

“大赛”简介

1. 大赛历史

“中国大学生计算机设计大赛”（简称“大赛”）始创于 2008 年，已经举办了 12 届 58 场赛事。开始由教育部文科计算机基础教指委独立发起主办，从第 3 届开始，理工类计算机教指委也参与主办，至第 5 届，计算机类专业教指委也参与主办，目前参赛对象遍及当年在校所有专业的本科生。

“大赛”每年举办一次，决赛时间在当年 7 月中旬至 8 月下旬。

除了教育部计算机相关教指委参与主办，2011 年-2016 年，中国教育电视台参与了主办；2017 年，中国高教学会参与了主办；2018 年，中国青少年新媒体协会参与了主办。2019 年被列入全国大学学科竞赛排行榜名单。

2. 大赛前提

“三安全”是“大赛”的前提。

“大赛”要确保“三安全”，即竞赛项目内容要符合宪法、法律、法规；所有往来的经费必须要符合国家财务制度，财务委托承办院校处理；保证参赛者的人身（包括选手、指导教师、竞赛评委，以及与大赛相关的志愿者等其他人员）安全。

3. 大赛目标

“三服务”是大赛的目标。

“大赛”是本科生计算机应知应会理论学习实践的一种形式，目标是提高大学生综合素质，具体落实、进一步推动高校本科面向 21 世纪的计算机教学的知识体系、课程体系、教学内容和教学方法的改革，引导学生踊跃参加课外科技活动，激发学生学习计算机知识技能的兴趣和潜能，为培养德智体美全面发展、具有运用信息技术解决实际问题的综合实践能力、创新创业能力，以及团队合作意识的人才服务。

宗旨是服务于学生，具体说是“三服务”：

（1）为学生社会就业的需要服务；（2）为学生本专业的需要服务；（3）为把学生培养成创新创业人才的需要服务。

最终是以赛促学，以赛促教，以赛促创。

4. 大赛性质

“计算机大赛”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“三公”，即公开、公平、公正。

“大赛”章程完备，操作规范，自 2009 年开始，每年的参赛指南均由出版社正式出版，这种让社会监督、检验赛事的作为，为全国所有 200 多个面向大学生的竞赛所仅有。

5. 大赛对象与竞赛分类

(1) “大赛”的参赛对象是当年本科所有专业的在校学生。

(2) “大赛”竞赛项目目前分设：软件应用与开发、微课与教学辅助、物联网应用、大数据、人工智能、信息可视化设计、数媒中华优秀传统文化元素、数媒动漫与微电影、数媒游戏与交互设计，以及计算机音乐创作等领域。

其中计算机音乐创作类是我国大陆目前唯一针对大学生的国字号的赛事。

6. 大赛现况

(1) 2019 年国家官网公布，赛事被列入全国大学学科竞赛排行榜名单。

(2) “大赛”以三级竞赛形式开展，校级初赛——省级复赛——国家决赛。省赛由各省的计算机学会、省计算机教学研究会、省计算机教指委或省教育厅（市教委）出面主办的。

由省教育厅一级参与或继续出面主办省级选拔赛的有天津、辽宁、吉林、黑龙江、上海、江苏、安徽、福建、山东、湖南、广东、海南、云南、四川、甘肃、新疆。

(3) “大赛”作品贴切实际，有些直接由企业命题，与社会需要相结合，有利于学生动手能力的提升，有利于创新创业人才的培养。参赛院校逐年增多，由 2008 年（第 1 届）的 80 所院校，发展到 2019 年（第 11 届）的 600 多所；参赛作品数，由 2008 年的 242 件，发展到 2019 年的 10000 多件（参加省级赛作品数）。

作品质量也逐年提高，有些作品为 CCTV 所采用，有些已商品化。由于“大赛”秉承公开、公平、公正的宗旨，在全国已形成有着相当影响的赛事，目前，参赛本科院校数过半，211 院校数过半，985 大学数过半。

7. 结束语

“大赛”以“三安全”为前提，以“三服务”为目标，以“三公”为生命线，从筹备开赛到现在，经过十多年来的艰苦努力，赢得了参赛师生的支持和信任。支持与主办这一“大赛”，使师生受益，使学校受益，使社会受益，使国家受益。

（大赛组委会整理 2019 年 12 月 18 日）