

粤港澳大湾区 IT 应用系统开发大赛

关于举行 2021 年粤港澳大湾区 IT 应用系统 开发大赛总决赛的通知

各赛区负责人、联络人、参赛队员及指导教师：

第六届粤港澳大湾区 IT 应用系统开发大赛总决赛将于 10 月 30 日 9:00—17:00 在腾讯会议室（会议 ID：837 103 634）以线上会议形式举行。现将有关事项通知如下。

一、出场形式

鉴于疫情防控需要，总决赛采取线上会议评判的方式进行，但晋级总决赛的各参赛队伍需要到指定的腾讯会议室进行作品陈述、演示、回答专家提问。

二、出场顺序

晋级总决赛的各参赛队伍须于出场前最少 30 分钟进行视频连线网络测试，香港、澳门的参赛队伍须于出场前最少 1 小时进行视频连线网络测试，以保障网络测试的有效性和作品评判的顺利进行。过时不候按弃权处理。各参赛队伍出场次序如附件 1 所示。

三、资料准备

1、各参赛队伍仍需自行准备 PPT（规格为 16:9）及 X 架海报设计（规格为 60cm*160cm），并于 10 月 29 日之前，发送至大赛工作邮箱：GBAInfoTechComp@163.com。海报设计质量经审核合格后由会务组协

助打印，送交中国创新创业成果交易会进行展览展示。免收海报打印费。

2、为提高比赛作品质量，强化 IT 应用系统开发能力，本次总决赛引入代码质量环节，代码质量检查结果将作为总决赛评价的参考内容，并设立最佳质量奖。请各参赛队伍于 10 月 24 日之前将项目作品的软件代码文档发送至大赛工作邮箱：GBAInfoTechComp@163.com。代码质量检查要求如附件 2 所示。

四、比赛细则

1、每组作品的陈述、演示、问答时间总计为 10 分钟，在征得评判专家同意后可以统筹使用。第一位队员进入场地一刻，向在场的评判专家及工作人员示意开始计时。

2、演示时间为 7 分钟，在最后 1 分钟时，评判专家及工作人员将会进行提示。演示时间完结时，参赛队员提请评判专家提问。

3、演示完毕后，每组有 3 分钟问答环节，评判专家将询问作品系统相关的问题。问答时间完结时，评判专家及工作人员将示意参赛队员离开会议室。

4、问答时间可能因应评判的交流而有所增加或减少。

五、注意事项

1、腾讯会议室提供的白幕比例为 16:9。请各参赛组别自行预先调试确认。

2、在出席作品陈述答辩会议时，请着正装。

3、作品比赛评判将以闭门形式进行，不对外开放。

4、总决赛的结果将于 11 月 6 日的颁奖典礼上公布，请所有队员于 11 月 6 日参加在中国创新创业成果交易会上的颁奖典礼及接受奖项。

5、本次比赛将会分别设：

(1) 综合奖：特等奖（金奖、银奖、铜奖）、一等奖、二等奖；

(2) 单项奖：最佳创新奖、最佳创意奖、最佳应用奖、最佳报告奖、最佳质量奖；

(3) 评判专家组拥有颁发各个奖项的最终权利。

六、其他

(1) 所有参赛队伍免收会务费。

(2) 因疫情防控需要，请在比赛全程中佩戴口罩，做好个人防护。

七、微信交流群

为及时传达和沟通总决赛的相关信息，请各参赛队员于 10 月 24 日之前扫描微信二维码，加入总决赛微信交流群。如遇二维码过期的情况，请直接联系工作人员邀请入群。



附件 1：参赛队伍出场顺序表

附件 2：代码质量检查要求



（联系人：王老师，18916629702；李老师，18929529505；大赛邮箱：
GBAInfoTechComp@163.com）

附件 1:

参赛队伍出场顺序表

比赛时间	赛区	参赛作品
09:00-09:10	广州	广州赛区参赛作品 1
09:10-09:20	华软	华软赛区参赛作品 1
09:20-09:30	湛江	湛江赛区参赛作品 1
09:30-09:40	澳门	澳门赛区参赛作品 1
09:40-09:50	佛山	佛山赛区参赛作品 1
09:50-10:00	惠州	惠州赛区参赛作品 1
10:00-10:10	江门	江门赛区参赛作品 1
10:10-10:20	汕尾	汕尾赛区参赛作品 1
10:20-10:30	韶关	韶关赛区参赛作品 1
10:30-10:40	茶歇	
10:40-10:50	深圳	深圳赛区参赛作品 1
10:50-11:00	香港	香港赛区参赛作品 1
11:00-11:10	肇庆	佛山赛区参赛作品 1
11:10-11:20	广州	广州赛区参赛作品 2
11:20-11:30	华软	华软赛区参赛作品 2
11:30-11:40	湛江	湛江赛区参赛作品 2
11:40-11:50	澳门	澳门赛区参赛作品 2
11:50-12:00	佛山	佛山赛区参赛作品 2
12:00-13:00	茶歇	

13:00-13:10	惠州	惠州赛区参赛作品 2
13:10-13:20	江门	江门赛区参赛作品 2
13:20-13:30	汕尾	汕尾赛区参赛作品 2
13:30-13:40	韶关	韶关赛区参赛作品 2
13:40-13:50	深圳	深圳赛区参赛作品 2
13:50-14:00	香港	香港赛区参赛作品 2
14:00-14:10	肇庆	肇庆赛区参赛作品 2
14:10-14:20	广州	广州赛区参赛作品 3
14:20-14:30	华软	华软赛区参赛作品 3
14:30-14:40	茶歇	
14:40-14:50	湛江	湛江赛区参赛作品 3
14:50-15:00	澳门	澳门赛区参赛作品 3
15:00-15:10	佛山	佛山赛区参赛作品 3
15:10-15:20	惠州	惠州赛区参赛作品 3
15:20-15:30	江门	江门赛区参赛作品 3
15:30-15:40	汕尾	汕尾赛区参赛作品 3
15:40-15:50	韶关	韶关赛区参赛作品 3
15:50-16:00	深圳	深圳赛区参赛作品 3
16:00-16:10	茶歇	
16:10-16:20	香港	香港赛区参赛作品 3
16:20-16:30	肇庆	肇庆赛区参赛作品 3

16:30-16:40	广州	广州赛区参赛作品 4
16:40-16:50	华软	华软赛区参赛作品 4
16:50-17:00	湛江	湛江赛区参赛作品 4

备注：

1、本次总决赛不再对出场顺序进行抽签排序，以各赛区提交的总决赛队伍顺序作为参考。

2、因历史上获得过总决赛冠军（金奖）的赛区可获得 1 个额外的推荐名额（即参赛作品 4），届时比赛时间可能会略有延迟。最终安排待各赛区的推荐参赛作品确定后再修订，届时将在微信交流群中发布。

附件 2:

代码质量检查要求

1、代码要求是提供原始的代码,不是关键代码。语法上要求完整,例如:(1) C++代码应该是 **include** 之类开头的,而不是直接一开始就是函数 C#;(2) 代码应该是 **using** 之类开头的,而不是直接一开始就是函数。

2、第一页应该是以下一种情况所在的页面的原始代码:(1) 主函数;(2) 程序的入口,比如登录函数;(3) 主页,比如 **index**、**default** 页面。

3、尽量少提供或者不提供设计器生成的代码。以 C#语言为例,设计器生成的代码语言文件一般为 **XXXt.designer.cs**。

4、代码量按前、后各连续 3000 行提交,共 6000 行。不足 6000 行的,提交全部代码。

5、如需进一步了解,可在微信交流中咨询。