**2015年全国大学生“互联网+”创新大赛暨第三届“发现杯”全国大学生互联网软件设计大奖赛参赛通知**

为贯彻落实国务院《关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》（国发 〔2015〕40号）和《国务院办公厅关于深化高等学校创新创业教育改革的实施意见》（国办发〔2015〕36号），营造互联网创新人才培育环境，释放在校学生创新潜力和活力。中国电子商务协会与杭州市商务委员会、杭州经济技术开发区决定，共同举办2015年全国大学生互联网+创新大赛暨第三届发现杯全国大学生互联网软件设计大奖赛（以下简称“发现杯大赛”）。有关事宜如下：
 一、赛项主题
 发现杯大赛分设“App开发与设计”和“网络营销技能”两个比赛项目。旨在提升高校学生积极参与互联网领域的研究兴趣，激发学生团队创新创业意识，提高高校在移动互联网技术开发和电子商务营销方向的成果转化能力。
 二、赛项组织
 1、主办单位：
 中国电子商务协会
 杭州市商务委员会
 杭州经济技术开发区
 2、承办单位：
 达内软件技术（杭州）有限公司
 3、协办单位：
 杭州电子科技大学
 北京联合大学电子商务产业与教育研究所
 中国计算机用户协会网络应用分会
 4、赛项执行委员会：（见附件二）
 三、赛程设置
 1、组队。以学校为单位组织学生参加比赛，比赛均为团体赛，每个参赛队不超过3名参赛队员和1名指导教师，每个学校可组织多个参赛队参赛。
 2、报名。报名时间为：2015年8月31日至12月31日；在线报名平台为：www.dajiangsai.org（竞赛网站）。
 3、初赛。采取分赛区（赛区设置另行规划）在线竞赛方式，参赛队在2016年1月1日至2月29日期间在竞赛网站提交作品或方案。
 4、决赛。采取现场角逐方式。晋级决赛的参赛队根据赛区评审意见，完善设计方案或营销方案后，赴决赛现场进行展示和答辩。决赛于2016年4月9日在杭州举行（具体地点另行通知）。
 四、奖项设置
 1、初赛和决赛均对本科组和高职组分别独立设置奖项。
 2、初赛设一等奖（占比10%）、二等奖（占比20%）、三等奖（占比30%），奖励培训基金并颁发获奖证书。
 3、决赛设一等奖10个、二等奖20个、三等奖70个。颁发相应奖金和获奖证书。
 4、决赛设优秀指导教师奖30名，颁发奖品和获奖证书。
 5、决赛设优秀组织学校10个，颁发奖金和获奖证书。
 6、奖项设置的详细说明具体情况请到竞赛网站查阅。
 五、本次大赛不收取任何费用。总决赛参赛人员的费用自理。
 六、联系人及联系方式
 高 玮 010-62114840 13911009424
 墨江环 010-57278149 15321585808
 邮 箱：dasai@tarena.com.cn

附件一：

 2015年全国大学生“互联网+”创新大赛暨第三届“发现杯”全国大学生互联网软件设计大奖赛赛项概要

附件二：

2015年全国大学生“互联网+”创新大赛暨第三届“发现杯”全国大学生互联网软件设计大奖赛赛项执行委员会

附件一：

**2015年全国大学生“互联网+”创新大赛**

**暨第三届“发现杯”全国大学生互联网软件设计大奖赛**

**赛项概要**

一、大纲

 2015年全国大学生“互联网+”创新大赛暨第三届“发现杯”全国大学生互联网软件设计大奖赛（以下简称“发现杯大赛”），旨在提升高校学生积极参与互联网领域的研究兴趣，激发学生团队创新创业意识，提高高校在移动互联网技术开发和网络营销技能方向的成果转化能力。

二、组织与管理

 本赛项成立执行委员会，设主任、副主任和委员，负责本赛项的组织实施。赛项执行委员会下设专家委员会、仲裁委员会及秘书处，负责赛项的运行和管理。专家委员会根据科学、规范、高效、务实、公开、公平、公正的原则，独立开展各项评审工作；仲裁委员会对本赛项组织过程中的问题和争议进行仲裁；秘书处负责本赛项的各项组织工作。

1、执行委员会

（1）审定赛项方案和相关规程；

（2）审定赛项相关的技术文件；

（3）审定赛项设备及相关器材、工具。

2、专家委员会

（1）制定赛项方案、相关规程和技术文件，并组织实施；

（2）独立开展初赛和决赛的评审工作。

3、仲裁委员会

（1）监督竞赛活动的开展；

（2）对竞赛过程中的争议提出处理意见，做出仲裁。

4、秘书处

（1）负责赛项组织工作中的具体联络、协调；

（2）负责赛项相关文件的制定和发布；

（3）负责解释赛项的具体规则；

（4）负责参赛项目的宣传工作；

（5）负责工作人员的培训工作。

三、赛项要求

1、报名方法

 以学校为单位组织学生参加比赛，比赛为团队赛，每队不超过3名参赛队员及1名指导教师。每名指导教师最多可以指导两件参赛作品。参赛学生可通过本赛项官网www.dajiangsai.org进行在线报名。报名时间2015年8月31日～2015年12月31日。

2、参赛要求

（1）每个学校可组织多个参赛队参赛。

（2）参赛队应该自觉维护学术风气，保证提交的参赛作品、方案的文档内容、图表数据、程序代码不存在任何版权问题；

（3）参加现场答辩的选手应严格遵守赛场纪律，服从指挥，着装整洁，仪表端庄，讲文明礼貌。各参赛队之间应团结、友好、协作，避免各种矛盾发生。

四、竞赛方式

1、大赛分初赛和决赛两个阶段。初赛采用在线竞赛评审形式，分赛区进行比赛。参赛作品或方案经专家初评通过后获取决赛资格，决赛采取现场答辩的形式。

2、各赛区构成

东北赛区:黑龙江、吉林、辽宁

华北赛区:北京、天津、河北、山西、内蒙古

华东赛区:上海、江苏、浙江、山东、福建、安徽

华中赛区:湖北、湖南、河南、江西

华南赛区:广东、广西、海南

西部赛区:陕西、甘肃、新疆、青海、宁夏、四川、重庆、贵州、云南、西藏

五、竞赛内容及规则

（一）App开发与设计

1、竞赛内容

 参赛者根据大赛组委会提供的规范，确定创意设计的主题，针对智能手机、平板电脑等移动设备的技术特点，围绕移动应用的开发，在移动开放平台上展开研究和设计，编制创意设计方案，完成设计与开发。并按照大赛组委会的要求提交作品，参赛作品的内容包含作品简介、软件创意设计文档、云端作品部署、软件安装包、视频短片等。

（1）作品简介：包含一幅作品的标识图（软件欢迎界面或LOGO、像素512\*512，jpg格式）、两幅展示软件核心功能的截图（像素512\*512，jpg格式）、不超过800字的作品文字简介（文本格式的文件）；

（2）软件创意设计文档：参赛团队必须按照大赛官方网站上提供的模板规范编写设计文档，以WORD文档格式提交；

（3）云端作品部署（含源代码）：大赛初评和决赛的平台采用云计算虚拟化技术。每个参赛团队可申请获得一个云端的虚拟机，每个虚拟机中可安装相应的开发平台。参赛团队必须将参赛作品的完整版本上传到虚拟机开发环境中并进行调试，并确保在模拟器或真机中流畅运行，在云端部署的作品不能正常运行视为无效作品；大赛平台使用方法详见大赛官网指导视频。

（4）软件安装包：软件安装包是指可以在移动终端上运行的可安装文件包，如果参赛作者希望提交的作品在大赛结束后非免费使用，则可以提交可免费试用的参赛作品软件安装包；

（5）视频短片：对参赛作品创意设计与程序演示，时间不得超过3分钟，采用H.264/MPEG4视频编码。

2、竞赛规则

（1）参赛作品的选题应具有实际意义和应用背景，满足社会对软件作品的需求。对参赛作品的评审着重考核参赛学生综合运用所学的知识进行创意设计、软件产品设计、实践创新和团队合作的基本能力；

（2）如果参赛作品涉及联网功能，应具备公网内的联通性且能流畅运行，对于仅限在某个专网或校园网上访问而无法通过公网访问的作品，由于无法评审，将被视为无效参赛作品；

（3）参赛作品要求为原创作品，抄袭作品一经发现即刻丧失参赛权利；

（4）参赛作品若使用了第三方资源（比如游戏引擎、开源项目等），请如实给出说明并保证不会带来知识产权纠纷。若未给出如实说明，在评审时一经发现，即刻丧失参赛权利；

（5）对于提交的内容不完整，或提供任何虚假信息；违背相关法律法规；涉嫌作弊行为，侵犯他人知识产权等作品视为无效参赛作品。

（6）参赛作品提交的电子文档、图片、摘要、简介、链接等不得出现参赛单位、参赛学生、指导教师等信息，否则视为违规，取消比赛成绩。

（二）网络营销技能

1、竞赛内容

 网络营销技能竞赛遵循激励创新的原则，实行自由命题。参赛学生可围绕“万众创新、大众创业”这一主题自选题目参加竞赛，充分展示在“互联网+”环境下大学生的互联网创新创业能力。网络营销比赛作品以营销策划方案的方式呈现，即指利用现代信息技术，以网络营销为主题的策划方案。方案可以是已完成策划的，已实施的或者正在实施中的项目。可侧重于所提供产品（服务）、商业模式、营销计划等方面的创新、创意和实用价值。作品应包含完整的营销策划书（创业策划书）及相关支撑材料。
2、竞赛规则

1. 各学校必须在校内选拔赛的基础上推荐参赛的作品，作品信息须通过竞赛平台提交给竞赛组委会。竞赛平台使用方法详见大赛官网指导视频。
2. 所有参赛作品不得侵犯他人知识产权，所有作品必须为在校大学生的原创作品，参赛作品必须有原创承诺。
（3）若作品存在有造假、剽窃等问题，一经查实立即取消参赛资格，并取消参赛资格。同一参赛作品不得同时参加其他竞赛。

（4）参赛作品提交的电子文档、图片、摘要、简介、链接等不得出现参赛单位、参赛学生、指导教师等信息，否则视为违规，取消比赛成绩。

六、评分规则

1、评审标准

竞赛评分严格按照公平、公正、公开的原则，评分标准注重考察参赛团队以下几个方面的能力和水平：

1.1 App开发与设计

（1）创新性

（2）功能性

（3）用户体验

（4）市场价值

（5）团队协作能力

1.2 网络营销技能

1. 创新性
（2）先进性
（3）工作量

（4）完整性

（5）规范性

2、评分方法

（1）参赛队成绩由专家评审组统一评定；赛区作品、方案采取跨区域评审。

（2）对各参赛院校选送的参赛作品，初赛采用网络双向匿名评审，初赛成绩去掉一个最低分后取其余评审专家的平均成绩。竞赛组委会按照作品的初赛成绩从高到低来确定入围决赛的作品。

（3）所有参赛作品、方案在区域赛阶段经专家初评通过后将参加决赛环节。决赛采取现场答辩的形式，参赛团队PPT演示10分钟，专家现场提问10分钟。

（4）在决赛过程中，参赛选手如有不服从比赛规则、扰乱赛场秩序、舞弊等不文明行为，按照规定扣减相应分数，情节严重的取消竞赛资格，竞赛成绩记0分。

（5）最终成绩的评定，采取初赛成绩30%，决赛成绩70%的比例计算总分。决赛结束后组委会根据竞赛规则统计作品的最终成绩。各参赛作品的最终获奖等级，将由竞赛组委会评审后公布为准。

3、评分细则

 基于竞赛公平、公正和保密性的考虑，竞赛评分细则由赛项执委会和赛项专家委员会共同制定。

七、赛项日程

报名时间：2015年8月31日～2015年12月31日

初赛时间：2016年1月1日～2016年2月29日

评审及备赛：2016年3月1日～2016年4月8日

决赛时间：2016年4月9日

八、申诉与仲裁

1、申诉

（1）参赛队对不符合本赛项规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉；

（2）申诉应在比赛结束后2小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向仲裁委员会递交书面申诉报告。申诉报告须有申诉的参赛选手和指导教师的签名；

（3）参赛队不得采取过激行为攻击工作人员，否则不予受理申诉；在约定时间内，如约定的联系人未到场或中途离开，视为放弃申诉。

2、仲裁

（1）仲裁委员会负责受理比赛中出现的申诉并进行协商仲裁，以保证比赛的顺利进行和大赛结果的公平、公正；

（2）申诉方如认为仲裁不合理，可向赛项执行委员会提出复诉；

（3）参赛队不得因提起申诉或对申诉处理意见不服而停止比赛或滋事，否则按弃权处理。本赛项不因申诉事件而组织重赛。

九、其它

 本赛项所有作品知识产权归参赛者个人所有。

 本赛项的最终解释权归本赛项执行委员会所有。未尽事项请查询发现杯大赛官方网站http://www.dajiangsai.org。

 **联系方式：**

 高 玮 010-62114840 13911009424

 墨江环 010-57278149 15321585808

 邮 箱：dasai@tarena.com.cn

附件二：

**2015年全国大学生“互联网+”创新大赛**

**暨第三届“发现杯”全国大学生互联网软件设计大奖赛**

**赛项执行委员会**

**赛项执行委员会（另行公布）**

**专家委员会**

主 任： 陈德人 浙江大学

委 员： （排名不分先后）

陈 进 对外经贸大学

李 琪 西安交通大学

吴明辉 浙江大学

徐 琦 中国传媒大学

王淑翠 杭州师范大学

吴丽华 海南师范大学

丛龙峰 南开大学

杨剑锋 武汉大学

刘 宁 中山大学

李鲁群 上海师范大学

杜 煜 北京联合大学

齐莉丽 天津职业师范技术大学

沈凤池 浙江商业职业技术学院

李琳娜 海南职业技术学院

陈 明 浙江工商职业技术学院

吴洪贵 江苏经贸职业技术学院

宋 卫 常州信息职业技术学院

胡光永 南京工业职业技术学院

孙晓雷 芜湖职业技术学院

杨翠明 湖南机电职业技术学院

熊发涯 黄冈职业技术学院

杨功元 新疆农业职业技术学院

焦 战 辽宁轻工职业学院

支芬和 全国电子商务职业教育教学指导委员会

李 翊 达内时代科技集团

**仲裁委员会**

主 任： 肖 勇 中国计算机用户协会网络应用分会

委 员： 李宇红 北京联合大学

 李琳娜 海南职业技术学院

 方玲玉 长沙民政职业技术学院

**秘书处**

秘 书 长：高 玮 达内科技软件技术（杭州）有限公司

副秘书长：胡 斌 杭州市商委服务贸易处

　　　　　汪新君 杭州经济技术开发区招商局

 王春燕 全国电子商务职业教育教学指导委员会

 常胜军 全国电子商务职业教育教学指导委员会

 移动商务专委秘书

 唐 亮 达内科技软件技术（杭州）有限公司

成 员：墨江环 达内科技软件技术（杭州）有限公司

朱铭歆 达内科技软件技术（杭州）有限公司

李焕英 达内科技软件技术（杭州）有限公司

周 慧 达内科技软件技术（杭州）有限公司

侯增辉 达内科技软件技术（杭州）有限公司

李 凌 达内科技软件技术（杭州）有限公司