

**Imagine Cup 2015 微软“创新杯”学生大赛**

**中国区比赛项目计划书**

**参赛信息：**

|  |  |
| --- | --- |
| **参赛队伍** |  |
| **参赛作品** |  |
| **队长姓名** |  |
| **学校/系** |  |
| **主要联系电话** |  |
| **通讯地址** |  |
| **电子邮箱** |  |
| **团队新浪微博账号** | **@** |
| **参赛校区** | (如果参加了校区选拔赛，请填写所参赛的校区；未参加校区选拔赛的同学请忽略此项) |
| **参赛项目** | **世界公民 / 游戏开发 / 最佳创新 （请在三个比赛项目中选取一项）** |

**团队信息：**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **姓名** | **学校/院系/年级** | **电话** | **IC站点注册Email** |
| <选手一> |  |  |  |
| <选手二> |  |  |  |
| <选手三> |  |  |  |
| <选手四> |  |  |  |
| <导师> |  |  |  |

* 所有团队成员必须在2014年12月31日前在[http://www.imaginecup.com](http://imaginecup.com)完成注册
* 团队在2014年12月31日前可以对团员和指导教师进行修改，2014年12月31日后不接受团队信息的修改
* 团队成员信息以在<http://www.imaginecup.com>上注册的信息为准，请认真填写相关信息，这将作为我们颁发相关证书的依据

# 参赛作品说明：

Imagine Cup 微软“创新杯”全球学生大赛是全球范围内最有影响力的学生活动。大赛鼓励参赛学生在这个平台上释放他们的创意和技术才能，在最新的技术平台上创建一流的科技解决方案，将创意变为商业现实，帮助学生提升就业和创业所需的技能，也着力于培养学生的创新精神和社会责任感。

Imagine Cup 2015 设有世界公民（World Citizenship）、游戏（Games）和最佳创新(Innovation)三个**竞赛项目**（Competitions）以及Pitch Video、Project Blueprint、User Experience，以及Code Hunt等**挑战项目**(Challenges)。

中国区比赛规则针对世界公民（World Citizenship）、游戏（Games）和最佳创新(Innovation)三个比赛项目而设立。所有挑战项目不设中国区比赛环节，参赛选手请访问 [www.imaginecup.com](http://www.imaginecup.com) 根据相关比赛规定和要求直接参与全球比赛。

**中国区初赛**

* **初赛项目计划书提交时间:**

**北京时间2014年12月31日23:59截止。如果你参加校区选拔赛，第一轮的截止日期由所在校区决定。**

* **初赛项目计划书提交流程:**

在截止日期前，在比赛站点：<http://www.imaginecup.com>，按照本项目计划书模版中的要求在线提交项目计划书。

* **初赛项目计划书评审标准:**
* 项目计划书清晰完整；
* 明确提出要解决的问题；
* 有初步且可行的解决方案设计；

注：部分校区赛可能要求提交项目可运行安装包，以及其他参赛资料。参加校区选拔赛的同学请参照各校区的相关规定。

* **初赛评选流程：**
* 提交初赛项目计划书**二周后**将会收到是否进入复赛的通知。
* 项目计划书通过后即可开始进入项目开发阶段。
* 项目开发过程中可以对原计划进行修改。

# 项目计划书中，项目计划概述（英文）为必选部分，其余部分为建议部分

# 除概述部分之外，参赛团队通过简明回答模板中提出的问题来说明自己的项目计划，也可以选择自己认为最合适的表达形式和顺序来说明计划。

* 除概述部分之外，其他部分使用中文或英文皆可

1. Preliminary Summary项目概述（英文）（此部分为必选部分）

概述应简单描述团队参赛项目的基本设计，总结解决方案的独特功能以及它如何回应所参加的比赛项目对参赛作品的要求。同时，该总结应归纳在参赛作品中计划使用的任何第三方内容。概述部分不得少于600字符（包括空格）。

[Project Name]项目名称

[Project Design Preliminary Summary]项目设计初步总结

1. 市场分析
   1. 作品的灵感从何而来？
   2. 作品针对的目标用户群体是什么？该用户群体有何特点？
   3. 作品的使用场景是什么？
   4. 市场上是否有类似的作品？参赛的作品和已有的作品有何不同？
2. 影响力/创新性/娱乐性 分析（请根据投稿竞赛单元选择）

[世界公民]

* 1. 作品所能影响的地域范围或影响的人口数量？
  2. 作品试图解决问题的现实意义？
  3. 作品针对现有解决方案是否有创新或者改进？

[创新]

1. 作品是否具有创新性和突破性？
2. 作品是否有全新的功能或者在很大程度上提升了已有应用的功能？

[游戏]

1. 游戏的设计理念？
2. 游戏的设计如何引人入胜？
3. 商业模式
   1. 商业模式是否有可实施的计划？
   2. 作品完成过程中是否有外部市场调查，焦点小组测试和beta测试的计划？
4. 系统设计概述
   1. 系统计划选用什么技术平台？采用什么样的架构？
   2. 系统采用的开发环境是什么？系统的运行环境是什么？
   3. 系统计划有哪些功能？上述功能有何特点？
5. 团队组成和分工
   1. 团队各成员是如何分工的？