竞赛负责人操作流程

1、学校竞赛负责人统一授权:各学校竞赛负责人扫码填写信息自动授权管理权限。注意:学生不可申请,必须本校带队老师,去年已经申请过且今年学校竞赛负责人不变的情况下,无需再次扫码,直接使用去年已申请权限的手机号直接登录即可。



2、学校竞赛负责人登录。学校竞赛负责人授权过后,打开网址登录:

http://gddbqsq.moocollege.com/home 登录后如图 1 所示点击我的竞赛-竞赛管理。





图 1

3、审核作品

具体操作:

(1) 高校管理员在报名管理页面,在'"团队列表-作品状态栏"可以看到团队提交的作

品,点击团队提交的作品名称,查看作品内容,对参赛作品内容进行审核,如图 2。

竞赛管理 📃	完美管理 / 报名管理 报名管理					
▲ 报名管理	遊輝 送择233	年东北賽区竞赛 史家关键学		亞 更新截止时间	投资	
1	日本 マンチン 日本	送下級已急機	_			
-	团队名	御頃	团队状态 作品状态	\$ V	推荐批注 0	操作
	_	实物赛	●报名成功 ■型过	■一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一一	- HUE	動時間队 邮件分享 撤回
			10価/页 ~	共1条 〈 1 〉		



(2)"通过"操作:若该作品被推荐参加区域初赛,点击"通过",如图3。审核成功 后,如图4。注:在审核通过前,团队可多次提交作品,以最后一次提交内容为准。只有 高校管理员审核通过的作品才是正式参加区域初赛的作品,才会进入区域初赛评审系统。

团队名	(新) ×	团队状态	作品状态		推荐批注 0	操作
▲演航大>	实物赛	●报名成功		点击作品名称,可查看作品内容	#注	副時回队 創件分享 撤回
			10条/页 > 共1条 < 1	5		

图 3 审核作品

号出 ✓ 号入扱名表 査询导入 第8	数送 下载工艺 表				
团队名	教徒・・・	团队状态	作品状态	推荐批注 0	操作
▲顶式>	实物赛	●报名成功	 別成作品 単約 単約 単約 	- 批注	副時間は「創件分享」時间
			10 劔页 🗸 共1 魚 < 🧵 🗦		

图 4 审核通过

(3) "驳回"操作: 若团队提交的作品有问题或不符合要求, 点击"驳回", 驳回时可

以填写驳回原因,驳回消息将反馈给团队队长,如图5。

注:如驳回,该团队队长可按照驳回原因修改作品后再次提交;学校竞赛联系人可再次审

核,直至审核通过。



图 5 驳回操作

(4) "撤回"操作:若学校竞赛联系人操作失误,或已经审核通过的作品需要再次修改, 学校竞赛联系人可点"撤回"按钮,如图6。作品重新提交后,学校竞赛联系人需再次审

核,如图7。

野牛分享 撤回
操作



(5) 未获得推荐参加省赛资格的团队提交的作品,不操作,不点"通过",也不点"驳

回"。

注意:

点若显示请绑定学校,请把鼠标放在头像处,点击个人中心-个人信息-修改下拉框-填写完

整带星号的个人信息,保存过后即可上传报名汇总表。

本校报名材料无需审核。