

# 2026年(第19届)中国大学生计算机设计大赛 中南地区赛组织委员会通告

根据国家有关高等学校创新能力提升计划、进一步深化高校教学改革、全面提高教学质量的精神，切实提高计算机教学质量，激励大学生学习计算机知识、技术、技能的兴趣和潜能，培养其创新创业能力及团队合作意识，运用信息技术解决实际问题的综合实践能力，以提高其综合素质，造就更多的德智体美全面发展、社会就业需要、创新创业型、实用型、复合型人才，增强各学科各专业人才的计算机应用能力，促进中南地区高等院校各学科各专业计算机应用人才成长，促进新一代信息技术教育与实践结合，向“2026年(第19届)中国大学生计算机设计大赛”国家级竞赛推荐优秀选手和作品，使优秀人才脱颖而出，特办此赛并发此通告。

## 一、组织机构

中国大学生计算机设计大赛中南地区赛组织委员会：

**名誉主任：** 陈国良（中国科学院院士 原教育部高校计算机基础课程教指委主任）

**主任：** 姜 潮（湖南大学副校长）

彭双阶（华中师范大学校长）

李政颖（武汉理工大学副校长）

**副主任：** 肖 静（武汉理工大学）

刘卫国（中南大学）

赵 欢（湖南大学）

**秘书长：** 徐东平（武汉理工大学）

彭小宁（怀化学院）

**副秘书长：** 李战春（华中科技大学）

杨 青（华中师范大学）

唐文胜（湖南师范大学）

石 兵（武汉理工大学）

**执行委员：** 彭德巍（武汉理工大学）

刘毅文（怀化学院）

**委员（按姓氏字母排序）：**

陈爱斌（中南林业科技大学）  
方 肃（湖北美术学院）  
冯 坚（武汉音乐学院）  
何 典（湖南工商大学）  
黄建忠（武汉大学）  
奎晓燕（中南大学）  
李 峰（长沙理工大学）  
李建锋（吉首大学）  
李战春（华中科技大学）  
廖俊国（湖南科技大学）  
刘振宇（南华大学）  
鲁 雯（湖南师范大学）  
罗 娟（湖南大学）  
彭小宁（怀化学院）  
沈 岳（湖南农业大学）  
周俊伟（武汉理工大学）  
唐伟奇（湖南铁道职业技术学院）  
唐文胜（湖南师范大学）  
王 毅（湘潭大学）  
熊建强（武汉大学）  
徐东平（武汉理工大学）  
杨 青（华中师范大学）  
杨圣洪（湖南大学）  
詹 炜（长江大学）  
张晓龙（武汉科技大学）  
郑世珏（华中师范大学）  
陈中举（长江大学）  
朱艳辉（湖南工业大学）

## 二、竞赛主题与分组

2026年（第19届）中国大学生计算机设计大赛，分设11个大类：（1）软件应用与开发；（2）微课与AI辅助教学；（3）物联网应用与物联网创新转化（创业实践）；（4）大数据应用；（5）人工智能应用；（6）AI+信息可视化设计；（7）AI+数媒静态设计；（8）AI+数媒动漫与短片；（9）AI+数媒游戏与交互设计；（10）AI+计算机音乐创作；（11）国际生“AI+汉学”（“中华优秀传统文化”数智创作）。

2026年大赛的（6）至（11）共6个大类的作品主题是“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在1911年以前。具体包括：

- （1）中国古代建筑成就——弘扬中华优秀自然科学成就。
- （2）中国古代建筑领域杰出科学家——弘扬中华优秀古建筑科学家精神。
- （3）中国古代建筑著作——弘扬中华优秀古建筑学专著。
- （4）中国古代建筑文化——弘扬中华优秀古建筑文明和文化遗产。

## 三、大赛作品分类及说明

中南地区赛参赛作品内容和分类与“2026年(第19届)中国大学生计算机设计大赛”国家级竞赛内容保持一致，具体要求如下：

### 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。参赛者必须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，采用国赛组委会命题方式，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) 每个参赛队由同一所院校的2~9名全日制本科生组成，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。

(9) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。提交的演示视频不超过10分钟。

(10) 本类作品提交的作品文档需包含可安装运行的作品文档或可访问的网站地址。

## 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（限于唐宋诗词）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，制作质量高、互动性强的教育资源，内容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，以促进数智时代和人工智能领域教育需求的课程内容，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等工具在内的现代信息技术，按照认知规律，通过对碎片化学习内容、过程及扩展素材的科学组织，实现具备教学功能的结构化数字资源构建，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，运用包含人工智能工具在内的现代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，实验者可以在虚拟环境中模拟真实环境完成各种实验项目。

(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/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（限于唐宋诗词）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，采用国赛组委会命题方式，赛题（不超过5个）将适时在大赛相关网站公布（[jsjds.jscs.org.cn](http://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) 每个参赛队由同一所院校的2~9名全日制本科生组成，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。

(10) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。提交的微课视频、动画或演示视频不超过10分钟。

### 3. 物联网应用与物联网创新转化（创业实践）

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。
- （7）物联网创新转化（创业实践）。

说明：

（1）城市管理小类作品是基于感知、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，采用国赛组委会命题方式，赛题（不超过5个）将适时在大赛相关网站公布（<http://jsjds.xmu.edu.cn>，持续更新中）。

(7) 物联网创新转化（创业实践）类作品，应以物联网、人工智能等技术为支撑，解决物联网应用场景中某一痛点问题，是以学生团队为主体的、已经具备一定的市场化和产品化潜力的创新创业作品。作品应体现物联网等计算机技术在具体场景下的创新应用，并具备明确的商业落地潜力或社会价值转化前景。

(8) 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，现场答辩时应对作品实物系统进行功能演示（无法携带至现场的作品可视频演示）。

(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) 每个参赛队由同一所院校的2~9名全日制本科生组成，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。

(11) 每件作品答辩时，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）每个参赛队由同一所院校的2~9名全日制本科生组成，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。

（5）每件作品答辩时，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国赛组委会命题方式，赛题（不超过5个）将适时在大赛相关网站公布（<http://jspaa.cn/aic/>，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) 每个参赛队由同一所院校的2~9名全日制本科生组成，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。

(5) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。

## 6. AI+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“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在1911年以前。

(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) 每个参赛队由同一所院校的2~9名全日制本科生组成，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。

(10) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。若提交作品演示视频，其时长不超过10分钟。

## 7. AI+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“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在1911年以前。

(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) 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) 每个参赛队由同一所院校的2~9名全日制本科生组成，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。

(7) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。若提交作品演示视频，其时长不超过10分钟。

## 8. AI+数媒动漫与短片

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) 本大类的参赛作品应以“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在1911年以前。

(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) 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) 每个参赛队由同一所院校的2~9名全日制本科生组成，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。

(9) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。提交的作品视频，其时长不超过10分钟。

## 9. AI+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“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在1911年以前。

(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) 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) 每个参赛队由同一所院校的2~9名全日制本科生组成，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。

(7) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。提交的作品视频，其时长不超过10分钟。

## 10. AI+计算机音乐创作

包括以下小类：

- (1) 纯音乐类。
- (2) 歌曲类。
- (3) 配乐与声音设计类。

说明：

(1) 本大类的参赛作品应以“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在1911年以前。

(2) 纯音乐类：包含MIDI类作品、音频结合MIDI类作品、AI辅助创作类等非歌曲作品。

(3) 歌曲类：词、曲、编曲可以是原创或AI辅助创作（包括虚拟歌手）。歌曲可以配视频呈现，鼓励使用大赛推荐的AI工具。

(4) 配乐与声音设计类：包含配乐（游戏、影视、动漫、创意类短片等）、交互音乐、声音装置、歌曲混音四个子项。视频鼓励原创或AI生成，此外需提供授权。交互音乐与声音装置作品必须是以计算机编程为主要技术手段的交互音乐，或交互声音装置。提交文件包括能够反应作品整体艺术形态的、完整的音乐会现场演出或展演视频、工程文件、效果图、设计说明等相关文件。歌曲混音：根据提供的分轨文件，使用计算机平台及软件混音。

(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) 每个参赛队由同一所院校的2~9名全日制本科生组成，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。

(7) 每件作品答辩时，作者陈述（含作品演示）不超过10分钟。若提交作品视频，其时长不超过10分钟。

特别提醒：含视频的歌曲类与配乐类的界定有明确区别，不可混投。

## 11. 国际生“AI+汉学”（“中华优秀传统文化”数智创作）

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) AI+信息可视化设计。
- (7) AI+数字媒体类。

(8) AI+计算机音乐创作。

说明：

(1) 本大类的参赛作品应以“中国古代建筑成就——中华优秀传统文化系列之六”为主题进行创作，内容包括民居、官府、皇宫、桥梁（不含庙宇、宝塔），时间限在1911年以前。

(2) 本大类作品的作者，应有中国高校在籍的国际本科生（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1~10类的竞赛，不得参加本大类；属于本大类的作品，可以参加第1~10类的竞赛，但不得在4C赛事内一稿多投。

(3) 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，可提供符合本大类作品主题要求的信息管理、信息服务、移动应用、算法设计等功能或服务。

(4) 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，作品说明详见本节的第2点第（1）（2）（3）条，作品应符合本大类作品主题的要求、遵循科学性和思想性统一、符合认知规律等原则。

(5) 本大类的物联网应用类作品，应以物联网技术为支撑，解决本大类作品主题所涵盖的某一问题或实现某一功能的作品，必须有可展示的实物系统，作品说明详见本节的第3点第（1）至（6）条。

(6) 本大类的大数据应用类作品，指利用大数据思维发现符合本大类作品主题要求的应用需求，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。作品说明可参见本节的第4点第（1）条。

(7) 本大类的人工智能应用类作品，针对本大类作品主题所涵盖的特定问题，提出基于人工智能的方法与思想的解决方案并完成技术实现。作品说明可参见本节的第5点第（1）条。

(8) 本大类的AI+信息可视化设计类作品，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，作品说明可参见本节的第6点第（1）至（7）条。

(9) 本大类的数媒类作品，包括：AI+数媒静态设计类（作品说明参见本节的第7点第（1）至（4）条）、AI+数媒动漫与短片类（作品说明参见本节的第8点第（1）至（6）条）、AI+数媒游戏与交互设计类（作品说明参见本节的第9点第（1）至（4）条）。

。

(10) 本大类的计算机音乐创作类作品，作品说明参见本节的第10点第(1)至(6)条。

(11) 每个参赛队由同一所院校的2~9名全日制本科生组成，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。

(12) 每件作品答辩时，作者陈述(含作品演示)不超过10分钟。若提交视频文件，则每个视频的时长不超过10分钟。

## 四、中南地区赛参赛要求

### 1. 组队要求

- (1) 大赛只接受以学校为单位组队参赛，不接受跨校组队。
- (2) 每件作品的参赛者不得与高职高专学生或者研究生混合组队。
- (3) 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11个大类间一稿多投。
- (4) 高职高专学生可报名参加中南地区赛，但不得与本科生或研究生混合组队，高职高专参赛作品与参赛队伍要求请参照本科生参赛要求，如有变化，另行通知。
- (5) 参赛要求如有变更，以大赛网站公布的最新信息为准，请及时关注。

### 2. 作品提交要求

- (1) 截止时间：作品信息填报及校赛管理员上推的截止时间均为2026年5月6日23:59:59，未经校赛上推的作品视为自动放弃参赛资格。
- (2) 系统入口：进入大赛网址首页（<http://jsjds.blcu.edu.cn>），点击左上角“链接到竞赛平台”后直接跳转（系统报名开启时间以大赛官网为准）。
- (3) 作品提交：按“中国大学生计算机设计大赛”作品及资料格式相关要求，在竞赛平台中在线报名。系统中选择“中南地区赛”提交竞赛作品与相关资料，填报的下载链接要求为百度网盘链接（与国赛要求一致）。最新要求请参阅大赛网站。
- (4) 纸质材料：完成系统报名后，参赛队伍需在报名系统中打印由报名系统生成的①作品报名表、②作品版权声明，上述两份文件均需全体作者及指导教师手写签字，拍照或扫描后上传到系统。其中①作品报名表需要加盖学校公章或学校教务处公章，纸质原件需在参加国赛报到时提交，请妥善保管；②作品版权声明不需要盖章。
- (5) 作品缴费：参赛费用须以学校为单位统一缴纳，缴费截止时间为2026年5月9日23:59:59。未按规定及时交费的作品，视为放弃参赛资格。（注：中南地区赛不要求在系统中上传缴费证明）

### 3. 作品信息修改权限说明

- (1) 在校赛管理员上推的截止时间前，如果作品未被校赛管理员上推，队长在系统中可自行更改。
- (2) 在校赛管理员上推的截止时间前，作品已被校赛管理员上推，队长可联系校赛管理员撤回，自行更改后，再联系校赛管理员在规定时间内上推。
- (3) 在校赛管理员上推的截止时间后，所有作品在系统内填写的内容均无法更改。但在初审结果公示前，可自行更改百度云盘链接内的内容（切勿删除链接）。

#### 4. 参赛作品自查列表

建议全体作者及指导老师在规定时间内务必核对以下事项：

- ① 作品是否违反组队要求，例如队伍成员在同大类有重复参赛、有研究生或专科生混合组队，作品跨校组队等；
- ② 作品网盘的主链接以及子链接是否全部使用百度网盘，是否全部填写，测试是否能正常访问，“链接分享”是否设置访问人数为“不限”、有效期为“永久有效”；
- ③ 作者与指导教师的姓名及排序是否填写正确；
- ④ 盖章及签字版报名表以及签字版作品版权声明是否上传；
- ⑤ 作品内容是否全部填写，是否填写规范。

#### 3. 作品要求

1. 每件参赛作品，必须是参赛作者在本届大赛期间（2025年7月1日-2026年6月30日）完成的原创作品，与2025年7月1日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；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。参赛作品不得在本大赛的11个大类间一稿多投。

2. 每件作品的参赛者由同一所院校的2~9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；每队到国赛决赛现场参与答辩的作者不少于（含）2人（特殊情况除外）。

3. 参赛作品的数据应来源合规、使用得当，不得引用涉密数据，不得存在侵犯个人隐私等违法违规情形。

4. 参赛作品中鼓励使用人工智能工具，但必须在附件1中列示的15款AI工具范围内进行自由选择 and 交叉使用，或采用自行研制的AI工具，以确保竞赛的公平公正。相应参赛作品评审的焦点始终是参赛作者本身对AI工具的驾驭能力，而非AI工具的性能。评审时重点考核作者运用、组合和优化AI工具以解决实际问题的技能与策略，而非对AI模型本身的培养与调教。

5. 参赛作品中地图的使用需遵循我国宪法、法律、法规，尊重国家主权、安全和领土完整。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（景区图、街区图、地铁线路图等内容简单的地图除外），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》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）。

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）每校参赛作品数量不限，但每校在每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件，每校本大类最终被推荐入围国赛的作品不多于3件（注：每校在微课与AI辅助教学大类及其每小类中最终被推荐入围国赛的作品不多于2件）。

## 五、评审方式

中南地区赛采用在线评审，不设现场答辩。评审分为初评和复评环节，初评主要作资格审查，筛选符合大赛要求的作品进入复评；复评邀请湖北、湖南两省专家及国内高校专家、企业界专家交叉评审。

## 六、评价标准

1. 作品初评中发现作品满足以下任一情形，直接判定该作品“资格审查不通过”：

- ① 参赛队伍人数未满足2~9人；
- ② 参赛队伍任一成员在同大类有重复参赛，无论作者排名如何；
- ③ 参赛队伍有研究生或专科生混合组队，无论作者排名如何；
- ④ 参赛队伍作品跨校组队，无论作者排名如何；
- ⑤ 参赛系统中填写的作品网盘全部链接均未使用指定的百度网盘链接；
- ⑥ 参赛系统中填写的作品主链接和子链接全部为空；
- ⑦ Web应用与开发类作品未提供能够在互联网上访问的网址（域名或IP地址）。

资格审查不通过的作品仍保留参赛记录，但不再进入专家复评环节，无法参与奖项评选。

2. 作品复评的评价关注点概括成“创、量、健、技、美”，即：

- ① 创：作品原创性与创意（20%）；
- ② 量：作品创作、设计工作量、知识基础容量、作品质量（20%）；
- ③ 健：作品的健壮性评价，作品的内容健康或积极人文思想性评价（20%）；
- ④ 技：作品创作过程中选用的支撑技术难易度或技术支撑的综合程度（20%）；
- ⑤ 美：作品交互便捷性和界面美观程度，作品呈现的和谐、审美评价（20%）。

## **七、中南地区赛设奖等级及比例**

一等奖：不多于有效参赛作品数的15%；

二等奖：不多于有效参赛作品数的25%；

三等奖：不多于有效参赛作品数的40%。

## **八、获奖证书发放**

仅发放电子获奖证书，纳入电子证照库管理，不再发放纸质获奖证书。

## **九、向国赛推荐选手要求**

1. 获中南地区赛一、二等奖的作品，组委会根据国赛要求和比例限制择优推荐获奖作品参加国赛，国赛组委会按照国赛的要求决定推荐作品是否进入决赛。

2. 本年度将根据上一年度省赛上推弃赛和国赛违规的作品数量，扣除相应学校拟上推国赛的名额。扣除顺序按照作品所在的小类和大类，按分数排名由低到高进行；若本年度该校在应扣除大类中没有推荐作品，则从该校所有拟推荐国赛的作品中，扣除分数排名最低的作品。

3. 高职高专参赛作品评审与设奖单列，能否推荐国赛，由相应国赛组委会另行通知。

## 十、报名费汇寄与联系方式

### 1. 报名费缴纳金额

参加中南地区赛的所有作品，每件作品缴纳150元参赛报名费。

### 2. 报名费缴纳办法及发票开具事宜

(1) 报名费只接受以学校为单位的**统一汇款(不接受参赛个人汇款)**，由学校校级管理员统一汇款。

(2) 汇寄报名费时必须附言注明“**参赛学校完整名称**”（例如“武汉理工大学”），以便准确核对。

(3) 请各参赛院校务必在**缴费截止时间前**完成转账汇款，逾期未缴纳报名费的将视为自动放弃参赛资格。

(4) 各学校校级管理员完成汇款后，请扫描下方的发票信息登记二维码，填写并提交汇款凭证及发票信息。如有疑问，请咨询李晓梅老师。



各学校校级管理员负责填写，仅限**发票信息登记**（非付款码）

(5) 大赛开具的发票为增值税普通发票(电子版)，由怀化市计算机学会开具，内容统一为:文化服务作品报名费。如需开具增值税专用发票，请在扫码填写时在备注栏中明确注明。

### 3. 报名费汇款账号信息

开户行：中国农业银行股份有限公司怀化金海支行

开户名：怀化市计算机学会

(1) 二维码转账方式信息如下（支持信用卡转账，务必备注汇款附言信息）：



---

(2) 银行汇款方式信息如下：

账号： 622 8401 6970 0502 5365

---

(3) 公对公转账方式信息如下：

账号： 1881 8801 0400 00377

---

### 4. 报名费事务咨询联系人：

余聂芳(电话：15348458400)、李晓梅(电话：13874471196)

## 十一、赛务联系与咨询方式

1. 因群人数限制，每支参赛队伍建议派1名代表加群，请勿交叉加入。指导老师群备注改为[学校名称]+[真实姓名]，学生代表群备注改为[作品全部编号]+[真实姓名]。大赛将按照参赛人数逐步开放QQ群，以往创建的其他QQ群不再维护使用。

指导老师QQ群号具体信息：

958141151（\*指导老师-中南赛区咨询群）

学生代表QQ群号具体信息：

851372420（\*学生1群-2026中南赛区交流，优先）

856647230（\*学生2群-2026中南赛区交流）

945747158（\*学生3群-2026中南赛区交流）

955311492（\*学生4群-2026中南赛区交流）

2. 湖北地区联系人：

彭德巍，武汉理工大学计算机与人工智能学院

腾讯QQ：617068

3. 湖南地区联系人：

刘毅文，怀化学院计算机与人工智能学院

腾讯QQ：87134537

4. 中南赛区联系邮箱：

QQ信箱：617068@qq.com



## 附件1

### 参赛用15款人工智能工具列表

基于大学计算机课程教学与4C的“AI+”竞赛作品大类（如AI+数媒类、AI+信息可视化设计类、AI+计算机音乐创作）的实际需求，为进一步地促进竞赛的公平公正，引导师生专注于工具的应用策略与问题解决能力，充分体现人的主体性和主导地位。2026年（第19届）参赛作品，规定只能使用以下15款国产人工智能工具（简称“AI工具”），或采用拥有自主知识产权的AI工具。

#### 一、大赛规定的10款AI工具列表与简介（不含音乐类）

序号	工具名称（按首字拼音排序）	开发商	核心能力	4C适配赛道	官网地址
1	阿里通义系列	阿里巴巴集团（阿里云自主研发）	企业级多模态生成（文本/图像/3D）、跨语言协作、代码补全（VSCode深度集成）、大数据分析可视化。	大数据应用、人工智能应用、数媒设计（静态/动漫）、物联网应用。	<a href="https://tongyi.aliyun.com/">https://tongyi.aliyun.com/</a>
2	百度文心系列	百度公司	多模态内容生成（文本/图像/代码）、深度学习模型开发与部署、中文语境深度理解、零代码/低代码落地；飞桨框架提供一站式AI训练部署能力，ERNIEFastCode专注AI代码生成与优化。	人工智能应用、软件应用与开发、微课与AI辅助教学、大数据应用（“飞桨文心”为大赛专属赛道）	<a href="https://wenxin.baidu.com/">https://wenxin.baidu.com/</a>
3	DeepSeek	杭州深度求索人工智能基础技术研究有限公司（幻方量化孵化）厦门稿定	逻辑推理（复杂算法设计）、长文本处理（技术文档/论文）、代码生成（支持PyTorch/飞桨双框架）、数据交叉分析。	软件应用与开发、人工智能应用、大数据应用、AI通识教育实验。	<a href="https://www.deepseek.com/">https://www.deepseek.com/</a>
4	稿定设计	稿定设计（厦门）科技有限公司	零门槛图文设计（赛事海报/PPT模板/品牌视觉）、批量生成符合“国赛审美”的素材，10秒出图适配视觉包装需求。	数媒静态设计、信息可视化设计、所有需答辩展示的赛道（PPT美化）。	<a href="https://www.gaoding.com/">https://www.gaoding.com/</a>
5	和鲸ModelWhale	上海和鲸信息科技有限公司（和鲸科技）	低代码AI开发（拖拉拽组件）、可视化实验流程（数据清洗→模型训练）、内置Python/R环境与算力调度，为大赛“AI通识教育实验创新赛道”官方指定平台。	AI通识教育实验、人工智能应用、大数据应用（非计算机专业适配）。	<a href="https://www.modelwhale.com/">https://www.modelwhale.com/</a>
6	即梦、豆包AI	字节跳动有限公司（即梦由深圳市脸萌科技有限公司研发）	全能型内容创作（文案/脚本/PPT）、多模态交互（文本→图像/视频）、与剪映生态深度绑定实现“AI+视频编辑”。	数媒动漫与短片、微课与AI辅助教学、人工智能应用、数媒静态设计。	<a href="https://www.doubao.com/">https://www.doubao.com/</a> <a href="https://jimeng.jianying.com/">https://jimeng.jianying.com/</a>

7	科大讯飞星火	科大讯飞股份有限公司	语音处理（识别/合成/方言识别）、智能演示配音、双语课件生成（微课赛道）、会议记录与速记（30-60分钟免费额度）。	微课与AI辅助教学、人工智能应用（语音交互）、数媒动漫与短片、国际生赛道。	<a href="https://xinghuo.xfyun.cn/">https://xinghuo.xfyun.cn/</a>
8	Kimi	北京月之暗面科技有限公司	超长文本处理（200万字上下文）、多文档交叉分析（PDF/Word/PPT直接解析）、文献综述与开题报告生成，适配学术类项目需求。	大数据应用、人工智能应用、软件应用与开发、微课与AI辅助教学（技术报告撰写）。	<a href="https://kimi.moonshot.cn/">https://kimi.moonshot.cn/</a>
9	腾讯混元系列	腾讯公司	3D资产生成（直接导入Unity/Blender）、AI编程（Python/前端自动补全）、经济策略模拟（社会场景建模）、文本润色（爆款文案/会议纪要）。	数媒游戏与交互设计、人工智能应用（数字孪生）、软件应用与开发（Web部署）。	<a href="https://hunyuan.tencent.com/">https://hunyuan.tencent.com/</a>
10	智谱AI	北京智谱华章科技股份有限公司	逻辑严谨的技术文档撰写、无代码AIBot开发（自定义智能体）、AI助教功能（出题/批改/讲义生成），清华团队开发保障学术严谨性。	微课与AI辅助教学、人工智能应用（智能体开发）、软件应用与开发（零代码场景）。	<a href="https://www.zhipuai.cn/">https://www.zhipuai.cn/</a>

## 二、大赛规定的音乐类5款AI工具列表与简介

序号	工具名称（按首字拼音排序）	开发商	核心能力	官网地址
1	ACEStudio	上海禾念信息	AI歌声、AI乐器、声音克隆、声线转换、音轨分离、音乐生成器	<a href="https://acestudio.cn">https://acestudio.cn</a>
2	海绵音乐	字节跳动	文本生曲，风格迁移，伴奏定制，一键出多版本创造性地将词曲创作、歌曲演唱、歌曲制作、音频理解等研发	<a href="https://www.haimian.com">https://www.haimian.com</a>
3	腾讯音乐·启明星	腾讯音乐娱乐集团	成AIGC创新产品。核心技术包括AI演唱、AI创作、AI工具集（AI作曲工具、AI作词工具、智能曲谱等）	<a href="https://y.qq.com/venus/#/venus/aigc/guide">https://y.qq.com/venus/#/venus/aigc/guide</a>
4	天谱乐	趣丸科技	多模态配乐大模型，文本/哼唱/参考曲生成，多轨编辑，声纹定制	<a href="http://www.tianpuyue.cn">http://www.tianpuyue.cn</a>
5	网易云音乐·XStudio 网易天音	网易云音乐	AI歌声，一键写歌、编曲、作词，智能伴奏生成，多风格模板输入灵感，AI辅助完成词、曲、编、唱，生成AI初稿后，支持词曲协同调整。	<a href="https://xstudio.music.163.com">https://xstudio.music.163.com</a> <a href="https://tianyin.music.163.com/editor/#/workspace/">https://tianyin.music.163.com/editor/#/workspace/</a>

## 三、AI工具相关说明

1.各赛道的参赛者，若使用非自主研发的AI工具，非音乐类赛道的作品必须使用上述“一”表列示的10款AI工具，音乐类的则必须使用上述“二”表列示的5款AI工具。在这范围内（含本单位调教的AI工具）可以进行自由选择 and 交叉使用，禁止使用任何不在本推荐列表内的AI工具（本单位调教的AI工具除外），以确保竞赛的公平公正。

2.相应参赛作品评审的焦点始终是参赛者本身对AI工具的驾驭能力，而非AI工具的性能。评审时重点考核作者运用、组合和优化AI工具以解决实际问题的技能与策略，而非对AI模型本身的培养与调教。对AI模型本身的培养与调教，不属于评审范围。

3.本赛事的AI工具列表每年年底调整一次，以适应AI时代形势发展的需要。

4.参赛作品中的任意内容，若有使用AI技术生成的，则需在参赛报名表中注明使用的工具及技术路径。