

中国大学生计算机设计大赛（高职高专）函件

关于举办 2026 年（第 4 届） 中国大学生计算机设计大赛（高职高专）的 通 知

中计赛（高职）函【2026】02 号

高职高专各相关院校：

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

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，目前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。

4C 在 2013 年、2014 年曾举办面向全国高职高专院校学生的国家级赛事。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学生的校级赛与省级赛。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 年开始重启 4C（高职）国家级赛事。2025 年（第 3 届）中国大学生计算机设计大赛（高职高专）在上海出版印刷高等专科学校顺利成功举办。

4C（高职）参赛对象为全国高校 2026 年在籍的高职高专学生（含粤港澳大湾区学生）。高校预科生、本科生、研究生均不在其列。

4C（高职）以校级赛、省级赛、国家级赛三级竞赛形式开展，本次大赛的报名、省赛和国赛均在大赛网站实现。国赛只接受省级赛上推的高职高专学生的参赛作品。

4C（高职）目前只设一个赛区。赛事内容设 7 个大类，分别是：
（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；
（7）企业赛道（内容限于以上 6 个赛道内容。详见附件 2）。

2026 年（第 4 届）中国大学生计算机设计大赛（高职高专）由中国大学生计算机设计大赛（高职高专）组织委员会主办，由上海电子信息职业技术学院承办。

国赛地点：上海

国赛时间：2026 年 8 月 21 日-25 日。

大赛网站：<http://www.dxsjsjds.cn>

请高职高专各相关院校、4C 省级赛组委会，根据大赛通知和竞赛规程要求，积极组织学生参赛，并对指导教师工作量及参赛经费等方面予以大力支持。

附件 1 中国大学生计算机设计大赛（高职高专）简介

附件 2 2026 年（第 4 届）中国大学生计算机设计大赛（高职高专）竞赛规程

附件 3 中国大学生计算机设计大赛（高职高专）大赛咨询联系方式

中国大学生计算机设计大赛（高职高专）组织委员会

2026 年月 2 月 2 日



附件 1

中国大学生计算机设计大赛（高职高专）简介

1. 大赛历史

中国大学生计算机设计大赛（高职高专），简称“4C（高职）”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。2025 年（第 3 届）中国大学生计算机设计大赛（高职高专）在上海出版印刷高等专科学校顺利举办，经过省一级的上推，来自全国 19 个省（市）172 所学校的 436 支队伍参加了此次国家级决赛。

大赛每年举办一次。国赛决赛时间是当年 8 月。

2. 大赛前提

“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，务必保证参与者的人身安全。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。

3. 大赛目标

“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）为就业能力的提升服务；
- （2）为专业能力提升，满足学生升本的需要服务；
- （3）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。

大赛是高职高专计算机课程理论教学实践活动的组成部分，是高职高专阶段计算机技术应用“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。

4. 大赛性质

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。

5. 大赛对象

国赛参赛对象，是全国高等院校当年在籍高职高专学生。

6. 大赛分类

竞赛内容目前分设：软件应用与开发、微课与 AI 辅助教学、人工智能应用、数字媒体静态设计、数字媒体动漫与短片、数字媒体游戏与交互设计等 6 大类。另有企业赛道，其内容限于上面的 6 个赛道的内容。

2026 年数字媒体类作品的主题统一为：中国古建筑中的民居、官府、皇宫，以及桥梁等——属中华传统文化范围（时间限在 1911 年前）。

大赛以三级竞赛形式开展，校级赛—省级赛—国家级赛。校级赛可自行组赛。省级（包括省赛、跨省区域赛和省级联赛）依托于中国大学生计算机设计大赛省级赛组委会。有条件的省，也可以可自行、独立组赛。没有省级赛的省（直辖市、自治区）可通过学校直报相当于省一级的直报赛区（由上海出版印刷高等专科学校与上海浦东职业技术学院组成）上推到国赛。

7. 结束语

中国大学生计算机设计大赛（高职高专）以“三安全”为前提，以“三服务”为目标，以“三公”为原则，需要高职高专院校师生积极组团参赛。

中国大学生计算机设计大赛（高职高专）的发展，将进一步地让高职高专的师生受益、让学校受益、让社会受益，更好地服务于国家利益！

4C（高职）组委会秘书处整理（2026 年 2 月 10 日）

附件 2

2026 年（第 4 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 2026 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，国赛接受省级赛（或相当省级赛直报赛区）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）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 2~9 名高职高专学生组成，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）竞赛时间安排

（1）校级赛与省级赛：3 月-6 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 21 日-25 日。

（3）国赛评审结果公示与发布时间：10 月。

四、4C（高职高专）国赛作品奖项设置

作品奖项为推荐到国赛学校数的 3 倍，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、竞赛主题与分组

2026 年（第 4 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）数字媒体含静态设计（5）数字媒体动漫与短片（6）数字媒体游戏与交互设计。另设企业赛道，内容限于上述 6 个赛道的内容。

2026 年数字媒体类作品的主题统一为：中国古建筑中的民居、官府、皇宫与桥梁等——属于中华优秀传统文化范围（时间限在 1911 年前）。

内容仅限于我国历史上（1911 年以前）建筑相关成就，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工匠——弘扬中华优秀工匠精神。
- （3）中国古代杰出的建筑著作——弘扬中华优秀建筑科学专著。
- （4）中国古代建筑文化——弘扬中华优秀自然科学文明和优秀文化传承。

六、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）。

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(限于唐宋诗词)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。本类作品选题限定于人工智能通识课/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) 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。

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、大语言模型、图像处理与模式识别方法研究、机器学习方法研究等。

(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。这类作品不一定需要代码实现，但需提供完整的 AIGC 方案，且必须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. 数字媒体静态设计

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建筑中的民居、官府、皇宫与桥梁等——属于中华传统文化范围（时间限在 1911 年前）为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“五、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) 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. 数字媒体动漫与短片

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建筑中的民居、官府、皇宫与桥梁等——属于中华传统文化范围（时间限在 1911 年前）为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“五、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) 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。

6. 数字媒体游戏与交互设计

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建筑中的民居、官府、皇宫与桥梁等——属于中华传统文化范围（时间限在 1911 年前）为主题进行创作，主题的内容限定与说明，参见“五、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) 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。

7. 企业赛道

企业赛道内容限于 6 个赛道内容的范围。

可通过国赛平台（<http://www.dxsjsjds.cn>）查询具体信息。

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（2025.7.1~2026.6.30）完成的原创作品；与 2025.7.1 之前校外展出或获奖的作品雷同的作者的往期作品，不得重复参赛。

2. 每件作品的参赛者由同一所院校的 2~9 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 5 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》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 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 省 级 赛 区 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 区 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
60% 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
(<http://www.dxsjsjds.cn>) 完 成 信 息 填 报 和 核 查 工 作 , 截 止 日 期 均 为 2026 年 6
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、参赛作品上推途径

1. 赛事以校级初赛—省级（或相当省级赛）复赛—国家级决赛等三级赛形式进行。

2. 校级赛各自进行。以不多于 60%的合格作品数上推到省级赛（或相当于省级赛）。

3. 省级赛上推到国赛途径：

（1）由 4C 省级赛（或相当于省级赛）组委会上推，不多于参赛作品的 60%且为参赛院校数的 3 倍的作品数上推到国赛。

（2）有条件的省，在 4C 省级赛的指导下，由 4C（高职）院校，独立组织赛事，按规定比例上推到国赛，如海南省。

（3）没有条件组织省级赛的省（直辖市、自治区）的学校作品，经校赛后，以学校为单位，上报直报赛区。

全国直报赛区，相当于省级赛区，由上海出版印刷高等专科学校与上海浦东职业技术学院联合组成。

九、大赛主办单位、承办单位、国赛地点与决赛时间

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：上海电子信息职业技术学院

国赛地点：上海

国赛时间：2026 年 8 月 21 日-25 日。

附件 3

中国大学生计算机设计大赛（高职高专）信息咨询联系方式

(请查阅大赛官网 <http://www.dxsjsjds.cn>)