**附件1：河北大学第十五届计算机设计大赛“常规类竞赛”内容分类**

**一、大赛作品内容分类**

大赛内容共分：（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)计算机音乐创作类，共13大类。各类下面分设若干小类。

**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：

（1）软件应用与开发的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。

（2）每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

（3）每位作者在本类中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

（4）每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

**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）微课是指运用信息技术，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。

（2）教学辅助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，运用信息技术手段制作的课程软件。

（3）微课与教学辅助课件类作品，应是经过精心设计的信息化教学资源，能多层次多角度开展教学，实现因材施教，更好地服务受众。本类作品选题限定于大学计算机基础、汉语言文学（唐诗宋词）和中小学自然科学相关教学内容三个方面。 作品应遵循科学性和思想性统一、符合认知规律等原则，作品内容应立足于教材的相关知识点展开，其立场、观点需与教材保持一致。

（4）虚拟实验平台是指借助多媒体、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。

（5）每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

（6）每位作者在本类中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

（7）每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

**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，指导教师不多于 2 人。

（8）每位作者在本类中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

（9）每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

**4．大数据应用类**

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。作品可涉及但不限于以下领域：

（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）。

说明：

（1）大数据类参赛对象专业不限， 每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

（2）每位作者在本类中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

（3）每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

**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。（校赛不设此项，由国赛组委会统一组织，如有意参加此项赛事，请按校赛通知“六、其他事项”中的联系方式联系校赛组委会咨询）。

说明：

（1）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：

智能城市与交通（包括汽车无人驾驶）。

智能家居与生活。

智能医疗与健康。

智能农林与环境。

智能教育与文化。

智能制造与工业互联网。

三维建模与虚拟现实。

自然语言处理。

图像处理与模式识别方法研究。

机器学习方法研究。

（2）人工智能挑战赛（校赛不设此项）采用组委会命题方式，一般为 3-5 题，各参赛队任选一赛题参加，赛题将适时公布。挑战类项目将进行现场测试，并以测试效果与答辩成绩综合评定最终排名。

（3）人工智能类参赛对象专业不限， 每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

（4）每位作者在本类中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

（5）每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

**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）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。

（3）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。

（4）数据可视化是指基于编程工具/开源软件（如 Python， JavaScript， Processing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，指导教师不多于 2 人。

（10）每位作者在本类（组）中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

（11）每位指导教师在本类（组）全国决赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

**7. 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）本大类的参赛作品应以2022年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

（2）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。

（3）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。

（4）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。

（5）本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。普通组与专业组的划分，参见前面“一、说明”中第2点所述。

（6）参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组竞赛，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。

（7）每队参赛人数为 1-3人，指导教师不多于 2人。

（8）每位作者在本类（组）中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

（9）每位指导教师在本类（组）中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2件作品，无论指导教师的排名如何。

（10）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. 数媒静态设计专业组**

包括以下小类：

（1）平面设计。

（2）环境设计。

（3）产品设计。

说明：

（1）本大类的参赛作品应以2022年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

（2）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。

（3）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。

（4）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。

（5）本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。普通组与专业组的划分，参见前面“一、说明”中第2点所述。

（6）参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组竞赛，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。

（7）每队参赛人数为 1-3人，指导教师不多于 2人。

（8）每位作者在本类（组）中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

（9）每位指导教师在本类（组）中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2件作品，无论指导教师的排名如何。

**9．数媒动漫与短片**

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）本大类的参赛作品应以2022年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

（2）微电影作品，应是借助电影拍摄手法创作的视频短片，反映一定故事情节和剧本创作。

（3）数字短片作品，是利用数字化设备拍摄的各类短片。

（4）纪录片作品，是利用数字化设备和纪实的手法，拍摄的反映人文、历史、景观和文化的短片。

（5）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。

（6）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。

（7）本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。普通组与专业组的划分，参见前面“一、说明”中第2点所述。

（8）参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组竞赛，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。

（9）每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

（10）每位作者在本类（组）中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

（11）每位指导教师在本类（组）全国决赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

**10．数媒动漫与短片专业组**

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）本大类的参赛作品应以2022年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

（2）微电影作品，应是借助电影拍摄手法创作的视频短片，反映一定故事情节和剧本创作。

（3）数字短片作品，是利用数字化设备拍摄的各类短片。

（4）纪录片作品，是利用数字化设备和纪实的手法，拍摄的反映人文、历史、景观和文化的短片。

（5）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。

（6）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。

（7）本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。普通组与专业组的划分，参见前面“一、说明”中第2点所述。

（8）参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组竞赛，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 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

（6）每位作者在本类中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

（7）每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

**11. 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。

说明：

（1）本大类的参赛作品应以2022年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

（2）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。

（3）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。

（4）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。

（5）本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。普通组与专业组的划分，参见前面“一、说明”中第2点所述。

（6）参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组竞赛，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。

（7）每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

（8）每位作者在本类（组）只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

（9）每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 3 件作品， 每小类不能多于指导 2 件作品， 无论指导教师的排名如何。

**12. 数媒游戏与交互设计专业组**

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）本大类的参赛作品应以2022年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

（2）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。

（3）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。

（4）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。

（5）本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。普通组与专业组的划分，参见前面“一、说明”中第2点所述。

（6）参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单，则该作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组竞赛，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。

（7）每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

（8）每位作者在本类（组）只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

（9）每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 3 件作品， 每小类不能多于指导 2 件作品， 无论指导教师的排名如何。

**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：

说明：

（1）本大类的参赛作品应以2022年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

（2）计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。普通组与专业组的划分，参见后面“14.计算机音乐创作专业组”的“说明（2）”所述。属于普通组的作品只能参加普通组竞赛，不得参加专业组竞赛。

（3）每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

（4）每位作者在本类中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

（5）每位指导教师在本类全国决赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

**二、特别警示**

所有参赛作品都必须为原创作品，凡与已发表的作品相似或近似的作品均不得参赛。无论何时，一经发现、查实有涉及抄袭剽窃等违规行为的参赛作品，大赛组委会将立刻取消该作品的参赛资格，若已获奖，则取消该奖项，并通告参赛学生所在学院。

**三、温馨提示**

加入QQ群141251748，关注及时信息发布。

**四、特别注意：**

数媒各大类参赛作品参赛时，按普通组与专业组分别进行。界定数媒类作品专业组的专业清单（参考教育部2020年发布新专业目录），具体包括：

（1）教育学类：040105 艺术教育

（2）新闻传播学类：050302 广播电视学、050303广告学、050306T网络与新媒体、050307T数字出版

（3）机械类：080205工业设计

（4）计算机类：080906 数字媒体技术、080912T 新媒体技术、080913T电影制作、080916T虚拟现实技术

（5）建筑类：082801 建筑学、082802 城乡规划、082803 风景园林、082805T人居环境科学与技术、082806T城市设计

（6）林学类：090502 园林

（7） 戏剧与影视学类： 130303 电影学、130305 广播电视编导、130307 戏剧影视美术设计、130310 动画、130311T 影视摄影与制作、130312T 影视技术

（8）美术学类：130401 美术学、 130402 绘画、130403雕塑、130404摄影、130405T 书法学、130406T 中国画、130408TK 跨媒体艺术、130410T 漫画

（9）设计学类： 130501 艺术设计学、130502视觉传达设计、130503环境设计、130504 产品设计、130505 服装与服饰设计、130506 公共艺术、130507 工艺美术、130508 数字媒体艺术、130509T 艺术与科技、130511T 新媒体艺术、130512T 包装设计

**大赛数媒类与计算机音乐创作类作品的主题**

2021年（第14届）中国大学生计算机设计大赛数媒类与计算机音乐创作类作品的主题为“2022年北京-张家口冬季奥林匹克运动会与冰雪运动”。

不忘本来，吸收外来，面向未来。大赛在每年设置作品主题时，将继续体现1911年前中华优秀传统文化元素。2021年大赛主题对应的中华优秀传统文化元素为“中国古代体育运动”。

大赛主题的核心是围绕北京冰雪冬奥、冬季体育运动，以及与古代体育运动相关的中华优秀传统文化元素。

具体地，2021年大赛数媒类与计算机音乐创作类的作品内容主题包括：

（1）2022年北京-张家口冬季奥林匹克运动会。

重在中国北京、张家口举办。

（2）冰雪运动。

（3）冬季体育运动。

（4）中国古代体育运动。例如：运动项目包括：蹴鞠（类似于现代足球）、角力（类似于现代摔跤）、捶丸（类似于现代曲棍球）、马球、射箭、五禽戏、武术等；古代体育运动相关元素包括：诗词、建筑、服饰、人物等。

**参赛作品内容若包含地图，若涉及国家当代疆域版图，只要说明地图以中国国家相关出版社或相关国家地图网站（如中华人民共和国自然资源部网站）相关地图为准就可以了。若以外国地图版本为背景，而与我国版本有出入，属于违规。**