

2025 年中国大学生计算机设计大赛内容分类及参赛要求

一、大赛说明

中国大学生计算机设计大赛（简称“4C”）是教育部认可的《全国普通高校大学生竞赛分析报告》中“竞赛目录”内赛事，是由教育部计算机相关教指委创办的、我国最早的面向高校本科生的赛事之一。大赛始筹于 2007 年，首届于 2008 年举办，已经成功举办了 17 届 86 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。

大赛以校级赛、省级赛、国家级赛（简称“国赛”）三级竞赛形式开展。校级赛和省级赛可自行独立组织。4C 国赛只接受省级赛上推的本科生的参赛作品。

1. 参赛对象与指导教师

4C 大赛是全国高校计算机教学实践的组成部分，**参赛对象**是全国高等院校中所有专业的、本届赛程期间在籍的本科生（含粤港澳大湾区学生，以及来华留学生），旨在激发学生学习和掌握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**应是在高校担任本科生教学任务的教师（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 名本科生组成，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。

2. 4C 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 5 月 30 日截止）
- （2）国赛决赛与颁奖时间：7 月~8 月。
- （3）国赛评审结果公示与发布时间：9~10 月。

二、竞赛主题与分组

2025 年（第 18 届）中国大学生计算机设计大赛，分设 10 个大类：（1）软件应用与开发；（2）微课与 AI 辅助教学；（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；（8）数媒动漫与短片；（9）数媒游戏与交互设计；（10）国际生“汉学”。

其中，（7）、（8）、（9）三个大类，统称为数媒类。

1. 数媒类与计算机音乐创作类作品的主题：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。

2. 国际生参赛作品的主题：汉学

内容限于中国古代文化（1911 年以前）相关成就，包括：

- （1）中国古代文化概述——弘扬中华优秀传统文化成就。

- (2) 中国古代文化杰出著作——弘扬中华优秀传统文化典籍。
- (3) 中国古代文化杰出学者——弘扬中华优秀传统文化科技文化和精神文化。
- (4) 中国古代文化典故与文化习俗——弘扬传承中华优秀语言文化和民俗文化。

3. 信息可视化设计类作品的主题：中华自然科学及其它优秀文化瑰宝

内容仅限于我国历史上（1911 年以前）相关成就，包括：

- (1) 中国古代自然科学成就——弘扬中华优秀自然科学成就。
- (2) 中国古代自然科学领域杰出科学家——弘扬中华优秀科学家精神。
- (3) 中国古代自然科学著作——弘扬中华优秀自然科学专著。
- (4) 中国古代优秀文化——弘扬中华优秀自然科学文明和优秀文化传承。

三、大赛作品分类及说明

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）。
- (4) 算法设计与应用。
- (5) 软件应用与开发专项赛。

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) 算法设计与应用类作品，主要以算法为核心，以编程的方式解决实际问题并得以应用。既可以使用经典的传统算法，也可以利用机器学习、深度学习等 AI 算法与技术，支持 C、C++、Python、MATLAB 等多种语言实现。涉及算法设计、逻辑推理、数学建模、编程实现等综合能力。

(6) 软件应用与开发专项赛，采用大赛组委会命题方式，赛题（不超过 5 个）将适时在大赛相关网站公布（<http://jsjds.sdu.org.cn/>，持续更新中）。

(7) 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。

(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。

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。

(4) 微课与 AI 辅助教学专项赛。

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) 微课与 AI 辅助教学专项赛，采用大赛组委会命题方式，赛题（不超过 5 个）将适时在大赛相关网站公布（jsjds.jscs.org.cn，持续更新中）。

(8) 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。

(9) 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. 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。
- (6) 物联网专项。

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) 物联网专项赛，采用大赛组委会命题方式，赛题（不超过 5 个）将适时在大赛相关网站公布（<http://jsjds.hdu.edu.cn/>，持续更新中）。

(7) 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。

(8) 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。

(9) 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. 大数据应用

包括以下小类：

- (1) 大数据实践赛。
- (2) 大数据主题赛。

说明：

(1) 大数据实践赛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) 大数据主题赛采用组委会命题方式，赛题（不超过 5 个）将适时在大赛相关网站公布（<https://jsjds.dhu.edu.cn/>，持续更新中）。

(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。

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。

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大赛组委会命题方式，赛题（不超过 5 个）将适时在大赛相关网站公布（<http://jsjds.jscs.org.cn/2025/>，持续更新中）。挑战类项目的国赛将进行现场测试，并以测试效果与答辩成绩综合评定最终排名。

(3) 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。

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) 本大类的参赛作品应以“中华自然科学及其它优秀文化瑰宝（1911年以前）”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“二、竞赛主题与分组”。

(2) 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，具体分为信息图形设计、动态信息影像、交互信息设计和数据可视化。

(3) 信息图形指信息海报、信息图表、信息插图、信息导视或科普图形。

(4) 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。

(5) 交互信息设计指基于电子触控媒介、虚拟现实等技术的可交互的可视化作品，如交互图表以及仪表板作品。

(6) 数据可视化是指基于编程工具或数据分析工具（含开源软件）等实现的具有数据分析和数据可视化特点的作品。

(7) 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。数据可视化和交互信息设计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。

(8) 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。

(9) 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。

7. 数媒静态设计

包括以下小类：

(1) 平面设计普通组。

(2) 环境设计普通组。

(3) 产品设计普通组。

(4) 平面设计专业组。

(5) 环境设计专业组。

(6) 产品设计专业组。

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，主题的内容限定与说明，参见“二、竞赛主题与分组”。

(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名与评比。普通组与专业组的划分，参见“二、竞赛主题与分组”。

(6) 本类参赛作品的任何一位作者的专业若归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选拔赛，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) 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。

(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。

8. 数媒动漫与短片

包括以下小类：

- (1) 微电影普通组。
- (2) 数字短片普通组。
- (3) 纪录片普通组。
- (4) 动画普通组。
- (5) 新媒体漫画普通组。
- (6) 微电影专业组。
- (7) 数字短片专业组。
- (8) 纪录片专业组。
- (9) 动画专业组。
- (10) 新媒体漫画专业组。

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，主题的内容限定与说明，参见“二、竞赛主题与分组”。

(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，从参赛作者视角拍摄的与主题相关的短片。

(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名与评比。

(8) 本类参赛作品的任何一位作者的专业若归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选拔赛，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) 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。

(10) 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。

9. 数媒游戏与交互设计

包括以下小类：

- (1) 游戏设计普通组。
- (2) 交互媒体设计普通组。
- (3) 虚拟现实 VR 与增强现实 AR 普通组。
- (4) 游戏设计专业组。
- (5) 交互媒体设计专业组。
- (6) 虚拟现实 VR 与增强现实 AR 专业组。

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，主题的内容限定与说明，参见“二、竞赛主题与分组”。

(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名与评比。普通组与专业组的划分，参见“二、竞赛主题与分组”。

(6) 本类参赛作品的任何一位作者的专业若归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选拔赛，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) 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。

(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。

10. 国际生“汉学”

包括以下小类：

- (1) 软件应用与开发。
- (2) 微课与 AI 辅助教学。
- (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) 数字媒体类。
- (8) 计算机音乐创作。

说明：

- (1) 本大类参赛作品应以汉学为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“二、

竞赛主题与分组”。

(2) 本大类作品应可用于国际中文教育领域，包括中国国内的来华留学生汉语教学、国际上的汉语作为第二语言教学和海外华人社区中的学龄和学龄前华裔子弟的华文教育。

(3) 本大类作品的作者，应有中国高校在籍的本科国际生（即来华留学本科生）。如果参赛作品的所有作者都是中国国籍学生（持中国身份证或港澳台证件的学生属于中国国籍学生），则该作品只能参加第 1~9 类的竞赛，不得参加本大类；属于本大类的作品，可以参加第 1~9 类的竞赛，但不得在 4C 赛事内一稿多投。

(4) 本大类的软件应用与开发类作品是指运行在计算机（含智能手机）、网络和/或数据库系统之上的软件，可在国际中文教育领域提供信息管理、信息服务、移动应用、算法设计等功能或服务。

(5) 本大类的微课与 AI 辅助教学类作品包括微课、教学辅助课件和虚拟实验平台，作品说明详见“三、2. (1) (2) (3)”。本类作品应遵循科学性和思想性统一、符合认知规律等原则，作品内容应立足于在国际中文教育领域使用的教学材料的相关知识点展开，这些教学材料应由在中国注册的出版机构或其海外分支机构正式出版，作品立场、观点需与教学材料保持一致，可在国际中文教育领域应用。

(6) 本大类的物联网应用类作品应以物联网技术为支撑，解决国际中文教育领域某一问题或实现某一功能的作品。该类作品必须有可展示的实物系统，作品提交时需录制实物系统功能演示视频（不超过 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) 本大类的大数据应用类作品指利用大数据思维发现国际中文教育领域的应用需求，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。

(8) 本大类的人工智能应用类作品针对国际中文教育领域的特定问题，提出基于人工智能的方法与思想的解决方案，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。

(9) 本大类的信息可视化设计类作品可在国际中文教育领域应用，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，包括以下作品形态：信息图形、动态信息影像（MG 动画）、交互信息设计、数据可视化，作品说明详见“三、6. (3) (4) (5) (6)”。

该小类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。

(10) 本大类的数字媒体类作品可在国际中文教育领域应用，包括：静态设计类（作品说明详见“三、7. (2) (3) (4)”）、动漫与短片类（作品说明详见“三、8. (2) (3) (4) (5) (6)”）、游戏与交互设计类（作品说明详见“三、9. (2) (3) (4)”）。

(11) 本大类的计算机音乐创作类作品可在国际中文教育领域应用。

(12) 每校参加省级赛的每小类作品数量，由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。

(13) 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。

四、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 名本科生组成，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 10 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，由省级赛组委会自行规定。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. 各个省级赛组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，还应通过国赛竞赛平台（2025.jsjds.com.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，将被取消本局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。

五、承办院校与决赛时间

大赛国赛共组合为 5 个决赛区，其作品类别、分管单位、承办单位和时间安排如下：

1. 上海赛区（大数据应用/数媒游戏与交互设计/国际生“汉学”）/（东华大学/华东师范大学/中国人民大学）/承办学校：华东理工大学/ 2025.7.17-21
2. 南京南赛区（微课与 AI 辅助教学/数媒静态设计）/（南京大学/东北大学/江苏省计算机学会）/承办学校：南京大学/ 2025.7.22-26
3. 济南赛区（软件应用与开发）/（山东大学/北京语言大学）/承办学校：泰山学院 / 2025.7.27-31
4. 杭州赛区（物联网应用/信息可视化设计/计算机音乐创作）/（厦门大学/杭州电子科技大学/浙江音乐学院）/承办学校：浙江理工大学/ 2025.8.8-12
5. 南京东赛区（人工智能应用/数媒动漫与短片）/（东南大学）/承办学校：江西师范大学/ 2025.8.13-17