合理使用可视化编程工具、开源软件和互联网开放服务，明确计算机程序语言编写的主导地位。

（8）微视频

**参加组别：初中组、高中组**

通过创意、编剧、导演、拍摄及剪辑、合成等手段，运用声画语言表现内容的动态影像短片。

作者应参与作品编剧、导演、拍摄、演出等环节的主创工作，并完成后期剪辑及合成制作。作品应为原创，题材应为反映学生家庭、校园、社会生活等与学生息息相关的内容，格调积极健康向上，主题及音画内容均须遵守国家法律法规。

作品须加设中文字幕。视频格式为MPG、MPEG、WMV、AVI、MP4、MOV等常用格式。建议文件大小不超过100MB，播放时长不超过8分钟。作品片尾应加入拍摄花絮，播放时间为30秒左右。

建议一并提交：内容素材来源说明文档（含选题、故事、图像、声音等）和作品所使用镜头与声音的原素材。

（9）创意AR设计制作

**参加组别：小学组、初中组、高中组、中职组**

运用各类AR编辑器工具，整合图像、视频、3D模型、音频、场景融合等新技术手段，进行创意化的重组与设计。最终通过移动终端扫描识别图或造型，呈现出虚拟与现实两种信息相互补充、相互叠加的效果，提倡作品主体的原创性和实时交互，除呈现的内容外，识别图或造型上也可以展开创意的想象制作。

提交资料包括所使用AR工具的APP下载二维码（或链接）、AR识别图、围绕作品制作一段说明性的微视频（格式为SWF、3GP、 MPG、AVI、MOV等常用格式，文件大小建议不超过50MB，播放时长不超过5分钟）。

（10）物联网创新设计

**参加组别：小学组、初中组、高中组、中职组**

通过智能感知、识别技术等通信感知技术应用于作品，使其扩展到物品与物品之间，可以进行信息交换和通信，实现智能化生活。作品必须具备“物联传感装置”与“网络端平台或软件”，通过互联网等通信技术把传感器、控制器、人和物等通过新的方式联在一起，实现数据的传输、反馈、分享以及远程网页端或APP的智能管理和控制。

提交的资料包括程序源文件、可执行文件（总计不大于150MB，如是移动端或开源电子硬件中运行的程序无需提交可执行文件）、围绕作品制作的演示性微视频（格式为SWF、3GP、 MPG、AVI、MOV等常用格式，文件大小建议不超过50MB，播放时长不超过5分钟）。

（11）数字音乐创编

**参加组别：小学组、初中组、高中组、中职组**

运用音乐制作编辑软件，合理整合重组软件音源，或采用不同的音色节奏等方法，创作编辑出一首（段）完整的具有旋律节奏的乐曲，或与现有乐曲相配的伴奏。

提交的资料包括mp3格式的音乐文件和编辑音乐的项目源文件（合计不超过150MB）。

（12）智能程序设计

**参加组别：小学组、初中组、高中组、中职组**

运用图形化编程工具等软件，设计编写出具有创意的程序作品。程序可在PC端、移动端或其他开源硬件中运行。

程序设计重点体现出：趣味性、实用性、互动性，以及人工智能技术的应用趋势。能够综合巧妙地运用网络、语音图像识别、云数据技术。如：互动游戏、仿真程序、语音互动媒体等。

提交资料包括程序源文件、可执行文件（合计不超过150MB，如是移动端或开源电子硬件中运行的程序无需提交可执行文件）、围绕作品制作一段说明性的微视频（格式为SWF、3GP、 MPG、AVI、MOV等常用格式，文件大小建议不超过50MB，播放时长不超过5分钟）。

（13）虚拟世界编程设计

**参加组别：小学组、初中组、高中组、中职组**

运用可搭建虚拟三维空间的程序平台，结合选手自身的技能素养，以及个人的生活经历，编写具有创意的程序，可以是大型建筑的创建，对其他玩家的监听，也可以创建一个属于自己的游戏。通过程序的编写，体现参赛者学习能力，协作分享意识，以及不断突破自我，勇于探索的精神。

提交的资料包括用记事本文件注明程序源文件制作发布的网址、程序截图、执行效果截图（截图各4-6张）、围绕作品制作一段演示的微视频（格式为SWF、3GP、 MPG、AVI、MOV等常用格式，文件大小建议不超过50MB，播放时长建议不超过5分钟）。

**2.作品制作**

（1）中小学生应独立设计并创作作品，指导教师可以给予适当的启发和技术指导，但不能直接动手帮助学生完成作品制作。

（2）小学组、初中组每件作品作者不超过2人，普通高中组、中职组每件作品限报1名作者。

（3）作品中不能以链接网站或其他网页的内容作为作品的内容。

（4）网页作品的各级目录（文件夹）和所有文件的命名，须采用英文小写字母。

**3.作品报送**

（1）普通作品以市为单位报送，每市限额报送200件作品参加全省评比，小学、初中、高中组各60件，中职组20件。每位作者限报1件作品，每件作品限报1名指导教师。

请各市级组织单位于2019年3月29日前通过光盘、云盘的方式将作品报省级评审。

（2）电脑绘画（“和教育”专项）和 电脑动画（“和教育”手机动漫）作品，参赛学生直接报送。于2019年3月1日至3月31日期间通过活动网站登录“和教育”移动学习平台进行网上报名并上传参赛作品。每个作者限报1件作品，每件作品限报1名指导教师。

**4.作品资格审定**

（1）有政治原则性错误和科学常识性错误的作品，取消参评资格。

（2）严格杜绝弄虚作假行为，一经发现，取消该作品参评或获奖资格。并视情况取消其参赛学生和指导教师1-3年的参赛资格，将有关情况通报相关市级教育部门及所在学校。

（3）不符合作品形态界定相关要求的作品，取消参评资格。

**（三）评比指标**

**1.思想性、科学性、规范性**

（1）主题明确，内容健康向上

（2）科学严谨，无常识性错误

（3）文字内容通顺；无错别字和繁体字，作品的语音应采用普通话（特殊需要除外）

（4）非原创素材（含音乐）及内容应注明来源和出处

**2.创新性**

（1）主题和表达形式新颖

（2）内容创作注重原创性

（3）构思巧妙、创意独特

（4）具有想象力和个性表现力

**3.艺术性**

（1）电脑绘画

①反映出作者有一定的审美能力和艺术表现能力

②准确运用图形、色彩等视觉表达语言，处理好画面空间、明暗，具有形式美感

③构图完整、合理，具有较好的视觉效果，系列作品前后意思连贯

（2）电子板报

①反映出作者有一定的审美能力

②版面设计简洁、明快，图文并茂，前后风格协调一致

③报头及版面的设计突出主题

（3）电脑艺术设计

①反映出作者具有一定的审美能力和设计能力

②设计意识独特，画面空间和谐，作品前后意思连贯

③表现形式美观、新颖、准确，具有艺术表现力和感染力，易于理解和接受

（4）网页设计

①反映出作者有一定的审美能力和制作水平

②完美运用各种形式表现主题，有感染力

③界面美观、布局设计独到，富有新意

（5）电脑动画

①能运用图形、色彩、空间、动作、音效等视、听觉元素表达内容和思想，具有一定的审美情趣和故事情节

②角色形象有特点、有性格，场景符合情节的需要，动画画面语言生动、引人入胜

③音效与主题风格一致，具有艺术感染力

④前后意思连贯，画面美观、色彩和谐

（6）电脑动画（适用于“和教育”手机动漫）

①综合使用角色、色彩、场景、动作、音效、叙事等动漫艺术语言表达情感或故事内容

②角色性格鲜明，场景符合情节的需要

③音效与主题风格一致，色彩和谐

④内容完整、意思连贯，叙事流畅精炼，富有情趣

（7）3D创意设计

①符合主题、形象鲜明

②作品款式造型有创意，样式功能搭配合理

③数字三维模型局部精细、美观

④作品渲染效果图精美，作品功能动画演示详细

（8）计算机程序设计

①恰当运用有关形式表现主题，有实际意义

②界面美观、布局合理，设计富有新意

③交互设计完整，操作简单便捷

（9）微视频

①综合使用影视艺术语言和手法表达思想、情感或故事内容

②音效与画面内容有机统一，具有艺术感染力

③内容充实具体，生动感人，体现时代精神

④叙事流畅精炼，完整，表达连贯，富有情趣

（10）创意AR设计制作

画面美观，各类素材与环节和谐统一，过渡自然，具有想象力和个性表现力。

（11）物联网创新设计

设计美观，与实用性相结合，具有个性表现力。

（12）数字音乐创编

音乐结构布局合理、层次清晰，整体框架具有完整性和一定的连贯性，具有较好的听觉效果。作品旋律清晰明朗，配器合理，和声或其他旋律使用得当，轨道声部尽量原创。

（13）智能程序设计

设计美观，与实用性相结合，具有个性表现力。

（14）虚拟世界编程设计

创意独特，注重原创性，想象独特，生动有趣。

**4.技术性**

（1）电脑绘画

①选用制作软件和表现技巧恰当

②技术运用准确、适当、简洁

（2）电子板报

①选用制作软件和表现技巧恰当

②技术运用准确、适当、便于阅读

③结构清晰，导航和链接无误

（3）电脑艺术设计

①选用制作软件和表现技巧准确、恰当

②技术运用准确、适当、简洁，视觉效果好

（4）网页设计

①选用制作软件和表现技巧恰当

②技术运用准确、适当、简洁

③人机交互方便，结构清晰，导航和链接无误

（5）电脑动画（适用于二维）

①选用制作软件和表现技巧恰当

②技术运用准确、适当、简洁

③画面播放流畅，视听效果好

（6）电脑动画（适用于三维）

①模型创建规范，布线合理，贴图恰当

②角色绑定正确，动画自然流畅，物体运动准确，镜头运用合理

③光源设置合理，渲染后画面真实自然，后期制作完整

（7）电脑动画（适用于“和教育”手机动漫）

①选用制作软件和表现技巧恰当

②能够在手机终端流畅播放

③技术运用准确、适当、简洁

（8）3D创意设计

①作品装配结构设计合理

②各零件逻辑关系正确

③设计说明书内容详实、条理清晰

④模型及零件尺寸设计符合工艺要求

（9）计算机程序设计

①算法简捷，思路清晰，方法独特

②维护方便，易于安装部署和卸载

③功能完整，运行稳定可靠

④兼容性好，能够兼容主流操作系统和浏览器

（10）微视频

①场面调度正确、镜头与声音录制及运用得当，剪辑流畅

②摄录与制作技巧恰当，后期制作完整

③播放清晰流畅，视听效果好

④字幕清晰，与音画搭配得当

（11）创意AR设计制作

合理应用AR技术手段，能合理巧妙调用不同的媒体技术进行展示互动。

（12）物联网创新设计

合理应用通信技术手段表现主题，物化结构设计合理，作品能实现信息化、智能化，软硬件开源，可扩展性强。

（13）数字音乐创编

能合理运用多样化的技术手段进行音乐设计与制作。

（14）智能程序设计

合理应用新技术手段表现主题，算法简捷，思路清晰，方法独特，结构设计灵活合理，软硬件开源，具可扩展性。

（15）虚拟世界编程设计

结构合理，思路清晰，程序执行流畅，作品空间感强，变量存储数据、程序模块、定时任务等程序运用科学合理。

（四）**作品报送**

（1）普通作品以市区单位限额报送，具体数量如下：

局属学校：每校3件作品；

溧阳市：50件作品；

金坛区：40件作品；

武进区：60件作品；

新北区：40件作品；

天宁区：30件作品；

钟楼区：30件作品。

其中，每位作者限报1件作品，每件作品限报1名指导教师。

请各区电教机构于2019年3月20日前通过优盘、云盘的方式将作品报市级评审，3月29日市教科院将选送作品送省参评。

（2）电脑绘画（“和教育”专项）和 电脑动画（“和教育”手机动漫）作品，参赛学生直接报送。于2019年3月1日至3月31日期间通过活动网站登录“和教育”移动学习平台进行网上报名并上传参赛作品。每个作者限报1件作品，每件作品限报1名指导教师。

**（五）注意事项**

**1.作品制作**

（1）中小学生应独立设计并创作作品，指导教师可以给予适当的启发和技术指导，但不能直接动手帮助学生完成作品制作。

（2）小学组、初中组每件作品作者不超过2人，普通高中组、中职组每件作品限报1名作者。

（3）作品中不能以链接网站或其他网页的内容作为作品的内容。

（4）网页作品的各级目录（文件夹）和所有文件的命名，须采用英文小写字母。

**2.作品资格审定**

（1）有政治原则性错误和科学常识性错误的作品，取消参评资格。

（2）严格杜绝弄虚作假行为，一经发现，取消该作品参评或获奖资格。并视情况取消其参赛学生和指导教师1-3年的参赛资格，将有关情况通报相关市级教育部门及所在学校。

（3）不符合作品形态界定相关要求的作品，取消参评资格。

附件1 **电脑艺术设计项目作品形态界定的补充说明**

**商标及符号标志设计：**是将事物对象的性质、精神、内容、理念、特征等内在的意念，以形象、文字或形象与文字综合构成一个简洁、具体可见的图形，该图形即为标志。

商标包括企业标志、商品标志；符号标志（非商标）包括政府、机构、学校、活动、团体、公共信息、设施的标志，如路标、会标等。

标志设计力求创意主题突出，形式美观动人，信息传达准确，大众喜欢。

**企业形象设计：**是企业形象的视觉载体VI，将标志、广告、包装、POP等统一的视觉形象以其系统化、标准化、规范化的设计，塑造企业与众不同的、良好的形象特征，促进产品销售，提高企业知名度。它由基础形象设计和应用系列设计构成。

基础设计包括企业标志、标准色、标准字体、象征形象等；

应用设计包括办公用品系列、产品形象、包装、广告、环境、车辆、服装、展示、礼品系列等。

**商品包装设计：**是对制成品的容器及包装的结构和外观进行设计。分为商业和工业包装两大类。工业包装设计以保护为重点，商业包装设计以促销为主要目的。

从商品生产者、商品及销售对象三方面进行定位。先进的包装结构设计，根据包装结构提供外观版面，通过文字、标志、图像、色彩等视觉要素编排设计表现，达到信息充分正确，外观形象悦目，富于品牌的个性特色。

**书籍装帧设计：**是为使书籍获得具体形态，从材料、工艺、技术和艺术等方面制定规划和实施方案。分为封面、插页的美术设计和对版式、印装工艺及材料的技术设计。书籍装帧艺术语言塑造装帧形象来反映书刊的内容，表现作者思想情感及个性风格，通常需要综合运用多种设计方法才能够达到整体版面美观易读的效果。

**展示艺术设计：**是指将特定的物品，按照特定的主题、目的加以摆放和演示的设计。它是以信息传达为目标的空间设计形式，包括博物馆、科技馆、美术馆、博览会和各种展销会、商场内外橱窗、展台、货架陈设、庆典布置等。“物”、“场地”、“人”和“时间”四个要素是成功的展示设计的基础。

展示设计以多项设计技术综合应用，是一种综合性的空间视觉传达设计。

**工业设计：**注重科学技术与文化艺术相结合，吸收科技、文化、艺术以及经济成果，涉及美学、人体工程学、生态学、市场学和创造学等广泛的学科领域。

工业设计可分为式样设计、形式设计和概念设计。包括：家具设计、服装设计、纺织品设计、日用品设计、家电设计、交通工具设计、文教用品设计、医疗器械设计、通讯用品设计、工业设备设计和军用品设计等。

附表1 **“数字创作评比” 市推荐作品名单**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 市编号 | 分组 | 项目 | 作品名称 | 作品大小 | 作者1姓名 | 作者1性别 | 作者1身份证号码 | 作者1学籍所在学校 | 作者1毕业年份 | 作者2姓名 | 作者2性别 | 作者2身份证号码 | 作者2学籍所在学校 | 作者2毕业年份 | 指导教师姓名 | 指导教师单位 | 指导教师手机号码 | 指导教师Email |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 各市用excel表格提交活动组委会 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

附表2 **“数字创作评比”推荐作品登记表（只交电子版）**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 作品名称 | |  | | | | | 作品大小 | MB | |
| 项目  名称 | **小学** □电脑绘画□电脑绘画（“和教育”专项）□电子板报□电脑动画□电脑动画（健康教育专项）□网页设计□计算机程序设计□3D创意设计□创意AR设计□物联网创新设计□数字音乐创编□智能程序设计□虚拟世界编程设计 | | | | | | | | |
| **初中** □电脑绘画□电脑绘画（“和教育”专项）□网页设计□电脑动画 □电脑动画（健康教育专项）□电脑动画（“和教育”手机动漫）□计算机程序设计□3D创意设计（创新未来设计）□3D创意设计（未来智造设计）□微视频□创意AR设计□物联网创新设计□数字音乐创编□智能程序设计□虚拟世界编程设计 | | | | | | | | |
| **高中** □网页设计□电脑艺术设计□电脑动画（二维）□电脑动画（三维）□电脑动画（健康教育专项）□电脑动画（“和教育”手机动漫）□计算机程序设计□3D创意设计（创新未来设计）□3D创意设计（未来智造设计）□微视频□创意AR设计□物联网创新设计□数字音乐创编□智能程序设计□虚拟世界编程设计 | | | | | | | | |
| **中职** □电脑艺术设计□电脑动画（二维）□电脑动画（三维）□计算机程序设计□创意AR设计□物联网创新设计□数字音乐创编□智能程序设计□虚拟世界编程设计 | | | | | | | | |
| 作者  姓名 | 性别 | | 身份证号码\* | | 学籍所在学校（按单位公章填写）\* | | | | 毕业年份\* |
|  |  | |  | |  | | | |  |
|  |  | |  | |  | | | |  |
| 指导教师姓名 | 性别 | | 职务/职称 | | 所在单位（按单位公章填写） | | | | |
|  |  | |  | |  | | | | |
| 手机号码 | | | | 作者： 指导教师： | | | | | |
| 电子邮箱 | | | | 作者： @ 指导教师： @ | | | | | |
| 作者2寸免冠照片 | | | | | | 作者2寸免冠照片 | | | |

我（们）在此确认上述作品为我（们）的原创作品，不涉及和侵占他人的著作权；我们同意作品出版权等公益性应用权属电脑活动组委会。

我（们）同意“江苏省中小学电脑制作活动组委会”使用我（们）的作品并将其制作成《江苏省中小学电脑制作活动优秀作品集锦》出版或在网站共享。

附表3 **“数字创作评比”作品创作说明**

|  |
| --- |
| 创作思想（创作背景、目的和意义） |
| 创作过程（运用了哪些技术或技巧完成主题创作，哪些是得意之处） |
| 原创部分 |
| 参考资源（参考或引用他人资源及出处） |
| 制作用软件及运行环境 |
| 其他说明（需要特别说明的问题） |