



**2015 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**

**开发工具及平台事业部**

**2014年9月**

# 目录

Imagine Cup 大赛简介 .....	3
Imagine Cup 2015 竞赛项目 ( 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.....	15
Imagine Cup 2015 全球挑战比赛项目 ( Challenges ) .....	16

## 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 2015** 比赛已经启动。全球总决赛将于 2015 年 7 月在**美国西雅图**举行。Imagine Cup 2015 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 Pitch Video、Project Blueprint、User Experience，以及 Code Hunt 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，均根据作品在三个竞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 2015 中国区比赛规则](#)

在Imagine Cup官方规则与Imagine Cup 2015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](http://WWW.IMAGINECUP.COM)**

**更多大赛中文信息请访问: [AKA.MS/ICCHINA](http://AKA.MS/ICCHINA)**

## Imagine Cup 2015 竞赛项目 ( Competitions )

Imagine Cup 2015中国区比赛规则针对**世界公民**、**游戏开发**和**最佳创新**三个竞赛项目而设立。参加三个竞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，均根据作品在三个竞赛项目的独立排名而定。

所有挑战赛项目请参赛选手请访问 [www.imaginecup.com](http://www.imaginecup.com) 根据相关比赛规定和要求直接参与全球比赛。

### ➤ 比赛开始和结束日期

**世界公民**、**游戏开发**和**最佳创新**三个竞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。

<b>比赛轮次</b>	<b>开始时间 (所有时间为北京时间)</b>	<b>结束时间 (所有时间为北京时间)</b>
第一轮：报名及 中国区初赛	2014年9月10日	2014年12月31日23:59
第二轮：中国区复赛	收到复赛通知后	2015年3月31日23:59
第三轮：中国区半决赛	2015年4月中旬	2015年4月中旬
第四轮：中国区决赛	2015年4月下旬	2015年4月下旬
全球在线半决赛	2015年5月1日	2015年5月31日
全球总决赛	2015年7月	2015年7月

**【注】**：中国区半决赛，决赛的比赛时间地点将在4月1日前另行公布，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2015年6月1日前公布。

### ➤ 参赛选手

参赛选手应满足 [Imagine Cup官方规则](#) 的“Can I Enter?”及“TEAMS”，

ASSOCIATES” 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2014年9月10日前满16周岁，中国大陆的学生应当为2014年1月1日到2015年7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。指导教师必须在报名结束之前注册。

## ➤ 参赛方式

参赛选手必须在比赛报名期间登录 [www.imaginecup.com](http://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**2014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

要拥有第一轮的参赛资格，团队必须在第一轮结束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：**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结束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. 作品宣传视频

作品介绍PPT和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 或者PDF，不超过10页，或者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.录制视频可以是中文或英文，如果你的团队进入全球半决赛，必须要求用英文录制视频。

3.视频必须以 .WMV 或者MP4文件格式提交。视频大小不得超过500MB,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，就像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，可以按照如下[指南](#)注册应用包

**Windows Phone** 提供标准XAP或者APPX安装文件

**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。

所有参加作品压缩后提交ZIP文件。

2. 应用程序或安装包不得超过500MB。

3. 程序运行时如果需要Kinect，触摸屏等硬件时，网络交互，Xbox控制器，请提供测试账号和密码，需要在应用程序安装指南中说明。

4. 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。

5. 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。

作品宣传视频目的在于对所完成项目进行宣传，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50MB
3. 以.WMV或者.MP4为格式

### **校区选拔赛**

校区选拔赛针对2014到2015学年度，和微软公司有课程合作的院校开展，参加校区选拔赛的选手需要按照相关要求在[www.imaginecup.com](http://www.imaginecup.com) 站点上注册和作品提交。

经过比赛组织方的评审，每个校区整体第一名的团队自动进入中国区半决赛。非第一名团队按比赛相关流程进行评判，仍然有进入中国区半决赛的机会。

校区选拔赛结束时间最迟不得晚于2015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。

- 所有校区选拔赛的第一名将进入中国区半决赛。
- 除校区选拔赛的第一名以外，在其他所有参加中国区比赛的队伍中，三个竞赛项目前 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 ( 15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(每个竞赛项目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**

决赛将在2015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 20 分钟的应用现场演示以及15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**三个竞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)**:每个竞赛项目特等奖一名,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 2014全球总决赛。
2. **一等奖(六支团队)**:每个竞赛项目一等奖二名,每支团队获得奖金5,000元人民币
3. **二等奖(九支团队)**:每个竞赛项目二等奖五名
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

三个竞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？项目在多大程度上解决了这个问题？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合作伙伴的广泛关注，点燃希望，好奇和热情去解决问题。
- **可行性 20%**：解决方案是否容易使用？用户交互，视觉设计是否专业？解决方案性能如何？对输入数据的响应如何？解决方案是否选用了合适的平台，主要功能点是否合适？

- **可用性 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？

#### **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？
- **可行性 20%**：解决方案是否容易使用？用户交互，视觉设计是否专业？解决方案性能如何？对输入数据的响应如何？解决方案是否选用了合适的平台，主要功能点是否合适？
- **可用性 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？

#### **游戏开发：**

- **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？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？玩家反馈如何？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？
- **可行性 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？解决方案性能如何？对输入数据的响应如何？解决方案是否选用了合适的平台，主要功能点是否合适？
- **可用性 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？

除了上述三个竞赛项目，微软创新杯中国区比赛同时设有 2 个技术专项比赛——Kinect for Windows 技术专项奖和触笔交互技术专项奖。参加任意一个竞赛项目的团队若满足技术专项奖的参赛要求和评分标准，即可同时参与该专项奖的评选。技术专项奖的比赛规则如下：

### **Imagine Cup 2015 微软“创新杯”** **中国区 Kinect for Windows 技术专项奖比赛规则**

Kinect for Windows 是一种创新的体感设备，为基于手势和声音的体感应用提供了强大的创新平台，为快速开发识别人类自然动作、手势和语音指令的交互式应用程序提供了强大的技术支持。

Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛设立 Kinect for Windows 技术专项奖，旨在鼓励参赛选手使用 Kinect for Windows 技术，开发基于体感交互的创新应用程序，通过非接触式解决方案革新用户体验，在 Kinect for Windows 强大的平台基础上提升参赛作品的创新性和影响力。

#### **参赛要求：**

参赛作品和团队必须符合 Imagine Cup 2015 以及 Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛的各项要求和规定，详情见《Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛规则》；

参赛作品必须参加 Imagine Cup 2015 中国区比赛中游戏开发、最佳创新以及世界公民三个竞赛项目中的一项，并按照比赛的相关要求进行报名、组队并提交作品；

参赛作品必须用到 Kinect for Windows 传感器以及相应 SDK。

---

**评分标准：****● 基础分 50%：**

作品在所参加的竞赛项目中的得分，评分标准见《Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛规则》。

**● 技术突破 25%：**

Kinect for Windows 技术是否为作品提供了核心的人机交互方式？( 10% )

Kinect for Windows 是否为作品带来了更大的价值和更广阔的使用前景？  
( 5% )

针对面向的用户和应用场景，作品是否通过 Kinect for Windows 技术实现了恰当、有效和具有创新性的人机交互模式？( 10% )

**● 技术应用 25%：**

作品是否合理充分地运用了 Kinect for Windows 的架构和设计？( 5% )

作品是否合理充分地使用了 Kinect for Windows 提供的各项数据和信息？  
是否充分发挥了 Kinect for Windows 的技术潜能？( 10% )

作品在多大程度上扩展了 Kinect for Windows 技术？技术难度和开发复杂度如何？( 10% )

**奖项设置：**

Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛“Kinect for Windows 技术专项奖”特等奖（一支团队），奖金人民币 10,000 元；

Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛“Kinect for Windows 技术专项奖”优秀奖（两支团队），奖金人民币 5,000 元。

## **Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区触笔交互技术专项奖比赛规则**

墨迹(Inking)平台和触笔设备为 Windows 应用提供了创建手写便笺、绘图和批注等自然交互方式,创造了与使用钢笔、铅笔或画笔在纸张上绘图极其类似的用户体验,突破了传统键盘鼠标输入方式的束缚,以更自然的方式提升了人机交互体验。

Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛设立触笔交互技术专项奖,旨在鼓励参赛选手使用触笔交互技术进行开发,探索更为高效便捷的人机交互方式。

### **参赛要求：**

参赛作品和团队必须符合 Imagine Cup 2015 以及 Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛的各项要求和规定,详情见《Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛规则》;

参赛作品必须参加 Imagine Cup 2015 中国区比赛中游戏开发、最佳创新以及世界公民三个竞赛项目中的一项,并按照比赛的相关要求进行报名、组队并提交作品;

参赛作品必须用到触笔交互技术及墨迹(Inking)技术,设备类型不限,建议选择 Surface Pro 3 等对触笔交互技术支持更好的设备。

### **评分标准：**

- 基础分 50%：

作品在所参加的竞赛项目中的得分，评分标准见《Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛规则》。

- 技术突破 25%：

触笔交互技术是否是作品的核心输入和人机交互方式？（10%）

针对面向的用户和应用场景，作品是否合理充分地使用了触笔交互及墨迹技术，并通过该技术为用户带来了全新的体验？（15%）

- 技术应用 25%：

作品在界面设计上是否合理体现了触笔交互的特点？用户操作和输入是否流畅自然？（15%）

作品是是否充分发挥了触笔交互及墨迹技术的潜能？（5%）

作品的技术难度和开发复杂度如何？（5%）

**奖项设置：**

Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛 “触笔交互技术专项奖”特等奖（一支团队），奖金人民币 10,000 元；

Imagine Cup 2015 微软“创新杯”中国区比赛 “触笔交互技术专项奖”优秀奖（两支团队），奖金人民币 5,000 元。

### ➤ 作品要求

三个竞赛项目的作品要求如下：

参与此项比赛的应用必须使用到微软的工具和技术。应用必须使用到 Visual Studio 家族中至少一个产品进行开发。应用必须使用到下列技术中至少一项：

- Windows
- Windows Phone
- Windows Azure

还可以使用微软平台的 Kinect SDK , .Net ,XNA, Bing map API, 或者获取授权的第三方游戏引擎，中间件，但并非必须使用。

参赛的学生可以通过 DreamSpark 项目获取免费工具和软件。

[www.dreamspark.com](http://www.dreamspark.com)

### 更多信息请访问:

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

## Imagine Cup 2015 全球挑战比赛项目 ( Challenges )

**Imagine Cup 2015** 设有一些全球性挑战项目 ,参赛同学需直接参与全球的比赛 , 目前主要包括Pitch Video、 Project Blueprint、 User Experience , Code Hunt等挑战项目(Challenges).

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

- [Pitch Video Challenge](#)
- [Project Blueprint Challenge](#)
- [User Experience Challenge](#)
- [Code Hunt Challenge](#)

## 附件：微软“创新杯”中国区获奖证书模版

