

### 第三届「CCcoder程序设计」马拉松大赛章程

#### 大赛简介

「CCcoder程序设计」马拉松大赛是由启嘉网(www.change.tm)和全球最大的中文社区-CSDN共同举办的校 内编程竞赛,旨在通过团队合作开发项目磨炼参赛选手的技术能力、合作能力、创新能力。「CCcoder程序设 计」马拉松大赛是软件技术系在校生专属的年度编程竞赛。从2018年开始,已成为最受同学们欢迎的年度编程 盛会。「CCcoder程序设计」马拉松大赛有标准的编程竞赛赛程,专业的评审团队和大众评审微信投票通道以 及精美的礼物和证书。要求只有一个,在规定的时间内通过团队合作完成一个完整的作品并上线。评比时通过 五分钟演讲加五分钟答辩的方式进行作品展示,经过现场及大众评审后优胜的团队可获得由启嘉网精心准备的 礼物和证书。

「CCcoder程序设计」马拉松大赛自2018年开始每年举办一次,至今已成功举办两届,在过往两届大赛中,

我们与同学们都收获了很多成长,现在第三届「CCcoder程序设计」马拉松大赛如期而至。此次「CCcoder程 序设计」马拉松大赛为同学们提供了更多的准备时间,从报名结束到大赛评审共有一百二十多天,在这一百二 十多天内,需要你与团队成员,从作品策划到开发测试,宣传到竞赛评比,共同完成一个功能完整并充满创意 的比赛作品。充裕的准备时间是为了创造更为优秀的作品,我们希望看到你能在挑战和机遇面前快速成长。参 赛作品可以是如web站、App、微信公众号、小程序等应用程序类作品;也可以是如射击类、益智类游戏等游 戏类作品。评审会更加青睐那些充满社会意义和创新的作品。除作品之外,作品的宣传材料也非常重要,一个 好的宣传视频会大大为你的作品加分,宣传视频内容包含但不限于团队介绍、作品展示、作品价值等内容。比 赛期间宣传视频将会在笃学楼一楼大屏幕循环播放。评比时我们为参赛选手准备了笃学楼大礼堂的超大LED屏 幕进行作品展示和答辩,大赛评审全程QQ高清空间直播和录/摄像。除软件技术系二千名在校生之外,我们还 邀请了部分企业HR观看。欢迎参赛选手邀请亲朋好友在线/现场观看直播并为你投票打call!

这是一场创意和技能的比拼,希望在这一百二十天内,你能够学会合作学会取舍学会妥协学会坚持,收获友 谊收获信心收获成长。通过比赛送给自己一段宝贵的人生经历。相信自己,你绝对值得一战!请即刻邀请你的 小伙伴一起报名参赛,2020年3月,我们在新学期等你!

欢迎同学们通过以下内容了解大赛详情并报名参赛。

#### 报名流程

#### 选手组队

大赛面向软件技术系所有在校生(2017级/2018级/2019级)。参赛选手在报名之前需要完成选手组队,每支 团队限定五名参赛选手,由程序员+设计师共同组成(每支队伍中至少包含一名UI设计师),选手可自由跨级 或跨方向组队。每支队伍可邀请一位教师作为指导教师,每位指导教师可指导团队数量不限。我们已为参赛 同学开通QQ群: 706350874, 请加入寻找合作程序员、设计师以及指导教师。

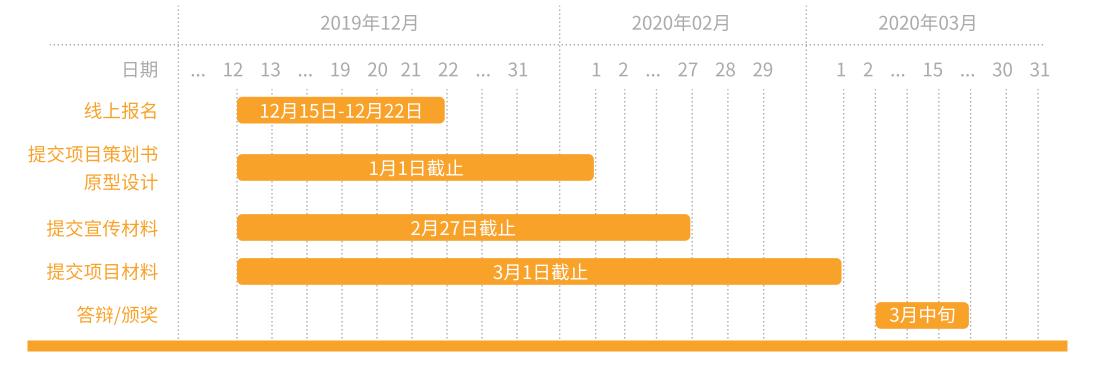
## 线上报名

成员职责分工以及指导教师。

组队完成后每支团队通过启嘉网完成报名,团队报名时除成员信息外,还需要填写团队名称、团队负责人、



时间安排



## 大赛规则

要求及注意事项

## 在2020年03月01日前通过团队合作完成原创(开发和设计均为原创)作品并在云平台部署上线。

项目策划书/原型设计

尽可能详细的计划以及清晰的产品逻辑将会令项目开发过程事半功倍,并给评委留下好印象,在项目开发过

# 程中如有变动允许补充或修改。

项目策划书应包含:

4.设计理念(主要包括对设计风格、配色、内容排版、视觉效果、用户交互等方面的思考)

3.团队介绍(成员及分工介绍)

1.标明作品类型(应用程序类/游戏类)

5.预计做项目过程中遇到的问题

2.项目概述(项目意义/项目目标/项目功能介绍/项目设计进度/项目流程图/项目预计成果)

原型设计应包含: 1.完整的产品原型图

# 2.至少两张原创设计材料(包括界面、图标、插画等元素)

宣传材料(视频及图文简介)

一份好的宣传材料会令人印象深刻,宣传视频将在竞赛当天大屏幕循环播放,请在宣传视频中完美展现你的 作品。

#### 1.宣传视频为mp4格式,视频大小不超过200Mb,时长为30s-2min以内 2.图文简介为作品高清宣传图一张(可为作品logo/团队成员照片/作品截图等)

我们希望你的宣传资料为以下格式:

3.宣传内容包括但不限于团队介绍、作品介绍、使用到的技术、问题和解决方案 项目材料

项目和团队介绍PPT + 项目源码 + 项目线上地址或应用程序安装包。

项目策划书/原型设计、宣传材料、项目材料需要提交到启嘉网(大赛报名页)进行线上审核,在2020年03

# 月01日前全部材料通过审核的队伍方可获得最后的答辩资格,期间审核不通过可以重新修改提交。

评委安排

答辩时间要求

五分钟演讲 + 五分钟答辩(演讲须包含1分钟以内时间的设计理念讲解)。

#### 评审分为现场评审+场外评审。现场评审结果占最终结果的90%,场外评审结果占最终结果的10%。 (现场评审评分标准请看下方评分标准表)

评比时间和地点

评比时间: 2020年03月中旬,具体时间关注比赛报名页及参赛选手QQ群通知

评比地点: 笃学楼报告厅

# 奖项设置

一等奖 一组/证书+神秘奖品A/共6个 二等奖 二组/证书+神秘奖品B/共12个

三等奖 三组/证书+神秘奖品C/共18个

一位/证书+神秘奖品D/共1个 创新设计师

抱枕

一、二、三等奖和优秀奖包括获奖队伍学生及指导教师,奖品详情请关注启嘉网公告通知。

# 评分标准

优秀奖

本次竞赛分为评委评分和观众评分两个部分,评委评分占比90%,评分标准参考下表,观众评分占10%。观

技术能力(25%)

1.作品完善程度(完整的功能体系) 2.作品的技术难度 3.作品与项目策划书的契合度

设计能力(25%) 1.作品美观度

4.作品实用性(游戏趣味性)

2.设计理念成熟度

3.原创设计

众评分由观看QQ群直播的观众参与投票,届时公布观众微信投票通道,欢迎邀请亲朋好友参加为自己打call!

创新能力(25%) 1.产品思维清晰度

2.作品创新力

1.资料完整度

2.现场答辩表现

展现能力(25%)