**西安电子科技大学学生社团年度审核登记表**

填表时间： 2019年 4月 11日

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 基本信息 | 社团名称 | Nova独游社 | | 挂靠单位 | 学生社团联合会 |
| 社团类型 | 创新创业类 | | 成立时间 | 2018年11月 |
| 会员人数 | 45 | | 新媒体账号 | 微信公众号Nova独游社 |
| 校内指导教师 | 朱伟 | | 联系方式 | 189\*\*\*\*\*\*99 |
| 校外指导老师 | 无 | | 所在单位 | 西安电子科技大学创新创业学院 |
| 社团负责人 | 张伟 | | 学 号 | 1713\*\*\*\*\*\*\* |
| 政治面貌 | 共青团员 | | 联系方式 | 132\*\*\*\*\*\*53 |
| 工作  总结  （2000字  以内） | 2018年度工作总结：（详细内容以图文形式汇总为附件支撑材料随此审核登记表递交）   1. 社团组织建设；   作为一个2018年年底成立的社团，我们错过了开学时的招新，也没有机会办几次活动，社员基本来自社团成立前创始人所在的软件学院科协和微软学生俱乐部。2018年社团组织建设主要体现在完成了由院科协下属部门到独立社团的转变，但前路漫漫，在2019年下半年度新学期招新之前社团的很多职位仍将处于空缺状态，目前社团的管理和运营仍主要由初创的五人负责。   1. 活动开展情况、特色工作及社团年度奖惩情况；   在社团成立之前我们以软院科协游戏组的身份完成了招新、6次游戏开发方面的技术培训，初步实现了大一新生的游戏开发引路工作、组织参加了在上海举办的独立营indie camp极限游戏开发大赛和在中国六个城市举办的Global Game Jam 全球极限游戏开发大赛并获得了上海虹口站二等奖。   1. 财务工作报告；   暂无收支，此处暂且略过。   1. 2019年度工作计划及重点项目立项（含经费预算）   2019年年度规划：   1. 完善项目组管理制度，开发至少5款游戏，其中上线TapTap平台至少两款 2. 完善社团新媒体公众号、官网等基础设施建设 3. 6月换届后实现社团关键职位均有人在职 4. 组织参加Global GameJam、Ciga GameJam、腾讯NEXT Idea游戏创意大赛等游戏创作比赛以及大学生创新创业大赛、互联网+ 等创新创业比赛 5. 获得Unity中国的冠名，申请到Unity校园大使 6. 吸纳西安建筑科技大学、西安美术学院、西安音乐学院等学校的同好 7. 制度化每年的清明集训项目 8. 制度化每年的暑期NOVA MINI GAME项目 9. 制度化每年6月份的Nova独游社Demo节 10. 9月份面向全校招新并且做好新一届新人的培训工作 11. 下半年在学校内开展一次《重识游戏》艺术游戏展   2019年重点项目立项   1. 参加WePlay展出：社团代表携带社团作品参展每年11月位于上海的WePlay展出并参与学生组奖项评比，预算￥2000元，主要用于差旅费 2. Nova GameJam：社团在经过充分宣传后在校内举办西安地区高校均可参与的限定主题周期30天的线上游戏开发大赛，并在截稿日请校内外老师和专家进行现场试玩评比，优秀项目将继续迭代并向学习申请孵化。预算￥3000，主要用于参赛奖品、宣传纪念品、宣传物料费 3. 暑期NOVA MINI GAME项目，面向社团内经过一年培训的大一同学的暑期自由组队不限主题的限时线上游戏开发项目，不需要经费。 | | | | |
| 财务管理 | 收入来源 | 会费自筹□学校自主□  校外赞助□ 其 他 √ | | 预算总额 | ￥0.00 |
| 决算总额 | ￥0.00 | | 结余（赤字） | ￥0.00 |
| 社团自评（100字以内）：Nova独游社作为西北地区第一个专注独立游戏开发的社团的创立填补了我电在此领域的空白，也为我电希望从事游戏行业的同学们提供了一个系统化学习游戏开发的平台，后续亦可以和我校数字媒体技术专业合作，虽然作为初创社团暂时还没机会办什么大型活动，但我相信我们潜力无限  我承诺：以上内容均真实有效！  社团负责人签字：  年 月 日 | | | | | |
| 指导老师意见  签字：  年 月 日 | | | 挂靠单位意见  （盖章）  年 月 日 | | |
| 校团委  审核结果 | （盖章）  年 月 日 | | | | |