**多米三期招生**

**招生流程：**

**分为前期宣传，游戏制作大赛，体验课三个部分**

其中前期宣传：主要是为了宣传比赛和体验课，以及一些行业知识，让同学们有所了解

比赛：主要是提高同学们对于游戏制作的兴趣，从而让更多的人有兴趣去参加体验课

体验课：主要是让同学们了解公司，了解多米的教学模式，以及unity的一些基本操作

**一、前期宣传：**

**宣传方式**：1、学生会方面：作为本次比赛的承办方（比赛的举办和宣传）<**具体如何宣传**>

2、广播台（目前我推荐的形式：访谈；推荐原因：访谈的音频在摆摊期间放出，还可以放到微信公众号上（包括广播台微信和多米微信）；访谈内容：多米的介绍，现在企业的需求和大学生目前的状态，比赛和体验课的目的介绍<**什么时候录制，学校广播台可以播放吗？学校广播台呢？**>

3、新媒体：微信微博的宣传（电视广播形式待定）

4、摆摊：地点，公寓村

集赞：集赞奖品（鼠标，耳机之类的，实用的东西（待定））

比赛报名

5、负责人到各专业进行宣传（主要宣传内容为体验课的宣传）

**宣传内容**：1、当前游戏行业的介绍（包括内推公司的介绍）

2、让同学了解unity，以及unity在当前游戏行业的重要

3、宣传多米，多米的教学方式，多米提供的机会以及当前多米的成就 4、比赛的宣传，通过比赛的宣传，把做游戏的热度炒起来。同时宣传体验课，并且利用学习资料视频，来吸引更多的人来听体验课

5、体验课的宣传，体验做游戏。可以主要宣传要做的游戏的界面功能，来吸引同学

**二、比赛：**

目的：通过和学生会联合举办比赛，扩大多米的影响范围，让更多的人了解多米以及游戏行业

作品要求：

作品的风格不限，玩法不限，大小不限

参赛作品严禁抄袭，一旦发现，立即取消比赛资格，并会记录在多米科技内部名册

评判标准：

作品玩法是否新颖有创意，可玩性及可拓展度等方面

作品的的直观表现，比如游戏流畅度，内存大小

作品的整体创建思路。包括作者对游戏整体框架的掌控力度和思路

参赛人数：限制每一组参赛的人数的（以防出现蹭学分，一个组很多人不干活的人。）

选拔方式：

海选：老师评分50%+投票50%（如果出现大肆拉票的现象会导致好的作品流失）

综合评分的前10进入决赛（老师评分的体现可以在微信公众号上专门发布文章，对每个作品进行点评评分。投票在微信公众号上进行）

决赛：举办活动：决赛选手准备ppt，进行作品答辩

线上平台进行投票

邀请（老师，助教，学校的老师，各专业学生（限制于计科系））对作品进行点评，评分

活动期间，进行宣传内容的宣传

奖励：所有参加比赛并且有作品的同学给予学分奖励

前三名奖励：学分+奖品

比赛期间：对于参赛的同学，提供unity的资料、视频支持。

在微信公众号报名界面以及投票界面把腾讯课堂的相关课程介绍进去，尤其是链接和相关课程介绍

**三、体验课：**

吸引方式：1、体验课游戏的界面以及功能宣传

宣传方式：线上+线下摆摊的宣传

2、对于来听体验课并且报名比赛的同学赠送学习资料

**时间确定：**

（比赛时间还没商量好。

第一期体验课时间我想放到十月一之前，但是我和政哥还在考虑，还不能最终确定）

前期宣传工作

9月开始，联系社团组织学校领导，商榷比赛活动的举办，联系社团组织确定宣传方式以及准备工作

9月18准备宣传的事项，进行摆摊，比赛的报名+体验课的报名

9月25号比赛报名结束，确定比赛名单

9月26号召集参赛人员，进行比赛事项的讲解。（包括比赛流程，比赛时间，游戏制作流程）

体验课时间安排

9月27---10月3号 确定体验课第一批名单

10月4号-十月5号 进行准备工作，给同学进行软件的安装（unity和安卓打包）

10月6号---10月8号 开始体验课第一批（优先比赛报名的同学）

10月9号---10月10号 确定第二批体验课名单

10月11号---10月12号 进行准备工作，给同学进行软件的安装（unity和安卓打包）

10月13号---10月15号 第二批体验课

10月16号---10月17号 确定第二批体验课名单

10月18号---10月19号 进行准备工作，给同学进行软件的安装（unity和安卓打包）

10月20号---10月22号 第三批体验课

三期名单确定

10月23号---29号 确定报名人数

10月30号---31号 召集所有确定人数，做开课前的动员

**人员分配**

**前期宣传：**

学生会工作 主要联系人：李爽

广播台新媒体 主要联系人：张岚

各个专业联系负责人：王政、二期所有15级学员

摆摊（包括集赞的奖品，摊位申请）负责人：王政