2025年中国大学生计算机设计大赛安徽省级赛

赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：中国大学生计算机设计大赛安徽省级赛

英语翻译：Chinese Collegiate Computing Competition in Anhui

赛项组别：本科组、高职高专组

二、竞赛组织机构

主办单位：安徽省教育厅

承办单位：安徽大学

技术支持：羚羊工业互联网平台

**（一）组委会**

主任委员：

刘业勋 安徽省教育厅副厅长

名誉主任委员：

陈国良 中国科学院院士，中国科学技术大学教授

孙长银 安徽大学校长，二级教授

顾 问：

李 廉 原合肥工业大学党委书记，教授

韦 穗 原安徽大学副校长，教授

执行主任委员：

黄志祥 安徽大学副校长，教授

副主任委员：

高 原 安徽省教育厅高教处处长

杨 勇 安徽大学创新创业学院院长，高级工程师

全省各高校分管教学或创新创业教育工作校领导

委 员：

苏 石 安徽省教育厅高教处副处长

陈小平 中国科技大学教授

周荣庭 中国科技大学教授

王 浩 合肥工业大学教授

陈桂林 滁州学院副校长，教授

钦明皖 安徽大学副教授，安徽省高校计算机教育研究会副理事长

孙中胜 黄山学院高级工程师，安徽省高校计算机教育研究会名誉秘书长

许 勇 安徽师范大学教授

陈 蕴 安徽建筑大学教授，安徽省计算机学会副秘书长

程志友 安徽大学互联网学院院长，教授

全省各高校教务处长或创新创业分管部门负责人

**（二）专家委员会**

主任委员：

郑 骏 华东师范大学教授

委 员：

姚 琳 北京科技大学教授

陆 铭 上海大学教授

韩忠愿 南京财经大学教授

马 利 南京信息工程大学教授

褚宁琳 南京艺术学院研究员级高级工程师

陈 蕴 安徽建筑大学教授

许 勇 安徽师范大学教授

王劲松 黄山市文化馆副馆长

吴志祥 安徽省财布施教育科技有限公司董事长

**（三）仲裁委员会**

主任委员：

郑 骏 华东师范大学教授

委 员：

姚 琳 北京科技大学教授

韩忠愿 南京财经大学教授

**（四）秘书处**

秘书处设在安徽大学。

秘书长（兼任）：

杨 勇 安徽大学创新创业学院院长，高级工程师

副秘书长：

江 东 安徽大学互联网学院副教授

秘 书：

舒 颖 安徽大学计算机科学与技术学院教学办主任科员

技术保障：

黎 林 安徽大学计算机科学与技术学院高级实验师

三、竞赛目的

大赛是大学计算机教学实践的组成部分，旨在进一步深化高校教育教学改革、加强教学实践、促进教学相长，激发学生学习计算机知识和技能的兴趣与潜能，提高学生运用信息技术解决实际问题的综合能力，培养学生的创新创业能力与团队合作意识，以赛促学、以赛促教、以赛促创，造就更多德智体美全面发展的创新型、复合型、应用型高素质人才。

四、竞赛内容

**（一）竞赛类别**

按照中国大学生计算机设计大赛组委会规定项目，共分十一大类：

1.软件应用与开发；

2.微课与AI辅助教学；

3.物联网应用；

4.大数据应用；

5.人工智能应用；

6.信息可视化设计；

7.数媒静态设计；

8.数媒动漫与短片；

9.数媒游戏与交互设计；

10.计算机音乐创作；

11.国际生“汉学”；

每个大类下含有若干小类，具体详见如下网站：

国赛官网：http://jsjds.blcu.edu.cn/

安徽省级赛官网：http://jsjds.ahu.edu.cn/

其中，7、8、9三个大类统称为数媒类。

**（二）竞赛方案**

本项赛事分为校级初赛、省级复赛、全国决赛三个阶段。

1.2025年4月16日前各参赛院校提交省级赛预报名汇总表；

2.2025年4月20日前完成校级初赛；

3.2025年4月25日前完成省级赛参赛作品提交；

4.2025年5月上旬至中旬完成省级赛评审，确定本科院校上推全国决赛作品名单；

5.2025年5月31日前，本科院校上推全国决赛作品参赛队按照要求提交最终作品；

6.2025年5月下旬至6月上旬公示获奖结果；

7.2025年7月至8月参加全国决赛。

五、竞赛方式

省级赛采用网上提交作品、省级赛组委会聘请专家网上初评、在线决赛会评的方式确定奖项。

以下五个小类的作品待国赛组委会确定竞赛方式后，另行在省级赛官网发布竞赛方案：软件应用与开发大类下的软件应用与开发专项赛、微课与AI辅助教学大类下的微课与AI辅助教学专项赛、物联网应用大类下的物联网专项，大数据应用大类下的大数据主题赛、人工智能挑战赛大类下的人工智能挑战赛。

为提升高校计算机教学水平、充分体现以赛促教的目的，组委会要求所有参赛的队员均需参加**计算机基本技能测试**，未参加计算机基本技能测试的队员，将失去参赛资格，参赛队员的测试成绩将作为获奖等级评定的重要参考指标之一。技能测试的内容及方式另行公布。

省级赛报名结束后，组委会将对参赛作品的报名情况进行审核。

省级赛网上初评：组委会根据作品数量，将参赛作品分成若干组，每组安排三名专家进行评审。

省级赛在线决赛会评：将进入复评阶段的作品分成若干组，组委会聘请专家在线会评。每组作品由三名评委依据规则对作品进行排序，每组评委设组长一名。评审期间，如有难以确定的问题，由仲裁委员会负责解释、确认。

为确保评审公平公正，竞赛组委会、专家委员会、仲裁委员会、秘书处成员及竞赛相关工作人员不得担任参赛队的指导老师；评审过程中，评委采取回避政策，不得评审本校的参赛作品。

5月下旬至6月上旬，视情况召开在线或线下优秀作品点评及颁奖大会。

六、竞赛流程

（一）2025年3月-4月中旬，各参赛高校举办校内选拔赛，遴选作品参加省级赛；

（二）2025年4月16日前以学校为单位集体报名；

（三）2025年4月25日前各参赛院校网上作品提交，校赛管理员完成初审工作，并提交初审表；

（四）2025年5月10日前完成计算机基本技能测试，同时报校赛的竞赛流程、竞赛结果及计算机基本技能测试结果；

（五）2025年5月12日前省级赛组委会完成作品初评；

（六）2025年5月22日前完成省级赛终评，本科组获一、二等奖的作品入选“2025年中国大学生计算机设计大赛”总决赛（国赛）推荐名单；

（七）2025年5月底入选国赛参赛队向国赛组委会提交最终作品。

七、竞赛主题及作品要求

**（一）竞赛主题**

1.本届大赛数媒类和计算机音乐创作类的作品主题为“中国古代物理”，内容仅限于我国历史上（1911年以前）物理相关成就，包括：

（1）中国古代物理成就——弘扬中华优秀自然科学成就；

（2）中国古代物理领域杰出科学家——弘扬中华优秀科学家精神；

（3）中国古代杰出的物理著作——弘扬中华优秀物理科学专著；

（4）中国古代物理文化——弘扬中华优秀自然科学文明和优秀文化传承。

2.国际生“汉学”类的作品主题为“汉学”，内容限于中国古代文化（1911 年以前）相关成就，包括：

（1）中国古代文化概述——弘扬中华优秀传统文化成就；

（2）中国古代文化杰出著作——弘扬中华优秀文化典籍；

（3）中国古代文化杰出学者——弘扬中华优秀传统科技文化和精神文化；

（4）中国古代文化典故与文化习俗——弘扬传承中华优秀语言文化和民俗文化。

3.信息可视化设计类作品的主题为“中华自然科学及其它优秀文化瑰宝”，内容仅限于我国历史上（1911年以前）相关成就，包括：

（1）中国古代自然科学成就——弘扬中华优秀自然科学成就；

（2）中国古代自然科学领域杰出科学家——弘扬中华优秀科学家精神；

（3）中国古代自然科学著作——弘扬中华优秀自然科学专著；

（4）中国古代优秀文化——弘扬中华优秀自然科学文明和优秀文化传承。

4.数媒类（数媒静态设计、数媒动漫与短片、数媒游戏与交互设计）、计算机音乐创作类的作品进行分类报名、评审，专业组和普通组的界定按照国赛组委会规定进行。

5.软件应用与开发、微课与教学辅助、物联网应用、大数据应用、人工智能应用、信息可视化设计六个大类没有主题限制，相关作品需符合参赛小类的要求，具体内容参见国赛、省赛网站。

**（二）作品要求**

1.所有参赛作品必须为原创作品，内容健康、积极向上，符合国家宪法和相关法律、法规；

2.参赛作品必须是参赛者在本届大赛期间（即2024年7月1日至作品提交之日）完成的原创作品；2024年7月1日之前展出、获奖或完成的前期作品，或与前期作品雷同的作品，均不得参赛，否则，将视作违规作品；

3.参赛作品的版权必须属于参赛者，作品参赛者与完成作者必须一致；凡已经转让知识产权或不具有独立知识产权的作品，均不得参赛；

4.参赛作品的数据应来源合规、信息处理恰当，不得引用涉密数据，不得侵犯个人隐私等；

5. 参赛作品中地图的使用需遵循我国法律法规，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，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，严禁使用未经过审核、私自篡改、来源不明的地图（景区图、街区图、地铁线路图等内容简单的地图除外）；

6.无论何时，一经发现、查实有违法违规内容或行为的参赛作品，组委会将立刻取消该作品的参赛资格，参赛师生自负一切法律责任；若已获奖，则取消该奖项，并在竞赛官网上公布其作品编号、作品名、作者姓名、指导教师姓名及所在院校名称。

八、竞赛规则

**（一）报名资格**

1.第1-10类的竞赛报名参赛对象为在皖高校全日制在校本科生、专科生；

2.第11类参赛作品的队员中，应至少有1名在皖高校招收注册的在籍本科国际生（即来华留学生）。

**（二）报名要求**

1.以小组方式组队，不接受个人参赛；通过校内初赛后，以学校为单位统一报名参赛，不接受参赛队单独报名，学生不得跨校组队、老师不得跨校指导；

2.所有参赛学校报名时需同时报送所有参赛选手、指导教师的承诺书（详见附件）签字原件或者扫描件，并写明日期；

3.**每个参赛队学生人数为2-5人**，每件作品的指导教师不多于2人；每位参赛学生参与创作的作品每大类不得超过1件；每位指导教师指导的作品数量每大类不得超过4件，其中作为第一指导老师的不得超过2件，作为第二指导老师的不得超过2件。

4.每个学校每个小类的参赛作品数量原则上不超过2件、每大类不超过4件，具体分类见“四、竞赛内容”。

5.为进一步提升参赛作品质量和水平、激励参赛队在更高平台取得优异成绩，对在2024年国赛中取得一、二等奖的本科院校给予相应的奖励，获得国赛一等奖可增报4件、国赛二等奖可增报2件；对在2024年省级赛中取得一等奖的高职高专类院校给予相应奖励，获得省赛一等奖可增报2件。获得奖励增报的作品数量不受每小类2件、每大类4件的限制，奖励增报的作品中至少50%的作品类别应与原获奖作品大类、小类一致。

6.为进一步提升校级初赛质量、全面提升竞赛水平，将适当控制入围省级赛的作品总量。原则上，进入省级赛初评的作品总数不超过1800件，其中本科组1200件、高职高专组600件；若报名作品数量超过限额，将启动截流机制，即综合各参赛院校报名参赛作品数量、往年竞赛成绩、校赛组织评审等情况核减各参赛院校进入省级赛初赛的作品数量。因此，各参赛院校必须认真、规范开展校级初赛，遴选优秀作品推荐至省级赛。

7.为贯彻落实省委省政府统一部署和省经信厅、省教育厅、省科技厅联合印发的《关于依托工业互联网平台推进产学研深度融合的实施意见》要求，各大赛所有参赛人员（包括指导老师和参赛项目全部成员）须注册登录“羚羊”工业互联网平台（www.lingyangplat.com），并将注册成功页面截图发各大赛组委会备案，所有参赛项目均须上传至“羚羊”工业互联网平台“羚羊科产”板块。

**（三）赛前准备**

各参赛院校在比赛前期，应确认组织参赛的具体院系、部门，并确定唯一一名大赛管理员进行大赛的报名管理、计算机基本技能测试组织、作品提交审核等工作。各参赛院校赛前还应进行广泛的宣传发动，使参赛队明确大赛的意义、分类、主题、规则等。

院校选拔赛期间，应组织专家对报名参赛作品进行评审，从而确定参赛作品名单，然后由大赛管理员发放参赛账号，指导参赛队认真填写报名系统中的各项内容，并在报名日期截止前按照规定上传参赛队员的学生证、加盖教务处或学校公章的报名表、参赛队员签字的版权声明等信息；同时，要求参赛队申请百度网盘账号，按照要求建立相应的文件夹并将作品按照“作品编号-文件夹名”的规范命名后上传作品然后将分享链接填入报名系统中。详细要求请及时查阅省级赛官网、国赛官网发布的相关信息。

**（四）比赛期间**

比赛期间，各参赛院校参赛队请及时查阅安徽省级赛官网发布的相关信息，并按照要求完成相关工作。2025年4月26日至5月30日期间，严禁擅自修改报名系统中的相关内容，严禁更改百度网盘中参赛文件夹的内容和分享链接，否则将失去参赛资格。

**（五）成绩公布**

大赛最终的评审结果，由大赛组委会在大赛官网进行公示。官网公示无异议后，报安徽省大学生创新创业教育办公室备案并在安徽高教网公示。公示无异议后，正式公布获奖名单。由大赛组委会制作和发放获奖证书。

九、竞赛环境

各参赛队依据自身作品制作的要求进行竞赛环境准备。网站类作品应部署在可以通过公网访问的服务器上；所有非直接播放媒体类的作品应将运行或演示过程录制演示视频，以方便评委评审，未录制演示视频的作品，可能被直接淘汰。

评审环境要求可以顺畅连接到公网，评审用计算机需安装高版本谷歌、IE、火狐等浏览器，同时安装相关的图片查看、视频播放、办公软件等。

十、技术规范

本项大赛报名、作品提交、评审等各项工作均通过国赛组委会提供的报名系统进行，因此，特制定如下技术规范：

**（一）作品名称**

作品名称必须规范，不得使用特殊符号，字数不得超过30字。否则，将失去参赛资格。

**（二）作品类别**

参赛作品的类别必须按照系统提供的大类、小类规范分类。每所学校每小类原则上不得超过2件，每大类不得超过4件。2024年本科院校在国赛中取得一、二等奖、高职高专类院校取得一等奖的增报作品不受类别额度限制。超过规定数量的作品，按照作品编号的排列顺序取消该小类后续作品的参赛资格。

1.数媒类作品分普通组与专业组进行评比。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。界定数媒类作品专业组的专业清单如下：

（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、082404T家具设计与工程、130510TK陶瓷艺术设计、81602服装设计与工程。

备注：现有专业中如果涉及上述专业方向，视同按照专业类参赛。例如：计算机科学与技术（数字媒体方向）视同专业组参赛。

参赛作品的作者中如有任何一名作者归属于上面所述专业，则作品应参加专业组的竞赛。高职高专参赛队队员的专业界定，参照上述清单进行。现有专业中如果涉及上述专业方向，视同按照专业类参赛。

2.计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。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。

（1）在专业音乐学院、艺术学院与类似院校、师范大学或普通本科院校的音乐专业或艺术系科就读。

（2）所在专业是电子音乐制作或作曲、录音艺术等类似专业，例如：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。

其它不同时具备以上三个条件的学生均划归为普通组。参赛作品的作者中如有任何一名作者归属于上述专业，则作品应参加专业组的竞赛。

3.国际生“汉学”赛项作品的参赛队，须至少包含1名在皖高校招收注册的在籍本科国际生（即来华留学生）。若参赛作品的全部作者是中国国籍学生（持中国身份证或港澳台证件的学生属于中国国籍学生），则该作品只能参加第1-10类的竞赛，不得参加本赛项；属于本赛项的作品，可以参加第1-10类的竞赛，但不得同时参加多个类（组）竞赛。

**（三）参赛队员信息**

参赛队员必须如实、准确填写姓名、院系类别、专业、年级、身份证号等信息，并与学生证、身份证等证件上的信息相符。电子邮件、电话请填写正确，以备紧急情况下联系。

必须上传参赛队员免冠证件照（大头照）、学生证照片，图片应清晰、规范。学生证照片应包含本人照片页、学号、姓名、年级、专业等信息，若无法一次拍摄，可将两张图片使用ps、画图等软件合并在一张图片。为确保顺利上传，请将证件照和学生证照片压缩至200KB左右后上传。如因学生证丢失等原因无法提供学生证照片，则需提供粘贴本人照片并加盖学校公章或学生处公章或教务处公章的证明，证明中必须包括入学年份、学生专业、学号、姓名等信息。

参赛人员的数量不得超过大赛要求，超过人数限制的人员名单将被直接删除，不会在证书中出现，也无法获得证书。因违反规则超额填报队员，将可能降低作品的获奖等级。

**（四）指导老师信息**

每个参赛队可视情况聘请1-2位指导老师，指导老师的信息请征得指导老师的同意后准确填写、认真核对，一旦提交，将无法更改。

**（五）单位联系人信息**

请认真填写此项信息，以便于联系。建议填写各参赛院校的大赛管理员（即发放账号的老师），也可填写指导教师。

**（六）学校推荐意见**

此项内容由院校大赛管理员填写，也可由参赛队填写后报学校大赛管理员审核。

**（七）开源代码与组件使用情况说明**

该项内容是判定作品原创性的依据之一，必须依据作品制作时是否使用了开源的代码、组件、网上素材等情况如实填写。若确实没有使用，请填写“无”。

**（八）作品简介**

作品简介必须精炼、准确，字数必须控制在300字以内，以方便评委快速了解作品的内涵。

**（九）作品安装说明**

请根据作品的情况填写，若是直接播放或运行的作品，可填写“直接双击本作品即可运行”或“使用通用的媒体播放器播放”之类文字。

**（十）作品效果图**

选择具有代表性的作品截图、制作过程截图、作品照片等图片，压缩后上传。

**（十一）作品思路**

依据作品的制作过程，填写作品创意、设计、制作等内容，不得空白或过于简单。

**（十二）设计重点难点**

请根据作品设计、制作时的情况填写，以方便评委了解作品的制作情况。

**（十三）指导老师自评**

本项内容由指导老师填写，并请指导老师审核后提交。若作品没有聘请指导老师，可由参赛队自行填写或填写“无指导教师”。

**（十四）其它说明**

参赛队自行确定是否填写。本项内容可以填写作品制作感悟、需要感谢的人员等。

**（十五）报名表打印上传**

相关信息填写完毕后，请点击“点击预览报名表”按钮后打印，然后在加盖学校或教务处公章后，拍照压缩至500KB以内，分别上传报名表、版权声明、中国大学生计算机设计大赛安徽省级赛参赛师生承诺书（承诺书格式见附件），上传成功后，务必反复检查确认。若缺少报名表或版权声明、报名表没有加盖要求的公章、版权声明没有全体参赛队员签字，将视为无效报名，直接淘汰。

**（十六）参赛作品上传、部署与查阅链接填写**

此项工作非常重要。若链接失效、无素材源码文件包或作品及相关文档无法打开，将直接被淘汰。

**1.参赛作品上传与部署**

作品提交前，各参赛队务必反复验证，确保分享链接的正确和上传文件的完整性。

上传至百度网盘的相关文件以及文件夹，严禁出现作品名称和敏感词，以免被系统判为违规，从而无法正常公开分享而导致分享失败。

网站类、程序设计类等作品，因相关文件数量多，必须压缩后上传，压缩类型限定为zip和rar两种格式，严禁使用7z等其他格式，否则将被判违规、从而失去参赛资格。

网站类、数据库类的作品，需要提供可以通过公网访问的链接。无论何种部署方式，必须将可供公网访问的地址填写到报名系统的指定位置。若填写的地址无法访问，或链接空白，将被判违规。

特别说明：因作品评审等环节需要统一提取作品，所有作品相关文件必须上传到百度网盘，然后将链接正确填入相应的输入框中。

特别提醒：上传至百度网盘的网址提取，应点击文件或文件夹后用“永久分享”功能提取分享链接和提取码，将其填入对应的位置，不能直接用地址栏的网址。填写完成后，必须在其他电脑上检验分享链接和提取码的正确性。百度网盘一般正常的链接格式如下：https://pan.baidu.com/s/\*\*\*\*\*\*\*。

请自行注册和登录百度网盘，在自己网盘的根目录下建立以下格式的文件夹：作品编号-参赛总文件夹。其中，作品编号可在“作品管理”界面中查询。例如，如果作品编号为2025100001，则建立的文件夹名为：2025100001-参赛总文件夹。

不按要求命名的文件夹为无效提交，将直接被淘汰。所有参赛文件均应保存在此文件夹内，分别对此文件夹及内部作品创建公众分享的公开链接，链接填入相应的输入框中。

**2.作品查阅链接**

**（1）参赛总文件夹访问网址（必传）**

该网址为整个文件夹的分享网址，点击后可访问整个文件夹，包含所有子文件夹。如有需要保密的敏感文件请勿放置其中。

该文件夹在百度网盘的命名格式为：2025100001-参赛总文件夹。

**（2）作品与答辩材料文件夹（必传）**

保存在上述文件夹中的作品文件包及答辩材料，该文件夹在百度网盘中的命名规则为：作品编号-01作品与答辩材料。其中的文件命名规则为：作品编号-作品.扩展名；作品编号-答辩材料.扩展名。

如果作品由多个文件构成，请打包压缩为一个压缩文件包后分享。例如，编号为2025100001的作品提交的某mpg格式视频作品文件，其命名为：2025100001-作品.mpg；2025100001-答辩材料.ppt（或2025100001-答辩材料.zip）

另外，播放类作品时长不得超过10分钟，大小不得超过500MB。

本文件包将会被公示，请勿放置不宜外泄的技术信息。

**（3）素材与源码（必传）**

保存开发作品相关素材、源码、数据库等文件。该文件夹在百度网盘中的命名规则为：作品编号-02素材与源码。

该文件夹下的文档大小一般不超过300-500MB，最大1GB。上传时，若素材或源码体积过大，可选择有代表性的材料上传。例如：代码可以粘贴到记事本中保存成“txt”格式文件上传；视频类素材可以截取关键的片段上传；也可将设计或制作的过程进行截屏做成视频上传。如有需要保密的敏感文件请勿放置其中。

该文件夹中的素材、源码包或数据库等若为一个文件，其命名规则为：作品编号-素材源码.文件类型名。

如果作品由多个文件构成，请打包压缩为一个压缩文件包后上传并永久分享。例如，编号为2025100001的作品提交的素材文件，其命名为：2025100001-素材源码.zip（或rar格式）。如有需要保密的敏感文件请勿放置其中。

**（4）设计与开发文档（必传）**

设计与开发文档是评审时重要的查看内容，请各参赛队务必认真填写。文字应表达准确、简练，图片应清晰、数量恰当。保存作品开发或制作时撰写的相关文档。该文件夹在百度网盘中的命名规则为：作品编号-03设计与开发文档。

**特别提醒：**各类作品的提交文档可能都有自身特殊要求，请至省赛和国赛官网查阅相关要求。没有提交设计与开发文档的作品，将可能直接被淘汰。设计与开发文档不规范的作品，不能获高等级奖项。

所有类别参赛作品均要求填报提交的文档：表1 作品信息概要表；

所有涉及编程开发的作品（包括软件应用与开发、大数据应用、人工智能应用、物联网应用等大类）需按照要求提交开发类作品开发文档，具体格式要求见国赛、省级赛网站。

微课类作品，需要将教学设计、练习题、课件等文件上传。

其他类别作品有各自的要求，请认真研读相关要求，并按要求上传相关文档。

**（5）作品演示视频（必传）**

作品演示视频主要是通过屏幕录制或摄像录制等技术手段，记录作品实际运行、操作、创作、展示、功能介绍等过程，从而让评委进一步了解作品，播放时长不得超过10分钟，大小控制在300MB以内。该文件夹在百度网盘中的命名规则为：作品编号-04作品演示文档。

十一、成绩评定

**（一）评分标准**

**1.作品评价原则**

作品评价依据创、量、健、技、美等五个方面综合评定成绩，每个方面占比20%。

创，作品的创意及原创性；

量，作品的质量、工作量及内涵；

健，作品内容是否健康、系统是否健壮；

技，作品制作过程中使用的技术及技巧；

美，作品的设计、界面等是否符合美学的要求、具有艺术性。

此外，还需考虑作品的文档是否完整，若作品无百度网盘链接，或网盘链接失效，将直接判为不合格。

**2.不同类别作品评审的具体要求**

（1）软件应用与开发类（包括大数据、人工智能、物联网应用等）

综合考量作品的运行流畅度、整体协调性、开发规范性、创意新颖性。web开发与应用小类要求部署到公网可访问的服务器上；管理信息系统小类的作品应可运行或安装后运行。

（2）微课与教学辅助类

选题设计是否简明、合理；教学内容是否科学正确、逻辑清晰；作品是否结构完整、技术规范、语言规范；教学形式新颖性、趣味性、目标是否达成。

（3）数字媒体设计类

作品的主题是否突出、创意是否新颖、技术先进性、表现是否独特，同时考虑其工作量的大小。

数媒类作品、计算机音乐创作类作品中凡是与今年大赛主题不符的作品均需判为不合格。

（4）其它需要考量的因素

部分作品需要通过源码素材包辅助判别其原创性；对于需要安装和搭建配置才能评审的作品，需要特别注意查看其演示视频文件和其他相关内容，如网站类作品都有相关部署链接（只要其中一个可正常访问即可），以方便对其评审。

**（二）评审方法**

**1.资格审查**

各学校大赛管理员应在参赛队完成作品提交后按照要求对各参赛队的报名情况进行初审，督促不符合要求的参赛队在报名结束前修改完善，以免因信息不全失去参赛资格。

省级赛报名结束后，组委会将对参赛作品的报名情况进行审核，未正确上传参赛队员身份证、加盖公章的参赛报名表、版权声明等信息的作品将被直接淘汰，失去参赛资格。未参加计算机基本技能测试的参赛队，将无法获得奖项。

**2.省级赛网上初评**

组委会根据作品的数量分成若干组，每组安排三名专家进行评审。各位专家对本组内的作品按照“强烈推荐”（分值为2分）、“推荐”（分值为1分）、“不推荐”（分值为0分）的等级对每件作品进行独自评审打分，初评完成后，系统后台进行数据统计，2分及以上的作品进入复评阶段，1分作品和0分作品不授等级奖。

**3.省级赛终评**

将进入复评阶段的作品分成若干组，组委会聘请专家进行在线会评。每组作品由三名评委依据规则对作品进行排序，每组评委设组长一名。各位评委首先独自评审排序，评委排序完成后，组长在系统中依据评审情况进行本组内作品排序，组内讨论确定排序结果，依据比例和作品质量确定一、二、三等各类奖项，形成签字后的文档报组委会。评审期间，如有难以确定的问题，由仲裁委员会负责解释、确认。

十二、奖项设定

本项赛事根据有效参赛作品的数量设置奖项，各级别奖项不超过如下比例：一等奖10%；二等奖20%；三等奖30%。大赛设优秀组织奖10名。

证书以学校为单位由各学校大赛管理员统一领取。

十三、赛项安全

赛事安全是本项赛事一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。赛项组委会采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、工作人员及观众的人身安全、政治安全、经费安全。

**（一）比赛环境**

各参赛队依据自身作品制作的要求进行竞赛环境准备。网站类作品应部署在可以通过公网访问的服务器上；有特殊要求的作品，应将作品的运行或演示过程录制演示视频，以方便评委评审。

评审环境要求可以顺畅连接到公网，评审用计算机需安装高版本谷歌、IE、火狐等浏览器，同时安装相关的图片查看、视频播放、办公软件等。

作品内容必须健康、积极向上，符合国家宪法和相关法律、法规，凡与已发表的作品相似或近似的作品均不得参赛，严禁抄袭剽窃、一稿多投。

赛项秘书处负责大赛评审、优秀作品点评、证书和奖牌发放等环节的信息安全、设备设施安全，不得泄露参赛队学号、身份证号、电话等敏感信息。

**（二）竞赛经费**

本项赛事不收取报名费和评审费，参赛队师生的作品制作、参赛等开支由参赛学校负责。

**（三）组队责任**

各参赛院校应安排一名大赛管理员负责本项赛事参赛队的组织、报名、作品提交、报名初审、参会等工作，大赛管理员即为本校的大赛负责人，负责与赛项秘书处沟通联系。各参赛院校的作品报名及提交等工作均由学校大赛管理员审核提交，未通过大赛管理员审核提交的作品均为无效参赛作品；未按照要求审核导致参赛队失去参赛资格，其责任由所在学校的大赛管理员承担。参加优秀作品点评的人员名单、领队均由学校大赛管理员审核后提交赛项秘书处，各校领队负责本校参会人员的组织和人身安全。

**（四）应急处理**

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项秘书处，同时采取措施避免事态扩大。赛项秘书处应立即启动预案予以解决并上报大赛执委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛项组委会决定。

**（五）处罚措施**

无论何时，一经发现、查实有涉及违法违规行为的参赛作品，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，并在竞赛官网上公布其作品号、作品名、作者姓名、指导教师姓名及所在院校名称，同时扣减该校下一年度的参赛作品指标。

十四、竞赛须知

**（一）参赛队须知**

1.参赛队成员必须是同一所学校的在校生，不得跨校参赛；

2.参赛队成员必须遵守本项赛事的相关规定，严禁抄袭剽窃、一稿多投等违规行为；

3.参赛队必须如实填写报名系统中的各项内容，如信息有误，必须在公示期间及时提出，否则责任自负。

**（二）指导教师须知**

1.指导教师应全程参与作品制作的指导，负责作品的政治安全；

2.指导教师必须遵守本项赛事的各项规定，不得干扰评委的评审工作；

3.指导教师应尊重评委，不得无根据地攻击评委；

4.遇有争议，需书面向组委会提出，并服从组委会的仲裁结果，不得无理取闹。

**（三）参赛选手须知**

1.参赛选手必须遵守本项赛事的各项规定，如实填写报名系统的各项内容；

2.参赛选手必须尊重评委，对评审结果有异议时可以书面提出，并服从组委会的仲裁结果；

3.每个参赛队的第一作者为本作品的第一负责人，其他作者须服从第一作者的决定。

**（四）安徽省级赛评委守则**

1.所有被聘为中国大学生计算机设计大赛安徽省级赛的评委均需严格遵守本守则；

2.所有评委必须以认真严肃的态度对待本赛事的评审工作，明确公平、公正、公开对待每一件作品是本赛事的生命线，也是每位评委必须严格遵守的准则；

3.所有评委均要全程参与评审阶段的各项活动，直至全部作品评审完毕；

4.评委在评审过程中应注重着装和个人整体形象，自始至终严肃认真履行评委职责；

5.评委按照要求准时完成作品评审；

6.评委在评审过程中要集中精力，认真审阅参赛作品，在评审过程中不得做评审无关之事；

7.评委在评审期间，手机必须置于静音或关闭状态，不得接打电话或发信息；

8.评委按照大赛竞赛要求，严格掌握评分标准，以参赛作品的实际水平作为评分的唯一依据，不打关系分、感情分，必须公平、公正对待选手的每一件作品，严禁徇私舞弊；

9.评委对作品的评语要客观、正面、专业，不夸大，不跑题，评价准确，语言精炼；

10.评委在评审期间，应回避与选手、指导教师、带队教师，以及选手家长与亲朋好友的私下交往，不准接受参赛院校及个人任何形式的宴请和馈赠；

11.未经大赛组委会授权，评委不得擅自透露、发布与评审过程及结果有关的信息。

十五、申诉与仲裁

本赛项在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，参赛队第一作者或指导老师应在组委会公示期内向仲裁委员会提出书面申诉。仲裁委员会在接到申诉后的2小时内组织复议，并及时反馈复议结果。仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

十六、优秀作品点评

中国大学生计算机设计大赛安徽省级赛在颁奖前将遴选8-10件优秀作品进行展示、点评。此环节是参赛师生、评委之间相互交流、相互学习、取长补短、提高个人素养与计算机应用技能的重要机会，对参赛师生日后创新思想和技能的启发、提高、升华有着不可替代的作用。该项活动将视情况开展。

优秀作品点评环节面向参赛师生、媒体等社会公众开放，为保证本环节的顺利进行，应遵循以下规则：

1.参与本环节的所有人员必须服从工作人员的安排，不得攻击参与展示的参赛选手或点评嘉宾；

2.请勿在作品展示或嘉宾点评时干扰展示选手的正常讲解或播放、打断嘉宾的点评；

3.互动环节可以向会议组织者举手示意，得到允许后再发表自己的看法，阐述自己的观点应客观实际，不得有攻击性语言。

十七、竞赛联系

联系人：杨勇

联系方式：0551-65108293

竞赛群：4C大赛安徽省级赛竞赛管理QQ群：554046239，限各校大赛管理员入群。

4C大赛安徽省级赛指导教师QQ群：554699440，限指导教师入群。

竞赛官网：http://jsjds.ahu.edu.cn