

2018 年“汉柏杯”云南省大学生计算机设计大赛

暨第 11 届中国大学生计算机设计大赛云南赛区竞赛

实施方案

一、竞赛内容与专业分组

(一) 竞赛内容

竞赛内容共分：(1) 软件应用与开发，(2) 微课与教学辅助，(3) 数字媒体（简称数媒）设计，(4) 数媒设计动漫游戏，(5) 数媒设计 1911 年前中华优秀传统文化元素设计，(6) 数媒设计中华民族服饰手工艺品建筑，(7) 软件服务外包，(8) 计算机音乐创作，(9) 中国大学生人工智能大赛（又名中国高校人工智能大赛，简称“人工智能”）等 9 大类别（组）。各类（组）下面分设若干小类。

1. 软件应用与开发

1.1 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) 物联网与智能设备。

1.2 说明：

(1) 若智能类作品切实可行并提交完整的方案文档（不一定需要进行完整的代码实现），则应报“人工智能应用方案设计小类”。

(2) 若智能类作品已经具有完整的功能实现，并以机器学习算法在作品中具有核心作用，则应报“人工智能应用程序设计小类”。

(3) 若智能类作品虽然涉及机器学习算法，但并不是作品的核心功能，或者作品仅仅涉及到不需要学习或训练过程的控制算法，则应报本组的比赛。

(4) 每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(5) 每位作者在本类（组）中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

(6) 每校参加省级赛区每小类作品数量不限，但本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于 4 件，每小类不多于 2 件。

2. 微课与教学辅助

2.1 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（古汉语、唐诗宋词、散文等，内容限在 1911 年前）微课（或教学辅助课件）。

(4) 虚拟实验平台。

2.2 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、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(组)中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

(7) 每校参加省级赛区每小类作品数量不限，但本大类(组)每校最终入围国赛决赛作品不多于 4 件，每小类不多于 2 件。

3. 数媒设计普通组(参赛主题:人工智能畅想)

3.1 小类

(1) 计算机图形图像设计。

(2) 交互媒体设计。

(3) DV 影片。

3.2 说明

(1) 本组作品仅仅是对人工智能畅想或带有科幻色彩，并不具有完整的科学功能的实现。若作品已经具有完整的功能实现，则应、也必须参加人工智能应用方案设计或人工智能应用程序设计，不得报数媒设计或数媒设计动漫游戏组。

(2) 数媒设计分普通组与专业组进行评比。

(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。

(4) 专业组作者清单见 4.2(4) 中所述。

(5) 参赛作品有多名作者的，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。

(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 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本类(组)中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

(9) 每校参加省级赛区每小类作品数量不限，但本大类(组)每校最终入围国赛决赛作品不多于 4 件，每小类不多于 2 件。

4. 数媒设计专业组(参赛主题:人工智能畅想)

4.1 小类

(1) 计算机图形图像设计。

(2) 交互媒体设计。

(3) DV 影片

(4) 环境设计。

(5) 工业产品设计。

4.2 说明

(1) 本组作品仅仅是对人工智能畅想或带有科幻色彩，并不具有完整的科学功能的实现。若作品已经具有完整的功能实现，则应、也必须参加人工智能应用方案设计或人工智能应用程序设计，不得报数媒设计或数媒设计动漫游戏组。

(2) 数媒设计分普通组与专业组进行评比。

(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。

(4) 专业组作者清单:

① 艺术教育。

② 广告学、广告设计。

③ 广播电视新闻学。

④ 广播电视编导、戏剧影视美术设计、动画、影视摄制。

- ⑤ 计算机科学与技术专业数字媒体技术方向。
- ⑥ 服装设计、工业设计、建筑学、城市规划、风景园林。
- ⑦ 数字媒体艺术、数字媒体技术。
- ⑧ 美术学、绘画、雕塑、摄影、中国画与书法。
- ⑨ 艺术设计学、艺术设计、会展艺术与技术。
- ⑩ 其它与数字媒体、视觉艺术与设计、影视等相关专业。

(5) 参赛作品有多名作者的，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。

(6) 交互媒体设计，需体现一定的交互与互动性，不能仅为版式设计。

(7) 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。

(8) 工业产品设计的含义限指传统工业产品设计，即有关生活、生产、交通、运输、办公、家电、医疗、体育、服饰的工具或设备等工业产品设计。

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。

(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（组）中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

(11) 每校参加省级赛区每小类作品数量不限，但本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于4件，每小类不多于2件。

5. 数媒设计动漫游戏（参赛主题：人工智能畅想）

5.1 小类

- (1) 动画。
- (2) 漫画插画。
- (3) 游戏。
- (4) 动漫衍生品（含数字、实体衍生品）。
- (5) 3R(VR/AR/MR)作品。

5.2 说明

(1) 本组作品仅仅是对人工智能畅想或带有科幻色彩，并不具有完整的科学功能的实现。若作品已经具有完整的功能实现，则应该、也必须参加人工智能应用方案设计或人工智能应用程序设计，不得报数媒设计或数媒设计动漫游戏组。

(2) 凡符合本组内容的作品，必须参加本组，均不得报入数媒设计的其它组。

(3) 每队参赛人数为1-3人，指导教师不多于2人。

(4) 每位作者在本类（组）中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

(5) 每校参加省级赛区每小类作品数量不限，但本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于4件，每小类不多于2件。

(6) 2018年本组不设企业命题。

6. 数媒设计 1911 前中华优秀传统文化元素设计

6.1 小类

- (1) 微电影。
- (2) 数字短片。
- (3) 纪录片。

6.2 说明

(1) 1911年前中华优秀传统文化元素参赛主题为：

- ① 世界级、国家级、省级的自然遗产、文化遗产、名胜古迹。
- ② 先秦主要哲学流派（道/儒/墨/法/名等）。
- ③ 以唐诗宋词为代表歌颂中华大好河山的诗、词、散文。
- ④ 优秀的传统道德风尚。
- ⑤ 音乐、舞蹈、戏剧、曲艺、国画、汉字、书法、技艺等。

(2) 主题内容、情节均严格限在 1911 年前，人物、服饰、道具等必须与作品主题、内容相符。

(3) 自然遗产、文化遗产、名胜古迹等若以微电影形式参赛，则应有人物、完整故事情节穿插，不能简单地拍成纪录片。

(4) 凡符合本类内容的所有作品，必须报名参加本类竞赛，均不得报入数媒设计或数媒设计中华民族服饰手工艺品建筑或数媒设计动漫游戏。

(5) 每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

(6) 每位作者在本类（组）中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

(7) 每校参加省级赛区每小类作品数量不限，但本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于 4 件，每小类不多于 2 件。

7. 数媒设计中华民族服饰手工艺品建筑

7.1 小类

- (1) 图形图像设计。
- (2) 动画。
- (3) 交互媒体设计。

7.2 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（组）中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

(3) 每校参加省级赛区每小类作品数量不限，但本大类（组）每校最终入围国赛决赛作品不多于 4 件，每小类不多于 2 件。

(4) 凡符合此组内容的作品，均不得报入数媒设计类普通组（或专业组）或动漫游戏组。

8. 软件服务外包（医药组/企业组）

8.1 医药组

(1) 医药健康计算。主题：

- ① 健康管理及监护智能设计及应用。
- ② 计算机辅助诊断与治疗相关设计及应用。
- ③ 医药健康大数据分析。
- ④ 医药专业课程与教学平台相关设计及应用。
- ⑤ 医药信息系统应用与开发。
- ⑥ 与医药健康相关的其它 IT 应用及创新。

(2) 说明：

① 此小类的核心是“计算机及互联网技术在医药健康领域中的应用这一主题，鼓励人工智能的相关应用。凡符合这一主题的作品，都应该也必须报此类（组）。

② 省级复赛技术上（评比专家组）由教育部高等学校大学计算机课程教指委医药类专家等组成，报名等组织由省级直报平台处理。

③ 若智能类作品切实可行并提交完整的方案文档（不一定需要进行完整的代码实现），则应报“人工智能应用方案设计小类”。

④ 若智能类作品已经具有完整的功能实现,并以机器学习算法在作品中具有核心作用,则应报“人工智能应用程序设计小类”。

⑤ 若智能类作品作虽然涉及机器学习算法,但并不是作品的核心功能,或者作品仅仅涉及到不需要学习或训练过程的控制算法,则应报本组的比赛。

⑥ 参赛队作者人数限制为 3-5 人,指导教师不多于 2 人。

⑦ 每位作者在医药组中只能参与一件作品,无论作者排名如何。

⑧ 每校参加省级直报平台作品每小类数量不限。本大类(组)在软件服务外包中每校最终入围决赛作品总数不多于 4 件,每题不多于 2 件。

8.2 企业组

(1) 小类

① 大数据分析。

② 物联网应用。

③ 移动终端应用。

④ 移动互联网。

⑤ 电子商务。

(2) 题目 (28 题)

① 大数据分析 (11 题, 001-011)

001. 患者画像系统研究及实现 (创业软件股份有限公司)

002. 活体人脸识别核心技术与开发 (网新创建科技有限公司)

003. 基于大数据的用户画像平台研究与开发 (网新创建科技有限公司)

004. 基于云平台的建筑结构安全数据实时采集与评估 APP (杭州自动化研究院)

005. 学生健康饮食智能推荐系统 (浙江正元智慧科技股份有限公司)

006. 大数据快速分类项目 (浙江信网真科技股份有限公司)

007. 商场视频图像识别和预警系统 (浙江信网真科技股份有限公司)

008. 互联网搜索日志数据挖掘 (北京瑞德云网科技有限公司)

009. 互联网新闻分类 (北京瑞德云网科技有限公司)

010. 出租车车辆 GPS 定位挖掘 (北京瑞德云网科技有限公司)

011. 针对资讯的用户建模和个性推荐系统 (网新恒天软件有限公司)

② 物联网应用 (7 题, 012-018)

012. 面向第三方机构的检验通讯系统研究及实现 (创业软件股份有限公司)

013. 基于二维码的虚拟城市一卡通平台开发 (网新创建科技有限公司)

014. 气象环境与室内空气质量检测与告警移动终端 (杭州自动化研究院)

015. 医院内室内定位导航软件 (医惠科技有限公司)

016. 智能床垫 (-医惠科技有限公司)

017. 基于物联网的学生晨跑系统 (浙江正元智慧科技股份有限公司)

018. 基于 WebGL 的 BIM 三维模型展示系统 (浙江信网真科技股份有限公司)

③ 移动终端应用 (7 题, 019-025)

019. 人工智能乐器陪练系统 (苹果公司)

020. 智能掌上访客及会议室管理系统 (苹果公司)

021. 掌上同屏互动系统 (苹果公司)

022. 全程营销会务管理系统开发 (新中大软件股份有限公司)

023. 智慧工会平台 (新中大软件股份有限公司)

024. 基于微信服务号的在线答题系统 (网新恒天软件有限公司)

025. 基于智能识别的健康档案管理系统 (浙江正元智慧科技股份有限公司)

④ 移动互联网（2 题，026-027）

026• 可快速构建的企业公众号互动平台（杭州自动化研究院）

027• 基于 MDX 的移动终端可视化分析工具开发（创业软件股份有限公司）

⑤ 电子商务（1 题，028）

028• 垂直电商系统（网新恒天软件有限公司）

(3) 说明

① 若智能类作品切实可行并提交完整的方案文档（不一定需要进行完整的代码实现），则应报“人工智能应用方案设计小类”。

② 若智能类作品已经具有完整的功能实现，并以机器学习算法在作品中具有核心作用，则应报“人工智能应用程序设计小类”。

③ 若智能类作品作虽然涉及机器学习算法，但并不是作品的核心功能，或者作品仅仅涉及到不需要学习或训练过程的控制算法，则应报本组的比赛。

④ 各省可以自行组赛。但所有参加国赛现场决赛选拔作品均需报省级直报赛区统一复评。

⑤ 软件服务外包类参赛队作者人数限制为 3-5 人，指导教师不多于 2 人。

⑥ 每位作者在企业组中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

⑦ 每校参加省级复赛直报赛区的作品数量不限。本大类（组）在软件服务外包中每校最终入围决赛作品总数不多于 4 件，每题不多于 2 件。

⑧ 有关企业命题的更多要求，必须参看本通知附件 2 大赛内容软件服务外包企业命题的《项目需求分析》。

9. 计算机音乐创作类普通组

9.1 小类

(1) 原创音乐类（纯音乐类，包含 MIDI 类作品、音频结合 MIDI 类作品）。

(2) 原创歌曲类（曲、编曲需原创，歌词至少拥有使用权。编曲这部分至少有计算机 MIDI 制作或音频制作方式，不允许全录音作品）。

(3) 视频音乐类（音视频融合多媒体作品或视频配乐作品，视频部分鼓励原创，如非原创，需获得授权使用。音乐部分需原创）。

9.2 说明

(1) 计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。

普通组与专业组的划分见后面（计算机音乐创作类专业组）的说明 1 所述。

(2) 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（组）中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

(4) 每校参加计算机音乐类直报平台每小类数量不限。本大类（组）每校最终入围决赛作品总数不多于 6 件，每小类不多于 3 件。

10. 计算机音乐创作类专业组

10.1 小类：

(1) 原创音乐类（纯音乐类，包含 MIDI 类作品、音频结合 MIDI 类作品）。

(2) 原创歌曲类（曲、编曲需原创，歌词至少拥有使用权。编曲这部分至少有计算机 MIDI 制作或音频制作方式，不允许全录音作品）。

(3) 视频音乐类（音视频融合多媒体作品或视频配乐作品，视频部分鼓励原创，如非原创，需获得授权使用。音乐部分需原创）。

10.2 说明

(1) 计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。

同时符合以下三个条件的学生，划归计算机音乐创作类专业组：

① 在以专业音乐学院、艺术学院与类似院校（诸如武汉音乐学院、南京艺术学院、中国传媒大学）、师范大学或普通本科院校的音乐专业或艺术系科就读。

② 所在专业必须是电子音乐制作或作曲等类似专业，诸如：电子音乐制作、电子音乐作曲、音乐制作、作曲、新媒体（流媒体）音乐，以及其它名称但实质是相类似的专业。

③ 在校期间，接受过以计算机硬、软件为背景（工具）的音乐创作课程的正规教育。其它不同时具备以上三条件的学生均划归为普通组。

(2) 参赛作品有多名作者的，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。

(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竞赛，不得参加专业组的竞赛。

(4) 每队参赛人数为1-3人，指导教师不多于2人。

(5) 每位作者在本类（组）中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

(6) 每校参加计算机音乐类直报平台每小类数量不限。本大类（组）每校最终入围决赛作品总数不多于6件。

11. 中国大学生人工智能大赛（又名中国高校人工智能大赛，简称人工智能）

（参赛主题：我们身边的人工智能）

11.1 小类

(1) 人工智能应用方案设计。

(2) 人工智能应用程序设计。

11.2 人工智能应用方案设计要求

(1) 作品应为与大学生日常学习生活相关的人工智能应用解决方案。

作品要求：作品需要有完整的方案设计，主要内容包括但不限于：作品背景、设计理念、方案设计（用户需求、可行性分析、技术路线）、作品优势、作品外观设计或系统界面、作品演示视频等。

(2) 若作品仅仅是畅想或带有科幻色彩，不具有完整的功能实现，则应参加数媒设计类或数媒设计动漫游戏组。

(3) 本小类作品方案不一定需要进行完整的代码实现，但必须切实可行并提交完整的方案文档。若作品已经具有完整的功能实现，则应、也必须参加人工智能应用程序设计类，不得报数媒设计类。

(4) 评比方式：现场答辩。

评分指标：

① 创新性（30%） 作品在应用场景、解决方案、运营模式等方面是否具有创新性。

② 可行性（30%） 作品有无科学性错误、是否切实可行。

③ 完整性（40%） 作品的方案是否完整、明确、合理。

11.3 人工智能应用程序设计要求

(1) 作品应为与大学生日常学习生活相关的人工智能应用解决方案。

作品应注重人工智能的应用与实现，而非单纯的理论研究或算法实现。

作品要求：作品需要有完整的方案设计与实现，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、用户手册、作品演示视频等。

(2) 若作品已经具有完整的功能实现，并以机器学习算法在作品中具有核心作用，则应参加人工智能应用程序设计类。若作品作虽然涉及机器学习算法，但并不是作品的核心功能，或者作品仅仅涉及到不需要学习或训练过程的控制算法，则应参加中国大学生计算机大赛其它相关大类的比赛。

(3) 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。

(4) 评比方式：现场演示与答辩。

评分指标：

① 创新性 (30%) 作品在应用场景、解决方案、算法设计中是否具有创新性。

② 技术方案 (40%) 作品技术路线是否可行，系统架构是否合理，核心算法应用是否适宜，并综合考虑算法改进与性能优化。

③ 作品效果 (30%) 作品功能是否完整、运行是否流畅、界面设计是否合理、用户使用是否便捷、作品中涉及的人工智能算法运行效果是否能满足作品的要求。

11.4 挑战项目

挑战项目 1：基于磁共振成像的膀胱肿瘤检测

膀胱癌位居男性恶性肿瘤发病率第四、死亡率第八，由于复发率高，患者多在诊断、治疗、复发、再治疗中循环，是目前花费最高的癌症之一。实现膀胱肿瘤的早期检测对于预防膀胱癌、降低死亡率、提高患者生活质量具有重要意义。本挑战项目要求参赛队伍采用组委会提供的膀胱 MRI 图像训练数据集，进行智能算法设计及训练。

挑战内容 1：设计算法，判断图像中是否存在膀胱肿瘤（赘生物）并标出所在位置；

挑战内容 2：若发现膀胱肿瘤（赘生物），设计算法，实现肿瘤边界的准确勾画。

组委会将根据大赛进程，适时发布测试图像数据，并进行现场测试。最终根据所有参赛队伍对测试数据肿瘤检测的准确性、敏感性、特异性，及肿瘤勾画的准确性进行定量评价。

挑战项目 2：基于大数据的城市雾霾指数预测

雾霾近几年已成为人们普遍关注的环保问题，人们在面对恶劣空气质量时，通常措手不及又无可奈何。雾霾预测系统能够有效的帮助城市公共服务管理与个人生活出行规划，帮助敏感人群避免严重恶劣空气污染的侵害，具有重要的现实意义。

挑战内容：参赛队伍根据训练数据集，设计算法，建立空气质量预测模型，对未来若干天的 PM2.5 指标进行预测。所提供的训练数据集包括一定数量城市的 PM2.5 检测数据，以及相关气象条件与天气数据。

在赛前准备期间，参赛队伍需要对指定的城市与时间段的雾霾情况进行预测，提交相关结果、文档和视频，预测结果将作为比赛评分依据。

大赛决赛期间，组委会现场将再次提供某一城市的相关气象条件与天气数据测试集，参赛队伍根据组委会现场提供的测试数据集，给出该城市的 PM2.5 指数预测情况。组委会根据参赛队伍现场预测结果的准确度给出评分结果。

(随后将提供具体的数据详情与评价方式)

挑战项目 3：基于视觉的自动驾驶小车

自动驾驶是目前热门和前沿的研究方向。基于激光雷达的无人驾驶在实验环境下已经取得了较好的效果。纯视觉自动驾驶由于传感器成本低廉，接近于人类驾驶的方式也得到了广泛的关注。本挑战模拟真实的道路场景，要求参赛选手在纯视觉的引导下，按照现有交通法规的要求，完成一系列车辆自主行驶任务。

挑战内容 1：实现基于机器视觉的模拟道路自主行驶—能够实现主要交通标志的识别，交通标志包括，红绿灯，STOP 标志，车道线，地面车道指示标志（方向标识，人行道）的

识别，根据相应标志做相应的动作，并在规定时间内完成比赛。

挑战内容 2：在遇到障碍物时，车辆能够在不违反交通规则的情况下，变换车道规避障碍物。

组委会将公布赛道和辅助设施的图纸和建造方法，以及评分标准。参赛队伍需现场完成比赛。

11.5 说明

(1) 每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(2) 在本大类中，每人可参加不多于 2 件作品。每位作者在每小类中只能参与一件作品，无论作者排名如何。

(3) 每校参加省级直报平台作品每小类数量不限。本大类（组）每校最终入围决赛作品总数不多于 6 件，每小类不多于 3 件。

(4) 有关人工智能大赛的更多信息，将在大赛官网 (<http://www.jsjds.org>) 上发布。组委会将提供专用平台供参赛者测试。

(5) 咨询服务：李骏扬（东南大学自动化学院）13357701017。

(二) 专业分组

1. 主题为“人工智能畅想”的“数媒设计”类作品分为普通组与专业组进行竞赛。应参加专业组竞赛的学生专业清单参见 4.2 说明 (4)、(5)。

2. 计算机音乐创作类作品也分普通组与专业组进行竞赛。应参加专业组竞赛的学生专业清单参见 10.2 说明 (1)、(2)、(3)。

3. 其余竞赛类别参赛对象不分专业。

二、参赛要求、评审规则与竞赛日程

(一) 参赛要求

1. 参赛对象：决赛当年所有在校全日制高等院校本、专科学生。

2. 作品要求：

(1) 参赛作品不得违反有关法律、法规以及社会道德规范。

(2) 所有参赛作品都必须为原创作品，凡与已发表的作品相似或近似的作品均不得参赛。无论何时，一经发现、查实有涉及抄袭剽窃等违规行为的参赛作品，大赛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。

(3) 参加竞赛作品的版权由作品制作者和竞赛组委会共同所有。参加竞赛作品可以分别以作品制作者或组委会的名义发表，或以制作者与组委会的共同名义发表。

(二) 评审规则

1. 大赛原则

秉承“公平、公开、公正”的原则。

2. 评比程序

各校在组织校级预赛的基础上，推荐优秀作品参加省级大赛。省赛赛事分为两个阶段：一是网上初评，二是现场决赛。

初评阶段包括形式检查、作品分组、专家初评、专家复审等环节。

(1) 形式检查：大赛执行委员会组织专家对报名表格、材料、作品等进行形式检查。针对有缺陷的作品提示参赛队在规定时间内修正。对报名分类不恰当的作品纠正其分类。

(2) 作品分组：对所有在规定时间内提交的有效参赛作品分组，并提交初评专家组进行初评。

(3) 专家初评：由大赛组委会聘请专家，对有效参赛作品进行网上初评。

(4) 专家复审：大赛组委会针对专家初评有较大分歧意见的作品，安排专家进行复审。

(5) 推荐决赛：根据前述作品初评及复审的情况，确定参加决赛的作品名单，并通知参赛院校。接受申诉，申诉作品将由大赛仲裁组处理。

现场决赛：现场决赛包括作品现场展示与答辩、决赛评审、公示等环节。

1. 入围决赛队须根据通知按时到达指定场所参加现场决赛，否则视为弃权，不授予任何奖励。

2. 答辩过程：

(1) 参赛选手现场作品展示与答辩：现场展示及说明时间不超过 10 分钟，答辩时间约 10 分钟。

(2) 在作品展示时需要向评审组说明作品创意与设计方案、作品实现技术、作品特色等内容。同时，需要回答评委的现场提问。评委综合各方面因素，确定作品答辩成绩。

(3) 在作品评定过程中评委应本着独立工作的原则，根据决赛评分标准，独立给出作品答辩成绩。

3. 决赛评审：答辩成绩分类排名后，根据大赛奖项设置名额比例，确定各作品奖项的等级。

4. 公示：根据前述作品现场决赛的情况，确定作品奖项的等级名单及推荐参加 2018 年中国大学生计算机设计大赛的作品名单，在教育厅网站公示。

(三) 竞赛日程

2018 年“汉柏杯”云南省大学生计算机设计大赛日程安排：

1. 2018 年 4 月 15 日至 5 月 10 日在中国大学生计算机设计大赛网站（www.jsjds.org）指定的网址注册报名，并按要求提交参赛作品和相关材料。

2. 2018 年 5 月 11 日—5 月 19 日由专家组网上评选出获奖作品初选名单。

3. 2018 年 6 月，对初选获一、二等奖作品在云南林业职业技术学院进行现场决赛。（具体安排将届时通知各参赛队）

4. 省级决赛结束后，推荐并获准参加全国决赛的作品名单将进入全国决赛的日程和赛区，按全国大赛要求进行决赛。

三、组队、参赛报名与作品提交

(一) 组队与领队

1. 大赛只接受以学校为单位组队参赛。

2. 决赛期间，各校都必须把参赛队成员的安全放在首位。参加决赛现场时，每校参赛队必须由 1 名领队带领。领队可由指导教师（教练）兼任，也可以由年满 18 岁经学校发文正式任命的学生担任。

3. 每校参赛队的领队对本校参赛人员在参赛期间的的所有方面负全责。没有领队的参赛队不得参加决赛。

4. 参赛院校应安排有关职能部门负责预赛作品的组织、纪律监督以及内容审核等工作，保证本校竞赛的规范性和公正性，并由该学校相关部门签发组队参加大赛报名的文件。

5. 学生参赛费用原则上应由参赛学生所在学校承担。学校有关部门要积极支持大赛工作，对指导教师要在工作量、活动经费等方面给予必要的支持。

(二) 参赛报名与作品提交

1. 报名表及作品均按全国大赛的要求，在大赛报名网站通过网络进行上传，本次竞赛不再邮寄纸质文档及光盘，省级赛及国赛只进行一次报名。

2. 云南省地区赛的各项要求与全国比赛一致，作品提交与其它事宜请随时关注国赛官方网站：<http://www.jsjds.org> 的相关信息发布，如全国大赛有新规定，以国赛官网规定为准。

(三) 报名费汇寄与联系方式

1. 报名费金额 :每件作品 100 元。通过邮局的“邮政汇款”功能寄出(不要夹在信封里寄) ; 或通过支付宝转账。
2. 报名费发票在报名结束后统一开具, 集中寄发 (有队参加决赛的院校在决赛参赛时领取, 无队参加决赛的院校在 2018 年 10 月底前集中邮政挂号寄出)。
3. 报名费“邮寄汇款”地址如下 : (汇款时请在汇款单附言注明 :作品编号+学校+姓名)

邮政编码 : 650224

云南省昆明市盘龙区云南林业职业技术学院 信息工程学院

段燕芸 收

联系方式 : 0871-65010926, 15368076867

4. 报名费“支付宝转账”账号 : 15368076867 。转账时请注明 : 作品编号+ 学校+姓名。

5. 如需对公转账请联系云南林业职业技术学院 段燕芸老师。

单位名称 : 云南林业职业技术学院

开户行名称 : 交通银行云南映象支行

账号 : 531078021018170049992

统一社会信用代码 : 12530000431201410L

云南省高等学校计算机基础



云南省高校计算机

