

中国高校计算机大赛

2024 “中国高校计算机大赛—人工智能创意赛”

通 知

“中国高校计算机大赛”（China Collegiate Computing Contest，简称C4）由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于2016年创办，产生了广泛影响，并已被列入中国高等教育学会“全国普通高校大学生竞赛排行榜”竞赛项目。2024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，其中“人工智能创意赛”由浙江大学、百度公司联合承办。该竞赛旨在贯彻落实《高等学校人工智能创新行动计划》，激发学生的创新意识，提升学生人工智能创新实践应用能力，培养团队合作精神，促进校际交流，丰富校园学术气氛。

竞赛面向全球高校在校生，学生可以以个人或团队形式参赛，参赛作品的创意须围绕人工智能核心技术，充分体现技术的先进性及解决方案的领先水平。竞赛报名及初赛作品提交截止时间：2024年8月15日。有关竞赛要求和竞赛流程等事项见“竞赛规程”（附件1）。

请各高校积极组织学生参赛，并在指导教师工作量认可及参赛队伍经费等相关方面给予大力支持。

竞赛详情请登录<http://aicontest.baidu.com> 查询。

附件1：2024“中国高校计算机大赛—人工智能创意赛”竞赛规程

附件2：2024“中国高校计算机大赛—人工智能创意赛”组织机构名单

全国高等学校计算机教育研究会
2024年6月



附件 1:

2024 “中国高校计算机大赛—人工智能创意赛”

竞赛规程

2024 “中国高校计算机大赛—人工智能创意赛”（以下简称“竞赛”）由全国高等学校计算机教育研究会主办，浙江大学、百度公司联合承办。该竞赛是面向全球高校各专业在校学生的科技类竞赛活动，旨在激发学生的创新意识，提升学生人工智能创新实践应用能力，培养团队合作精神，促进校际交流，丰富校园学术气氛，推动“人工智能+X”知识体系下的人才培养。

欢迎全球范围高校积极投递作品，鼓励高校教师积极参与指导。

一、报名要求

本届竞赛面向中国及境内外高等学校在读学生（含本科、硕博研究生等）。具体要求如下：

1. 参赛队员不限专业；
2. 可单人参赛或自由组队，每支参赛队伍的队员须来自同一个学校，人数最多不超过 3 人，允许跨年级、跨专业组队；同一参赛队员只允许报名参加一个队伍；
3. 参赛队员必须为高等学校在册在校学生，报名须保证个人信息准确并真实有效；
4. 每支参赛队伍须有一名指导教师，且指导教师必须为参赛队伍所属高校的在职正式职工；
5. 竞赛期间，每支队伍有且仅有一次队员及指导教师个人信息的修正、更换机会。

二、作品要求

参赛作品须围绕人工智能核心技术，探索有具体落地场景的技术应用创意方案，如人工智能技术在工业、农业、医疗、文化、教育、金融、交通、公共安全、日常生活、公益等行业领域的应用探索。

竞赛采用开放命题，参赛作品须基于百度飞桨及文心大模型相关技术，在飞桨 AI Studio 星河社区完成相关模型开发、模型部署、模型调用和产品托管/上线的全流程。参赛者应充分发挥创新能力，自由探索应用场景并自行获取相关数据，最终提交具有原创性并能够进行可视化应用展示的参赛作品。

本届竞赛有且仅有一个赛道，竞赛将引导参赛学生关注人工智能最新技术，将作品设计与实现落实到具体的开发工具与开发行为上。

具体参赛要求如下：

1. 关于模型设计、训练与部署

参赛者可基于对某一行业的洞察，自行选择技术创意应用场景，要求参赛作品须使用飞桨 AI Studio 星河社区进行模型的设计与训练。

以下为两类模型选型的指定开发方式：

(1) 在小模型上，选手可以选择 PaddleX 零代码模型产线进行模型的训练与部署，也可以在线上 Notebook 上通过构建代码进行模型的训练与部署，二者任选其一；

(2) 在大模型上，选手可以使用飞桨 AI Studio 星河社区中的 ERNIE SDK 调用文心大模型。

2. 关于产品上线

参赛者可自行选择技术创意应用场景，要求参赛作品须使用飞桨 AI Studio 星河社区进行网站的托管与上线。

以下列举几类常用的部署需求：

(1) 模型/后端部署：选手可以在飞桨 AI Studio 星河社区的 Notebook 项目中指定 python 脚本，根据平台引导进行服务部署。最终，用户可以直接打开平台给定的链接，访问选手的产品。

(2) 静态网页部署：选手可以在飞桨 AI Studio 星河社区的 Notebook 项目中指定相关网页脚本，根据平台引导进行服务部署。最终，用户可以直接打开平台给定的链接，访问选手的产品。

(3) 边缘推理部署：在飞桨 AI Studio 星河社区的模型产线中进行特定型号硬件的部署包下载。

3. 关于其他可用于产品效果验证的简易开发工具

(1) *Gradio/Streamlit 部署*: 选手可以在飞桨 AI Studio 星河社区的应用中心选择“代码创建应用”，进行网站开发。最终，用户可以直接打开平台给定的链接，访问选手的产品。

(2) *零代码应用部署*: 选手可以在飞桨 AI Studio 星河社区的应用中心选择“零代码应用”，进行对话式、绘画式或 Agent 应用零代码快速开发与线上部署。最终，用户可以直接打开平台给定的链接，访问选手的产品。

4. 其他重要说明

以上提到的模型设计、训练、部署与产品的上线环节，都需要在飞桨 AI Studio 星河社区进行，选手最终提交的内容须包括每个环节对应的所属 ID 或链接，通过有效的过程管理，杜绝任何可能发生的技术造假、剽窃和往年作品重复投递行为。

飞桨 AI Studio 星河社区 (<https://aistudio.baidu.com>) 提供零代码模型训练与部署产线及大模型 ERNIE SDK 调用，可高效开发高质量的小模型与大模型应用，并实现最终的网站产品云端部署。

注：以上平台相关学习、安装资料均可在竞赛官网 (<http://aicontest.baidu.com>) 的学习资料版块中获取。

三、赛制说明

竞赛分为初赛、复赛、全国总决赛三个阶段，在各阶段，参赛队伍须按照要求按时、合规地提交参赛作品。

1. 作品提交规则

初赛：参赛者须按要求提交项目创意书及团队介绍，内容应包括作品参赛作品简介，参赛作品创意点、应用场景、技术流程框架、产品预期功能清单与形态、开发排期、团队分工等。

复赛：参赛者须基于初赛创意完成作品的开发，提供作品说明书（Word 文件）、项目展示（PPT 文件）、作品可视化展示视频（3 分钟短视频，重点在于产品交互演示和实际使用场景展示，非 PPT 录制讲解），以及作品在飞桨星河社区的上线链接。在 AI Studio 开源的项目将有一定加分。

历届竞赛优秀项目示例：

<https://aistudio.baidu.com/aistudio/projectdetail/1322738>

全国总决赛：参赛者须通过现场路演汇报的形式，全方位呈现作品实现过程及最终作品。

2. 作品评审规则

● 选题定位 25%

- (1) 选题及定位
- (2) 新颖性和独创性
- (3) 创意落地可行性

● 社会价值 20%

- (1) 用户需求贴合度
- (2) 市场价值及推广性

● 技术能力 45%

- (1) 技术过程
- (2) 数据基础

● 材料规范性 10%

- (1) 资料完整性与逻辑条理
- (2) 语言文字和附件素材

3. 晋级规则

评审专家以竞赛专家委员会的专家为主，秉持公平、公正的原则进行评审，竞赛组织委员会负责相关流程的组织和监督。初赛和复赛均采用线上评审方式，全国总决赛采取现场答辩的评审方式。竞赛分中国境内七大赛区及港澳台、海外赛区（具体见“七、组织管理”），复赛结果公布时，将同时选拔出区域优秀参赛团队。各阶段晋级规则如下：

● 初赛晋级规则

根据报名队伍数量情况确定晋级比例，评选晋级复赛的队伍。

● 复赛晋级规则

通过对参赛项目的综合评选，评选出区域一、二、三等奖并颁发相应证书，获奖团队总数量不超过该赛区提交有效作品队数的三分之一。

晋级总决赛：在复赛基础上选送不超过 60 支参赛队伍进入全国总决赛；若某赛区晋级复赛项目数大于或等于 5 个作品，则此赛区第一名将自动晋级总决赛。

● 全国总决赛晋级规则

按复赛入围队伍现场路演答辩情况评选出最终获奖名单，按决赛奖项设置颁发相应的证书及奖金。

另外，竞赛鼓励原创性工作，要求作品的核心创意和主要开发过程在大赛期间独立完成，下列几种作品情况不建议推荐晋级下一轮：

(1) 未落实到飞桨 AI Studio 星河社区上具体的开发工具与开发行为上的项目；

(2) 已产业化的项目；

(3) 历届获奖作品或同类国家级赛事中已获奖作品，并未有新的实质性技术突破。

同时，针对不建议晋级的作品，竞赛公示期接受所有参赛人员与非参赛人员的监督。如有以上情况，各类人员可随时向竞赛组织委员会举报申诉；一经查实，相应作品将取消晋级资格。

四、奖项设置

本次竞赛的评审结果由竞赛专家委员会审定，并在竞赛官方网站公布。获奖证书由竞赛组织委员会统一印制、颁发，颁奖典礼在全国总决赛评审结束后进行。本次竞赛具体设置以下奖项：

1. 复赛奖项

复赛中，在统一评审参赛作品基础上，分别产生各赛区的一、二、三等奖并颁发证书，具体奖项数量及名单由竞赛组织委员会根据各区域参赛队伍数量和作品质量确定。

2. 全国总决赛奖项

全国总决赛中，根据最终成绩排名设置一等奖、二等奖、三等奖及优秀指导教师奖等，颁发证书及奖金（税前）。

具体奖项数量及金额情况如下表所示：

奖项	名额	奖金（元）
特等奖 (视竞赛情况设置)	1	20000
一等奖	8	5000
二等奖	16	3000
三等奖	若干	2000

创新应用奖	若干	1000~2000
优秀指导教师奖	15	2000

说明：

(1)竞赛专家委员会将根据决赛作品质量决定是否设置特等奖,若不设置,该名额转为一等奖。

(2)创新应用奖:为鼓励人工智能技术赋能产业升级,将从所有参赛队伍中选拔出若干高质量的有实践应用价值的优质项目,提供1000~2000元的奖金,激励选手关注生活与生产的实际需求和用户价值,助力技术落地。

五、时间及报名安排

1. 时间安排

时间	赛程安排
2024年8月15日	报名及初赛材料提交截止
2024年10月10日	复赛材料提交截止
2024年11月中下旬	全国总决赛现场答辩/颁奖典礼
AI大模型创意训练营时间及地点另行通知	

2. 报名交流方式

(1) 登录“人工智能创意赛”竞赛平台

(<http://aicontest.baidu.com>) 报名,或“中国高校计算机大赛”网站(<http://www.c4best.cn>) 交流。

(2) 官方指定竞赛日常训练平台:

百度飞桨星河社区(AI Studio): <https://aistudio.baidu.com>

(3) 竞赛官方邮箱: aicontest@baidu.com

(4) 竞赛官方交流QQ群: 599725656

3. AI大模型创意训练营

本届竞赛将配套举办AI大模型创意训练营,其主题包括但不限于:大模型技术理论、Prompt提示词与大模型基础技术、技术案例实践、产品经理与商业思维培训等内容。训练营仅限于参赛选手申报参加,通过项目筛选的方式进行。详细信息以官方通知为准。

4. 其他

本次竞赛不收取任何报名费用，入选全国总决赛的参赛队员在决赛期间的食宿由竞赛组织委员会安排，往返交通费及其他费用自理。

六、违规处理

以下情况将视为违规，竞赛组织委员会有权取消参赛队伍的参赛资格：

1. 参赛报名信息作假；
2. 在参赛过程中出现违反相关法律、法规的行为；
3. 作品涉嫌抄袭，侵犯他人知识产权等；
4. 作品涉及不健康、淫秽、色情或毁谤第三方等内容；
5. 参赛期间发现或被举报认定存在的其他违法、违规行为；
6. 已产业化的项目，历届获奖作品或同类赛事中已获奖作品，并未有新的实质性技术突破。

七、组织管理

本次竞赛设立竞赛指导委员会、竞赛专家委员会和竞赛组织委员会。各委员会的主要职责如下：

1. 竞赛指导委员会

(1) 负责对竞赛的各项活动提供指导和咨询，包括对竞赛主题，专家遴选，竞赛专家委员会、竞赛组织委员会的组织结构、职责范围等提供指导和建议。

(2) 负责听取竞赛组织委员会对于竞赛运行情况的报告，对于竞赛中出现的问题提供咨询建议，为竞赛发展制定规划。

(3) 负责监督竞赛专家委员会、竞赛组织委员会的工作，确保竞赛长期、稳定、高效地开展。

2. 竞赛专家委员会

(1) 负责确定竞赛的主题，制定竞赛的命题原则。

(2) 负责确定竞赛的评审原则、评审工作流程、评分标准及细则，协调竞赛的奖项设置，督促并监督竞赛的评审。

(3) 负责审定竞赛的最终获奖名单。

(4) 负责处理竞赛过程中的申诉，对有关争议进行仲裁，对于仲裁结果具有终审权。

3. 竞赛组织委员会

- (1) 负责具体落实竞赛的各项组织、实施工作。
- (2) 负责制定竞赛主题方案、规程及执行实施。
- (3) 负责竞赛品牌的宣传、推广。
- (4) 负责竞赛获奖结果的公示与查询。
- (5) 组织召开各竞赛委员会的工作会议。
- (6) 其他相关赛务工作。

本次竞赛按地区划分,各赛区设分赛区组织委员会,负责该地区的组织工作。中国境内七大赛区选拔赛的组织和管理由各赛区组织委员会负责,港澳台及海外赛区由竞赛组织委员会负责组织和管理。具体赛区安排如下:

东北赛区:黑龙江、吉林、辽宁

华北赛区:北京、天津、河北、内蒙古

华东赛区:上海、山东、江苏、浙江、福建、安徽

华中赛区:河南、湖北、湖南、江西

西北赛区:陕西、青海、甘肃、山西、宁夏、新疆

西南赛区:四川、重庆、贵州、云南、西藏

华南赛区:广东、广西、海南

港澳台及海外赛区:港澳台地区及海外地区

八、其他

本规程的最终解释权归“中国高校计算机大赛—人工智能创意赛”组织委员会所有。

“中国高校计算机大赛—人工智能创意赛”组织委员会
2024年6月

附件 2:

2024 “中国高校计算机大赛—人工智能创意赛”

组织机构名单

一、竞赛指导委员会

主 任：潘云鹤（浙江大学）

委 员：（按笔画顺序排序）

王海峰（百度公司）

古天龙（桂林电子科技大学）

庄越挺（浙江大学）

刘 挺（哈尔滨工业大学）

刘成林（中国科学院大学）

李 波（北京航空航天大学）

周 杰（清华大学）

高新波（重庆邮电大学）

黄河燕（北京理工大学）

焦李成（西安电子科技大学）

曾志刚（华中科技大学）

二、竞赛专家委员会

主 任：吴 飞（浙江大学）

副主任：薛向阳（复旦大学）

委 员：（按笔画顺序排序）

马志新（兰州大学）

王万良（浙江工业大学）

王瀚漓（同济大学）

朱 强（浙江大学）

孙凌云（浙江大学）

李轩涯（百度公司）

李厚强（中国科学技术大学）

肖春霞（武汉大学）

吴 帆（上海交通大学）

沈红斌（上海交通大学）
张笑钦（温州大学）
陈松灿（南京航空航天大学）
金小刚（浙江大学）
赵铁军（哈尔滨工业大学）
查正军（中国科学技术大学）
侯 彪（西安电子科技大学）
俞 俊（杭州电子科技大学）
常 毅（吉林大学）
彭宇新（北京大学）
韩亚洪（天津大学）
黎 铭（南京大学）
薛建儒（西安交通大学）

三、竞赛组织委员会

主 任：何钦铭（浙江大学）
副主任：（按笔画顺序排序）
计湘婷（百度公司）
秘书处：（按笔画顺序排序）
吴 琛（浙江大学）
周方棣（百度公司）
委 员：（按笔画顺序排序）
毛新军（国防科技大学）
刘贵松（西南财经大学）
陈立萌（浙江大学）
张 宇（哈尔滨工业大学）
林 菲（杭州电子科技大学）
欧阳元新（北京航空航天大学）
梅魁志（西安交通大学）
程杰仁（海南大学）