

附件 1

“华数杯”第七届宁波市大学生 软件设计大赛规则及评审细则

一、大赛规则

1. 活动时间

2016 年 9 月至 12 月

(1) 报名截至时间：2016 年 10 月 28 日；

(2) 投稿截至时间：2016 年 11 月 30 日；

(3) 公示时间：2016 年 12 月 25 日—2016 年 12 月 30 日，详情登录宁波市计算机学会网站：www.nbcf.org.cn。

(4) 评审时间：2016 年 12 月

(5) 表彰时间：2017 年 1 月

2. 报名方法

大赛既可以个人的形式参加，也可以组队的形式参加，每队人数不超过 3 人，指导老师不超过 2 人。各参赛队报名表（见附件 3）须经校团委或教务处盖章确认后，由学校统一寄送到组委会秘书处。不同学校的大学生组队参赛的，以队代表所在学校团委盖章为准。邮寄地址：宁波市国家高新区创苑路 750 号宁波市软件园 B 座 306；联系人：熊建丽、林洁；电话：87175817、87175820；电子邮箱：rjsjds2016@126.com，邮编：315000。

3. 投稿方式

根据报名的顺序，组委会以邮件形式给参赛者提供相应作品上传

方式:

组委会给参赛者提供一个网络空间的地址、FTP 用户名及相应密码, 参赛者可将作品放置在网络空间中, 作品内容需包含项目介绍文档、项目工程文件、程序源码、可执行程序、数据库文件、安装文档及操作手册。

其他形式的投稿一律不接受。

所有参赛作品在宁波市计算机学会网站 (www.nbcf.org.cn) 上公布。

获得一等奖的团队及项目将制作视频, 在宁波华数互动电视平台 (城市屏) 中进行展示。

4. 征集方案的内容及具体要求

内容: 以互联网、物联网、移动支付、视频娱乐等信息技术为主要媒介, 研究把握现代网络科技, 特别是移动互联网对经济社会发展和人们的学习工作以及文化生活方式所产生的深远影响。通过创意策划和创新设计, 用网页或手机 APP 应用软件的形式充分宣传和展示宁波智慧城市建设的重要内容及成果。

参考关键词: 互联网+、信息技术、科技创新、软件创新、大学生创业、人才引进、智慧城市、智能产业、物联网、传感器、移动支付、无线城市、移动互联网、移动电子商务、网络增值。

5. 大赛作品内容、要求及注意事项

(1) 作品类型分为 WEB/WAP 网页、移动 APP 应用软件两类。

(2) 网页类作品所使用的后台数据库为 MySQL，服务器端编程语言可选 JAVA、.Net，前端可采用 HTML、HTML5、JSP、ASP、JavaScript 等主流浏览器支持的技术，移动 APP 应用软件类作品，必须能够在主流手机操作系统版本中正常安装和运行。

(3) 基于 Android、IOS 等平台开发的各类游戏、视频娱乐相关软件均可参赛。

(4) 参赛者必须是参赛作品的合法拥有者，具有自主版权，保证提供的资料完整真实有效，同时不涉及黄赌毒等不合法的内容，作品在内容、形式上不得有严重违反国家有关法律、法规，以及违反民族传统文化传统、公认道德价值标准的情况，不涉及国家机密、商业秘密。如有违反，承担相应的法律责任。

(5) 为方便评审和展示，经参赛者同意，大赛组委会可对提供的资料进行复制，在有关大赛的光盘、网站和媒体宣传中使用所提供的资料。

(6) 获奖的作品，保留一个月的质疑投诉期。如收到投诉，大赛组委会将进行调查，并做出相应处理。

(7) 对于所有获奖作品宁波华数广电网络有限公司拥有免费使用权，可以用于相关产品的商业用途。

二、评审细则

1. 评比方式及评分标准

网页设计类：

评比方式：经专家初评后的入围作品，由所在队队员代

表进行 5 分钟的陈述，然后队代表针对专家提问进行大概 5 分钟的答辩。

评分标准（网页作品类起评分为 40 分）

（1）内容质量（10 分）：主题鲜明，具有实用性，清晰表达设计意图。

（2）网站结构（5 分）：结构清楚合理，便于浏览查找。

（3）视觉效果（10 分）：色彩搭配协调，页面美观，具有艺术品味。

（4）技术运用（15 分）：主要考核页面渲染速度、语言代码、导航效果、实用性、功能复杂度、界面友好程度、时效性、浏览器兼容性。

（5）网页创意（10 分）：设计风格独特，创意新颖。

（6）运营思路（10 分）：运营思路切实可行，运作方式新颖。

移动 APP 应用软件类：

评比方式：经专家初评后的入围作品，由所在队队员代表进行 5 分钟的陈述，然后队代表针对专家提问进行 5 分钟的答辩。

评分标准：（应用软件作品类起评分为 40 分）

（1）软件工具类应用评分维度

一级指标	二级指标
可操作性（10）	功能菜单简洁易用
	导航便利
	可在所适配机型平稳运行
创意构思（20）	创意独特

	构思别出心裁
界面设计（10）	界面布局科学合理
	界面友好，吸引度高
技术创新（20）	产品形式创新
	服务形式创新

（2）游戏、视频娱乐类应用评分维度。

一级指标	二级指标
娱乐性标准（20）	a) 游戏有创意，乐趣高，吸引力强，游戏粘性高；
	b) 故事设定完整，任务明确，流程充实；
	c) 游戏中出现的特殊道具种类丰富，关卡类型或过关条件多样；
	d) 游戏给出的胜利条件明确合理，属性数值增减适度，各类突发事件概率平衡；
	e) 视频类应用，内容方面可管可控，对接正规的节目来源；
画面标准（10）	a) 游戏场景(赛场)立体感强，有阴影、裂痕等此类反映建筑特点的效果；
	b) 人物身上的细节、面部的表情丰富，比例正常，色彩丰富；
	c) 人物行走、跳跃、攀爬、下蹲、攻击动作流畅，样式多变丰富；
	d) 体育类游戏中伴随得分、入球等内容，均有华丽丰富的效果或特写；动作类游戏中伴随攻击、爆炸等事件，均伴有华丽丰富的效果；
	e) 角色移动、转向、加速、碰撞等动作流畅，样式多变丰富；
	f) 视频类应用，图像播放流畅，色彩柔和，体验舒适，长时间观看，人眼无疲劳感；
操作性标	a) 运行流畅，无拖尾或停顿；

准 (10)	b) 主要功能键位布局合理或键位可自行设定;
	c) 运行中接听电话、短信后, 返回到中断的游戏、视频画面继续运行;
	d) 可关闭声音、有振动功能;
	e) 有详细的操作帮助说明。
创新性标准 (20)	作品内容新颖, 选题独特, 在继承前人经验的基础上有所创造, 有所突破, 既敢于标新立异, 又不凭空创造, 表现事物视角具有独创性。

2. 奖项设置

本次大赛设一等奖 2 名, 二等奖 6 名, 三等奖 10 名, 优秀奖若干, 另设参与奖若干, 优秀组织奖若干。

参与奖说明: 所有参与报名的指导老师与大学生作者都可以参与宁波华数优惠购机活动 (购机赠送现金抵扣券)。

大赛最终解释权归主办方所有。