

中国高校计算机大赛

中国高校计算机大赛——微信小程序应用开发赛（2020）

通知

2016年，教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会、教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会、教育部高等学校大学计算机课程教学指导委员会、全国高等学校计算机教育研究会联合创办了“中国高校计算机大赛”（China Collegiate Computing Contest，简称C4），第五届（2020年）“中国高校计算机大赛”继续由全国高等学校计算机教育研究会主办。微信小程序应用开发赛是其中的一项重要赛事，自2018年举办首届比赛以来，参赛人数累计超过3万人，受到广大高校师生的持续关注。

微信小程序应用开发赛（2020）是由清华大学与腾讯公司微信事业群联合主办，基于腾讯微信小程序平台的创新应用开发设计竞赛。大赛旨在通过竞赛的方式提升学生进行微信小程序应用的设计与开发能力，特别是运用微信生态开发技术进行创意设计和创新实践的能力，实现以赛促学、以赛促教、以赛促用，推动微信生态体系的人才培养和产学研用。

本次大赛面向全球高校在校学生，鼓励高校教师参与指导。参赛作品应为面向实际应用的小程序或者具有创意想象的小游戏，期望参赛队伍以微信小程序平台的开发技术为基础进行设计与开发。

请各学校积极配合，按照通知和大赛章程做好组织工作，并在指导教师工作量认可及参赛队伍经费等方面给予支持。竞赛详情请参见附件“2020微信小程序应用开发赛竞赛规程”。

全国高等学校计算机教育研究会

2020年3月16日

2020 中国高校计算机大赛——微信小程序应用开发赛

竞赛规程

2016 年，教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会、教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会、教育部高等学校大学计算机课程教学指导委员会、全国高等学校计算机教育研究会联合创办了“中国高校计算机大赛”（China Collegiate Computing Contest，简称 C4），第五届（2020 年）“中国高校计算机大赛”继续由全国高等学校计算机教育研究会主办。微信小程序应用开发赛是其中的一项重要赛事，自 2018 年举办首届比赛以来，参赛人数累计超过 3 万人，受到广大高校师生的持续关注。

第一部分 大赛总体规程

2020 微信小程序应用开发赛（以下简称“大赛”）是由清华大学与腾讯公司微信事业群联合主办，基于微信小程序平台的创新应用开发设计竞赛。大赛面向全球高校在校生开放，旨在通过竞赛的方式提升学生进行微信小程序应用的设计与开发能力，特别是运用微信生态开发技术进行创意设计和创新实践的能力，实现以赛促学、以赛促教、以赛促用，推动微信生态体系的人才培养和产学研用，大赛鼓励高校教师参与指导。

1. 参赛对象

本次大赛面向中国及境外的高等学校在校学生（包括本科生、研究生、高职高专等），具体要求如下：

1. 可以单人参赛或自由组队，每支参赛队伍人数最多不超过 4 人，允许跨年级、跨专业、跨校和跨赛区组队。
2. 每人只能参加一支队伍（即个人参赛后不可再与他人组队参赛，或个人参加一支队伍后不可再参加另一支队伍），每支队伍允许最多有一名指导老师，指导教师须为在职高校教师。
3. 参赛者报名时应具有在校学籍，已毕业的学生不具备参赛资格。
4. 参赛者应保证报名信息准确有效，应提供学信网的教育部学籍在线验证报告。

2. 赛道设置

大赛的参赛作品应为具有适用场景和对应功能的原创性微信小程序（包含小游戏），期望参赛队伍以微信小程序平台的开发技术为基础进行创新设计与开发。参赛作品必须遵循微信的相关设计指南、开发标准和平台运营规范，并且能够在微信平台上正常运行（含体验版本或上线版本），本次大赛不开放匿名社交类目。

由于面向实际应用的小程序和具有创意想象的小游戏在开发技术和产品功能方面存在较大差异，因此本次大赛将分为“小程序赛道”和“小游戏赛道”进行竞赛。二者具有不同的作品要求、赛制规则、评审标准和奖项设置，具体说明详见第二部分和第三部分，每支参赛队伍只能选择一个赛道参加比赛。

3. 竞赛报名

参赛队伍可以通过登录大赛官网（<http://edu.weixin.qq.com/contest>）或者通过“微信学院”小程序，完成个人信息注册并且组队报名参赛，大赛不收取任何报名费用。如果参赛队伍中的选手涉及多个学校，以队长所在学校作为整个队伍所属的赛区。

大赛报名系统开放时间为北京时间 2020 年 3 月 28 日 10:00，截止时间为北京时间 2020 年 5 月 20 日 21:00。在报名期间，大赛组委会将组织和举办大赛宣讲活动，包括赛事介绍、微信小程序或小游戏的技术介绍和案例分享等，帮助参赛选手深入了解与竞赛主题相关的技术知识和文化内涵。具体安排和内容届时通过大赛官方渠道公布。

大赛官方宣传渠道主要包括：

- 大赛公众号：高校微信小程序开发大赛（微信号：Edu_WeChat_Contest）
- 通过“高校微信小程序开发大赛”企业微信官方组织组建赛区交流群
- 大赛邮箱：wechatcontest@qq.com

“高校微信小程序开发大赛”企业微信官方组织加入方式：

- 学生在大赛官网或小程序报名成功之后，可在报名页面扫码加入大赛官方组织，大赛资讯和选手交流均可在微信或企业微信中进行。
- 只有成功报名参赛的在校生，才能加入“高校微信小程序开发大赛”企业微信官方组织

报名截止之后，不再允许添加或更改指导教师和任何队伍成员。如有中途退出情况，只允许在参赛人员内部更换队长或删除队员。参赛队伍须应在决赛开始前向大赛组委会

提交成员更换申请，由参赛队伍全部成员亲笔签名，经由大赛组委会审核后变更生效。

4. 赛区设置

目前大赛整体划分为 7 个中国境内赛区和 1 个境外赛区，具体赛区覆盖范围如下：

- 东北区：黑龙江省、吉林省、辽宁省
- 华北区：北京市、天津市、河北省、内蒙古自治区
- 华东区：上海市、山东省、江苏省、浙江省、安徽省
- 华中区：河南省、湖北省、湖南省、江西省
- 西北区：陕西省、青海省、甘肃省、山西省、宁夏回族自治区、新疆维吾尔自治区
- 西南区：四川省、重庆市、云南省、贵州省、西藏自治区
- 华南区：广东省、广西壮族自治区、海南省、福建省
- 境外区：中国境内赛区以外的所有地区

第二部分 小程序赛道规程

（一）参赛作品要求

本次小程序赛道的参赛作品应结合实际应用需求进行原创性的设计与开发，作品主题可在微信《[小程序开放的服务类目](#)》之内自由命题（游戏类目和匿名社交类目除外），但必须遵循微信小程序[设计指南](#)、[开发标准](#)和[《微信小程序平台运营规范》](#)等相关协议及规定。

为了激发学生的创新意识，提升学生社会责任感，鼓励参赛队伍基于自身对社会热点或者校园场景的洞察，通过小程序来解决社会和校园问题，以实用性为前提进行创作，主题包括但不限于公益、健康医疗、环保、能源、养老、组织管理、智慧校园、智慧交通、智慧城市、智慧物流、与社会服务相关的物联网、食品安全方向等。

在“教育信息化 2.0 行动计划”的推进过程中，企业微信以其连接微信的独有优势提供了更广阔的校园应用场景。本次大赛同时鼓励参赛选手基于自身对校园场景的洞察，面向校园信息化和移动化平台建设，创造出更多更优的校园应用，选题可参考但不限于教学管理、实验实训、生活服务、文娱健体、社团活动、实习就业等。为此，小程序赛道

特别增设“企业微信最佳校园应用奖”。

(二) 赛制说明

小程序赛道分为报名&组队、提交作品、赛区选拔赛和全国总决赛四个阶段。

1. 报名&组队 (3月28日 10:00-5月20日 21:00)

参赛选手须在大赛官网 (<http://edu.weixin.qq.com/contest>) 报名并且组建队伍参加比赛, 即使单人参赛也要组建单人队伍。在组建队伍时, 应指定参赛作品是“小程序”, 从而获得本赛道的参赛资格。

2. 作品提交 (5月21日 10:00-5月29日 21:00)

各参赛队伍根据小程序的参赛作品要求, 设计和开发相应的参赛作品, 并在官网提交作品文件 (境内参赛队伍采用中文参赛、境外参赛队伍可以采用中文或英文参赛), 具体包括以下内容:

- (1) 介绍文档: 综合描述作品和团队情况, 内容应包括但不限于小程序说明、应用场景、解决的实际问题、技术开发方案 (包括小程序端和后台服务器端)、团队组成与分工等, 如果引用非团队成员的开发成果, 务必在文档中说明。文档要求提交 PDF 格式, 文件大小在 10M 以内。
- (2) 演示视频: 演示参赛作品的主要使用流程并配上讲解, 时长限在 3 分钟内, 在大赛官网直接上传视频文件。
- (3) 小程序 appid。

在作品提交截止后, 参赛队伍仍可以随时对作品进行完善, 但不能更改作品的主题和内容。在后续评审阶段, 参赛作品以当前阶段评审开始前提交的最后版本为准。

3. 赛区选拔赛 (6月1日-7月21日)

根据大赛发布的赛区范围, 7 个境内赛区参赛作品由各赛区组织专家进行线上初审和现场答辩评审, 境外赛区作品由大赛组委会组织专家仅进行线上评审, 最终确定各赛区的参赛队伍排名和奖项。

线上初审时间是 6 月 1 日-6 月 29 日, 所有作品将按照大赛制定的小程序作品评审标准统一进行评审。线上初审结束后, 将在大赛官方渠道公示各赛区前 15 名作品名单和相关信息, 公示期为 5 天。

公示期结束后，各赛区前 15 名的参赛队伍将晋级赛区决赛。赛区决赛将以现场答辩会的形式进行，参加赛区决赛的团队需提前准备答辩材料，包括答辩 PPT 和演示视频。现场评委由高校教师和微信人员组成，按照评分标准对选手的现场表现进行综合评分。

各赛区决赛在 7 月 3 日-7 月 21 日期间举行，具体地点和日程安排另行通知。受邀参加决赛的选手在赛区决赛期间的食宿由赛区统一安排，往返交通费及其他费用自理。

4. 全国总决赛（2020 年 8 月）

在赛区选拔赛的基础上，小程序赛道将组织相关专家进行作品汇评，确定 30 支参赛队伍晋级全国总决赛。具体晋级规则如下：

- 中国境内各赛区决赛的前 2 名参赛队伍直接晋级全国总决赛；
- 大赛组委会将组织评审专家对中国境内各赛区第 3-10 名作品和境外赛区赛品进行汇总评审，再从中选拔 16 支参赛队伍进入全国总决赛，最终共有 30 支参赛队伍晋级总决赛。

汇评结束之后，将在大赛官方渠道公示晋级全国总决赛的作品名单和相关信息，公示期为 3 天。

全国总决赛的现场比赛和颁奖仪式初步定于 2020 年 8 月在广州举行，具体安排将视情况另行通知。受邀参加决赛的选手在广州决赛期间的食宿由大赛组委会安排，往返交通费及其他费用自理。

（三） 评分标准

小程序类别评审将从定位、产品和技术等维度开展，具体标准如下：

【定位：30 分】

- 需求明确：产品具有明确需要解决的现实问题，有明确的目标用户和使用场景；
- 概念创新：在产品形态或对传统产品形态的互联网化改造方面有所创新等；
- 贴近实际：为用户生活带来便利或具有商业价值。

【产品：30 分】

- 使用体验：流程逻辑清晰，用户易懂易用，用户体验出色；
- 设计美观：UI 设计规范统一、美观精致；
- 运营规范：具有系统化和合适的运营方案，不存在过度营销现象（包括但不限于小程序就是广告平台，小程序涉及红包骚扰、诱导分享等）。

【技术：30分】

- 合理性：结合产品特点运用合适的技术解决问题；
- 可靠性：充分考虑各种边界条件，具有良好的可靠性；
- 性能：产品性能符合实际需求，并且能够提供有说服力的测试数据。

【其他：10分】

在赛区线上初审阶段，按照以下原则评分：

- 资料齐全：定位说明、产品设计、技术方案、应用分析等详细完整；
- 资料质量：资料格式规范，论述条理清晰，语言通顺，重点突出。

在赛区决赛和全国总决赛的现场赛中，按照以下原则评分：

- 汇报展示：在定位说明、产品设计、技术方案、应用分析等方面介绍条理清楚，重点突出；
- 回答问题：现场回答问题正确，简明扼要。

【特别说明】

- 参赛作品原则上应在 2019 年 8 月之后完成。
- 如果参赛作品属于 2019 年 8 月以前产品的升级版本，需要在文档中明确说明 2019 年 8 月之后完成的内容，大赛仅允许该部分内容参加比赛评审。如文档无明确说明，则视为不符合参赛要求。
- 进入赛区决赛和全国总决赛的参赛作品，参赛队伍将承诺未在其他赛事中以雷同作品参赛，否则将取消入围决赛资格。
- 每个阶段的成绩不带入下一阶段。

（四）奖项设置

1. 全国总决赛奖项

小程序赛道将设立全国总决赛一等奖和二等奖，如有表现特别优秀的队伍，大赛组委会可设立一名特等奖。另外，还将从适配企业微信的校园应用小程序中评选出最具高校人群洞察与解决具体校园场景问题的小程序，颁发“企业微信最佳校园应用奖”。

总决赛奖金池为 50 万元人民币（所有奖金均为税前金额），具体见下表。

奖项名称	数量	对象	奖励办法
特等奖	1	团队	证书，奖金 100000 元
一等奖	9	团队	证书，奖金 20000 元
二等奖	20	团队	证书，奖金 10000 元
企业微信最佳校园应用奖	2	团队	证书，奖金 10000 元

另外，晋级全国总决赛队伍的指导教师将荣获优秀指导教师奖，发放获奖证书。

2. 赛区奖项

对于中国境内各赛区，按照赛区选拔赛排名，分别以赛区提交作品数 5%、10%、15% 比例颁发各赛区一等奖、二等奖和三等奖，赛区奖颁发获奖证书。

得到教育厅对赛事级别认同的省/直辖市/自治区，如没有参赛队伍获得赛区奖项，其成绩最高的团队可获得赛区三等奖。

3. 其他奖励

入围全国总决赛的参赛队伍将获得 2020 年腾讯集团微信事业群校园招聘和实习招聘绿色通道资格，具体细则另行通知。

第三部分 小游戏赛道规程

（一）参赛作品要求

小游戏赛道的参赛作品应是注册为“游戏类目”的小程序，参赛队伍应以“创造”为主题进行创作，结合科学、教育、文化、体育等多个领域创造出既有意义且好玩的小游戏。参赛作品可以选择直接呈现游戏玩法，也可以把游戏玩法与内容深度融合起来，从艺术表现、玩法设计、关卡设置等多方面体现。

参赛作品必须遵循微信小游戏[设计指南](#)、[开发标准](#)和[《微信小游戏平台运营规范》](#)等相关协议及规定。参赛队伍应按照本规程要求，将参赛作品的相关说明文件上传至大赛官方网站（境内参赛队伍采用中文参赛、境外参赛队伍可以采用中文或英文参赛）。

（二）赛制说明

小游戏赛道分为报名&组队、提交作品、作品评审和全国总决赛四个阶段。

1. 报名&组队 (3 月 28 日 10:00–5 月 20 日 21:00)

参赛选手须在大赛官网 (<http://edu.weixin.qq.com/contest>) 报名并且组建队伍参加比赛, 即使单人参赛也要组建单人队伍。在组建队伍时, 应指定参赛作品是“小游戏”, 从而获得本赛道的参赛资格。

2. 提交作品 (5 月 21 日 10:00–6 月 30 日 21:00)

各参赛队伍根据小游戏的参赛作品要求, 设计和开发相应的参赛作品, 并在官网提交作品文件 (境内参赛队伍采用中文参赛、境外参赛队伍可以采用中文或英文参赛), 具体包括以下内容:

- (1) 介绍文档: 综合描述作品和团队情况, 内容应包括但不限于小游戏介绍、与主题结合、玩法介绍、技术实现方案、团队组成与分工等, 如果引用非团队成员的游戏创意或开发成果, 务必在文档中说明。文档要求提交 PDF 格式, 文件大小在 10M 以内。
- (2) 演示视频: 演示小游戏的整体思路、介绍和玩法并配上讲解。演示参赛作品的主要使用流程, 时长限在 3 分钟内, 在大赛官网直接上传视频文件。
- (3) 小游戏 appid。

在作品提交截止后, 参赛队伍仍可以随时对作品进行完善, 但不能更改作品的主题和内容。在后续评审阶段, 参赛作品以当前阶段评审开始前提提交的最后版本为准。

3. 作品评审 (7 月 1 日–7 月 21 日)

根据大赛发布的赛区范围, 参赛作品由腾讯微信组织企业专家进行线上评审, 确定晋级全国总决赛的 20 个作品, 并在大赛官方渠道公示晋级作品名单和相关信息, 公示期为 5 天。

4. 全国总决赛 (2020 年 8 月)

全国总决赛的现场比赛和颁奖仪式初步定于 2020 年 8 月在广州举行, 具体安排将视情况另行通知。受邀参加决赛的选手在广州决赛期间的食宿由大赛组委会安排, 往返交通费及其他费用自理。

(三) 评分标准

小游戏类别评审将从基础体验、内容和玩法等维度开展, 具体标准如下:

【基础体验：30 分】

- 完成度：游戏内容、玩法设计、技术实现完整，游戏逻辑清晰；
- 美术：画面设计美观，能够结合竞赛主题相关元素；
- 音乐：游戏音乐与游戏画面、节奏协调配合，代入感强。

【内容：30 分】

- 主题理解：充分理解竞赛主题，体现团队对主题的思考；
- 结合程度：能够巧妙合理结合竞赛主题特色与小游戏特点；
- 传播效果：能够达到让玩家传播正确价值观的效果。

【玩法：30 分】

- 创新性：在游戏系统策划、玩法设计上体现创意，避免抄袭；
- 趣味性：游戏在剧情、操作、关卡等方面应当具有正面积极的趣味，可玩性强；
- 社交设计：合理利用社交关系链，社交裂变玩法巧妙，避免强制、诱导分享。

【其他：10 分】

在赛区线上初审阶段，按照以下原则评分：

- 资料齐全：游戏玩法介绍、与游戏主题结合说明、设计图案等详细完整；
- 资料质量：资料格式规范，游戏逻辑清晰，语言通顺，重点突出。

在赛区决赛和全国总决赛的现场赛中，按照以下原则评分：

- 汇报展示：游戏玩法、游戏主题结合、设计方案等内容讲述条理清楚，重点突出（建议结合 PPT 或视频演示）
- 回答问题：现场回答问题正确，简明扼要。

【加分项：5 分】

- 参赛作品开发完成，提交审核并成功上线发布。
- 参考线上用户的数据和反馈。

上线发布流程具体参考：

<https://developers.weixin.qq.com/minigame/dev/guide/#%E6%8F%90%E4%BA%A4%E5%AE%A1%E6%A0%B8>

【特别说明】

- 参赛作品原则上应在 2019 年 8 月之后完成。
- 进入全国总决赛的参赛作品，参赛队伍将承诺未在其他赛事中以雷同作品参赛，否则将取消入围决赛资格。
- 每个阶段的成绩不带入下一阶段。

（四）奖项设置

1. 全国总决赛奖项

小游戏赛道的全国总决赛设立一等奖和二等奖及四个单项奖（最佳创意奖、最佳音乐奖、最佳美术奖、最佳趣味奖、最佳商业潜力奖），如有表现特别优秀的队伍，大赛组委会可设立一名特等奖。

总决赛奖金池为 34 万元人民币（所有奖金均为税前金额），具体见下表。

奖项名称	数量	对象	奖励办法
特等奖	1	团队	证书，奖金 100000 元
一等奖	4	团队	证书，奖金 20000 元
二等奖	15	团队	证书，奖金 10000 元
最佳创意奖	1	团队	证书，奖金 2000 元
最佳美术奖	1	团队	证书，奖金 2000 元
最佳技术奖	1	团队	证书，奖金 2000 元
最佳趣味奖	1	团队	证书，奖金 2000 元
最佳商业潜力奖	1	团队	证书，奖金 2000 元

另外，晋级全国总决赛队伍的指导教师将荣获优秀指导教师奖，发放获奖证书。

2. 全国三等奖

除入围全国总决赛的作品之外，本赛道将评选出 60 个作品颁发全国三等奖，发放获奖证书。具体评选方法如下：

- 对于其他未入围全国总决赛的作品，根据作品评审的成绩进行赛区排名，中国境内各赛区中成绩排名靠前的 3 个作品直接获奖；
- 其余作品以及境外作品进行总体汇评，另外再选择 39 个作品获奖。

3. 其他奖励

入围全国总决赛的参赛队伍将获得 2020 年腾讯集团微信事业群校园招聘和实习招聘绿色通道资格，具体细则另行通知。

第四部分 大赛组织与管理

1. 竞赛组织

本次大赛设立指导委员会、组织委员会和专家委员会，设立主任 1 名，副主任和委员若干。其中指导委员会负责审定大赛的主题和策划方案，指导组织委员会的工作，确保大赛工作长期、稳定、高效地开展；专家委员会的主要职责是依据公开、公平、公正的原则独立开展赛事的评审工作；组织委员会的主要职责如下：

- 负责竞赛相关各方的联络与协调；
- 制定大赛的主题、方案、规程和技术文件，组织实施竞赛并负责解释；
- 确定竞赛区域和规模以及奖项设置；
- 宣传、推广与运营竞赛品牌；
- 发布（公示）与竞赛相关的各项信息；
- 依据公开、公平、公正的原则独立组织全国总决赛的评审工作；
- 对竞赛过程中的争议或申诉提出处理意见，做出仲裁；
- 协调组织各赛区的组织委员会和专家委员会。

各境内赛区设立一个赛区组织委员会和一个赛区专家委员会，各设立主任 1 名，副主任和委员若干。其中赛区专家委员会的主要职责是依据公开、公平、公正的原则独立开展赛事的评审工作；赛区组织委员会的主要职责如下：

- 负责竞赛相关各方的联络与协调；
- 参与制定大赛的方案、规程和技术文件，组织实施赛区竞赛；
- 宣传、推广与运营竞赛品牌；
- 发布（公示）与赛区相关的各项信息；
- 组织和管理赛区竞赛，培训竞赛相关工作人员与志愿者。

中国境内赛区（不包括香港、澳门及台湾地区）选拔赛的组织和管理由赛区组委会和赛区专委会负责，境外赛区由大赛组委会负责组织和管理。

2. 违规处理

参赛项目必须真实、健康、合法，如发现以下违规情况，大赛组委会有权取消参赛队伍的参赛资格。

- 参赛报名信息作弊或造假；
- 在参赛过程中出现违反相关法律、法规、政策规定以及微信相关规则的行为；
- 涉嫌抄袭或侵犯他人知识产权的行为；
- 提交的作品涉及不健康、淫秽、色情或毁谤第三方的内容；
- 在比赛过程中发现或者被举报认定存在的其他违规行为。

3. 申诉与仲裁

参赛队伍或选手对不符合大赛规定的设备、工具和软件，有失公正的评判和奖励以及工作人员的违规行为等，均可向大赛组委会提出申诉。组织委员会负责受理比赛中提出的申诉并进行调解仲裁，以保证大赛的顺利进行和大赛结果的公平公正。组织委员会作出的仲裁结果为终局决定。

申诉报告应明确申诉内容，指定一名成员作为联系人，并要有参赛队伍所有成员的签名，否则申诉将不予以受理。

组织委员会将在收到申诉报告之日起 5 个工作日内予以受理，并认真审核和处理。

4. 其他

本竞赛规程的最终解释权归“中国高校计算机大赛——微信小程序应用开发赛”组织委员会所有。