

# 关于举办第六届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛 暨 HTML5 移动应用开发邀请赛的通知

为了进一步提升大学生创新思维，全面推动软件行业发展，促进软件专业技术人才培养，为国家软件产业输出有创新能力和实践能力的高端人才，提升高校毕业生的就业竞争力，教育部示范性软件学院建设工作办公室自 2008 年开始举办全国大学生软件创新大赛。2013 年第六届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛由华南理工大学软件学院承办。

HTML5 、 Open Web Platform 及移动应用是近几年兴起的新浪潮，与服务器端的云计算概念一起，引领了众多技术和商业创新，成为新的技术和应用热点。目前各大软件开发公司都将巨资投入到移动应用开发中。在继承前五届比赛成功经验的基础上，本届大赛的特色——**移动应用，注重创新**。

具体比赛事宜如下：

**一、大赛主题：**围绕 HTML5 及 Open Web Platform 的移动应用软件作品

**二、参赛对象：**受邀学校软件学院及计算机相关专业在校本科生及研究生  
另：发起学校名单请见本通知**附件一**

## 三、大赛组织

### 1. 大赛组织委员会

教育部软件工程教学指导委员会、教育部示范性软件学院建设工作办公室、华南理工大学软件学院和英特尔四方共同邀请专家组成大赛组委会及专家委员会。

大赛组委会负责审查、确定大赛赛程、参赛要求和评审方式；专家委员会负责大赛具体评审标准的制定以及项目阶段初赛、复赛、决赛的评审工作。

教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会与教育部示范性软件学院建设工作办公室负责大赛全过程的指导、监督与支持工作；华南理工大学软件学院负责大赛组织与运营及大赛门户网站维护工作；英特尔公司负责提供资金及技术支持，大赛网站及在线自测游戏平台建设，竞赛作品市场化渠道等支持。

组委会名单请见大赛网站或本通知**附件二**。

### 2. 主办单位：

全国大学生软件创新大赛组织委员会

教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会

教育部示范性软件学院建设工作办公室

3. **承办单位：**华南理工大学软件学院

4. **支持单位：**英特尔公司

#### 四、参赛规则

1. 大赛分为一个竞赛主流程和在线学习及微博活动两个副流程，互不干扰。  
2. 竞赛主流程以团队形式参与，在线学习及微博活动副流程以个人形式参与。

3. 在线学习流程从3月下旬开放至5月底结束(具体日期参见大赛网站通知)，微博活动将在整个大赛过程中持续进行。在线学习及微博活动成绩仅为获取实物奖励之用，不带入竞赛主流程。

4. 竞赛主流程每个参赛队人数为 3-5 人（含指导教师一名），在校本科生、研究生可以混合组队。

5. 37 所国家示范性软件学院每所限定三个团队参加比赛，其它受邀请学校及国家示范性软件学院所属学校的其它院系限定一个团队参加比赛。

6. 每个团队只能提交一个软件作品。

7. **决赛**参赛队伍将前往华南理工大学参加比赛，参赛学生食宿由大赛组委会提供支持。

#### 五、作品要求

1. 技术：参赛作品必须是使用 **HTML5 技术的移动应用**。在此基础上，作品可以进一步涉及其他未在此列出的 Open Web Platform 中的技术,例如：

- WebRTC
- Parallel Javascript
- WebGL / WebCL
- Web Applications
- Device APIs

2. 形式：参赛作品的主体必须为移动应用软件，在满足上述技术要求的前提下，作品的形式可以(但不限于)：**Web Runtime** 的实现或增强，**Open Web Platform** 的开发工具，软件服务，以及各类 **Hybrid**、离线或者在线形式的应用等。作品可以依赖浏览器运行，也可以封装成一个单独的应用程序。

3. 概念：参赛作品必须体现创新性，实用性，并具备一定的技术深度。作品必须要能在 4 英寸屏幕大小的手机中运行，但作品在平板或 **PC** 上跨平台能力也被鼓励。作品可以通过必要 **Enabling** 以提供跨平台能力。此外，大赛鼓励开发 **Gesture**, **Camera** 及 **Voice** 相关应用。

4. 验证：最终作品（并不要求初赛阶段完成）必须为实际完成的作品。需要能够在大赛规定的标准测试平台上正常运行。参赛队伍可自行选择开发工具。参赛作品可以使用外接设备，但要求该外能容易的与大赛提供的测试平台连接。

5. 根据大赛每一阶段的参赛要求，按照大赛规定的模板格式，提交作品和相关文档、代码、视频等资料，供评审专家评审，并准备接受网络或当面的查验。

6. 参赛作品必须是**原创且未参加过其他公开比赛**的作品，作品的核心工作、关键组件、主要开发过程是在本大赛期间完成的。

7. 作品及开发过程遵守国家法律及有关规定，作品中禁止出现各种违反国家相关规定的信息。

## 六、报名

### 1. 报名时间：

个人报名：2013 年 3 月 22 日 10:00 至 5 月 27 日 14:00，个人实名注册登录大赛官方网站报名并参加在线学习和微博活动副流程。个人报名时无需缴纳报名费。

团队报名：2013 年 3 月 22 日 10:00 至 5 月 27 日 14:00，参赛者以学校为单位组队，每位参赛者限加入一支团队，参加竞赛主流程。

2. 报名方式：网络报名（大赛网址入口：<http://www.swcontest.net>），报名方法及团队报名表请见大赛网站或本通知**附件三**

### 3. 团队报名费：300 元/队。

团队报名费交纳方式：

收款单位：华南理工大学

账号：3602002609000733759

开户行：工行广州五山支行

备注：汇款请写清：xx 大学第六届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛报名费及参赛队伍名称和数量。

## 七、比赛程序

### 1. 赛程安排

- 2013 年 3 月 22 日：开赛，大赛官网开放，开始接受个人网上报名，参加在线学习及微博活动副流程，团队报名参加竞赛主流程（即项目开发）；
- 2013 年 3-6 月：初赛，评选出进入复赛的 60 支队伍；（按要求提交复赛作品后可以获得英特尔提供项目开发资金支持）
- 2013 年 6-9 月：复赛，评选出进入决赛的 20 支队伍，由英特尔提供决赛平台借用；
- 2013 年 11 月：决赛，包括作品答辩及演示环节，颁奖仪式。

参赛各阶段具体进程安排及操作方式将在大赛网站上不断更新，大赛流程图详见[附件五](#)

## 2. 作品提交

根据大赛各阶段要求、在每一阶段截止时间前，通过网络提交以下作品资料以供评审。具体提交内容、时间、方式将在大赛网站上更新。

- 初赛

必须提交材料：

- 参赛项目计划书（模板参见[附件四](#)）
- 作品主要功能的用户界面初始设计图或截屏（UI prototype）
- 实现作品主要功能的程序高层设计(High Level Design Document)
- 创新性说明（简要说明主要的创新点，以及已知的相似作品）。

建议提交材料：

- 展示作品主要功能和界面设计的视频
- 初始的程序代码，可为基础的框架代码

- 复赛

必须提交材料：

- 参赛项目计划书（更新版，模板参见[附件四](#)）
- **Beta** 版程序（可运行程序+源代码）
- 作品展示或介绍视频

- 决赛

必须提交材料：

- 作品应用程序源代码及安装文件
- 项目视频
- 项目开发文档、测试文档、使用手册
- 项目介绍 PPT

• 参赛团队可以在初、复赛中，在必须的材料之外提交任意形式的作品相关材料体现作品亮点。决赛指南届时将在大赛网站发布。

## 3. 评分标准见本通知[附件六](#)。

## 八、奖项设置及参赛支持

### 1. 大赛主流程（即项目开发）奖励：

特等奖：1 项，RMB 30,000 元

一等奖：3 项，RMB 10,000 元/项

二等奖：6 项，RMB 5,000 元/项

三等奖：10 项，RMB 2,000 元/项

### 2. 大赛副流程奖励：

在线学习环节有望获得各种实物奖励及英特尔手机平台，微博活动环节有望获

得各种实物奖励及英特尔平板电脑试用机会。详情将在大赛官网公布。

### 3. 参赛支持

- ✓ 进入复赛阶段团队将获得英特尔提供的项目开发资金支持。
- ✓ 进入决赛阶段团队将获得英特尔暂借的最新硬件平台，同时决赛的食宿费用将由组委会承担。
- ✓ 决赛阶段获奖者将获得英特尔优先录用实习生机会及企业导师辅导支持，其中优秀学生代表将获得前往英特尔总部考察机会。

## 九、大赛联系方式

### 1. 报名、竞赛联系人：

黄小兵 电话：186 8051 8726；Email: cshxb@scut.edu.cn

### 2. 英特尔联系人：

颜 历 电话：021-61166221,15802110291；Email: evelyn.yan@intel.com

沈 海 电话：021-61167342,18019121078；Email: hai.shen@intel.com

第六届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛  
暨 HTML5 移动应用开发邀请赛组织委员会  
教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会  
教育部示范性软件学院建设工作办公室

2013 年 3 月 20 日

附件一：主要发起学校名单

附件二：第六届全国大学生软件创新大赛组织委员会名单

附件三：第六届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛报名方法

附件四：提交文档《参赛项目计划书》模板

附件五：大赛流程安排

附件六：第六届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛各阶段评分标准

附件一：

主要发起学校名单  
(排名不分先后，按校名拼音首字母排序)

|        |        |          |          |          |
|--------|--------|----------|----------|----------|
| 北京大学   | 北京工业大学 | 北京航空航天大学 | 北京交通大学   | 北京理工大学   |
| 北京邮电大学 | 重庆大学   | 大连理工大学   | 电子科技大学   | 东北大学     |
| 东南大学   | 复旦大学   | 国防科技大学   | 哈尔滨工业大学  | 湖南大学     |
| 华东师范大学 | 华南理工大学 | 华中科技大学   | 吉林大学     | 南京大学     |
| 南开大学   | 清华大学   | 山东大学     | 上海交通大学   | 四川大学     |
| 天津大学   | 同济大学   | 武汉大学     | 西安电子科技大学 | 西安交通大学   |
| 西北工业大学 | 厦门大学   | 云南大学     | 浙江大学     | 中国科学技术大学 |
| 中南大学   | 中山大学   |          |          |          |

附件二：

第六届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛组委会名单

(排名不分先后)

主任： 吴爱华（教育部示范性软件学院建设办公室主任）  
副主任： 卢 苇（教育部示范性软件学院建设办公室副主任）  
          闵华清（华南理工大学软件学院院长）  
          刘 强（清华大学教授，软件工程教指委主任）  
成员： 李 彤（云南大学软件学院院长）  
          罗钟铉（大连理工大学软件学院院长）  
          吴中海（北京大学软件与微电子学院副院长）  
          刘 琴（同济大学软件学院常务副院长）  
          樊晓桢（西北工业大学软件与微电子学院常务副院长）  
          马培军（哈尔滨工业大学软件学院院长）  
          朱志良（东北大学软件学院院长）  
          孟昭鹏（天津大学软件学院院长）  
          陈 珉（武汉大学国际软件学院常务副院长）  
          陈志刚（中南大学软件学院院长）  
          廖明宏（厦门大学软件学院院长）  
          金远平（东南大学软件学院书记）  
          李 东（华南理工大学软件学院副院长）  
          蒋建伟（上海交通大学软件学院副院长）  
          朱文利（英特尔中国教育事务总监）  
          张 琦（英特尔 Web 技术和优化中心资深技术经理）  
          郎 朗（英特尔软件学院及英特尔软件网络中国区总监）  
          颜 历（英特尔大学合作经理）  
秘书长： 李 东（华南理工大学软件学院副院长）



**附件三：**

**第六届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛  
暨 HTML5 移动应用开发邀请赛报名方式**

**一、报名时间：**

个人报名：2013 年 3 月 22 日 10:00 至 5 月 27 日 14:00，个人实名注册登录大赛官方网站报名并参加在线学习及微博活动副流程。

团队报名：2013 年 3 月 22 日 10:00 至 5 月 27 日 14:00，参赛者以学校为单位组队，每位参赛者限加入一支团队，参加竞赛主流程（即项目开发）。

具体信息详见大赛网站。

**二、报名费：**团队报名费：300 元/队。个人报名无需缴纳报名费。

**三、报名方式：**

1. 个人报名采取网络实名方式。符合条件的学生通过大赛网站的报名系统报名。承办方对报名资格进行后台审核，符合资格的参赛者将进行在线学习和微博活动副流程并赢取实物奖品。个人报名时无需缴纳报名费。

2. 团队报名阶段，参赛者以学校为单位在 2013 年 5 月 27 日前组成参赛队伍并由各队队长通过大赛网站（网址入口：<http://www.swcontest.net>）统一进行网上报名注册，在团队报名页面下填写《第六届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛暨 HTML5 移动应用开发邀请赛报名表》中的相关信息。团队中所有学生成员必须在队长报名注册团队前完成个人注册报名。每位参赛者限加入一支团队。

3. 报名时必须上载团队所在学校同意本团队参赛的、盖有公章的证明扫描件。

4. 参赛队伍在成功报名后，会收到来自大赛承办方报名成功确认，随后各参赛队联系比赛承办方华南理工大学软件学院在 2013 年 6 月 7 日前完成团队报名费缴纳。

5. 报名后，各参赛队队长可凭借注册的团队账号和密码进行队伍页面登录，并可在 2012 年 5 月 27 日前，进行队伍相关信息的修改。逾期如需要修改团队信息，需要联系大赛组委会并获得批准后方能生效。

6. 每个参赛队人数为 3-5 人（含指导教师一名，同一位指导教师可指导多个参赛队），在校本科生、研究生可以混合组队。

**四、团队报名费交纳方式：**

团队报名费：300 元/队。

收款单位：华南理工大学



账号：3602002609000733759 ；

开户行：工行广州五山支行

备注：汇款请写清：xx 大学第六届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛报名费和参赛队伍名称和数量。

## 五、报名联系人：

黄小兵 电话： 18680518726；Email: [cshxb@scut.edu.cn](mailto:cshxb@scut.edu.cn)

.....

## 第六届“英特尔杯”全国大学生软件创新大赛暨 HTML5 移动应用开发邀请赛团队报名表

|         |  |      |  |
|---------|--|------|--|
| 队伍信息 *  |  |      |  |
| 队伍名称    |  | 作品名称 |  |
| 所属院校    |  | 通讯地址 |  |
| 邮政编码    |  | 队伍人数 |  |
| 电子邮件    |  |      |  |
| 指导教师 *  |  |      |  |
| 姓名      |  | 联系电话 |  |
| 研究方向    |  | 电子邮件 |  |
| 院系联系人 * |  |      |  |
| 姓名      |  | 电子邮件 |  |
| 职务      |  | 联系电话 |  |
| 队长信息 *  |  |      |  |
| 姓名      |  | 电子邮件 |  |
| 本/研年级   |  | 联系电话 |  |
| 其他队员    |  |      |  |
| 队员 1 *: |  |      |  |
| 姓名      |  | 电子邮件 |  |
| 本/研年级   |  | 联系电话 |  |
| 队员 2 *: |  |      |  |
| 姓名      |  | 电子邮件 |  |
| 本/研年级   |  | 联系电话 |  |
| 队员 3:   |  |      |  |
| 姓名      |  | 电子邮件 |  |
| 本/研年级   |  | 联系电话 |  |
| 队员 4:   |  |      |  |
| 姓名      |  | 电子邮件 |  |
| 本/研年级   |  | 联系电话 |  |

\*为必填项

#### 附件四：

### 第六届英“英特尔”杯全国大学生软件创新大赛

#### 暨 HTML5 移动应用开发邀请赛

##### 《参赛项目计划书》（模板）

大赛组委会要求：参赛团队的项目计划书应包括（不限于）以下部分，并按照模板的顺序，进行描述。《项目计划书》的总长度（包括图表）不得超过 6 页（A4 五号字）Word 文档，以下百分比为各节参考篇幅比例。

参赛团队可以在项目实施的过程中（如初赛，复赛，决赛等），以追加附件的形式汇报该项目计划的实施情况，描述计划的目标是否达成，并提供与评分标准中提及的考察点相关的验证材料和数据以作为评分的参考。

#### 一、参赛作品构思的创意与价值（50%）

- （1）背景：问题领域
- （2）问题：选题的动机与目的
- （3）研究：市场调查和评价结论
- （4）创意：参赛作品的构思描述
- （5）功效：最终呈现给用户的实际功效
- （6）评价：对创新的深度与广度的自我评价

#### 二、参赛作品的目标实现形式（20%）

- （1）参赛作品的最终呈现形式
- （2）参赛作品的主要功能描述
- （3）参赛作品的实用性和未来可扩展性分析

#### 三、参赛作品目标实现的可行性（20%）

- （1）参赛作品的主要技术路线
- （2）参赛作品的核心技术关键与实现可行性
- （3）参赛团队资源可行性

#### 四、团队组成与角色分工（5%）

#### 五、项目时间进度表（参考大赛阶段要求）（5%）

| 项目重要里程碑 | 预计完成日期 |
|---------|--------|
|         |        |

注：复赛及决赛将采用匿名评审，配合匿名评审需要的大赛作品提交要求将在大赛网站公布。

附件五：

大赛流程安排：



## 附件六：

### 第六届英特尔杯全国大学生软件创新大赛暨 HTML5 移动应用开发邀请赛 项目阶段评分标准

初赛考察方式：

- 首先会对提交的作品重点进行可行性分析。若可行性分析不能通过，则作品不被接受。
- 在通过可行性分析的基础上，初赛会考察下表中加粗字体的内容。
- 在提交初赛作品时，参赛者应当提交一个简短的创新性说明，应当包括对其他作品的引用和区别。

复赛考察方式：

- 所有评分标准所列内容。

决赛考察方式：

- 所有评分标准所列内容+团队合作+演讲及演示。采用英特尔 4 英寸屏幕智能手机及 Windows 8 平板电脑作为统一硬件测试平台。具体设备型号待复赛时通过大赛官网公布。

|            |    |     |  |
|------------|----|-----|--|
| 创新性<br>30% | 题材 | 10% | <p>题材，即针对的问题或看到的机会，能够紧密围绕 <b>HTML5</b>，<b>Open Web Platform</b> 及移动互联网方向，<u>与一项或者多项大赛要求中列出的技术相关</u>，包括但不限于 <b>Web Runtime</b> 的实现或增强，服务于 <b>Open Web Platform</b> 的开发工具，软件服务，以及各类 <b>Hybrid</b>、离线或者在线形式的应用等。</p> <p>根据作品的不同，用户可能指“最终用户”（如具体的应用等），或者是“开发者”（如开发工具的创新，<b>Web Runtime</b> 的实现和增强等）。</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 题材符合导向性，体现 <b>HTML5</b> 及 <b>Open Web Platform</b> 的理念或技术使用，但创新性较为一般。（2 分）</li><li>2. 题材符合导向性，具有一定新意（5 分）</li><li>3. 题材符合导向性，具有明显的移动平台特点，具有较强创新性（7 分）</li><li>4. 在 3 的基础上，具有很强的移动平台特点，并可预期能够吸引大量用户。（10 分）</li><li>5. 在 4 的基础上，并有机会改变现有商业模式或创造新的商业模式（10 分-20 分）</li></ol> |
|            | 功能 | 10% | <p>参赛者是否在其设想的题材下，使用了创新的方式即功能设计来解决针对的问题或实现看到的机会。</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 功能设计完善，但创新性较为一般（2 分）</li><li>2. 功能设计具有一定新意（5 分）</li><li>3. 功能设计具有较强创新性。（7 分）</li><li>4. 在 3 的基础上，设计的功能具有极强实用性。（10 分）</li><li>5. 在 4 的基础上，作品能够因为此功能设计吸引大量用户使用。（10-20 分）</li></ol>  |

|           |  |     |   |
|-----------|--|-----|---|
|           | 使用模式、实现、商业设想   | 10% | <p>是否使用了创新的使用方式和合适的技术来实现设计的功能。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用模式符合用户日常行为习惯，但创新性一般（2分）</li> <li>2. 技术选择得当，使用模式具有一定新意。（5分）</li> <li>3. 技术选择得当，考虑用户的实用性，使用模式具有较强创新性。（7分）</li> <li>4. 能够充分结合、利用所选择的技术，创新性的使用模式设计，并具有较强的实用性（10分）</li> <li>5. 颠覆性的创新使用模式设计，具有极强的实用性，能够吸引大量用户使用，有一定的商业设想。（10分-20分）</li> </ol>   |
|           | <p>对于创新性的考量：虽然分三个范畴，但可能有的想法在某个方面特别突出，而其他两个方面与其他相当或略差。在这种情况下，这个想法就不占优势。我们应该鼓励创新，因此特意在各范畴中有一个最高档次，可以得到最多 20 分。但凡是得到这个分数的想法，必须得到所有评分专家的一致同意。而其他则可取专家的平均分即可。</p> |     |   |
| 技术<br>30% | 程序复杂度  | 10% | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 相对于问题的规模，代码行数较少，程序功能点不多，程序结构相对简单。（3%）</li> <li>2. 相对于问题的规模，代码行数及功能点数量合理，程序具有基本良好的模块结构划分，逻辑设计和模式使用。（7%）</li> <li>3. 在满足 2 的前提下，并额外具有以下至少一项特点（10%）： <ol style="list-style-type: none"> <li>a) 问题规模非常复杂，因此代码行或者功能点数量巨大。</li> <li>b) 程序具备非常优秀的架构设计，具备良好的复用性和扩展性。</li> <li>c) 程序使用了合适的并行技术（线程/进程/算法）来解决特定的问题，并很好的解决了并行设计中涉及的技术难点</li> </ol> </li> </ol>  |
|           | 技术深度   | 10% | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品涉及了 HTML5 及 Open Web Platform 的一些简单的技术，部分体现了其理念或优势（3%）</li> <li>2. 作品较为深入并充分使用了 HTML5 及 Open Web Platform 的一些技术，涉及其高级使用技巧，或者利用了对其底层知识的了解。（7%）</li> <li>3. 在满足 2 的前提下，并额外具有以下至少一项特点（10%）： <ol style="list-style-type: none"> <li>a) 充分利用了移动平台的特点（例如多种传感器等）充分涉及 HTML5 及 Open Web Platform 的前沿热门领域（例如媒体相关的 device api 等）</li> <li>b) 深入涉及到某个具体领域（例如 Web Runtime Engine, Game Engine, security 等）的核心。</li> <li>c) 作品对不同的屏幕大小和分辨率作了自适应的设计</li> </ol> </li> </ol> |

|             |            |     |  |
|-------------|------------|-----|--|
|             | 程序性能       | 10% | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 作品的主要功能在大赛测试平台上基本运行流畅，暴露出的性能问题不影响基本的使用（3%）</li> <li>2. 作品的主要功能在大赛测试平台上运行流畅。对于性能不理想的次要功能，已经尽可能实现了优化，或者提出了可行的未来解决方案（7%）</li> <li>3. 在满足 2 的前提下，作品能够支持除大赛测试平台外的其他至少一个常见的市场上的平台，并在此平台上基本运行流畅（10%）</li> <li>4. 或者，在满足 2 的前提下，和同类作品相比，参赛团队在性能上做出了显著的优化（&gt;50%，基于参赛团队设计的有意义的评测指标），并且该性能优化带来了明显的或有价值的用户体验的提升。</li> </ol> <p>注：如果作品是 Web Runtime 的实现或增强，则需要提供一个使用了该作品（web runtime）的简单的参考应用实现（reference sample usage），并表明该参考应用能够满足以上性能要求。</p> |
| 用户体验<br>20% | 界面友好性      | 4%  |  |
|             | 操作合理性      | 4%  |  |
|             | 功能设计逻辑性全面性 | 4%  |  |
|             | 易学习性       | 4%  |  |
|             | 易部署        | 4%  |  |
| 质量<br>20%   |            |     |  |
|             | 功能完备性      | 5%  |  |
|             | 开发文档       | 4%  |  |
|             | 使用手册       | 3%  |  |

|      |             |    |  |
|------|-------------|----|--|
|      | 容错性和测试      | 8% | 1. 开发过程中有一定的测试记录,现场使用没有 Blocking Bug,但略有小错 (2%)<br>2. 开发过程中有一定的测试流程定义文档,有相应的周期性测试报告,证明达到一定质量水平。现场使用没有 Blocking Bug,但略有小错 (4%)。<br>3. 开发过程中有较为完善的测试流程定义文档,有较为完善的周期性测试报告,证明达到良好的质量水平。现场使用基本没有错误(6%)。<br>4. 开发过程中有非常完善的测试流程定义文档,有非常完善的周期性测试报告,证明达到优秀的质量水平。现场使用表现完美(8%)。 |
| 加分项目 | WebRTC      | 8% | 1. 初步使用了 WebRTC 技术 (4%)<br>2. 深入使用了 WebRTC 技术 (8%)   |
|      | Parallel JS | 8% | 1. 初步使用了 Parallel JS 技术 (5%)<br>2. 深入使用了 Parallel JS 技术 (8%)   |
|      | 程序设计合理性     | 3% | 有明确的证据表明该作品的部件可以容易的被复用或重构。   |
|      |             |    |  |
|      |             |    |  |

请注意项目各阶段考核重点不同,各阶段具体评分权重将在大赛网站上另行公布。

第六届“英特尔”杯全国大学生软件创新大赛  
暨 HTML5 移动应用开发邀请赛组织委员会  
教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会  
教育部示范性软件学院建设工作办公室

2013 年 3 月 20 日