

中国高校计算机大赛

“中国高校计算机大赛-网络技术挑战赛”（2022年）

通 知

“中国高校计算机大赛”(China Collegiate Computing Contest, 简称C4)是面向全国高校各专业在校学生的科技类竞赛活动, 2016年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和全国高等学校计算机教育研究会联合创办。大赛设立以来, 始终坚持“服务教学、推动教改、促进融合、引领创新”的办赛理念, 产生广泛影响。第七届(2022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。

“网络技术挑战赛”为“中国高校计算机大赛”的竞赛模块之一, 入选中国高等教育学会“全国普通高校大学生竞赛榜单内竞赛项目”, 旨在适应网络技术与应用的快速发展, 对接经济社会人才需求, 服务于网络强国建设, 促进学生在网络技术与发明、设计与开发、应用与管理等方面的创新能力培养, 促进相关专业的新工科人才培养与课程体系变革, 促进创新教育范畴的产教融合、产学研协同育人, 促进学生科创成果的产业转化与创业孵化, 实现以赛促教、以赛促学、以赛促产教融合。

“网络技术挑战赛”面向各高校的在校本科生及研究生, 采用作品赛形式, 分为创意(A)、攻关(B)两大系列。

特邀各高校积极参与, 按照通知和竞赛规程做好组织工作, 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支持。竞赛详情请登录“中国高校计算机大赛-网络技术挑战赛”官网(<http://net.c4best.cn>)查询。

附件: “中国高校计算机大赛-网络技术挑战赛”竞赛规程(2022年)

全国高等学校计算机教育研究会

2022年3月

