

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 2020 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：

根据全国教育大会精神，全面振兴本科教育，提高本科教学质量，切实提高计算机基础教学水平，激励大学生学习计算机知识、技术、技能的兴趣和潜能，提高运用信息技术解决实际问题的综合实践能力，充分发挥科技竞赛作为第二教学课堂的作用，中国大学生计算机设计大赛组织委员会决定继续主办“中国大学生计算机设计大赛”（简称大赛），以赛促学、以赛促教、以赛促创。

本赛事始创于 2008 年，已经举办了 12 届 58 场。我国大陆地区已有半数以上的大学本科、半数以上的原 211 大学、半数以上的原 985 大学参加了这一赛事。

本赛事是中国高等教育学会发布的全国普通高校学科竞赛排行榜上的赛事之一。2020 年（第 13 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。

大赛对象是 2020 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“2020 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

2020 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；（5）人工智能；（6）信息可视化设计；（7）数媒中华优秀传统文化元素；（8）数媒中华优秀传统文化元素（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）；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）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）每校参赛作品每小类不多于 4 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

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) 每校参赛作品每小类不多于 4 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) 每校参赛作品每小类不多于 4 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

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) 每校参赛作品每小类不多于 4 件。

本大类每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

5 . 人工智能实践赛。

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) 每校参赛作品每小类不多于 4 件。

本大类每校最终入围国赛决赛的作品不多于 3 件。

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) 每校参赛作品每小类不多于 4 件。

本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

7. 数媒中华优秀传统文化元素

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) 每校参赛作品每小类不多于 4 件。

本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

8. 数媒中华优秀传统文化元素（专业组）

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) 每校参赛作品每小类不多于 4 件。

本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

9. 数媒动漫与微电影

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) 每校参赛作品每小类不多于 4 件。

本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于 3 件。

10 . 数媒动漫与微电影（专业组）

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) 每校参赛作品每小类不多于 4 件。

本大类（组）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

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) 每校参赛作品每小类不多于 4 件。

本大类（组）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))

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)每校参赛作品每小类不多于 4 件。

本大类（组）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计算机音乐创作类及人工智能挑战赛赛。有意参加此两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://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。

2020 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 4 件作品报名参加比赛。

(2) 每个小类下每校入围国赛决赛作品数不超过 2 件（分普通组与专业组的大类，各校普通组与专业组入围国赛决赛亦各不超过 2 件）。

(3) 每个大类（组）下每校入围国赛决赛作品数不超过 3 件。

4、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、一个学生在每大类只能限报一件作品。

6、一个指导老师在市级赛每大类中，不能指导多于 4 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) 一等奖数量不超过实际参赛作品数的 6%；二等奖数量不超过实际参赛作品数的 10%；三等奖数量不超过实际参赛作品数的 17%。获得一、二、三等奖的参赛队将获得直推至全国现场总决赛的资格。

(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。细则见国赛网站。

3. 竞赛流程

(1) 2020 年 6 月 1 日—6 月 18 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 <http://2020.jsjds.com.cn>，按照要求完整填写参赛报名信息，上传作品及相关资料，包括一个 10 分钟以内的讲解演示视频。

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，连同参赛报名费（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) 2020 年 6 月 25 日前，组委会组织网上评审，具体细节另行通知。）

(4) 2020 年 6 月 29 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，并接受异议、申诉和违规举报。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。

上述日程如有变动，以大赛官网公布的最新信息为准。

说明：

8 月份，入围国赛作品参加国赛决赛。国赛相关信息请参考国赛网站。

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。

2020 年 10 月正式公布大赛决赛各奖项，在 2020 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）

2020年5月9日

附件：

2020 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