

2020年（第13届）中国大学生计算机设计大赛

软件应用与开发类、物联网应用类，数媒动漫与微电影类、数媒动漫与微电影类（专业组）、数媒游戏与交互设计类、数媒游戏与交互设计类（专业组）、计算机音乐创作类、计算机音乐创作类（专业组）线上决赛

参 赛 指 南

（8月8日 - 8月13日，线上决赛）

中国大学生计算机设计大赛组委会 主办

山东大学 承办

目 录

一、前言	1
二、组织机构与分工	2
三、参赛队与作品内容	2
四、参赛作品国赛复评的报到与答辩	4
五、参赛费用与付款方式	5
六、奖项设置与公布	6
七、联系方式	7
八、其他事项	7
九、附件	8

2020年（第13届）中国大学生计算机设计大赛软件应用与开发类、物联网应用类、数媒动漫与微电影类、数媒动漫与微电影类（专业组）、数媒游戏与交互设计类、数媒游戏与交互设计类（专业组）、计算机音乐创作类、计算机音乐创作类（专业组）共八个类别的**线上决赛**分为**初评**和**复评**两个阶段，由山东大学承办。初评为线上评审，时间为7月中下旬；复评采取线上答辩方式，时间为2020年8月8日-8月13日。复评分两场：

第一场，参赛作品类别包括软件应用与开发类、数媒动漫与微电影、数媒游戏与交互设计、计算机音乐创作、计算机音乐创作（专业组），8月8日-10日进行线上答辩；

第二场，参赛作品类别为物联网应用、数媒动漫与微电影（专业组）、数媒游戏与交互设计（专业组），8月11日-13日进行线上答辩。

为了更好地完成线上决赛的赛务工作，根据《中国大学生计算机设计大赛2020年参赛指南》，特制定山东大学决赛点参赛指南，请相关人员仔细阅读，按此执行。

一、前言

中国大学生计算机设计大赛是我国大陆最早面向本科大学生的赛事之一，自2008年开始由教育部的与计算机相关的教指委等组织联合主办，现为全国普通高校学科竞赛排行榜的榜单赛事之一。大赛遵循国家宪法、法律、法规。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人才服务。

大赛国赛的软件应用与开发类、物联网应用类，数媒动漫与微电影类、数媒动漫与微电影类（专业组）、数媒游戏与交互设计类、数媒游戏与交互设计类（专业组）、计算机音乐创作类、计算机音乐创作类（专业组）等八个类别的线上决赛工作由山东大学承担，分为初评与复评两个阶段，其中初评于7月中下旬进行，复评于2020年8月8日 - 8月13日进行线上答辩。

二、组织机构与分工

1. 主办单位 中国大学生计算机设计大赛组织委员会
负责大赛的统筹、协调；参赛高校的发动；大赛的报名；参赛作品的评审等工作。

2. 承办单位 山东大学

负责大赛国赛线上决赛的前期准备，包括：网络云盘申请、作品分组转存，参赛作品分组QQ群的建立等，以及赛务工作的具体实施，包括但不限于线上决赛参赛选手的管理、答辩的组织、奖牌证书的制作、大赛宣传等。

三、参赛队与作品内容

1. 参赛队必须是经大赛组委会正式公布入围国赛决赛的代表队，每队成员（含指导教师）的名单以大赛组委会确认并公布的为准，参赛队成员名单及排名顺序不得变动。

2. 不同组别的作品有相应的限制，包括：

(1) 参赛作品参赛人数限制、指导教师人数限制；

(2) 在大赛中，同一参赛学生可参加的作品数量限制，同一指导教师可指导的参赛作品数量限制；

(3) 同一学校入围大赛国赛的同一组别作品数量限制。

上述限制以大赛通知为准，详见大赛官网 (<http://jsjds.ruc.edu.cn/>) 上《2020年（第13届）大赛第3次公告》之《附件1-2020年（第13届）大赛内容、分类、承办院校与决赛时间 V6》中的“三、大赛内容分类及说明”。

3. 作品内容

(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。

(2) 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。

(3) 数媒动漫与微电影类、数媒动漫与微电影类（专业组），主题为中华优秀传统文化元素，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。

(4) 数媒游戏与交互设计类、数媒游戏与交互设计类(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,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。

(5) 计算机音乐创作类、计算机音乐创作类(专业组),主题为中华优秀传统文化元素,包括以下小类:

- ① 原创音乐类。
- ② 原创歌曲类。
- ③ 视频音乐类。
- ④ 编曲类。
- ⑤ 音乐混音类。

四、参赛作品国赛复评的报到与答辩

1. 由山东大学承办的大赛国赛决赛复评,定于2020年8月8日-8月13日在线上通过腾讯视频会议进行,组委会将于7月30日之前公布进入决赛复评的作品名单。

2. 请进入决赛复评的各参赛团队负责人**务必在8月3日之前按作品类别进入QQ群报到**（决赛复评阶段各作品类别QQ群号见附件2，同一作品类别有2个QQ群的，参赛队可任选一群加入）。

3. 线上答辩

在答辩时，参赛队需要向评审专家说明作品创意与设计方案、主旨内容、作品实现技术、作品特色等内容。每个答辩小组的评审专家，由来自相关方面的专家组成。评审专家综合考察参赛作品选题、主旨内容、作品创意与设计方案、作品实现技术与特色、作品呈现与答辩效果、参赛文档等方面，然后确定作品的答辩成绩。

五、参赛费用与付款方式

1. 本届大赛经费由主办、承办、参赛单位等相关组织共同筹集。决赛报名费、评审费由参赛选手所在学校承担。

2. 入围国赛的作品，需交作品**评审费600元/件**。

3. 参赛队应于7月15日之前完成评审费缴纳事宜，未**及时交费**的作品，视为**放弃参赛资格**。

4. 本次比赛交费方式统一为**汇款缴费**，参赛队完成缴费后，若无**不可抗拒的特殊原因**而不参加比赛的，不予退款。

汇款账号如下：

收款单位名称：山东大学

开户行及账号：中国银行济南历城支行，244206255768

汇款请备注：4C，作品编号序列（以逗号相隔）

5. 汇款注意事项

(1) 请务必填写汇款备注，以便于交费确认。

(2) 请以学校或院系为单位交费。

(3) 各单位缴费后，请将汇款凭证截图和开发票信息（发票抬头、税号、金额）、相关负责人联系方式发送到指定邮箱：xueshuai2000@163.com。

6. 本次比赛发票为增值税普通发票，由山东大学开具，内容统一为：评审费。如需开具增值税专用发票，请提前与赛务组老师联系说明。

7. 交费过程中如有问题可与赛务组老师联系，交纳费用咨询电话：

葛老师：13853197096

六、奖项设置与公布

1. 奖项设置按《中国大学生计算机设计大赛 2020 年参赛指南》第 8 章“奖项设置”中的规定处理。

2. 获奖类型

(1) 对获得一二三等奖作品的每位作者及指导教师均颁发获奖证书，并按获奖作品颁发奖牌。

(2) 对获得决赛优胜奖、入围奖的作品，只颁发获奖证书给每位作者及指导教师，不发奖牌。

(3) 对不合格作品（问题作品），不发证书，只提供参

加线上决赛证明。

3. 按照《中国大学生计算机设计大赛 2020 年参赛指南》第 8 章 8.2 “集体奖项”的规定，对成绩突出、符合条件的参赛院校颁发“优秀组织奖”。

优秀组织奖，一所院校每年度只颁发一次。

4. 决赛结束后，获奖作品在中国计算机设计大赛官网公示和公告，组委会纪律与监督委员会负责对有争议的作品进行复审。

如有变化，以大赛官网公告和赛区通知为准。

七、联系方式

刘老师

电话：15614691168

邮箱：xueshuai2000@163.com

座机：0531-88391616

八、其他事项

1. 请各参赛院校确定一名在职教师作为领队，负责大赛期间本校参赛的相关事宜。领队信息请于 7 月 10 日前发送至邮箱：xueshuai2000@163.com，内容包括：单位、姓名、手机号码、电子邮箱等。

2. 请各参赛院校领队、参赛作品第一作者及时关注相关通知，以免影响参赛。

3. 如有最新信息或变更，以大赛网站、赛务组通知、复评参赛队报到QQ群的信息发布为准。

九、附件

附件1：线上答辩注意事项

附件2：线上复评参赛队报到QQ群号码

2020年（第13届）中国大学生计算机设计大赛
软件应用与开发类、物联网应用类、数媒动漫与微电影类、
数媒动漫与微电影类（专业组）、数媒游戏与交互设计类、
数媒游戏与交互设计类（专业组）、计算机音乐创作类、计
算机音乐创作类（专业组）山东大学线上决赛赛务委员会

山东大学（代章）

二〇二〇年六月三十日

附件1：线上决赛答辩注意事项

线上决赛答辩注意事项

1. 线上决赛复评采取线上答辩方式，于 2020 年 8 月 8 日 - 8 月 13 日举行。

2. 进入复评阶段的作品将分为若干评审组进行答辩，每个评审组安排 5 位评审专家。

3. 进入复评阶段的作品，应有不少于 50%的队员参加在线答辩；参加在线答辩选手数不足 50%的作品将降低作品奖项等级。

4. 进入复评阶段的作品，参赛队需按照作品所属组别，于 8 月 3 日之前进入 QQ 群报到（各作品类别 QQ 群号见附件 2，同一作品类别有 2 个 QQ 群的，由参赛队自选一群加入），答辩分组及详细安排将在 QQ 报到群中通知。

5. 作品答辩使用腾讯会议系统，参赛队应提前准备好答辩环境，包括：答辩机器、腾讯会议系统（可共享屏幕进行答辩）、摄像头、实物展示等等，建议准备 2 处可参加线上答辩的环境。

6. 参赛队应按照志愿者的安排进入答辩会议室，未经允许不得进入答辩会议室。进入会议室时，应开启麦克风、扬声器、摄像头，名称设置为“作品编号+姓名”。

7. 每个作品答辩时间为 20 分钟。参赛队演示及说明不超过 10 分钟，答辩不超过 10 分钟，参赛队需要回答评审专

家的在线提问。答辩组成员应承诺选用的资料与提交的作品资料一致。评委已预先下载所有作品资料，在答辩过程中，如果遇有网络不畅情形，参赛队可与评委商议是否在评委本地查看作品资料。

8. 参赛队每位成员在答辩过程中均应开启摄像头，正面上镜。只有在需要进行实物作品展示的环节，负责实物展示的参赛队成员可以将摄像头转移至实物，待展示结束后，切换为参赛队成员正面镜头。主答辩成员共享桌面进行答辩资料展示。答辩过程将全程录像。

9. 评委专家明确告知参赛队答辩结束后，答辩队员必须迅速离开答辩会议室。

附件 2：线上复评参赛队报到 QQ 群号码

<p>软件应用与开发组（1）群号：767321831</p>	 <p>群名称：软件应用与开发组1群 群号：767321831</p>	<p>软件应用与开发组（2）群号：790340264</p>	 <p>群名称：软件应用与开发2组 群号：790340264</p>
<p>物联网应用组（1）群号：806592159</p>	 <p>群名称：物联网应用组1群 群号：806592159</p>	<p>物联网应用组（2）群号：231268530</p>	 <p>群名称：物联网应用组2群 群号：231268530</p>
<p>数媒动漫与微电影组群号：108786305</p>	 <p>群名称：数媒动漫与微电影组 群号：108786305</p>	<p>数媒动漫与微电影（专业组）群号：782337767</p>	 <p>群名称：数媒动漫与微电影（专业组） 群号：782337767</p>
<p>数媒游戏与交互设计组群号：809467661</p>	 <p>群名称：数媒游戏与交互设计组 群号：809467661</p>	<p>数媒游戏与交互设计（专业组）群号：784056033</p>	 <p>群名称：数媒游戏与交互设计（专业组） 群号：784056033</p>

<p>计算机音乐创作组群号： 785342417</p>	 <p>群名称：计算机音乐创作组 群号：785342417</p>	<p>计算机音乐创作（专业组）群号： 675045785</p>	 <p>群名称：计算机音乐创作（专业组） 群号：675045785</p>
----------------------------------	--	--------------------------------------	--