**附件一：**

**山西大学第十届“电脑文化月”活动简介及参与方式**

**一、活动背景：**

中共十九大报告提出，加强应用基础研究，拓展实施国家重大科技项目，突出关键共性技术、前沿引领技术、现代工程技术、颠覆性技术创新，为建设科技强国、质量强国、航天强国、网络强国、交通强国、数字中国、智慧社会提供有力支撑。其中，网络强国战略再次被提及。在这一关键时期，为了贯彻学习十九大精神，落实全国教育大会、第26次全国高校党建工作会议以及省委十一届七次全会、省委经济工作会议决策部署，跟进“改革创新，奋发有为”大讨论的浪潮，深化科技创新合作，增强自主创新能力，加大对信息化领军人才支持力度，以信息化培育新动能，以“双一流”建设为目标，用新动能推动新发展,进一步加快信息领域核心技术自主创新，激发大学生创新设计的潜能，提高广大同学的创新素养和技术才能，主动顺应新一轮信息革命浪潮。

也为了积极响应习近平新时代中国特色社会主义思想，坚定理想信念，志存高远，脚踏实地，计算机与信息技术学院与开源软件协会特举办山西大学第十届“电脑文化月”，彰显科技创新的宏伟力量，展现我校学子的青春风采。

**二、活动名称**

山西大学第十届“电脑文化月”

**三、主办单位**

共青团山西大学委员会

现代教育技术学院

毕业生就业指导中心

**四、承办单位**

共青团山西大学计算机与信息技术学院委员会

CCF山西大学学生分会

山西大学开源软件协会

**五、活动主题**

算法促发展，奋发我为先

**六、活动时间**

2019年4月20日—5月19日

**七、活动目的**

1.在“改革创新，奋发有为”的大讨论中，第十届电脑文化月以“算法促发展，奋发我为先”为主题，将科技与创新相结合，为同学们提供了一个展现梦想、发挥创意，构建绿色网络的平台。培养当代大学生敢于挑战自我、敢于创新、敢于追求卓越的青春朝气，树立大学生正确的人生价值观。

2.丰富大学校园的文化生活，净化校园文化市场，引领校园文化的主流，促进同学们的学习、交流并激发他们学习的兴趣，同时展现我院的风采、提高我院的知名度和影响力，给全校学生提供一个锻炼自我的平台。

**八、活动参与方式**

（一）比赛类活动

参加“开源杯”算法大赛，应用设计大赛的同学，可通过以下方式报名参赛：

方式1：大赛工作组将于2019年4月20日10：30—14：00在建行取款机旁设一处现场报名点，符合条件的学生以个人或者团队名义在坞城校区报名点报名，填写报名表。

方法2：通过关注“山大博雅传媒中心”微信公众平台，并在公众平台上按照要求填写个人信息来报名相应比赛。

本届电脑文化月算法设计大赛以小组（3人）为单位参赛，应用设计大赛以个人或者小组（2-5人）为单位参赛。

（二）非比赛类活动

晒机活动和“互联网的下半场”讲座。请有意参与非比赛类活动的同学根据《山西大学第十届电脑文化月活动简介》、《山西大学第十届电脑文化月日程表》的相关规定，在指定时间、指定地点参与活动。

**山西大学第十届“电脑文化月”**

**晒机活动暨开幕式**

**一、活动主题**

计往开来，踏上新征程.时代前沿，代码筑世界**.**

**二、 活动时间**

2019年4月20日

**三、 活动地点**

令德餐厅旁

**四、 活动介绍**

1. 宣传展示区：

将计算机与信息技术学院学生会宣传部制作的展板以及一些有关计算机与信息技术学院、电脑文化月和电脑义疗服务中心的相关资料展示在该区，由学生会工作人员同学们讲解相关内容。

宣传活动形式：

设计宣传标签500张，正面带有励志标语，背面带有计算机与信息技术学院博雅新闻中心公众号二维码，与计算机相关的小知识还有以下活动的宣传，包括时间地点等。另外编辑微信消息推送，利用转发集赞提供奖品等活动形式使活动为更多人熟知。在活动宣传地点学生会工作人员穿人偶服装增加活动趣味性。

1. 义诊维修区：

解答人们在使用电脑时遇到的常见问题，包括硬件、软件、选机等方面的问题；进行电脑专业知识的解答，安装所需要的软件以及进行电脑的维修。

3.参赛报名区：

为有意愿参加比赛的同学进行讲解，帮助同学们完成报名工作。

4. 游戏活动区：

现场人员扫码抽取游戏，完成游戏后可领取奖品、游戏包

a：编程类小游戏：

异常，小小编程师，萌新编程，Code Monkey，代码英雄。

b：活动类小游戏：

1）套圈游戏

材料：用铁圈或者塑料圈都可以，被套的东西可以选择一些毛绒玩具或者小工艺品之类的东西，在每个毛绒玩具上放一张小纸片，纸片上写着宣传的电脑知识。

游戏内容：每位参与者有五个圈的机会，套中三个或者四个

奖品：笔袋或者其他小物品

2）大象鼻子转圈圈

材料：零食（饼干，雪糕等等）

内容：每5或6个人开始，各自为组，开始比赛，每个人大象鼻子转10圈（可以调整增加难度），朝指定方向（零食）走去，然后开始不用手吃零食，首先吃完，并吹出口哨者获胜。

奖品：笔和笔记本

**五、 活动日程**

（一）活动前期准备

1. 活动前批好场地
2. 所需物品：

1）音响、话筒4个

2）宣传单300份、报名单80份、维修记录单100份

3）桌椅6套：宣传展示区1套；义诊维修区3套；参赛报名区1套；有奖竞猜区1套

4）胶带4卷、指示牌4种、电脑5台

（二）活动展开

1. 所有工作人员提前布置好场地。

2. 晒机活动暨开幕式:

时间：4月20日

地点：令德餐饮旁

3.由联络部两名部长分别带领部分部员在令德、文瀛进行晒机活动，并安排学生会其他部门同学在人流密集区发放宣传单，准备一套人偶服增加吸引力。

4.活动结束后所有人员归还桌椅，保管好相关物品。

5.由学生会工作人员清理场地。

**山西大学第十届“电脑文化月”**

**“互联网的下半场”讲座**

## 活动背景

在互联网飞速发展的当今世界，计算机专业教育越来越受到全社会的关注与重视。如何培养学生的互联网思维对于计算机专业学生的学习以及未来就业来说，都是一个十分重要事情。为了帮助本专业学生更好的适应互联网的浪潮，我院与千锋科技联合举办 “互联网的下半场”的主题论坛，希望结合当下时代的背景，帮助同学们了解自己未来的道路，为自己的人生提前做准备。

## 活动名称

第十届电脑文化月讲座

## 活动主题

互联网的下半场

## 活动目的

给同学们一个接触前沿科技的机会，也创造一个与科技人才面对面交流的机会，拓宽大学生的科技视野，鼓励同学们去发现,去了解,去观察,去研究,去探索我们身边的科学, 去了解互联网的时代，形成宣传科学思想、弘扬科学精神、普及科学知识的浪潮，让自己的大学不留遗憾。

## 活动时间

2019年4月27日晚19:00-21:00

## 活动地点

理科楼105教室

## 受邀嘉宾

邹培涛老师

## 活动日程

### 前期准备

1. 实践部做好相关外联及赞助工作，确保活动可以正常进行。
2. 提前将活动时间安排告知领导和老师，核实当天到场人员。
3. 提前批好场地，检查教室多媒体设备是否能够正常使用。
4. 学生会组织部负责座位表安排，保证会场人员当天能有秩序入座。
5. 活动开始前做好充分的宣传工作，如海报张贴、班级通知、博雅微信平台推送等形式，保证同学们都知道活动举行的具体时间和地点，扩大活动的影响力。

**（二）**活动流程

1. 4月20日到4月26日，做好活动前的宣传与准备工作。
2. 讲座开始前1—2个小时将会场布置好，由学生会组织部与办公室相关人员提前将座位贴贴好并做好座位布置，并与相关礼仪人员进行工作交接，保证参加活动的人员能有序入座。
3. 讲座开始前半个小时，由学生会志工部礼仪团负责当天人员接待，并指引入场人员有序入座，坐毕由志工部礼仪团女团为领导、老师及受邀嘉宾倒水。
4. 讲座时间：

第一项：由主持人宣布活动正式开始，并对受邀嘉宾进行 相关介绍。

第二项：活动正式开始，由受邀老师为大家介绍目前大学生就业以及考研相关情况。

第三项：活动结束前一个小时左右，在主持人的主持引导下 由参加讲座的同学对有关方面的问题进行提问。

第四项：主持人宣布活动结束，学生会组织部组织参加活动 的同学有序退场。

第五项：博雅新闻中心对受邀嘉宾及参加活动的大学生进行 采访。

1. 活动结束后，受邀嘉宾、领导及工作人员合影留念。
2. 学生会相关工作人员对活动现场进行清理。

活动圆满结束。

**山西大学第十届“电脑文化月”**

**“开源杯”算法大赛**

1. **活动主题**

**科技创未来，算法求新解**

1. **活动时间**

2019年5月11日14：00-18：00

1. **活动地点**

计数楼101、102教室（具体参考报名人数）

**四、 活动目的**

为进一步提高山西大学学生的学习积极性、创新意识和勇于实践的科学精神，更好的适应互联网+、大数据产业快速发展的时代需求，并且把由我院创新创业中心维护的山西大学OJ系统推广至全校，决定在山西大学第十届“电脑文化月”期间举办此次算法分析与设计竞赛。

**五、 活动形式**

选手以团队形式报名参赛，每组3名成员（ACM模式）应用一台计算机解决问题。每队需要在240分钟内完成8道题目。

**六、参赛流程**

第一阶段：报名参赛（4月20——5月8日）

参赛小组可以在“山大博雅传媒中心”公众号上或者是在我们的线下宣传活动中，阅读参赛注意事项，确认内容，按要求填写信息，获得参赛资格的小组以团队身份参赛。

每个报名小组，都需要报名的3个选手的姓名、学号、以及期望的小组名称、登录账户、邮箱以及密码。在搜集完信息后，会统一录入信息。

第二阶段：竞赛（5月11日14:00——18:00）

1、5月10日21:00前，通过短信形式通知参赛选手竞赛场地、时间及注意事项；

2、5月11日当天，选手进行签到，并获得自己的登录账号与密码。

3、选手按安排的批次进行入座考试，下附比赛规则：

1）每支团队由两名队员组成，其中设队长一名。应用一台自备电脑解决问题。

2）比赛期间，选手可以选择C、C++、Java编程语言并自行配置好编程环境。每队需要在240分钟内完成8道题目。

3）比赛期间由选手自主将题目提交到测评系统上，不得擅自下地。比赛期间允许携带任何纸质材料，包括书籍、模板等。不允许使用互联网搜索答案，不允许使用U盘、手机等任何电子设备。

4）比赛中只允许本队两名同学进行讨论，如有问题需向裁判举手示意。不得和其他队员以及工作人员交谈，更不允许询问工作人员有关比赛内容的问题。

5）比赛结束后，评判系统会给出比赛排名。正确解答题目最多且用时最少的队伍为获胜队伍。如果有队伍解题数量相同，则根据总用时长短进行排名。

6）评审，由电脑义疗服务中心和开源软件协会（创新创业中心）共同组成的裁判组，将公平公正的对结果进行统计，并且大家可以在OJ系统的排名出看到实时的排名，公平公正，最终结果将会在博雅的公众号上展示出来。

第三阶段：颁奖（5月19日）

**七、 参赛须知：**

1. 每个队伍三人，每个人可以选择不同的题目，最后看完成的题目分数总和
2. 提交的代码由最后一次决定，同一道题目多次完成只得一次分数
3. 比赛时间4个小时，一共8道题目
4. 代码提交后，我们将逐一进行比对，发现雷同，分数作废
5. 队员之间可以交流，不同队伍之间不允许交流
6. 比赛中可以使用笔和所有纸质材料，允许使用书籍，但是不允许使用U盘或者网络资源
7. 发现以上违规情况，视为作弊，成绩作废

**山西大学第十届“电脑文化月”**

**应用设计大赛暨闭幕式**

1. **活动名称：**

山西大学第十届“电脑文化月”软件应用设计大赛

1. **活动主题：**

键行人生，编写生活

1. **活动时间：**

2019年5月19日19：00-21：00

1. **活动地点**

会议中心第二会议室

1. **活动日程**
2. 前期准备
3. 于4月20日的晒机活动以及公众号报名中招募参赛选手。
4. 于5月10日晚8点提醒各位参赛选手作品提交的截止时间为5月12日24：00 ，以及准备展示作品所需PPT，并了解其应用的环境需求。
5. 于5月17日中午12点前将活动时间安排告知领导和评委老师，并核实当天到场人员。
6. 5月13日前批好场地，检查报告厅多媒体设备是否能够正常使用。
7. 5月19日晚工作人员与下午5:40到达会场开始布置。保证音响，灯光，网络，电源等无障碍；条幅悬挂，台签摆放无误，一次性纸杯，热水，奖品，奖状准备妥当。
8. 由电脑义疗服务中心技术部一名干事负责ppt调试播放，决赛前确保ppt链接流畅无误；电脑义疗服务中心联络部负责座位表安排和到场人员签到。

（二）所需物品

电脑一台、ppt、话筒四个、奖品、若干纸杯、热水、台签。

（三）活动流程

1. 交作品截止时间：5月12日23:59。
2. 5月14日由电脑义疗服务中心技术部筛选优秀作品参加决赛。
3. 优秀作品选出后，将结果公示在山西大学山大计科博雅新闻中心微信平台上并进行投票，投票时间为5月15日—5月17日（具体投票时间以短信通知为准），并通知入围选手准备决赛的讲演。
4. 决赛时间：5月19日19：00-21：00
5. 决赛流程：
6. 电脑义疗服务中心联络部提前将台签放好，负责播放ppt的技术部干事确认ppt播放无问题。
7. 志工部礼仪团负责迎宾及到场领导，老师接待；电脑义疗服务中心联络部负责参赛人员签到和引导；志工部礼仪团女团为领导、老师倒水。
8. 19：00 主持人宣布决赛正式开始。
9. 选手上台准备时，礼仪团为评委分发标有选手序号的评分表。
10. 前一半选手按照抽签顺序依次上台介绍自己的作品，评委老师对选手提问并为各位选手评分。
11. 前一半选手介绍完毕，现场进行微信互动抽奖环节，同时礼仪团收取前一半选手的评分表，并为评委添水。
12. 剩余选手按顺序依次上台介绍作品，评委老师对选手提问并为各位选手评分。
13. 全部选手介绍完毕后，现场公布微信投票结果（投票结果截止比赛开始前），志工部礼仪团将剩余评分表收回。
14. 请学院老师对本次软件应用设计大赛进行总结，学习部干事统计比赛结果。
15. 主持人公布所有选手的最终成绩，宣布获奖作品，并宣布应用设计大赛到此结束，闭幕式活动开始。
16. 闭幕式活动结束。由学院老师宣布本届电脑文化月所有活动至此结束，对本次电脑文化月活动进行总结。
17. 所有评委老师，工作人员及参赛选手上台合影留念。
18. 到场人员有序退场，博雅新闻中心采访参赛选手
19. 工作人员清理现场

6. 闭幕式流程：

* 1. 由主持人宣布观看第十届电脑文化月回顾视频。
  2. 由主持人宣布观看“开源杯”算法大赛回顾视频。
  3. 由主持人开始公布软件应用设计大赛和“开源”杯算法大赛获奖名单，有请到场老师为获奖同学颁奖。

1. **比赛规则**
2. 作品要求

参赛作品的选题应具有较强的思想性、时代感、社会价值和应用背景，满足社会经济、文化教育发展对软件作品的需求。对参赛作品的评审着重考核参赛学生综合运用知识技能进行选题创意、软件设计、作品实现的创新能力、学习能力；技术实施能力以及团队合作等方面的基本能力。本次参赛作品形式不限，电脑软件，手机App，网页等均可，随作品提交的文档应包含的内容为：作品信息（参赛者的姓名、院系、年级、联系电话、QQ），软件说明，以及决赛所需PPT。软件说明文档命名README（doc，docx，pdf，md格式均可），并详细注明作品所需运行环境，所用技术栈，部分软件环境较特殊可自带电脑，但需提前半小时到场调试环境。

**注：创意部分必须保证原创性。如发现抄袭现象，即取消参赛资格。**

1. 提交方式

5月12日24：00前将作品及word文档（作品介绍）放在一个文件夹中，文件夹名为“姓名+专业”，[并将其发送到邮箱312685096@qq.com](mailto:并将其发送到邮箱312685096@qq.com) (格式不正确将视为放弃比赛），确认收到回复即可。

(三) 评分标准

最终分数由评委评分和微信投票两部分决定。

评委评分占80%，微信投票占20%

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **评分细则(１００分）** | | |
| **评分项目** | **评分等级** | **评分说明** |
| 微信投票 | 10分 | 第一名10分，第二名  9.5分，第三名9分，其余均为8.5分 |
| 创意 | 35分 | 主题明确，内容健康，思路清晰，创意新颖 |
| 技术性 | 35分 | 架构设计合理、运行流畅、内容可扩充性强等 |
| 解说 | 10分 | 解说详细、介绍清晰 |
| 美观 | 10分 | 界面友好、美观 |
| 总计 | 100分 |  |