

## 附件 1

# 中国大学生计算机设计大赛（高职高专）简介

### 一、4C（高职高专）历史

中国大学生计算机设计大赛（高职高专），简称“4C（高职高专）”或“大赛（高职高专）”，是面向中国高职高专学生的赛事之一。大赛的前身是中国大学生计算机设计大赛的组成部分。

中国大学生计算机设计大赛（下面简称“4C”）是由教育部计算机相关教指委于 2008 年创办的、我国最早的面向高校本科生的赛事之一，是全国普通高校大学生竞赛目录内赛事。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应用型、复合型、创新型人才服务。

中国大学生计算机设计大赛在 2013 年、2014 年曾举办面向高职高专院校的国家级赛事。此后国赛暂时停止，但在多数省一级，仍保留着面向高职高专的校赛与省级赛。现根据国家职业教育发展战略部署的精神，以上海出版印刷高等专科学校为法人单位的中国大学生计算机设计大赛（高职高专）组织委员会决定自 2025 年重启“中国大学生计算机设计大赛（高职高专）国家级赛事”。

大赛每年举办一次。国赛决赛时间是当年 8 月上旬。

### 二、4C（高职高专）前提

“三安全”是中国大学生计算机设计大赛（高职高专）的前提，包括政治安全、经济安全和人身安全。政治安全，是指大赛竞赛的内容和竞赛管理，要符合现行的宪法、法律和法规；经济安全，是指所有往来的经费委托承办院校处理，财务必须符合国家的相关制度；人身安全，是指现场决赛期间，务必保证参与者参与者（包括参赛选手、指导教师、竞赛评委，以及与大赛相关的志愿者等其他人员）的人身安全。

### 三、4C（高职高专）目标

“三服务”是中国大学生计算机设计大赛（高职高专）的办赛目标和发展愿景，具体包括：

- (1) 为就业能力提升服务，即为满足学生就业（含深造）的需要服务；
- (2) 为专业能力提升服务，即为满足学生本身专业相关课程实践的需要服务；
- (3) 为创新创业能力提升服务，即为把学生培养成德智体美劳全面发展、具有团队合作意识和创新创业精神的人才需要服务。

4C（高职高专）是高职高专计算机课程理论教学实践活动的组成部分，是学生的学习

期间计算机技术应用“第一课堂”理论学习之后进行实践的一种形式，是学生学习的“第二课堂”。大赛旨在激发学生学习计算机知识和技能的兴趣与潜能，提高学生运用信息技术解决实际问题的综合能力。通过大赛这种计算机教学实践形式，可展示师生的教与学成果，最终以赛促学，以赛促教，以赛促创。

#### 四、4C（高职高专）性质

中国大学生计算机设计大赛（高职高专）是非营利的、公益性的、科技型的群众活动。大赛的生命线与遵从的原则是“三公”，即公开、公平、公正。公平、公正是灵魂和基础，公开是公平、公正的保障。

#### 五、4C（高职高专）对象

参赛对象为全国高校 2025 年在籍的高职高专学生（含粤港澳大湾区学生）。预科生、本科生、研究生不在其列。

#### 六、4C（高职高专）分类

竞赛内容目前分设 6 大类：（1）软件应用与开发；（2）微课与 AI 辅助教学；（3）人工智能应用；（4）数媒静态设计；（5）数媒动漫与短片；（6）数媒游戏与交互设计。

2025 年大赛数媒类作品的主题是“中国古代物理——中华优秀传统文化系列之五”（限 1911 年前）”。

#### 七、4C（高职高专）形式

大赛以校级赛、省级赛、国家级赛三级竞赛形式开展，国赛只接受省级赛上推的高职高专学生的参赛作品。

#### 八、结束语

中国大学生计算机设计大赛以“三安全”为前提，以“三服务”为目标，以“三公”为原则，欢迎高职高专院校积极组团参赛。

（4C（高职高专）组委会秘书处整理 2025 年 1 月 8 日）

## 附件 2

# 2025 年（第 3 届）中国大学生计算机设计大赛（高职高专） 竞赛规程

### 一、参赛对象

参赛对象为全国高校 2025 年在籍的高职高专学生（含粤港澳大湾区学生）。预科生、本科生、研究生不在其列。

大赛以校级赛、省级赛、国家级赛三级竞赛形式开展，国赛只接受省级赛上推的高职高专学生的参赛作品。

### 二、作品组队与指导教师

4C（高职高专）是全国高职高专院校计算机教学实践的组成部分，旨在激发学生学习计算机知识和技能的兴趣与潜能，提高学生运用信息技术解决实际问题的综合能力。参赛作品的指导教师应是在高校担任高职高专学生教学任务的教师（含退休返聘教师）。

为培养、弘扬学生的团队合作精神，每个参赛队（每件作品作者）由同一所院校的 2~5 名专科学历生组成，每队的指导教师不多于 2 名；每位作者在每个大类中只能提交 1 件作品，每队到国赛决赛现场参与答辩的作者不少于（含）2 人。

### 三、4C（高职高专）竞赛时间安排

- （1）校级赛与省级赛：3 月~5 月（自行组织，上推国赛作品数据于 6 月 30 日截止）
- （2）国赛决赛与颁奖时间：8 月 3 日-7 日。
- （3）国赛评审结果公示与发布时间：9 月。

### 四、4C（高职高专）国赛作品奖项设置

- 1.各省级赛组委会，以不多于参加省级赛合格作品 60%的比例上推到国赛。
- 2.在上推到国赛的合格作品中，以不多于参加国赛学校数的 3 倍来确定奖项数，即每所参赛院校平均有机会拿到 3 个奖项。其中

- （1）一等奖：不多于国赛有效参赛作品数的 10%。
- （2）二等奖：不少于国赛有效参赛作品数的 30%。
- （3）三等奖：国赛有效参赛作品数的 60%。

### 五、4C（高职高专）赛事内容分类与数媒类主题

2025 年（第 3 届）中国大学生计算机设计大赛（高职高专），分设 6 个大类：

- （1）软件应用与开发；（2）微课与 AI 辅助教学；（3）人工智能应用；（4）数媒静态设计；（5）数媒动漫与短片（6）数媒游戏与交互设计。

**数媒类作品的主题：**中国古代物理——中华优秀传统文化系列之五

内容仅限于我国历史上（1911 年以前）物理相关成就，包括：

- (1) 中国古代物理成就——弘扬中华优秀自然科学成就。
- (2) 中国古代物理领域杰出科学家——弘扬中华优秀科学家精神。
- (3) 中国古代杰出的物理著作——弘扬中华优秀物理科学专著。
- (4) 中国古代物理文化——弘扬中华优秀自然科学文明和优秀文化传承。

## 六、4C（高职高专）作品分类及说明

### 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）。

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) Web 应用与开发类作品，一般是 B/S 模式（即浏览器端/服务器端应用程序），客户端通过浏览器与 Web 服务器进行数据交互，例如各类购物网站、博客、在线学习平台等。参赛者应提供能够在互联网上访问的网站地址（域名或 IP 地址均可）

(3) 管理信息系统类作品，一般为满足用户信息管理需求的信息系统，具有信息检索迅速、查找方便、可靠性高、存储量大等优点。该类系统通常具有信息的规划与管理、科学统计和快速查询等功能。例如财务管理系统、人力资源管理系统、商品信息管理系统等。

(4) 移动应用开发（非游戏）类作品，通常专指手机上的应用软件，或手机客户端。

(5) 每校参加省级赛的每小类作品数量，由各省级赛组委会自行规定；每校每小类入围国赛的作品不多于 2 件；每校本大类入围国赛的作品不多于 3 件。

(6) 每件作品答辩时，到场作者不少于（含）2 名，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。

### 2. 微课与 AI 辅助教学

包括以下小类：

(1) 人工智能通识课、计算机基础与应用类课程的微课、教学课件、虚拟仿真实验、教学案例。

(2) 中、小学数学或自然科学课程的微课、教学课件、虚拟仿真实验、教学案例。

(3) 汉语言文学（限于唐诗宋词）微课、教学课件、虚拟仿真实验、教学案例。

说明：

(1) 微课与 AI 辅助教学类别作品强调通过创新，设计质量高、互动性强的教育资源，涵盖广泛的教学资源开发，包括但不限于微课、教学课件、虚拟仿真实验、教学案例等，以促进人工智能领域的教育和智能时代需求的课程内容。同时体现 AI 技术在教育中的合理应用，特别关注 AI 通识教育中的教学实践，鼓励科教融汇、产教融合的实验设计和实际案例。

(2) 微课是指运用包含人工智能技术等信息技术，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。

(3) 教学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，运用包含人工智能技术的信息技术手段制作的课程软件。

(4) 虚拟仿真实验是指借助多媒体、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，实验者可以像在真实的环境中一样完成各种实验项目。

(5) 教学案例是对典型教学过程实际情境的描述，以文档、视频、动画以及交互等形式展现。案例选择要真实而典型，内容包含案例事实描述和案例分析，案例分析必须包含问题及解决方案。

(6) 微课与 AI 辅助教学类作品，应是经过精心设计的信息化智能化教学资源，能多层次多角度开展教学，实现因材施教，更好地服务受众。本类作品选题限于人工智能通识课/计算机基础与应用，中小学数学或自然科学，以及汉语言文学（限于唐诗宋词）这三个方面的相关教学内容。作品应遵循科学性和思想性统一、符合认知规律等原则，作品内容应立足于相关教材的对应知识点展开，其立场、观点需与教材保持一致。

(7) 每校参加省级赛的作品数量，由各省级赛组委会自行规定；每校本大类和每小类入围国赛的作品不多于 2 件。

(8) 每件作品答辩时，到场作者不少于（含）2 名，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。

### 3. 人工智能应用

包括以下小类：

(1) 人工智能应用实践。

(2) 生成式人工智能应用（AIGC）。

说明：

(1) 人工智能应用实践小类作品须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并完成程序设计与代码实现，撰写相关文档。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) 生成式人工智能应用（AIGC）小类聚焦人工智能生成内容（AIGC）领域，利用现有 AIGC 平台，在实现文本、图像、音视频、3D 模型等内容的自动化创作的基础上，解决某一特定领域的特定问题。

本类作品不一定需要代码实现，但需要提供完整的 AIGC 方案，且需要解决具有现实应用价值的案例，包括但不限于：数字艺术创作、智能文案生成、跨模态内容生成（如文生图、图生视频）、虚拟角色构建等。作品同时欢迎对现有 AIGC 进行个性化部署或训练。

(3) 每校参加省级赛的每小类作品数量，由各省级赛组委会自行规定；每校每小类入围国赛的作品不多于 2 件；每校本大类入围国赛的作品不多于 3 件。

(4) 每件作品答辩时，到场作者不少于（含）2 名，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。

#### 4. 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“中国古代物理——中华优秀传统文化系列之五”为主题进行创作。

(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、信息图形设计（作品信息数据的真实性、科学性与可靠性明确）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、园林景观建筑设计、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、人体工学及系统集成。

(5) 每校参加省级赛的每小类作品数量，由各省级赛组委会自行规定；每校每小类入围国赛的作品不多于 2 件；每校本大类入围国赛的作品不多于 3 件。

(6) 每件作品答辩时，到场作者不少于（含）2 名，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。

## 5. 数媒动漫与短片

包括以下小类：

- (1) 数字短片。
- (2) 动画。
- (3) 新媒体漫画。

说明：

(1) 本大类的参赛作品应以“中国古代物理——中华优秀传统文化系列之五”为主题进行创作。

(2) 数字短片：是利用数字化设备拍摄和制作的各类短片，包括微电影、纪录片等

(3) 动画：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。

(4) 新媒体漫画：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。

(5) 每校参加省级赛的每小类作品数量，由各省级赛组委会自行规定；每校每小类入围国赛的作品不多于 2 件；每校本大类入围国赛的作品不多于 3 件。

(6) 每件作品答辩时，到场作者不少于（含）2 名，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。

## 6. 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“中国古代物理——中华优秀传统文化系列之五”为主题进行创作。

(2) 游戏设计：作品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：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) 每校参加省级赛的每小类作品数量，由各省级赛组委会自行规定；每校每小类入围国赛的作品不多于 2 件；每校本大类入围国赛的作品不多于 3 件。

(6) 每件作品答辩时，到场作者不少于（含）2 名，作者陈述（含作品演示）不超过 10 分钟。

## 七、参赛要求

1. 每件参赛作品，必须是参赛作者在本届大赛期间（2024.7.1~2025.6.30）完成的原创作品；与 2024.7.1 之前校外展出或获奖的作品雷同的作者的前期作品，不得重复参赛。

2. 每件作品的参赛者由同一所院校的 2~5 名高职高专学生组成，每位作者在每个大类中只能提交 1 件作品，无论作者排名如何；参赛作品不得在本大赛的 6 个大类间一稿多投。每队到国赛决赛现场参与答辩的作者不少于（含）2 人。

3. 参赛作品的版权必须属于参赛作者，不得侵权；凡已经转让知识产权或不具有独立知识产权的作品，均不得参赛。

4. 参赛作品的数据应来源合规、信息处理恰当，不得引用涉密数据，不得侵犯个人隐私等。

5. 参赛作品中地图的使用需遵循我国法律法规，尊重国家主权、安全和领土完整。《地图管理条例》第十五条第二款规定：“向社会公开的地图，应当报送有审核权的测绘地理信息行政主管部门审核。但是，景区图、街区图、地铁线路图等内容简单的地图除外。”

参赛作者在作品提交的所有材料中，凡是包含涉及国界、边界、历史疆界、行政区域界线或者范围的地图，必须符合中华人民共和国自然资源部颁布的《公开地图内容表示规范》（见附件 4）要求，并在地图出现之处明确注明审图号和地图来源（如中华人民共和国



国自然资源部网站、国家地理信息公共服务平台 (<https://www.tianditu.gov.cn/>)、标准地图服务 (<http://bzdt.ch.mnr.gov.cn/>) 网站), 严禁使用未经过审核、私自篡改、来源不明的地图(景区图、街区图、地铁线路图等内容简单的地图除外)。

6. 无论何时, 参赛作品一经发现含有违法违规内容, 即刻取消参赛资格及所获奖项(如有), 参赛师生自负一切法律责任。大赛官网上将公布违规作品的作品编号、作品名称、作者与指导教师姓名、相关人员所在学校校名, 以及所在省级赛区名。

7. 每个参赛院校参加省级赛(包括省赛和省级联赛)作品的数量与评审规则, 由各个省级赛区间委会自行规定。各院校的二级学院(跨省的除外)不得以独立院校的身份参加国赛。跨省的二级学院可通过二级学院所在省级赛组委会向国赛组委会申请, 经国赛组委会审核同意后可在二级学院所在省级赛独立参赛。不跨省的所有二级学校, 一律按一所院校参赛。

8. 各个省级赛区间委会可将不超过上推限额的、按作品小类排名在省级赛前 30% 的优秀作品, 上推入围国赛。各个省级组委会的上推限额, 与该省级赛区参赛院校的数量、上一届的国赛参赛(如获奖情况、违规情况)等有关。

9. 在通过省级赛获得入围国赛资格后, 还应通过国赛平台 (<http://www.dxsjsjds.cn>) 完成信息填报和核查工作, 截止日期均为 2025 年 5 月 30 日, 逾期视为自动放弃参赛资格; 在获得国赛参赛资格后, 其作者与指导教师的姓名和排序, 不得变更。

10. 参赛学生、指导教师和领队, 应尊重大赛组委会、尊重专家和评委, 尊重承办单位和其他选手; 遵守大赛纪律, 竞赛期间不私下接触专家、评委、仲裁员、其他参赛单位和选手, 不说情、不请托, 不公开发表或传播对大赛产生不利影响的言论, **违规者取消参赛资格**; 同时, 对于涉嫌泄密、违规参赛等事宜, 应积极接受、协助、配合相关部门的监督检查, 并履行举证义务。

11. 投诉和举报时, 应有理有据并实名向相应的校级、省级或国家级组委会提交资料(即针对校级赛的投诉应提交给校赛组委会, 以此类推)。对于缺乏证据、借投诉名义公开发表或传播对大赛不利的言论者, 或向同一级组委会重复投递已被否定的投诉信息的投诉者, 将被取消本届的参赛资格及其参赛作品所获奖项(如有), 并自负一切法律责任。

## 八、大赛指导单位、主办单位、承办单位与决赛时间

主办单位: 中国大学生计算机设计大赛(高职高专)组织委员会

承办单位: 上海出版印刷高等专科学校

国赛地点: 上海

国赛时间: 2025 年 8 月 3 日-7 日。

### 附件 3

#### 大赛信息咨询联系方式

序号	姓名	单位	手机
1	徐方勤	上海出版印刷高等专科学校	13601847095
2	夏 耘	上海理工大学	15921363189
3	赵 欣	上海中侨职业技术大学	18321866219
4	杨 勇	安徽大学	13696785218
5	王学颖	沈阳师范大学	18640575939
6	廖云燕	江西师范大学	18970827031
7	张靖波	东北师范大学	18943999660

注：因是 4C（高职高专）重启后的第一次赛事，为方便计，请留手机号。