

2025 “蚂蚁·数字马力杯” 第十二届浙江省大学生服务外包创新应用大赛参赛指南

一、大赛原则

（一）培养服务外包高水平人才，促进服务外包产业发展

当前，我国正在持续推进服务外包和数字经济等产业的发展，但符合服务外包等产业发展需要的人才培养仍然难以满足需求。因此，大赛在团队组织、竞赛内容和大赛评审等多方面重点突出对 IT 技术、创业创新、管理技能和语言文化及跨文化沟通等服务科学核心要素的考察，紧扣服务外包产业发展的脉搏，前瞻性地呼应服务外包的主题。

（二）多角色团队合作，侧重企业体验

针对服务外包和数字经济等产业的特点，模拟真实企业场景，以团队形式参赛。要求团队构成中必须包含项目负责人(类似于项目经理)，技术负责人(类似于技术经理或开发组长)和客户关系经理的角色。相应的团队成员必须承担起对应的角色职责，并在相应的提交方案、演示答辩等环节中体现服务外包软件开发规范。

（三）来源实际需求，鼓励创新应用

竞赛所采用题目均来源于企业实际，面向真实应用。参赛团队需综合考虑业务模型、技术方案、商业成本等各种因素，提供完整解决方案，鼓励团队结合实际创新创业。

（四）过程与结果并重，增强能力培养导向

大赛评比采用过程与结果并重的方式。在评估最终结果方案的同时，也关注任务方案的产生过程，关注团队采用的思路与方法论，以及在此过程中体现出来的综合素质、团队意识与解决问题的能力，体现出重人才、重素质的评价导向。

大赛环节	管理线索	技术线索	文化线索
------	------	------	------

团队组织环节		项目负责人	技术负责人	客户关系经理
方案过程环节	竞赛过程	团队合作中的领导力、组织力和管理能力	团队合作中的技术水平和主导力	团队合作中的沟通、协调和交际能力
	方案内容	商业方案中的组织、运作、和管理体现	技术方案水平、可行性和先进性	客户沟通、方案的文化考虑和商业推广
评审考核环节		对提交方案的内容评分（着重对方案完成情况与可行性） 对团队备赛过程的评分（着重对团队综合素质和能力，是否符合服务外包软件开发规范） 针对演示答辩环节的表现评分（着重对不同团队角色个体）		

* 竞赛过程包括团队备赛过程和演示答辩环节。

二、作品要求

（一）作品提交材料要求

参赛作品提交的解决方案应至少包含下述 5 类文档或实物。

（1） S1：方案概要(Summary)

不超过 800 字的概要介绍；说明目标问题、思路、创意和亮点；

（2） S2：解决方案(Business Plan)

解决方案须详细标注每部分的负责人，并阐述参赛团队内各选手在其中的角色及作用。应该至少包括以下四部分内容：

S2A：目标与服务模型(描述赛题的价值与解决思路)；

S2B：组织管理与业务分析方案(主要由项目经理负责)；

S2C：技术路线及实现方案(主要由技术经理负责)；

S2D：成本模型及可行性分析(主要由客户关系经理负责)。

（3） S3：核心内容展示(Presentation)：

以 PPT 等形式来介绍和展示方案的思路和核心内容(10 分钟以内为宜)。

(4) S4: 原型演示(Prototype Demonstration)

S4A: 以系统、软件、程序、实物等方式来提交实际完成的系统;

S4B: 以视频等形式演示系统完成情况(不超过 10 分钟, 并压缩控制大小在 150M 以内)。

(5) 团队完成过程(How did we do)

以 PPT 或视频形式来介绍团队完成该项目/任务的过程, 展示团队与成员在问题解决、创新、学习、文化、沟通、执行、管理等方面的意识与能力(不超过 5 分钟)。

(6) 命题企业要求提交的其他内容。

(二) 原创承诺要求

所有参赛的作品必须有原创承诺书。在提交的文字和视频动画作品中不得出现参赛学校名称和指导教师姓名, 及其提示、图片、照片、图像或链接等形式的暗示内容, 并注意打包文件中的文件名或目录名出现以上所列的名称或暗示, 否则视为违规, 取消比赛资格。可以为每个参赛团队取一个昵称名字, 参赛队员姓名尽可能用角色或昵称代替, 用于需要出现的地方。

三、评审说明

(一) 评审原则

(1) 过程与结果并重

在评审结果方案的同时, 也关注团队在方案产生过程中体现出的意识与素质。

(2) 任务与团队并重

综合考核团队提交的解决方案和团队工作过程中体现的综合素质与能力评价。着重考虑赛题、工作成果本身与参赛团队具体贡献的关联紧密程度。

(3) 体现创新应用的特色

综合考虑参赛团队对所定赛题的理解, 在业务分析、组织模型、技术方案、可行性分析、成本考虑、管理要素等多方面的表现, 而不仅是技术的实现; 尤其是参赛团队通过解决方案和答辩交流中体现出的创新能力、学习能力、问题解决能力和素养。

(4) 体现服务外包和数字经济产业的特色

综合考虑参赛团队对赛题所在业务领域特点的理解、探讨和创新, 特别是针对外包业务流程特殊性的探讨。结合国家、省和市等各级政府部门积极推动的数字经济发展的趋势, 深入探讨数字经济在国民经济各行业中的创新应用。

(二) 评审阶段

根据竞赛评奖模式, 竞赛评审按本科生组和专科生组的相应标准分别开展评审工作。

竞赛评审分为学校初赛、网评复赛和决赛答辩 3 个阶段。学校初赛后, 组委会组织网评专家对各校选送的作品按照评分考核指标, 进行网络评审, 评选出晋级作品, 晋级作品进入第三阶段的决赛答辩。决赛答辩由专家组负责答辩评审, 评出一、二、三等奖作品。

(三) 评审方式

网评由网络初评专家根据提交的文字和演示作品内容, 参照表一所列考核指标给予评判。

决赛阶段由评审专家组评委根据提交的作品和现场演示答辩表现, 参照表二所列考核指标给予打分, 评定奖项。

(四) 评分规则

(1) 分值分配

表一 网评评分考核指标

指标	权重	说明
项目创意	20%	考核提交材料的形式、内容的质量、和服务外包行业的相关性等。
实施方案	30%	
技术实现与交付	30%	
项目展示与团队协作	20%	

表二 决赛评分考核指标

指标	权重	说明
项目完成情况	50%	考核参赛团队项目完成质量
介绍展示	20%	考核参赛团队现场介绍水平
回答问题	30%	考核参赛团队现场回答问题情况

对**本科生组**的作品，侧重于作品的**设计创新性**，以及**技术先进性**和**作品完整性**等方面的特色，并考虑**系统功能正确性**和**工作量与实现难度**。对**专科生组**的作品侧重于**系统功能正确性**和**作品完整性**，其次为**技术先进性**和**设计创新性**等方面的特色。同时对所有作品的完成过程考察“**项目开发过程符合服务外包和数字经济等产业的研发业务流程**”。

(2) 评分方式

- 网评总分 100 分，评委书面给分

统计时去掉 1 个最高分和 1 个最低分，其他分值(不少于 2 个)求平均分，精确到小数点后 2 位(四舍五入)；如最后一名有并列，则所有并列的队全部进入决赛。

- 决赛答辩总分 100 分，评委现场给分

统计时去掉 1 个最高分和 1 个最低分，其他分值(不少于 3 个)求平均分，精确到小数点后 2 位(四舍五入)。

四、异议制度

为保证大学生服务外包创新应用大赛评奖工作的公正性，对评奖结果实行异议制度，“异议期”自公布评审结果之日起为期一周，过期不再受理。异议须以书面形式提出，个人提出的异议，须写明本人的真实姓名、工作单位、通信地址，并有本人的亲笔签名；单位提出的异议，须写明联系人的姓名、通信地址、电话，并加盖公章。竞赛委员会对提出异议的个人或单位严格保密。