

# 2020年(第13届)中国大学生计算机设计大赛 中南地区赛组织委员会通告

根据国家有关高等学校创新能力提升计划、进一步深化高校教学改革、全面提高教学质量的精神，切实提高计算机教学质量，激励大学生学习计算机知识、技术、技能的兴趣和潜能，培养其创新创业能力及团队合作意识，运用信息技术解决实际问题的综合实践能力，以提高其综合素质，造就更多的德智体美全面发展、社会就业需要、创新创业型、实用型、复合型人才，增强各学科各专业人才的计算机应用能力，促进中南地区高等院校各学科各专业计算机应用人才成长，促进新一代信息技术教育与实践结合，向“2020年(第13届)中国大学生计算机设计大赛”国家级竞赛推荐优秀选手和作品，使优秀人才脱颖而出，特办此赛并发此通告。

## 一、组织机构

中国大学生计算机设计大赛中南地区赛组织委员会：

**名誉主任：**陈国良（中国科学院院士 原教育部高校计算机基础课程教指委主任）

**主任：**李树涛（湖南大学副校长）

李向农（湖北语言学会会长 原华中师范大学副校长）

康灿华（武汉理工大学副校长）

**副主任：**王卫华（武汉理工大学教务处）

刘卫国（中南大学计算机学院）

赵欢（湖南大学信息科学与工程学院）

**秘书长：**徐东平（武汉理工大学）

彭小宁（怀化学院）

**副秘书长：**李战春（华中科技大学）

杨青（华中师范大学）

唐文胜（湖南师范大学）

袁景凌（武汉理工大学）

**执行委员：**彭德巍（武汉理工大学）

杨玉军（怀化学院）

**委员（按姓氏字母排序）：**

陈爱斌（中南林业科技大学）

方 肃（湖北美术学院）

冯 坚（武汉音乐学院）

黄建忠（武汉大学）

奎晓燕（中南大学）

李 峰（长沙理工大学）

李战春（华中科技大学）

廖俊国（湖南科技大学）

刘振宇（南华大学）

鲁荣波（吉首大学）

罗 娟（湖南大学）

彭小宁（怀化学院）

沈 岳（湖南农业大学）

唐伟奇（湖南铁道职业技术学院）

唐文胜（湖南师范大学）

王 毅（湘潭大学）

王路群（武汉软件工程职业学院）

熊建强（武汉大学）

徐东平（武汉理工大学）

杨 青（华中师范大学）

杨圣洪（湖南大学）

袁景凌（武汉理工大学）

张晓龙（武汉科技大学）

郑世珏（华中师范大学）

周贤善（长江大学）

朱艳辉（湖南工业大学）

## 二、竞赛内容

中南地区赛为“2020年(第13届)中国大学生计算机设计大赛”国家级竞赛遴选参赛选手，与国家级竞赛内容保持一致，作品内容与分类的参赛要求如下：

### 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) 每队参赛人数为1-3人，指导教师不多于2人。
- (2) 每位作者在本类只能提供1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。
- (4) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。
- (5) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

### 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) 微课为针对某个知识点而设计，包含相对独立完整的教学环节。要有完整的某个知识点内容，既包含短小精悍的视频，又必须包含教学设计环节。不仅要有某个知识点制作的视频文件或教学，更要介绍与本知识点相关联的教学设计、例题、习题、拓展资料等内容。

- (2) “教学辅助课件”小类是指针对教学环节开发的课件软件，而不是指课

程教案。

(3) 课程教案类不能以“教学辅助课件”名义报名参赛。如欲参赛，应进一步完善为微课类作品。

(4) 虚拟实验平台是以虚拟技术为基础进行设计、以支持完成某种实验为目的、模拟真实实验环境的应用系统。

(5) 每队参赛人数为1-3人，指导教师不多于2人。

(6) 每位作者在本类只能提供1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。

(8) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。

(9) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

### **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，现场答辩过程应对作品实物系统进行功能演示。

(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。

(10) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

#### **4. 大数据类**

包括以下小类：

(1) 大数据实践赛。

说明：

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）。

注意：

- (1) 除了上述提交物以外，需要现场进行作品演示。
- (2) 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。
- (3) 每位作者在本类只能提供1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。
- (5) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。
- (6) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

## 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。

说明：

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：

- (1) 智能城市与交通（包括汽车无人驾驶）。
- (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。

注意：

(1) 人工智能挑战赛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。

(2) 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。

(3) 每位作者在本类只能提供1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。

(5) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。

(6) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

## **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) 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。

(3) 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盘设计。

(4) 数据可视化是指基于编程工具/开源软件（如Python，JavaScript，Processing，E-chart，D3.js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) 每位作者在本类只能提供1件作品，无论作者排名如何。

(11) 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) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。

(13) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

## **7. 数媒中华优秀民族文化元素类**

主题为服饰、手工艺、手工艺品、建筑（“平面设计”小类），作品的实现方式限于数媒静态设计。另外，静态设计所包含的其他小类（如环境设计、产品设计），可以完成其它内容的作品设计。具体包括以下小类：

(1) 平面设计。

(2) 环境设计。

(3) 产品设计。

说明：

(1) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(2) 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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(3) 数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“一、说明”中第3点所述。

(4) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(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（组）只能提供1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。

(8) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。

(9) 环境设计的含义限指有关空间形象设计、建筑设计、室内环境设计、装修设计、景观园林设计、景观小品（场景雕塑、绿化、道路）设计等。

(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。

(11) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

## **8. 数媒中华优秀传统文化元素（专业组）类**

主题为服饰、手工艺、手工艺品、建筑（“平面设计”小类），作品的实现方式限于数媒静态设计。另外，静态设计所包含的其他小类（如环境设计、产品设计），可以完成其它内容的作品设计。具体包括以下小类：

(1) 平面设计。

(2) 环境设计。

(3) 产品设计。

说明：

(1) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(2) 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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(3) 数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“一、说明”中第3点所述。

(4) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(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（组）只能提供1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。

(8) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。

(9) 环境设计的含义限指有关空间形象设计、建筑设计、室内环境设计、装修设计、景观园林设计、景观小品（场景雕塑、绿化、道路）设计等。

(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。

(11) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

## **9. 数媒动漫与微电影类**

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) 中华优秀传统文化元素的内容包括：

① 自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

② 唐诗宋词。

③ 清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统文化的中华文化元素。

(2) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(3) 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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(4) 数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“一、说明”中第3点所述。

(5) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(6) 每队参赛人数为1-5人，指导教师不多于2人。

(7) 每位作者在本类（组）只能提供1件作品，无论作者排名如何。

(8) 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。

(9) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。

(10) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

## **10. 数媒动漫与微电影（专业组）类**

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) 中华优秀传统文化元素的内容包括：

① 自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

② 唐诗宋词。

③ 清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀的中华文化元素。

(2) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(3) 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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(4) 数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“一、说明”中第3点所述。

(5) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(6) 每队参赛人数为1-5人，指导教师不多于2人。

(7) 每位作者在本类（组）只能提供1件作品，无论作者排名如何。

(8) 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。

(9) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。

(10) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

## 11. 数媒游戏与交互设计类

主题分为两类：一是鸟与人类，二是中华优秀传统文化元素。

总体内含于交互设计类，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) 主题说明。

主题一：鸟与人类。重点是培养参赛者的环保意识，爱护鸟类、保护鸟类，

营造良好的绿色的生态环境。作品中提到的鸟类必须是现实世界，或曾经存在过地球的鸟类，不是梦幻虚构神话中编撰的鸟类。

主题二：中华优秀传统文化元素。中华优秀传统文化元素的内容包括：

① 自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

② 唐诗宋词。

③ 清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统文化的中华文化元素。

(2) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(3) 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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(4) 数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“一、说明”中第3点所述。

(5) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(6) 交互媒体设计，需体现一定的交互性与互动性，不能仅为版式设计。

(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。

(10) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。

(11) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

## 12. 数媒游戏与交互设计(专业组)类

主题分为两类：一是鸟与人类，二是中华优秀传统文化元素。

总体内含于交互设计类，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) 主题说明。

主题一：鸟与人类。重点是培养参赛者的环保意识，爱护鸟类、保护鸟类，营造良好的绿色的生态环境。作品中提到的鸟类必须是现实世界，或曾经存在过地球的鸟类，不是梦幻虚构神话中编撰的鸟类。

主题二：中华优秀传统文化元素。中华优秀传统文化元素的内容包括：

① 自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

② 唐诗宋词。

③ 清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统文化的中华文化元素。

(2) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(3) 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。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(4) 数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“一、说明”中第3点所述。

(5) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(6) 交互媒体设计，需体现一定的交互性与互动性，不能仅为版式设计。

(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。

(10) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。

(11) 每校参赛作品数量不限，但每校在本大类中最终被推荐入围国赛决赛作品不多于3件，每小类不多于2件。

### 13. 计算机音乐创作类普通组/专业组。

中南赛区不设这两类竞赛，参赛作品直接在国赛网上或在相应直报赛区提交，有关该两类的参赛要求，请参阅大赛网站发布的信息。

### 三、组队、竞赛作品及资料提交时间

#### 1. 组队

(1) 大赛只接受以学校为单位组队参赛。

(2) 2020年大赛竞赛分为12个大类（组），每个大类下设若干小类。

(3) 每校在各大类组的每个小类下可提交的作品数量不限。

(4) 每个小类下每校被推荐入围国赛决赛作品数不超过2件。

(5) 每个大类下每校被推荐入围国赛决赛作品数不超过4件。

(6) 每个参赛队可由同一所学校的1-3名学生组成，个别小类允许每队由1-5人组成；每队可以设置1-2名指导教师。

(7) 参赛作品有多名作者的，只要有一名作者是属于专业类的，则该作品就必须参加专业组的竞赛。

(8) 所有作品播放时长不得超过10分钟，交互式作品应提供演示（拍摄）视频，时长亦不得超过10分钟，文件大小不超过300MB。

(9) 一个指导老师在每大类入围国赛决赛作品不多于3件作品，每小类入围国赛决赛作品不能多于2件作品，无论指导教师的排名如何。

(10) 一个学生在每大类入围国赛决赛作品只能1件，无论作者排名如何。

(11) 参赛要求如有变更，以大赛网站公布的最新信息为准，请及时关注。

(12) 在线完成报名后，参赛队需要在报名系统中下载由报名系统生成的报名表，打印后加盖学校公章或学校教务处公章，全体作者签名后，拍照或扫描后上传到报名系统。纸质原件需在参加国赛决赛报到时提交，请妥善保管。

#### 2. 竞赛作品及资料提交时间

(1) 按“中国大学生计算机设计大赛”作品及资料格式相关要求，在中国大学生计算机设计大赛报名系统“中南地区赛”中提交竞赛作品与相关资料。

(2) 作品及资料提交方式：登录大赛报名系统后，在系统中选择“中南地区赛”提交，最新要求请参阅大赛网站。

(3) 作品及资料提交时间：2020年5月20日至6月4日。

(4) 大赛网站地址：<http://jsjds.ruc.edu.cn>

(5) 大赛报名系统地址：<http://dasai.ruc.edu.cn>

#### 四、作品要求

1. 通过网上报名和提交参赛作品。

参赛队应在大赛限定期限内在线提交参赛作品及相关文件。

2. 大赛参赛作品应为参加当年大赛而完成制作，不得使用以前完成的作品或与已发表的作品相似的作品参赛。违者一经发现，无论何时，均取消参赛资格。

3. 所有参赛作品都必须为原创作品，必须遵守国家宪法，有关法律、法规以及社会道德规范，如果和已发表、展出、获奖的作品雷同或相似的作品（包括作者前期的作品），均不得参赛。

4. 作者对参赛作品须拥有独立、完整的知识产权，不得侵犯他人知识产权。抄袭、盗用、提供虚假材料或违反相关法律法规，自负一切法律责任。无论何时，一经发现，即刻取消参赛资格，若已获奖，则取消该奖项，并在大赛网站上公布其作品号、作品名、作者姓名、指导教师姓名及所在院校名称。

#### 五、评价标准

中南地区赛对作品的评价关注点概括成“创、量、健、技、美”，即：

1. 创：作品原创性与创意（20%）；
2. 量：作品创作、设计工作量、知识基础容量、作品质量（20%）；
3. 健：作品的健壮性评价，作品的内容健康或积极人文思想性评价（20%）；
4. 技：作品创作过程中选用的支撑技术难易度或技术支撑的综合程度（20%）；
5. 美：作品交互便捷性和界面美观程度，作品呈现的和谐、审美评价（20%）。

#### 六、设奖等级及比例

中南地区赛奖次：

一等奖：占参赛作品15%；

二等奖：占参赛作品25%；

三等奖：占参赛作品40%；

#### 七、向全国性竞赛推荐选手标准

1. 获中南地区赛一、二等奖的作品，组委会根据国赛要求和比例限制择优推荐

获奖作品参加国赛，国赛组委会按照国赛决赛的要求决定推荐作品是否进入决赛。

2. 高职组作品评审单列，依国赛组委会规程，所有获奖作品不推荐参加国赛。

## 八、报名费汇寄与联系方式

1. 报名费缴纳范围和报名费缴纳金额

(1) 参加中南地区赛的所有作品，每件作品缴纳100元参赛报名费。

(2) 直接在国赛平台报名参赛的竞赛队伍，或限定类别作品必须在国赛平台直接报名参赛的队伍，应直接向国赛组委会缴纳参赛报名费。

2. 报名费缴纳办法及发票开具事宜：

报名费以学校为单位统一以银行汇款方式缴纳(不接受参赛个人汇款)，报名费发票在比赛结束后统一开具，集中寄发（在2020年7月底前集中邮政挂号或快递寄出）。

3. 银行汇款后，请学校负责人及时发短信或汇款凭证截图给李晓梅老师，以便及时确认。

银行汇款方式信息如下：

账号： 622 8401 6970 0502 5365

开户行：中国农业银行股份有限公司怀化金海支行

开户名：怀化市计算机学会

联系人：余聂芳(电话：15348458400)、李晓梅(电话：13874471196)

-----  
公对公转账方式信息如下：

账号： 1881 8801 0400 00377

开户行：中国农业银行股份有限公司怀化金海支行

开户名：怀化市计算机学会

联系人：余聂芳(电话：15348458400)、李晓梅(电话：13874471196)

-----  
4. 汇寄报名费时**必须附言注明网上报名时分配的作品编号及作者学校**。例如，某校3件作品的报名费应汇出300元，须附言注明：“××大学，A110011，B220345，C330567”。如作品数较多附言无法写全作品编号，请分单汇出。

5. 比赛QQ交流群：178685096，比赛QQ交流群2：181333552。

## 九、报名费联系与咨询方式

1. 通信地址：湖南省怀化市金海路138号怀化学院东区计算机科学与工程学院

邮政编码：418008

2. 联系人：余聂芳(电话：15348458400)、李晓梅(电话：13874471196)

## 十、赛务联系与咨询方式

1. 比赛咨询QQ群：178685096。

2. 湖北地区联系人：

彭德巍，武汉理工大学计算机学院

腾讯QQ：617068

联系信箱：617068@qq.com

3. 湖南地区联系人：

杨玉军，怀化学院计算机科学与工程学院

腾讯QQ：32448729

联系信箱：32448729@qq.com

