

中国高等教育学会
中国发明协会
中国教育技术协会

高教会 [2010] 04号

**关于开展第二届“全国普通高校信息技术
创新与实践活动”的通知**

各省、自治区、直辖市教育厅（教委）；各高等教育学会、
发明协会、教育技术协会；各有关高等学校；各有关单位：

为贯彻落实胡锦涛总书记在党的十七大报告中提出的
“加强网络文化建设和管理，营造良好网络环境”精神，全
面实施素质教育，培养大学生的创新精神与实践能力和提高
知识产权意识，积极应对当前经济和就业形势，中国高等教
育学会、中国发明协会和中国教育技术协会决定举办第二届
“全国普通高校信息技术创新与实践活动”。活动的承办单
位为教育部中国信息技术教育杂志社。

“全国普通高校信息技术创新与实践活动”是面向专科

及专科以上在校大学生（包括留学生）的一项普及“知识产权”知识、提高“自主创新”能力的信息技术应用竞赛，也是广大高校学生科技创新活动优秀成果集中展示的一种形式。活动的英文名称为：NETWORK ORIGINALITY COMPETITION(英文缩写为“NOC”，简称高校 NOC活动)。

作为中国信息技术教育创新盛事，NOC活动得到了国家有关部门的大力支持。国家科学技术奖励工作办公室批准设立“恩欧希教育信息化发明创新奖”（以活动英文缩写“NOC”的中文译音为设奖名称）。这是根据《国家科学技术奖励条例》而设立的第一个面向广大学生和教育工作者的、以促进提高自主创新能力为目的的奖项。

第二届高校 NOC活动分为竞赛和主题活动两项内容：

一、竞赛活动：（一）创意设计类竞赛；（二）网络安全竞赛；（三）智能机器人竞赛；（四）创业（商业）计划竞赛；（五）发明创新竞赛。

二、主题活动：（一）“保护知识产权,我们共同行动”网络竞赛；（二）大学生网络中英文挑战赛。

本届活动全国决赛时间定为 2010年 11月（具体时间另行通知），地点设在江苏省无锡市。

支持活动的国家机关：国家知识产权局，教育部科学技术司。

支持活动的有关单位：中国教育电视协会，中国教育电

视台,中国教育报刊社,中国民主同盟中央委员会社会服务部。

附件一: 第二届全国普通高校信息技术创新与实践活动组委会及工作人员名单

附件二: 第二届全国普通高校信息技术创新与实践活动专家委员会名单

附件三: 第二届全国普通高校信息技术创新与实践活动内容

附件四: 第二届全国普通高校信息技术创新与实践活动参赛及奖励办法



二〇一〇年三月二十五日

主题词: 信息技术 创新 实践 活动 通知

送: 国家知识产权局 教育部科学技术司
江苏省无锡市人民政府 中国教育电视协会
中国教育电视台 中国教育报刊社
中国民主同盟中央委员会社会服务部

2010年3月25日印发

共计800份

附件一

第二届全国普通高校信息技术创新与实践活动 组委会及工作人员名单

顾 问	周远清	中国高等教育学会会长
	李重庵	中国民主同盟中央委员会副主席
	谢焕忠	教育部科学技术司司长
	马维野	国家知识产权局专利管理司司长
	陈志龙	教育部直属高校工作司巡视员
	于云秀	中国教育技术协会会长
主 任	邢胜才	中国发明协会常务副理事长
	宋成栋	中国信息技术教育杂志社首席顾问 中国教育电视协会会长
	张晋峰	中国高等教育学会副会长兼秘书长
副 主 任	鹿大汉	中国发明协会副理事长兼秘书长
	王珠珠	中央电化教育馆副馆长 中国教育技术协会常务副会长
	周冬成	教育部直属高校巡视专员
	成 员（按姓氏笔画顺序排列）	
	王 革	中国高等教育学会副秘书长
	刘雍潜	中国教育技术协会秘书长
	吴建亮	无锡市科学技术局局长
	李维福	中国信息技术教育杂志社社长
	陆卫东	无锡市教育局局长
	周浩明	无锡市人民政府副秘书长
	高功志	中国信息技术教育杂志社总策划
	曹胜利	中国高等教育学会会长助理

秘 书 长	李维福	(兼)
副秘书长	任晓姮	中国信息技术教育杂志社常务副社长
	胡凤茹	中国信息技术教育杂志社副主编
	王 浩	无锡市科学技术局副局长
	张志新	无锡市教育系统关心下一代工作委员会主任
办公室主任	田学松	中国信息技术教育杂志社副社长
办公室副主任	王黎明	中国信息技术教育杂志社副社长兼执行主编
	孙 雷	中国信息技术教育杂志社社长助理
办公室成员	外联：	刘袁、李健保
	赛项：	沈心、尉方、刘玉奇
	商务：	彭瑜、王晓波
	宣传：	沈燕
办公室地址	北京市朝阳区东三环南路 25 号北京汽车大厦 6 层	
邮 政 编 码	100021	
办公室电话	(010) 8766 4136 转 8058、8030	
办公室传真	(010) 8766 3458 转 8003	
组委会网站	http://www.noc.net.cn	

附件二

第二届全国普通高校信息技术创新与实践活动 专家委员会名单

主任委员	张际平	华东师范大学教育信息技术学系主任、教授
常务副主任委员	李稚田	北京师范大学艺术与传媒学院教授
	王 敏	中央美术学院设计学院院长、教授
	张福昌	江南大学设计学院名誉院长、教授
	朱羽君	中国传媒大学电视学院教授
	吕述望	中科院研究生院信息安全国家重点实验室教授
	刘诗海	教育部教学仪器研究所副所长
	袁 泉	国家知识产权局副研究员
	程学旗	中国科学院计算技术研究所研究员
	程建新	华东理工大学艺术设计与传媒学院院长、教授
	副主任委员	程建刚
汪 琼		北京大学教育学院现代教育技术中心主任、教授
谢幼如		华南师范大学教育信息技术学院教授
刘美凤		北京师范大学教育技术学院教授
王宜怀		苏州大学计算机系主任、教授
崔世钢		天津工程师范学院自动化学院主任、教授
孙伯良		浙江师范大学工商管理学院院长、教授
桑 郁		北大纵横管理咨询有限公司合伙人
鲍岳桥		天使投资人
委 员（按姓氏笔画顺序排列）		王志军
	王治文	浙江教育学院信息学院院长、教授

	王昭顺	北京科技大学计算机系副主任、教授
	何晓佑	南京艺术学院设计学院院长、教授
	李鸿儒	清华大学教授
	沈 希	浙江工业大学教育科学与技术学院院长、教授
	陈明选	江南大学教育学院院长、教授
	陈新华	江南大学设计学院教授
	孟昭鹏	天津大学网络学院院长、教授
	赵呈领	华中师范大学信息技术系主任、教授
	谢瑞和	华中科技大学信息工程系主任、教授
秘 书 长	任晓姮	中国信息技术教育杂志社常务副社长
副 秘 书 长	田学松	中国信息技术教育杂志社副社长
	王黎明	中国信息技术教育杂志社副社长兼执行主编
办 公 室 主 任	孙 雷	中国信息技术教育杂志社社长助理
办 公 室 成 员	刘玉奇	沈心
办 公 室 地 址	北京市朝阳区东三环南路 25 号北京汽车大厦 6 层	
邮 政 编 码	100021	
办 公 室 电 话	(010) 8766 4136 转 8138、8025	
办 公 室 传 真	(010) 8766 3458 转 8003	

附件三

第二届全国普通高校信息技术创新与实践活 动内 容

第一章 竞赛活动内容

一、创意设计类竞赛

(一) 动画制作竞赛

动画制作竞赛要求运用各类计算机动画设计软件,通过角色(鼓励原创角色)绘制、音效处理与动画制作,完成二维或三维的电脑动画作品。

1.参赛组别:竞赛设 2D组和 3D组,每位参赛选手选取其中一个组别进行参赛。

2.作品主题:参赛作品不限主题。

3.作品要求:作品可以是表现一个情节的动画短片,也可以是具有完整故事的动画作品。要求具有 1个以上动画角色,角色性格鲜明,题材健康向上,画面紧凑精美,音效紧贴主题,播放流畅。作品时间长度为 90秒以上。作品须配有 PPT格式的演示文稿(阐述设计思想、制作过程等内容) 作品源文件及相关素材。

(二) 漫画创作竞赛

漫画创作竞赛要求运用计算机及相关软件进行创作,画面形象充分体现原创,在符合客观规律的同时,充分发挥作者的想象力。

1.作品主题:低碳生活。

2.作品要求:作品须为原创。题材健康高雅,幽默不失文明,夸张不失真实,内容要与青年的生活状态相吻合,并反映时代特点。作品要求为多格漫画(不少于四格),脚本文字清晰工整。作品须配有 PPT 格式的演示文稿(阐述设计思想、制作过程等内容) 作品源文件及相关素材。

（三）平面设计竞赛

平面设计竞赛要求运用计算机及相关软件进行创作，致力于以先进设计创意理念和具有原创性、本土精神的设计作品推动中国艺术设计教育的发展，以高水准的参评标准启发、引导大学生的设计思维与理念。

1.作品主题：NCC活动吉祥物（NCC-boy与NCC-girl）；NCC活动宣传海报。参赛选手选定其中一个主题进行创作。

2.作品要求：

（1）NCC活动吉祥物（NCC-boy与NCC-girl）。

NCC活动吉祥物须为原创，由一组（两个或者两个以上）卡通形象组成。吉祥物的设计风格和类型不限，要求构思新颖、内涵丰富、创意鲜活、色彩明快，体现时代感和艺术性，具有人性化和亲和力，能得到不同文化背景、不同性别和不同年龄段人群的普遍认同，易于传播，具备商业开发价值。在表现形式和技术手段上，适用于平面、立体和电子媒介的传播和再创作等。吉祥物须有名称，可以是中文名称或英文名称，命名要恰当、寓意鲜明、富有特色、简洁响亮、便于发音，便于记忆。作品须提交形象缩略图、周边产品设计图案（JPG格式）、设计分层矢量图案、PPT格式的演示文稿（阐述创作理念，包括创意基础、设计思路和名称含义等内容）。

（2）NCC活动宣传海报。

NCC活动宣传海报作品须为原创。要求画面简洁大气，色调和谐明快，视觉冲击力强，适宜室内外张贴。作品须提交形象缩略图（JPG格式）、设计分层矢量图案、PPT格式的演示文稿（阐述创作理念，包括创意基础、设计思路等内容）。

（四）工业设计竞赛

工业设计竞赛要求运用计算机及相关软件，以工学、美学、经济

学为基础，对工业产品进行设计，使产品“在符合各方面需求的基础上兼具特色”。重点考查大学生的创新能力、技术能力、审美能力和实践能力。

1.作品主题：未来数字终端。

2.作品要求：参赛作品须为原创。作品设计概念明确，创意清晰，引领潮流，有时代特点（如体现信息、便捷、环保等理念）。造型设计完成度高，符合主流审美，具有一定的前瞻性。具有适当的工艺可行性、成本合理性和可商业化的价值。作品须配有创作草图、平面效果图及3张三维效果图（JPG格式，单幅最大不超过500KB）、PPT格式的演示文稿（阐述设计理念、文化内涵、创新亮点、造型特征、品牌特征、色彩选择等内容）。

（五）视频创作竞赛

视频创作竞赛旨在培养大学生对影像的热爱，展示其DV影像创作成果，鼓励更多的大学生利用现代科技手段参与艺术创作活动，活跃高校校园文化生活。

1.作品主题：参赛作品不限主题。

2.作品要求：参赛作品须为原创。内容健康向上，贴近生活，题材范围不限。视频格式不限，作品时间长度为5-10分钟。作品须配有PPT格式的演示文稿（阐述设计思想、制作过程等内容）。

（六）电脑音乐创作竞赛

电脑音乐创作竞赛指运用计算机及音乐创作软件进行音乐创作。旨在培养学生的音乐创作能力，提升学生对音乐的兴趣，巩固和发展学生基本的音乐素养。

作品要求：作品须为原创。制作的成品为音频，制作过程提倡使用纯软件。作品格式为mp3文件（码率为128-320kbs），时间长度为不超过5分钟。作品须提交所使用的音频软件的工程文件及所有非通

用素材文件和插件、PPT格式的演示文稿(阐述设计思想、制作过程、新元素等内容)。

(七) 电脑游戏设计竞赛

电脑游戏设计竞赛旨在围绕与电脑游戏设计所需的各种程序设计技术及创意有关的技巧,培养学生成为美术、特效、图形和音乐设计的专业型人才。

1.作品主题:单机运动题材游戏。

2.作品要求:参赛选手根据主题制作游戏策划书及可执行的游戏完成程序;作品须为原创;作品采用的技术、游戏引擎、程序开发语言不限,运行平台为 Windows XP;作品须提交游戏源代码、游戏中使用的相关素材及插件、PPT格式的演示文稿(阐述设计思想、制作过程等内容)。

二、网络安全竞赛

网络安全竞赛旨在考查参赛选手对于网络安全解决方案的设计能力、局域网的搭建能力以及在无病毒防护软件保护时如何利用系统本身的处理来防护指定端口攻击。

作品要求:参赛选手限定企业、校园、政府网络安全解决方案中的一类进行设计;方案应具备保密性、完整性、可用性、可控性四个方面的特征;易于操作、维护,并便于自动化管理;便于系统及系统功能的扩展;安全保密系统具有较好的性能价格比,一次性投资,可以长期使用;安全与密码产品具有合法性,并便于安全管理单位与密码管理单位的检查与监督等。

三、智能机器人竞赛

智能机器人竞赛旨在培养大学生的创新能力、动手能力以及对人工智能的兴趣,提高大学生的团队协作能力,为机器人事业的发展发掘和培养后备人才。

本届智能机器人竞赛包括机器人超市购物竞赛、VEX机器人竞赛和机器人舞林大会等项目。

四、创业（商业）计划竞赛

创业（商业）计划竞赛旨在培养大学生创业意识，使其了解创业知识、树立创业精神、提高创业能力。竞赛以角色性、情景性模拟创业实践，培养大学生创造性、创新性意识，完善知识结构、培养团队精神。竞赛将在培养创新型人才、促进高校产学研结合、推动国内风险投资体系建立等方面发挥积极的作用。

作品要求：作品须为原创；创业（商业）计划项目须与信息技术相关。

五、发明创新竞赛

发明创新竞赛旨在响应党中央建设创新型国家的号召，培养大学生发明创新精神，切实推动高等院校培养更多经济社会发展缺乏的高技能应用性人才。参赛项目可自主选题，须符合《中华人民共和国专利法实施细则》中关于发明、实用新型和外观设计的有关规定。

作品要求：必须具有自主知识产权，且产权明晰，不得侵犯他人知识产权；必须符合我国现有的法律、法规要求，并便于推广和应用；具有科学性、创新性、新颖性、实用性；作品须提交不同角度外观彩色照片或研制过程图片与视频资料（视频中必须包含作品各个角度的拍摄、作者本人全程影像及声音的讲解，视频时长为20-30分钟之间，要求画质清晰）、PPT格式的演示文稿（阐述设计思想、制作过程等内容）。

第二章 主题活动内容

一、“保护知识产权，我们共同行动”网络竞赛

在2010年4月26日“世界知识产权宣传日”前后，发起大学生普及知识产权知识主题活动，面向全国在校大学生，进一步宣传保护

知识产权的重要意义，推动自主创新教育。

活动内容为“保护知识产权 我们共同行动”网络竞赛。

二、大学生网络中英文挑战赛

旨在检验高校大学生中英文知识的掌握情况以及中英文与信息技术的结合能力。普及中华优秀传统文化，促进中外文化交流与合作。

（以上各项目的具体内容，详见组委会网站所发布的竞赛规则）

附件四

第二届全国普通高校信息技术创新与实践活动 参赛及奖励办法

第一章 参赛范围

凡在举办活动决赛当年 7月 1日以前正式注册的全日制非成人教育的中国各类高等院校在校专科生、本科生、硕士研究生和博士研究生（均包括留学生，不包括在职研究生）都可报名参赛。

鼓励海外高校的在校学生以个人或学校组团的形式报名参加。

第二章 参赛方式

各地可根据实际情况，由各省（自治区、直辖市）教育厅（教委）、知识产权局、团委、科协、高等教育学会、发明协会、教育技术协会和各高校等联合设立省级组委会和评审委员会，负责本省（自治区、直辖市）竞赛的组织协调、参赛作品资格审查和作品初评，并按照全国组委会分配的名额，择优推荐选手参加全国决赛。

如本省（自治区、直辖市）未统一组织开展活动，允许各高校作为活动组织单位，根据自愿参加的原则，组织初赛和复赛，并按照全国组委会分配的名额，择优推荐选手参加全国决赛。

第三章 时间安排

一、各地初赛和复赛

接到全国组委会开展活动的通知后，各地即可开始组织本地的初赛和复赛。各阶段时间安排如下：

- 1 2010年 4-6月，各地根据竞赛内容准备参赛作品。
- 2 2010年 7-8月，各地自主进行初赛、复赛。

二、向全国组委会报送参评作品

- 1 作品提交截止时间：2010年 8月 31日。
- 2 全国组委会于 2010年 10月上旬公布决赛入围名单。

三、决赛报名、现场竞赛暨表彰

- 1 2010年 10月中旬为全国决赛报名阶段。
- 2 2010年 11月上旬举行全国决赛暨表彰大会，公布获奖情况，并向获奖单位及个人颁奖。

第四章 作品申报

各地 校经过本地初赛、复赛，向全国组委会报送参加全国决赛的作品时，统一采取网上申报的方式。

申报网址：<http://www.noc.net.cn> 登录后，进入普通高校“竞赛平台”进行报名并在线提交作品（限 150M以内）。

参赛选手应按要求填写作品申报表并在线提交；同时，将由地方组委会 /学校负责人签字、盖章的纸质作品申报表用快件邮寄至全国组委会。

第五章 奖励办法

参加各地初赛、复赛未进入全国决赛的作品，由各地向参赛选手颁发证书；参加全国决赛的作品，由全国组委会向参赛选手颁发证书。

全国决赛阶段的奖项设置分为“恩欧希教育信息化发明创新奖”、一等奖、二等奖、三等奖及优秀指导教师奖。

部分赛项另设有有一定比例的单项奖。包括：创意设计类竞赛，均设有“最佳创意奖”；网络安全竞赛，设有“金盾奖”；智能机器人竞赛，均设有“最佳团队协作奖”；创业（商业）计划竞赛，设有“最佳创业团队奖”。

对于“恩欧希教育信息化发明创新奖”及各单项奖获得者，全国组委会办公室将给予适当现金或等价物质奖励，具体奖励办法将于决赛前在组委会网站公告。

全国决赛阶段各等级奖项将根据单项作品数量和参赛选手数量，按一等奖不超过 15% 二等奖不超过 25% 三等奖不超过 40%的比例

确定。

第六章 参赛费用

参赛须缴纳作品评审费。参赛选手自行承担从当地至决赛地的往返交通费用。决赛现场须缴纳会务费（含餐饮费、资料费、竞赛场地及设备租赁费、抵达决赛地后参赛期间的团体人身保险费等）。活动期间的住宿费自理。确有家庭经济困难的参赛选手，可通过各地组委会向全国组委会办公室申请减免相关会务费。