附件一：

**“第二届全国高校云计算应用创新大赛”赛项概要**

一、大纲

全国高校云计算应用创新大赛是面向全国高校开展的云计算竞赛活动，旨在培养学生在云计算方面的学习能力、创新意识和动手能力，为全国高校云计算教育教学和研究创新成果提供一个集中展示的平台。通过此次竞赛，搭建云计算科技创新成果展示和交流的平台，激励高校对云计算应用创新人才的培养，促进云计算创新成果在企业生产实践中的应用，培育和推广基于云计算应用的创新型科研成果，推动云计算产业的发展。

二、组织与管理

本赛项成立执行委员会，设主任、副主任和委员，负责本赛项的组织实施。赛项执行委员会下设专家委员会、仲裁委员会及秘书处，负责赛项的运行和管理。专家委员会根据科学、规范、高效、务实、公开、公平、公正的原则，独立开展各项评审工作；仲裁委员会对本赛项组织过程中的问题和争议进行仲裁；秘书处负责本赛项的各项组织工作。

1.执行委员会

（1）审定赛项方案和相关规程；

（2）审定赛项相关的技术文件；

（3）审定赛项设备及相关器材、工具。

2.专家委员会

（1）制定赛项方案、相关规程和技术文件，并组织实施；

（2）独立开展初赛和决赛的评审工作。

3.仲裁委员会

（1）监督竞赛活动的开展；

（2）对竞赛过程中的争议提出处理意见，做出仲裁。

4.秘书处

（1）负责赛项组织工作中的具体联络、协调；

（2）负责赛项相关文件的制定和发布；

（3）负责解释赛项的具体规则；

（4）负责参赛项目的宣传工作；

（5）负责工作人员的培训工作。

三、赛项组织

1.主管单位：教育部科技发展中心

2.主办单位：互联网应用创新开放平台联盟

3.承办单位：东南大学计算机科学与工程学院

中南大学信息科学与工程学院

4.协办单位：ACM南京分会

焦点科技股份有限公司

5.赛项执行委员会：（见附件二）

四、赛项要求

1.报名方法

（1）“第二届全国高校云计算应用创新大赛”面向全国地区，所有大专院校学生（包括研究生、本科及高职高专学生）均可参赛。

（2）以学校为单位组织若干参赛队，每队不超过3名队员、1名队长及1名指导教师，通过本赛项网站：<http://cloud.seu.edu.cn/contest/>进行报名。报名时间为：2015年9月1日～2015年10月31日。

（3）各参赛队队员必须是在校学生，在资格审查中一旦发现弄虚作假，将取消其报名资格。

2.参赛要求

（1）参赛队应该自觉维护学术风气，保证提交的参赛作品的文档内容、图表数据、程序代码不存在任何版权问题。

（2）参加现场答辩的选手应严格遵守赛场纪律，服从指挥，着装整洁，仪表端庄，讲文明礼貌。各参赛队之间应团结、友好、协作，避免各种矛盾发生。

五、竞赛方式

本赛项由创意赛、技能赛和命题赛三个竞赛类别组成。

本次赛事分预赛和决赛两个阶段。预赛阶段，各参赛团队按赛区进行评比，预赛赛区划分如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 赛区 | 包含省份 |
| 东北赛区 | 黑龙江、吉林、辽宁 |
| 华北赛区 | 北京、天津、河北、山西、内蒙古 |
| 华东赛区 | 上海、江苏、浙江、山东、安徽 |
| 华中赛区 | 湖北、湖南、河南、江西 |
| 华南赛区 | 福建、广东、广西、海南、香港、澳门、台湾 |
| 西北赛区 | 陕西、甘肃、新疆、青海、宁夏 |
| 西南赛区 | 四川、重庆、贵州、云南、西藏 |

各分赛区进入决赛的名额由赛项执委会根据各赛区报名团队的总数按比例分配。入围决赛的参赛队统一进行现场决赛。

命题赛的初赛阶段由企业主导，根据需求的完成情况和相应性能指标对参赛队伍的作品进行评分。赛事评委会将根据初赛阶段的评分排名，选择优秀作品进入决赛现场进行演示和答辩。

六、竞赛类别说明

1.创意赛

创意赛分为预赛与决赛。预赛阶段，参赛队以幻灯片、文档、图片、视频等形式将作品上传至赛项专用服务器，由评委会根据评分细则对各参赛队提交的作品进行评比。决赛采用现场竞赛方式，各参赛队需提供系统原型，并且现场进行演示和答辩，由评委会根据评分细则对各参赛队提交的作品进行评比。各参赛队需发挥创新能力，自主设计基于云计算技术的应用系统。

2.技能赛

技能赛分为预赛和决赛。预赛采用网络竞赛方式，即参赛队提交赛题的软件代码到指定的平台运行，评委会根据评分细则对各参赛队的表现进行评比。决赛采用线下竞赛、现场答辩的方式，决赛前一个月左右将会公布决赛赛题，各参赛队需在指定天数内编写并提交软件代码，在本赛项提供的指定平台运行。决赛现场各队伍需要针对赛题内容进行答辩阐述，现场评委根据评分细则对各参赛队的表现进行评比。

3.命题赛

命题赛从企业生产实践中所面临的实际问题出发，由企业参与命题，形成具体赛项内容。参赛队伍根据命题的需求，设计方案，并采用原型系统或仿真系统进行验证，或在指定的软硬件平台上，发挥各项软硬件功能，完成一套可实现指定功能的系统。参赛队以幻灯片、文档、图片、视频，代码等形式将作品上传至赛项专用服务器。初赛阶段由企业主导，根据需求的完成情况和相应性能指标对参赛队伍的作品进行评分。赛事评委会将根据初赛阶段的评分排名，选择优秀作品进入决赛现场进行演示和答辩。

七、评分规则

1.制定原则

竞赛评分严格按照公平、公正、公开的原则，评分标准注重考察参赛选手以下五个方面的能力和水平：

（1）云计算相关技术了解程度及水平；

（2）云计算平台编程能力；

（3）云计算平台资源优化能力；

（4）想象力和实践动手能力；

（5）团队协作与沟通及组织与管理能力等。

2.评分方法

（1）参赛队成绩由评审委员会根据评分细则统一评定；

（2）采取满分100分制的计分方式；

（3）不计参赛选手个人得分；

（4）在竞赛过程中，参赛选手如有不服从裁判判决、扰乱赛场秩序、舞弊等不文明行为，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的取消竞赛资格，竞赛成绩记0分。

3.评分细则

评分细则在大赛报名开始后由赛项执委会和命题专家共同制定，详情请查阅赛项网站。

八、赛项日程

1.报名时间：2015年9月1日～2015年10月31日

2.比赛时间：2015年11月1日～2016年4月30日，详细安排如下：

预赛作品递交：2015年11月1日～2015年12月31日

预赛作品评审：2016年1月1日～2016年2月28日

决赛：2016年4月28日～2016年4月30日

九、申诉与仲裁

1.申诉

（1）参赛队对不符合本赛项规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。

（2）申诉应在比赛结束后2小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向仲裁委员会递交书面申诉报告。申诉报告须有申诉的参赛选手和指导教师的签名。

（3）参赛队不得采取过激行为攻击工作人员，否则不予受理申诉；在约定时间内，如约定的联系人未到场或中途离开，视为放弃申诉。

2.仲裁

（1）仲裁委员会负责受理比赛中出现的申诉并进行协商仲裁，以保证比赛的顺利进行和大赛结果的公平、公正。

（2）申诉方如认为仲裁不合理，可向赛项执行委员会提出复诉。

（3）参赛队不得因提起申诉或对申诉处理意见不服而停止比赛或滋事，否则按弃权处理。本赛项不因申诉事件而组织重赛。

十、其它

本赛项的最终解释权归本赛项执行委员会所有。