**江西农业大学学生工作部（处）**

**共青团江西农业大学委员会**

赣农大学工发〔2017〕21号

关于**举办江西农业大学**

**第十二届大学生软件创新设计大赛的通知**

各学院学工办、团委，研究生团总支：

为推动我校学生课外学术科技活动蓬勃发展，增强大学生学习、运用软件技术的热情和兴趣，加快软件后备人才培养，促进软件产品成果转化，更好地服务青年学生成长成才。经研究，决定举办江西农业大学第十二届大学生软件创新设**计大赛，本次大赛由软件学院学工办承办**。现将有关事项通知如下：

一、参赛对象

全日制在校本、专科生和研究生。

二、竞赛时间

2017年2月21日—2017年5月30日

三、报名时间、方式

1.报名时间为2017年2月21日至3月30日；

2.参赛选手可以向所在学院团委或承办单位报名，报名时需提交参赛作品和申报者信息表（见附件3）；

3.参赛选手可以以个人或小组两种方式报名参赛，每位（每组）参赛选手原则上只能提交一件参赛作品，小组参赛队员原则上不超过5人。

四、参赛作品要求

1.竞赛遵循原创性和创新性原则，要求作品必须是由参赛选手自主选题、自行设计开发，在参赛日期内完成；

2.作品的创意确立和主题确定应为个人或小组独立完成；

3.作品的特点，设计思路，运行、开发环境，功能等因素描述要清晰，作品能够编译和运行，并有实用价值；

4.作品定位要准确、设计要新颖，设计思路要有科学依据，开发架构简洁明了，使用技术规范合理；

5．参赛作品不得抄袭，有知识产权纠纷的作品不得参赛，否则取消参赛资格和获得的奖项。

五、作品分类及奖项设置

鼓励参赛者开发在科学计算、嵌入式产品、软件工具、游戏、互联网增值应用等方面具有一定实用功能和市场潜力的软件或多媒体作品。参赛作品分为：软件设计类（如：安全解决方案、文件共享应用、网络管理、科学计算、办公软件及应用解决方案、系统管理工具及桌面相关应用、网络服务应用、教育娱乐应用、嵌入式设计和无线应用等）、C语言类（主要参赛对象为一、二年级本专科学生）、动漫多媒体类（如：FLASH作品、视频剪辑、静态网页、AUTOCAD和PHOTOSHOP作品等），相关作品评审细则见附件4—6。

软件设计类作品设一等奖2项、二等奖4项、三等奖8项，C语言类作品设一等奖2项、二等奖4项、三等奖8项，动漫多媒体类作品设一等奖1项、二等奖2项、三等奖3项，各类作品均设优胜奖若干名。竞赛组委会向获奖作品颁发证书和奖金。竞赛组委会根据参赛和获奖情况评出3个优秀组织奖。

六、竞赛实施步骤

竞赛实施步骤分为组织发动、作品设计、作品提交和预审、公示、组织评审五个阶段。

1.组织发动阶段（2月21日—3月30日）

组委会下发竞赛文件通知，各学院学工办对大赛进行宣传动员，指导参赛选手填写相关表格，接受参赛选手报名。

2.作品设计阶段（3月31日—5月30日）

参赛选手按照相关要求自行进行软件设计制作。

3.组织作品提交和预审阶段（6月1日—6月15日）

各学院学工办将参赛选手提交的作品材料（包括作品及其源代码、作品的演示录像、参赛作品的详细说明书电子版和纸质版）报送至竞赛承办单位，承办单位组织相关专家按照大赛评审原则和程序对参赛作品进行分类，并对作品的参赛资格和形式进行审查和测试。

4.公示阶段（6月1日—6月3日）

对预审合格的作品面向全校公示三天，并组建评审委员会。

5.评审阶段（6月4日—6月6日）

参加评审决赛的个人或小组抽签确定顺序，进行现场演示及答辩，评审专家组根据答辩情况进行评审，并公布获奖名单。

未尽事宜请及时与承办单位联系。联系人：冯爽爽，联系电话：0791-83828084。

附件：1.大赛评审原则和程序

2.参赛作品说明书（参考目录）

3.参赛作品信息表、参赛作品申报者信息表

4.软件设计类作品评审细则

5.C语言类作品评审细则

6.动漫多媒体类作品评审细则

江西农业大学学生工作部（处）

共青团江西农业大学委员会

2017年2月21日

附件1:

江西农业大学大学生软件创新设计大赛

评审原则和程序

1.本着公开、公正、公平的原则进行评审，竞赛期间组委会接受对参赛作品的质疑和投诉。

2.依据《江西农业大学大学生软件创新设计大赛评审细则》进行评审，评审参考点为：作品的创新实用性、设计的合理完整性、系统的稳定性，作品源代码编写风格是否清晰易懂，是否具备完整的用户使用手册，是否具备详尽完整的注释、是否能提供完整的测试方法、测试案例与测试工具以及团队合作精神等。

3.软件创新设计大赛评审分为预审、公示、评审三个阶段。预审由承办单位按照大赛规则，组织领域内相关专家进行预审，筛选出其中的合格作品并提交给承办单位，进入作品公示阶段。

4.作品在公示阶段将接受各方的监督，对于经审查确认违背软件创新设计大赛规则的作品，取消其参赛资格并予以通报。

5.作品公示后，符合条件的作品经测试后进入评审阶段，评委会负责评审参赛作品，对作者进行问辩，观察其作品演示；并对评审作品进行打分及排序。根据评委会专家对作品综合打分的结果进行排序，由评委会专家组最终确定一、二、三等奖作品。

附件2:

江西农业大学大学生软件创新设计大赛

参赛作品说明书

**（参考目录）**

1.创意说明

1.1背景介绍：介绍作者设计软件的创意背景、定义、名词解释、参考文献；

1.2市场定位：主要介绍作者参赛作品的适用对象、应用前景和市场展望，可以从技术发展、行业应用、个人经历的方面来阐述。

1.3需求规格：

1.3.1一般性描述：作品与环境之间的关系、作品要提供的功能、用户特征、限制与约束等；

1.3.2特殊需求：包括参赛作品功能、行为需求、性能需求、设计约束和其他。

1.4 总结

2.设计规格说明

2.1背景介绍

2.1.1作用范围：包括系统目标、系统环境定义（硬件、软件和人机界面等）、主要设计约束和限制等；

2.1.2文档：包括应用的技术参考书、参考标准、采用的技术或技术路线说明，以及在本软件设计工程中采用的项目管理方法、措施和规范制定。

2.2软件功能设计：包括软件结构的功能、系统子系统划分以及公共构件的设计。

2.3软件逻辑设计：可采用面向对象或面向过程的设计法中，设计软件数据流和控制流的任何方法或工具完成（如UML中的状态图、活动图、Use case等），要求包括如下内容： 数据流设计 数据库设计（如软件中不涉及数据库管理，可省略） 控制流设计 用户界面设计

2.4软件运行平台设计：对软件的开发平台、运行平台和使用场景进行设计。

2.5部署与安装设计：对系统的安装、部署的要求和实现方法进行说明。

2.6小结

3.软件使用说明

3.1 系统安装说明

3.2 系统使用说明

3.3 疑难问题解答

4.商业计划书

4.1背景：进行创业或成果转化的背景介绍，可结合软件来介绍毕业后的职业选择或人生定位。

4.2创业思路：如果你想创建你自己的软件公司，结合你设计的软件产品介绍你可能组建一个什么样的公司（可包括合伙人及股份结构，公司初创规模、雇员 ……）。

4.3产品推广策略：如何把设计出来的软件或软件提供的服务推向市场，并对你的目标客户提供服务。

附件3:

江西农业大学大学生软件创新设计大赛

参赛作品信息表、参赛作品申报者信息表

**一、参赛作品信息表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **参赛作品名称** |  | | | | | |
| 参赛作品联系人及联系方式 | 姓名 |  | 学号 |  | 电子邮箱 |  |
| 电话 |  | 通信地址 | |  | |
| 参赛作品概述 | | | | | | |
| 需求与创意（不多于500字） | | | | | | |
| 技术路线与思路（不多于600字，包括所采用开发平台、语言和相关技术） | | | | | | |

**二、参赛作品申报者信息表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 参赛作品申报者 | | | | | | |
| 排序 | 姓名 | 学号 | 性别 | 学院班级 | 分工情况 | 签名 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |
| 参赛作品指导教师 | | | | | | |
| 姓名 | 性别 | 工作单位 | | 职称 | 联系电话 | 签名 |
|  |  |  | |  |  |  |

**附件4:**

江西农业大学大学生软件创新设计大赛

软件设计类作品评审细则

一、作品创意（30分）

1．软件创意是否新颖；

2．软件是否具有可用性（实用性）。

二、技术实现（30分）

1．整体技术实现难度；

2．项目技术文档是否完整（包括需求、设计、测试、手册等）；

3．项目技术文档结构是否合理，是否表达清晰、无二义性。

三、代码设计与实现（15分）

1．软件架构是否合理，是否具有良好的可扩展性、易于修改；

2．软件的启动、运行效果。

四、用户界面设计（10分）

1．界面是否美观、和谐；

2．设计风格是否一致、协调；

3．操作界面是否方便，是否向导性强、交互性好。

五、答辩表现（15分）

1．讲解思路是否清晰、准确、新颖；

2．语言表达是否清楚、正确；

3．是否对问题做出及时、准确的回答；

4．演示是否正确、合理。

**附件5:**

江西农业大学大学生软件创新设计大赛

C语言类作品评审细则

一、作品创意（30分）

1．创意是否新颖。

2．是否具有可用性（实用性）。

二、技术实现（30分）

1．整体技术实现难度。

2．项目技术文档是否完整（包括需求、设计、测试、手册等）。

3．项目技术文档结构是否合理，是否表达清晰、无二义性。

三、代码设计与实现（15分）

1．软件架构是否合理、具有良好的可扩展性、易于修改。

2、软件的启动、运行效果。

四、用户界面设计（10分）

1．界面是否美观、和谐。

2．设计风格是否一致、协调。

3．操作简单是否方便，是否向导性强、交互性好。

五、答辩表现（15分）

1．讲解思路是否清晰、准确、新颖。

2．语言表达是否清楚、正确。

3．是否对问题做出及时、准确的回答。

4．演示是否正确、合理。

**附件6:**

江西农业大学大学生软件创新设计大赛

动漫多媒体类作品评审细则

一、作品创意（30分）

1．构思是否新颖独特；

2．是否活泼健康；

3．内涵是否丰富。

二、美工设计（30分）

1．色彩表现是否鲜明协调；

2．布局是否丰满合理；

3．是否具有独特美感。

三、实现技术（20分）

1．相关技术运用是否合理；

2．表达是否确切，流畅。

四、答辩表现（20分）

1．讲解思路是否清晰、准确、新颖；

2．语言表达是否清楚、正确；

3．是否对问题做出及时、准确的回答；

4．演示是否正确、合理。

江西农业大学学生工作部（处）办公室 2017年2月21日印发