

中国大学生计算机设计大赛 天津市赛组织委员会函件

关于举办 2021 年中国大学生计算机 设计大赛天津市赛的通知

各普通高校、独立学院、驻津高校：

中国大学生计算机设计大赛是我国高校面向本科生最早的赛事之一，始创于 2008 年，由教育部高校与计算机相关的教指委等独立或联合主办，现在是全国普通高校学科竞赛排行榜的榜单赛事之一，已经举办了 13 届 66 场赛事。大赛的目的是以赛促学、以赛促教、以赛促创，为国家培养德智体美劳全面发展的创新型、复合型、应用型人才服务。

2021 年（第 14 届）中国大学生计算机设计大赛由中国大学生计算机设计大赛组织委员会主办，参赛对象为 2021 年在校的所有本科生。

经中国大学生计算机设计大赛天津市赛组织委员会研究，报中国大学生计算机设计大赛组织委员会备案，决定举办“2021 年中国大学生计算机设计大赛天津市赛”。

一、大赛内容与分类

2021 年天津市赛内容共分 12 类：（1）软件应用与开发；（2）微课与教学辅助；（3）物联网应用；（4）大数据应用；（5）人工智能应用；（6）信息可视化设计；（7）数媒静态设计（普通组）；（8）数媒静态设计专业组；（9）数媒动漫与短片（普通组）；（10）数媒动漫与短片专业组；（11）数媒游戏与交互设计（普通组）；（12）数媒游戏与交互设计专业组。各类下面分设若干小类。

1. 软件应用与开发。

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) 本大类每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(3) 每位作者在本大类只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

(4) 每位指导教师，在本大类全国决赛中不能指导多于 3 件作品，每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(5) 每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过 10 分钟。

(6) 每校参赛作品每小类不多于 3 件。本大类每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 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）本大类每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

（6）每位作者在本大类只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

（7）每位指导教师，在本大类全国决赛中不能指导多于 3 件作品，每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

（8）每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过 10 分钟。

（9）每校参赛作品每小类不多于 3 件。本大类每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

3. 物联网应用

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、数字博物馆等。

（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，包括婴儿监控、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、智能穿戴监测设备等。

(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：各类消费电子产品、通信产品、信息家电以及智能家居等。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，需提交实物系统功能演示视频（不超过 10 分钟）与相关设计说明书，现场答辩过程应对作品实物系统进行功能演示。

(7) 本大类每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本大类只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

(9) 每位指导教师，在本大类全国决赛中不能指导多于 3 件作品，每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(10) 每校参赛作品每小类不多于 3 件。本大类每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

4. 大数据应用

下设大数据实践一个小类。

说明：

(1) 大数据应用类作品指利用大数据思维发现社会生活和学科领域的应用需求，利用大数据和相关新技术设计解决方案，实现数据分析、业务智能、辅助决策等应用。要求参赛作品以研究报告的形式呈现成果，报告内容主要包括：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。参赛作品应提交的资料包括：研究报告、可运行的程序、必要的实验分析，以及数据集和相关工具软件。

作品涉及的领域包括但不限于：

- 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）。

(2) 本类每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(3) 每位作者在本类只能提交 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指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(5) 每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长（含作品的现场演示）应不超过 10 分钟。

(6) 每校参赛作品不多于 3 件。本大类每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

5. 人工智能应用

包括以下小类：

(1) 人工智能实践赛。

(2) 人工智能挑战赛。（天津市级赛不举行，请自行报名直报赛区参赛）

说明：

(1) 人工智能实践赛是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。作品涉及的领域，包括但不限于：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，赛题将适时在大赛官网公布。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）本大类每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

（4）每位作者在本大类只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

（5）每位指导教师，在本大类全国决赛中不能指导多于 3 件作品，每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

（6）每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过 10 分钟。

（7）每校参赛作品不多于 3 件。本大类（组）每校最终入围国赛决赛人工智能实践赛的作品作品不多于 3 件，挑战类每赛题每校限 1 件作品。

6. 信息可视化设计

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）信息可视化设计侧重用视觉化的方式，归纳和表现信息与数据的内在联系、模式和结构。

（2）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。

(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) 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。

(5) 数据可视化是指基于编程工具、开源软件或数据分析工具等实现的可视化作品。

(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，而且作者需要对参赛作品信息数据来源的真实性、科学性与可靠性进行说明，并提供源文件。该类别作品需要提供完整的方案设计与技术实现的说明，特别是设计思想与现实意义。数据可视化作品还需说明作品应用场景、设计理念，提交作品源代码、作品功能演示录屏等。

(7) 本大类每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本大类只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

(9) 每位指导教师，在本大类全国决赛中不能指导多于 3 件作品，每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(10) 每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过 10 分钟。

(11) 每校参赛作品每小类不多于 3 件。本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

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) 本大类每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本类（组）只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

(9) 每位指导教师，在本大类全国决赛中不能指导多于 3 件作品，每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(10) 每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过 10 分钟。

(11) 每校参赛作品每小类不多于 3 件。本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

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) 本大类每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本类（组）只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

(9) 每位指导教师，在本大类全国决赛中不能指导多于 3 件作品，每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(10) 每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过 10 分钟。

(11) 每校参赛作品每小类不多于 3 件。本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

9. 数媒动漫与短片

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) 本大类每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

(10) 每位作者在本大类（组）只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

(11) 每位指导教师，在本大类全国决赛中不能指导多于 3 件作

品，每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(12) 每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过 10 分钟。

(13) 每校参赛作品每小类不多于 3 件。本类每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

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。

(9) 本大类每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

(10) 每位作者在本大类（组）只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

(11) 每位指导教师，在本大类全国决赛中不能指导多于 3 件作品，每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(12) 每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过 10 分钟。

(13) 每校参赛作品每小类不多于 3 件。本大类每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

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) 本大类每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本类（组）只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

(9) 每位指导教师，在本大类全国决赛中不能指导多于 3 件作品，每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(10) 每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过 10 分钟。

(11) 每校参赛作品每小类不多于 3 件。本大类每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

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) 本大类每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本类（组）只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

(9) 每位指导教师，在本大类全国决赛中不能指导多于 3 件作品，每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(10) 每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过 10 分钟。

(11) 每校参赛作品每小类不多于 3 件。本大类每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

天津市级赛内容不包括人工智能挑战赛、计算机音乐创作普通组和计算机音乐创作专业组等类别竞赛。有意参加此类竞赛的学校必须通过国家直报平台报名参加选拔，有关此类竞赛的参赛要求，参阅大赛官网发布的进一步信息。

其它未尽事宜及大赛相关补充说明或公告，请随时参见中国大学生计算机设计大赛信息发布网站：<http://www.jsjds.com.cn>
<http://jsjds.ruc.edu.cn>

咨询信箱：baoming@jsjds.org

电话：010-82303320

二、参赛对象、组队方式及参赛要求

1、参赛对象。

2021 年所有在校本科生。

毕业班学生可以参赛，但一旦入围全国决赛，则参加现场决赛的作者人数必须符合现场决赛参赛要求。

2、组队方式。

大赛只接受以学校为单位组队参赛。

3、参赛名额限制。

(1) 各大类组每校在每个小类下可提交 3 件作品报名参加比赛。

(2) 每个大类（组）下每校入围国赛决赛作品数不超过 3 件。

4、每个参赛队可由同一所学校的 1 至 3 名学生组成（部分类组按其说明要求可增加）。每队可以设置 1-2 名指导教师。

注意：部分类组分设普通与专业组参赛，如参赛队员中有任一人属于专业组所在专业，该作品应参加专业组竞赛。

5、一个学生在每大类（或设置现场决赛的组）只能限报一件作品。

6、一个指导老师在每大类（或设置现场决赛的组）中，不能指导多于 3 件作品，每小类不能指导多于 2 件作品（部分类组按其说明要求可增加）。

三、奖项设置及赛事流程

1. 奖项设置及比例

(1) 一等奖占实际参赛作品数的 6%；二等奖占实际参赛作品数的 10%；三等奖占实际参赛作品数的 17%。获得一、二、三等奖的参赛队将直推至全国现场总决赛。

(2) 对广泛发动学生参赛、积极扩大竞赛受益面，竞赛组织工作严谨、竞赛成绩好的学校，将颁发优秀组织奖。

(3) 对积极参加竞赛组织工作，成绩突出的人员，将颁发优秀个人奖。

2. 评奖原则

公开、公平、公正对待每一件作品。

3. 竞赛流程

(1) 2021年4月26日—5月7日完成报名。报名方式采用网上报名,以学校为单位,注册并登陆中国大学生计算机设计大赛网站后,按照要求完整填写参赛报名信息。

注意:报名时需完成参赛作品,并同时上传。

(2) 在线完成报名后,参赛队需要在报名系统内下载由报名系统生成的报名表(一式三份),打印后加盖学校(教务处)公章,由全体作者签名,拍照或扫描后上传到报名系统。纸质原件请妥善保管。参赛报名费(每件作品150元),由各个学校统一交至组委会办公室(南开大学中心实验室C区111室)。

(3) 2021年5月15、16日,组委会组织网上评审,具体细节另行通知。

(4) 2021年5月20日,组委会公布中国大学生计算机设计大赛天津赛区竞赛一、二、三等奖名单以及进入全国总决赛的名单,同时向中国大学生计算机设计大赛组织委员会提交直推名单及相关参赛信息。

(5) 2021年5月31日前,完成国赛报名全部手续(包括填报在线报名表、作品信息填报、作品提交、缴纳报名与初评费用等)。

(6) 2021年6月,大赛组委会赛务委员会组织评比专家,对报名参加国赛决赛的作品进行网上复审。若上推参赛作品在数量或质量不符合要求,必要时可按省级赛上推顺序对作品进行截流处理。

上述日程如有变动,以大赛官网公布的最新信息为准。

说明:

全国总决赛结束后获奖作品在大赛网站公示,组委会评比委员会安排专家对有争议作品进行复审。

2021年10月正式公布大赛决赛各奖项,在2021年12月底前结束本届大赛全部赛事活动。

如有变化,以大赛官网公告和赛区通知为准。

四、参赛作品相关要求

1. 所有类别、所有小类的每一件作品均必须为作者原创,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。

2. 无论何时，参赛作品一经发现如有涉及剽窃抄袭等违规行为，大赛组委会有权取消该作品的参赛资格。若已获奖，则取消该奖项。同时将在大赛官网上公布违规作品的作品号、作品名、作者与指导教师姓名，以及相关人员所在学校校名。

3. 各省级赛获奖作品和省级赛直报赛区必须经国赛网评环节，选拔符合大赛决赛水平的参赛作品，方可进入决赛。

五、竞赛组织机构

1. 主办单位

中国大学生计算机设计大赛天津市级赛组织委员会

2. 承办单位

南开大学

3. 指导单位

中国大学生计算机设计大赛组织委员会。

六、联系人及联系方式

张文杰（南开大学计算机学院公共计算机基础教学部）

联系电话：23503590、13820635585

电子邮箱：zhangwj@nankai.edu.cn

李妍（南开大学计算机学院公共计算机基础教学部）

联系电话：23508410、18722535705

电子邮箱：liyan081306@nankai.edu.cn

闫晓玉（南开大学计算机学院公共计算机基础教学部）

联系电话：23508410、18522089846

电子邮箱：yanxiaoyu@nankai.edu.cn

郭蕴（南开大学计算机学院公共计算机基础教学部）

联系电话：23508410、18817559043

电子邮箱：guoyun@nankai.edu.cn

路明晓（南开大学计算机学院公共计算机基础教学部）

联系电话：23508410、13212008905

电子邮箱：lumx@nankai.edu.cn

中国大学生计算机设计大赛天津市级赛组织委员会

南开大学

（中国大学生计算机设计大赛天津市级赛组织委员会章）

2021年3月19日

附件：

2019年中国大学生计算机设计大赛天津市级赛

组委会办公室名单

办公室主 任：	赵 宏	南开大学
工 作 人 员：	张文杰	南开大学
	李 妍	南开大学
	朱美玲	南开大学
	闫晓玉	南开大学
	郭 蕴	南开大学
	路明晓	南开大学