



2016 微软“创新杯”全球学生大赛

中国区比赛规则

微软（中国）有限公司

开发体验与平台合作事业部

2015 年 9 月

目录

Imagine Cup 大赛简介	3
Imagine Cup 2016 比赛项目 (Competitions)	4
➤ 比赛开始和结束日期.....	4
➤ 参赛选手.....	4
➤ 参赛方式.....	5
➤ 中国区比赛阶段.....	5
➤ 中国区奖项设置.....	8
➤ 全球决赛奖项.....	9
➤ 评分标准.....	9
➤ 作品要求.....	11
Imagine Cup 2016 全球挑战赛项目 (Challenges)	12

Imagine Cup 大赛简介

Imagine Cup 微软“创新杯”全球学生大赛是目前全球规模最大、影响最广的学生科技大赛。2003 年创办以来，至今已有来自 190 多个国家和地区，超过 165 万名学生参与了“创新杯”比赛和相关活动。

Imagine Cup 是一个平台，参赛学生可以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 2016 比赛已经启动。全球总决赛将于 2016 年 7 月在**美国西雅图**举行。Imagine Cup 2016 设有世界公民 (World Citizenship)、游戏开发 (Games) 和最佳创新(Innovation)三个比赛项目 (Competitions) 以及 Design Challenge、Pitch Challenge 与 Plan Challenge 等挑战赛项目(Challenges)。

在中国区比赛阶段中，参加三个比赛项目的作品按照各自的评分标准分别评分。各个阶段的结果，均根据作品在三个比赛项目的独立排名而定。

如果你选择参与此比赛，则表明你同意接受以下条款：

- [Imagine Cup 官方规则](#)
- [Imagine Cup 2016 中国区比赛规则](#)

在Imagine Cup官方规则与Imagine Cup 2016中国区比赛规则有冲突的情况下，以Imagine Cup官方规则为准。

微软公司对本比赛拥有最终解释权。

大赛官方网址: WWW.IMAGINECUP.COM

更多大赛中文信息请访问: AKA.MS/ICCHINA

Imagine Cup 2016 比赛项目 (Competitions)

Imagine Cup 2016 中国区比赛规则针对**世界公民**、**游戏**和**最佳创新**三个比赛项目而设立。参加三个比赛项目的作品按照各自的评分标准分别评分。各个阶段的结果，均根据作品在三个比赛项目的独立排名而定。

➤ 比赛开始和结束日期

世界公民、**游戏**和**最佳创新**三个比赛项目独立评分评选，中国区比赛轮次和作品提交时间一致，如下表所示。

所有参赛作品都必须在每个轮次的截止日期前提交，以保证其作品拥有比赛资格。每个轮次具有特定的参赛要求。

比赛轮次	开始时间 (所有时间为北京时间)	结束时间 (所有时间为北京时间)
第一轮：报名及 中国区初赛	2015年9月	2015年12月31日23:59
第二轮：中国区复赛	收到复赛通知后	2016年3月31日23:59
第三轮：中国区半决赛	2016年4中上旬	2016年4月中上旬
第四轮：中国区决赛	2016年4月下旬	2016年4月下旬
全球半决赛	2016年4月23日	2016年5月1日
全球总决赛	2016年7月	2016年7月

【注】：中国区半决赛，决赛的比赛时间地点将在2016年4月初另行公布，全球总决赛将在美国西雅图进行，具体开始和结束时间将在2016年6月公布。

➤ 参赛选手

参赛选手应满足 [Imagine Cup官方规则](#) 的“Can I Enter?”及“TEAMS AND MENTORS”章节中规定的资格要求。

一个团队可以包含最多四名在校学生。团队成员可以来自不同国家/地区，或来自不同学校，一个团队只能代表一所中国大陆地区的学校。

参赛选手必须在2015年8月31日前满16周岁，中国大陆的学生应当为2015年1月1日到2016年5月31日在中国大陆地区学校注册的在校学生。参赛选手必须遵守所在学校关于学生参加相关活动的规定。

要成为有效的团队成员，每位参赛选手必须在报名结束之前注册并组建一个团队或加入一个团队。除了四名团队成员外，团队还可以有一名指导教师。

➤ 参赛方式

参赛选手必须在比赛报名期间登录 www.imaginecup.com 根据相关说明，选择相应比赛进行报名。比赛报名截止日期为北京时间**2015年12月31日 23:59**。有关与报名参赛相关的更多重要信息，请参阅 [Imagine Cup 官方规则](#) 的相关要求。

➤ 中国区比赛阶段

第一轮：中国区初赛

要拥有第一轮的比赛资格，团队必须在第一轮比赛结束（2015年12月31日23:59）之前提交以下参赛材料：

1. 《项目计划书》

《项目计划书》必须按照中国区《项目计划书模板》完成并提交，初赛作品不进行评分和排名。提交完成二周内，评审组会通知参赛团队提交是否合格。提交合格后，该团队即进入第二轮比赛。如果提交不合格，该团队可以在第一轮比赛截止日期前修改并再次提交。

注：第一轮《项目计划书模板》可通过Imagine Cup中文站点aka.ms/icchina在线下载。团队进入第二轮比赛后，参赛团队允许对项目计划书中描述的解决方案进行修改。

第二轮：中国区复赛

要拥有第二轮的参赛资格，你或你的团队必须在第二轮比赛结束（2016年3月31日23:59）之前提交以下参赛材料：

1. 作品介绍
2. 作品介绍视频
3. 应用程序（或者应用程序安装包）
4. 应用程序安装使用说明
5. 团队信息统计表（将由微软提供统计表模板）
6. 作品宣传视频（可选项）

【说明】

- 以上六项参赛作品需压缩成不大于3GB的.ZIP文件上传和提交。
- 作品介绍和作品介绍视频需要清晰体现参赛作品是如何满足各项参赛要求和评分标准。
- 作品介绍可以提交Word或PDF文档（不超过10页），或可提交PPT格式（最多不超过20页），建议使用英文。文件大小不超过50MB
- 作品介绍视频需满足以下要求：
 1. 视频必须模拟整个团队在评委前的答辩，内容包括你的项目和团队的介绍：团队介绍，项目介绍，项目的目标群体，如何将项目推向市场。视频还应包括项目软硬件演示。
 2. 中国区比赛阶段录制视频可选择中文或英文，但如果团队晋级全球半决赛，则必须使用英文录制比赛视频。
 3. 视频必须以 .WMV 或者MP4文件格式提交。视频大小不得超过1GB，长度不得超出10分钟，不能剪辑和增加特效，讲演期间摄像机不能移动或者切换角度，就如同评委在场的现场讲演一样。
- 应用程序或者应用程序安装包必须满足如下要求：
 1. 软件安装在如下平台：

Windows：能够安装在Windows PC平台的标准SETUP.EXE 或者 .MSI，如果提交Windows 商店应用，请提交.appx 和相关安装文件，包括PowerShell脚本，已发布应用请提供应用应用商店中链接。

Windows Phone：需提供标准XAP或者APPX安装文件，已发布应

用请提供应用在教育商店中链接。

Windows Azure：如果是网页类型的项目请提供网站或服务的URL。如果是Windows相关应用请遵照上述平台要求。如果是嵌入式项目，请提供与嵌入式系统交互的模拟程序来模拟数据和接口交互。控制台应用必须以 .exe提交。

2. 应用程序或安装包不得超过3GB。
 3. 程序运行时如果需要Kinect，触摸屏，Xbox手柄等微软硬件，需要在应用程序安装指南中说明。
 4. 作品中如果包含非微软硬件，如嵌入式设备，提交时需要提交一份模拟程序，模拟相关设备和作品其他部分的数据传递和交互，以便评委在没有硬件设备的前提下对作品进行体验和评判。
 5. 程序运行时如果需要网络链接，需要在应用程序安装指南中说明。
 6. 程序运行建议支持英文交互。（中国区比赛不做硬性要求，如果入围全球半决赛必须支持英文交互）
- 应用程序安装使用说明可以以.DOC、.DOCX、.PPTX、.PPT或者.PDF的格式提交，文档应说明应用程序安装和使用的过程。
 - 团队信息统计表：将由微软提供统计表模板，团队在晋级第二轮比赛后需注意查收邮件或关注创新杯新浪官方微博@微软创新杯
 - 作品宣传视频目的在于对所完成项目进行宣传，在第二轮参赛材料中为非必选项，团队可自行决定是否提交该材料。作品宣传视频应满足下列要求：
 1. 时间不超过30秒
 2. 视频大小不超过200MB
 3. 以.WMV或者.MP4为格式

区域选拔赛

区域选拔赛包含校区赛、城市赛、省赛，是针对2015-2016年度与微软公司有合作的院校/地方政府开展，参赛选手需要按照相关要求在Imagine Cup全球站点 www.imaginecup.com 上注册、组队和提交作品。

区域选拔赛中，经过比赛组织方的评审，获得第一名的团队将直接晋级中国区半决赛。非第一名的团队如通过整体比赛流程进行评判，仍然有进入中国区半

决赛的机会。区域选拔赛中如团队数量超过一定比例，可额外增加晋级名额，具体需由比赛组织方与微软在比赛前进行协商。

区域选拔赛结束时间原则上最迟不得晚于2016年4月1日。

第三轮：中国区半决赛

第二轮比赛截止后，评审组将根据评分标准对作品进行评分和排名。如下队伍将有资格进入中国区半决赛。

- 所有区域选拔赛的一等奖团队将直接晋级中国区半决赛。
- 除区域选拔赛的一等奖团队以外，在其他所有参加中国区比赛的队伍中，三个比赛项目前 10 名（共 30 名）队伍将进入中国区半决赛。

中国区半决赛采用线上形式方式进行，参赛团队在第二轮提交作品的基础上需要完成

1. 项目简述（5分钟）
2. 回答评委提出的相关问题（10分钟）

本轮比赛结束后，评审组将根据第二轮和第三轮的总分评选出18支队伍（每个比赛项目6支队伍）进入中国区决赛。

如果你的团队晋级到中国区半决赛，我们将在比赛前向你的团队提供参与中国区半决赛的相关说明。

第四轮：中国区决赛

中国区决赛将在2016年4月下旬举行。中国区决赛采用现场比赛的形式进行，进入决赛的团队将获邀在决赛地点进行为期两天的比赛。

团队向评审组提供最多两轮15分钟的应用现场演示以及10分钟的问答环节。

如果你的团队晋级到了中国区决赛，我们将在比赛前向你的团队提供参与中国区决赛的相关说明。

➤ 中国区奖项设置

世界公民、游戏和最佳创新三个比赛项目独立评分评选，中国区比赛将评出

下列奖项：

1. **特等奖（三支团队）**：每个比赛项目特等奖一名，每支团队获得奖金10,000元人民币，中国区获胜团队将参加全球在线半决赛，全球半决赛获胜团队将代表中国大陆参加在美国西雅图举行的Imagine Cup 2016全球总决赛。
2. **一等奖（六支团队）**：每个比赛项目一等奖二名，每支团队获得奖金5,000元人民币
3. **二等奖（九支团队）**：每个比赛项目二等奖三名
4. **三等奖**：所有进入中国区半决赛但未能晋级中国区决赛的团队将获得三等奖
5. **参与奖**：所有在第二轮比赛中提交了合格作品但未能晋级中国区半决赛的团队将获得参与奖

二等奖及二等奖以上获奖团队将获得比赛颁发的奖杯。三等奖及三等奖以上获奖团队的所有参赛队员和指导教师将获得比赛颁发的获奖证书。参与奖获奖团队的所有参赛队员和指导教师将获得比赛颁发的参与证书。

所有奖励金额为税前金额，参赛选手需要根据相关规定缴纳个人所得税。指导教师将不会获得上面列出的任何现金奖励。

➤ 全球决赛奖项

- **冠军**：50,000 美元，由官方网站注册的团队成员平分
- **亚军**：10,000 美元，由官方网站注册的团队成员平分
- **季军**：5,000 美元，由官方网站注册的团队成员平分

➤ 评分标准

三个比赛项目的评分标准如下：

世界公民：

- **概念 15%**：项目是否有清晰的市场和用户？项目是否清晰的阐述需求，问题和商业机会？项目目标和基本功能是否容易理解？

- **影响力 50%**：项目是否具有现实意义？项目所具有的影响力有多大(影响的地域范围,影响的人口数量)？项目试图解决问题是否有难度和现实意义？和现有方案相比,项目是否以一种新的或是更好的方式解决了问题？针对现有解决方案是否有创新或者改进？项目或者团队是否引起人们希望,好奇和热情,从而赢得有效的合作和广泛关注。
- **执行力 20%**：项目是否容易使用？用户交互、视觉设计、音效设计是否专业？项目性能如何？对输入的响应是否实时？项目是否选用了合适的平台,并充分使用了所选平台的主要功能和特性？
- **可行性 15%**：商业模式是否有可实施的计划？是否有外部市场调查,焦点小组测试和 beta 测试？如何使用团队计划在市场上竞争中获胜？

最佳创新：

- **概念 15%**：项目是否有清晰的市场和用户？项目是否清晰的阐述需求,问题和商业机会？项目目标和基本功能是否容易理解？
- **创新性 50%**：项目是否创造了一种新的产品或服务？现有市场是否有类似的产品或者服务,参赛项目是否超越了现有产品和服务？项目是否具有创新性和突破性？项目是否包括用户体验的创新？项目是否有技术设计的创新？
- **执行力 20%**：项目是否容易使用？用户交互、视觉设计、音效设计是否专业？项目性能如何？对输入的响应是否实时？项目是否选用了合适的平台,并充分使用了所选平台的主要功能和特性？
- **可行性 15%**：商业模式是否有可实施的计划？是否有外部市场调查,焦点小组测试和 beta 测试？如何使用团队计划在市场上竞争中获胜？

游戏开发：

- **概念 15%**：游戏是否有清晰的市场和用户？游戏是否清晰定义了游戏的角色、角色的任务以及游戏的背景？游戏核心设定是否容易理解并引人入胜？
- **娱乐性 50%**：游戏是否激动人心？游戏反馈如何？游戏的难度设置是否合理？用户是否有兴趣不断和持续进行游戏？游戏设置,脚本,艺术方向和其他领域是否有引人入胜的创新？

- **执行力 20%**：游戏是否容易学习和使用？是否有玩家帮助，引导和暂停？用户交互，艺术设计，音乐和音效是否专业？游戏性能如何？对输入的响应如何？游戏是否选用了合适的平台，并充分使用了所选平台的主要功能和特性？
- **可行性 15%**：商业模式是否有可实施的计划？是否有外部市场调查，焦点小组测试和 beta 测试？如何使用团队计划在市场中竞争中获胜？

➤ 作品要求

三个比赛项目的作品要求如下：

参与此项比赛的作品必须使用到微软的工具和技术。作品必须使用到 Visual Studio 家族中至少一个产品进行开发。作品或作品的一部分必须运行在下面至少一个平台之上：

- Windows
- Windows Phone
- Windows Azure

参赛作品还可以使用微软平台的 Kinect SDK，.Net，XNA，Bing map API 等，参赛作品也可以使用第三方游戏引擎、中间件、开源软件或代码库，但必须遵循正确的授权。

参赛的学生可以通过 DreamSpark 项目获取微软平台的免费工具和软件。www.dreamspark.com

更多信息请访问:

- [Imagine Cup 官方规则](#)
- [World Citizenship \(世界公民\)](#)
- [Games \(游戏\)](#)
- [Innovation \(最佳创新\)](#)

Imagine Cup 2016 全球挑战赛项目 (Challenges)

Imagine Cup 2016 设有一些全球性挑战赛项目，参赛团队的作品在参与中国区三项比赛的同时，也可以直接参与全球的挑战赛，目前主要包括以下几项挑战赛(Challenges)：

- IC16 Big Idea: Pitch Challenge
- IC16 Big Idea: Plan Challenge
- IC16 Big Idea: Design Challenge
- IC16 Hello Cloud Challenge
- IC16 Imagine Cup Earth Challenge

参赛选手请访问 www.imaginecup.com 根据相关比赛规定和要求直接参与全球比赛。

更多信息请访问:

- [IC16 Big Idea: Pitch Challenge](#)
- [IC16 Big Idea: Plan Challenge](#)
- [IC16 Big Idea: Design Challenge](#)
- [IC16 Hello Cloud Challenge](#)
- [IC16 Imagine Cup Earth Challenge](#)