

中国高校计算机大赛

中国高校计算机大赛——微信小程序应用开发赛（2019）

通知

中国高校计算机大赛是由教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会、教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会、教育部高等学校大学计算机课程教学指导委员会和全国高等学校计算机教育研究会联合主办，面向高校学生的高水平计算机类系列竞赛，微信小程序应用开发赛是其中备受广大师生关注的一项赛事。

微信小程序应用开发赛（2019）是由清华大学、中国传媒大学与腾讯公司微信事业群联合主办，基于微信小程序平台的创新应用开发设计竞赛。大赛旨在通过竞赛的方式提升学生进行微信小程序应用的设计与开发能力，特别是运用微信生态开发技术进行创意设计和创新实践的能力，实现以赛促学、以赛促教、以赛促用，推动微信生态体系的人才培养和产学研用。

本次大赛面向全球高校在校学生，鼓励高校教师参与指导。参赛作品应为面向实际应用的小程序或者具有创意想象的小游戏，期望参赛队伍以微信小程序平台的开发技术为基础进行设计与开发。

请各学校积极配合，按照通知和大赛章程做好组织工作，并在指导教师工作量认可及参赛队伍经费等方面给予支持。竞赛详情请参见附件“2019 微信小程序应用开发赛竞赛规程”。

教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会
教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会
教育部高等学校大学计算机课程教学指导委员会
全国高等学校计算机教育研究会（代章）

2019年2月26日

2019 中国高校计算机大赛——微信小程序应用开发赛

竞赛规程

中国高校计算机大赛是由教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会、教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会、教育部高等学校大学计算机课程教学指导委员会和全国高等学校计算机教育研究会联合主办，面向高校学生的高水平计算机类系列竞赛，微信小程序应用开发赛是其中备受广大师生关注的一项赛事。

2019 微信小程序应用开发赛（以下简称“大赛”）是由清华大学、中国传媒大学与腾讯公司微信事业群联合主办，基于微信小程序平台的创新应用开发设计竞赛。大赛面向全球高校在校生开放，旨在通过竞赛的方式提升学生进行微信小程序应用的设计与开发能力，特别是运用微信生态开发技术进行创意设计和创新实践的能力，实现以赛促学、以赛促教、以赛促用，推动微信生态体系的人才培养和产学研用，大赛鼓励高校教师参与指导。

一、参赛对象

本次大赛面向中国及境外的高等学校在校学生（包括本科生、研究生、高职高专等），具体要求如下：

1. 可以单人参赛或自由组队，每支参赛队伍人数最多不超过 4 人，允许跨年级、跨专业、跨校和跨赛区组队。
2. 每人只能参加一支队伍（即个人参赛后不可再与他人组队参赛，或个人参加一支队伍后不可再参加另一支队伍），每支队伍允许最多有一名指导老师，指导教师须为在职高校教师。
3. 参赛者报名时应具有在校学籍，已毕业的学生不具备参赛资格。
4. 参赛者应保证报名信息准确有效。对于赛区选拔赛的获奖队伍，应提供所在学校开具的学籍证明材料。

二、参赛作品要求

本次大赛的参赛作品应为具有适用场景和对应功能的原创性微信小程序（包含小游戏），期望参赛队伍以微信小程序平台的开发技术为基础进行创新设计与开发。参赛作品

必须遵循微信的相关设计指南、开发标准和平台运营规范，并且能够在微信平台上正常运行（含体验版本或上线版本），本次大赛不开放匿名社交类目。

由于面向实际应用的小程序（以下统称“小程序”）和具有创意想象的小游戏（以下统称“小游戏”）在开发技术和产品功能方面存在较大差异，本次大赛将分为小程序和小游戏两种类别进行竞赛，二者具有不同的作品要求、评审标准和奖项设置，每支参赛队伍只能选择一个类别参加比赛。

（一） 小程序参赛作品要求

本次大赛的小程序参赛作品应结合实际应用需求进行原创性的设计与开发，作品主题可在微信《[小程序开放的服务类目](#)》之内自由命题（游戏类目和匿名社交类目除外），但必须遵循微信小程序[设计指南](#)、[开发标准](#)和《微信小程序平台运营规范》等相关协议及规定。

参赛队伍应按照本规程要求，将小程序参赛作品的相关说明文件上传至大赛官方网站（境内参赛队伍采用中文参赛、境外参赛队伍可以采用中文或英文参赛），具体内容详见附件 1 中第 1.1 节。

在比赛过程中，参赛队伍可以随时对作品进行完善，但不能更改作品主题和内容。在每个阶段，参赛作品以阶段提交截止日期前提交的最后版本为准。

（二） 小游戏参赛作品要求

本次大赛的小游戏参赛作品应是注册为游戏类目的小程序，参赛队伍可以参考并结合诸如“非物质文化遗产”等中国传统文化进行创意设计，创新文化传承方式，做到专业性、学术性与生动性相结合。

参赛作品必须遵循微信小游戏[设计指南](#)、[开发标准](#)和《[微信小游戏平台运营规范](#)》等相关协议及规定。参赛队伍应按照本规程要求，将参赛作品的相关说明文件上传至大赛官方网站（境内参赛队伍采用中文参赛、境外参赛队伍可以采用中文或英文参赛），具体内容详见附件 2 中第 2.1 小节。

在比赛过程中，参赛队伍可以随时对作品进行完善，但不能更改作品主题和内容。在每个阶段，参赛作品以阶段提交截止日期前提交的最后版本为准。

三、赛制说明

（一） 赛程

本次大赛统一按照组建队伍、提交作品、赛区选拔赛和全国总决赛四个阶段组织相应类别的比赛，具体说明如下。

1. 组建队伍

参赛选手需根据本竞赛规程的规则报名并组队，指定参赛作品是“小程序”或“小游戏”，进而获得参赛资格。在此期间，大赛组织委员会（以下简称“大赛组委会”）将组织宣讲活动，由腾讯微信团队进行小程序和小游戏的技术介绍和案例分享，拓展学生对微信小程序和小游戏的认识。同时，为保证传播准确性，大赛组委会还将提供专门的知识培训，帮助参赛选手深入了解与竞赛主题相关的文化内涵。

2. 作品提交

各参赛队伍根据小程序或小游戏的参赛作品要求，设计和开发相应的参赛作品，并在官网提交作品文件。

3. 赛区选拔赛

本次大赛设立 8 个赛区，包括 7 个中国境内赛区（不包括香港、澳门及台湾地区）和 1 个境外赛区。根据大赛组委会发布的各大赛区范围，参赛作品由各赛区组织委员会（简称“赛区组委会”）和专家委员会（简称“赛区专委会”）组织专家进行线上初审和现场答辩评审，确定各赛区的参赛队伍排名和奖项。各赛区的小程序作品和小游戏作品各自单独排名，评审标准分别按照大赛组委会制定的小程序和小游戏作品评审标准统一执行。

4. 全国总决赛

大赛组委会最终确定并公示所有参加全国总决赛的参赛队伍，入围总决赛资格的参赛队伍将在广州参加大赛组委会组织的训练营。腾讯微信将组织专业讲师团对参加总决赛的选手进行培训，帮助参赛选手进一步完善作品。

训练营结束后，大赛组委会将分别组织小程序和小游戏总决赛的现场答辩和作品演示，由决赛评审专家按照大赛评审标准进行评审，最终确定决赛队伍的排名和奖项。

（二）晋级规则

各赛区组委会根据“赛区选拔赛的入围规则”，确定所属赛区参赛队伍晋级赛区选拔赛的名单，报请大赛组委会备案后公示。大赛组委会根据“全国总决赛的晋级规则”确定

晋级全国总决赛的参赛队伍名单并公示。

1. 赛区选拔赛的入围规则

参赛选手根据本竞赛规程的规则报名并组织参赛队伍后，即可获得参加赛区选拔赛的资格，组建队伍之后方可提交指定类型的参赛作品。

作品提交阶段结束后，各赛区组织评审专家进行线上评审，获得小程序前 15 名和小游戏前 10 名的参赛队伍进入赛区选拔赛的现场答辩环节并分别进行赛区决赛。

2. 全国总决赛的晋级规则

小程序竞赛将有 30 支参赛队伍进入全国总决赛，具体晋级规则如下：

- 中国境内各赛区前 2 名参赛队伍直接晋级全国总决赛；
- 大赛组委会将组织大赛评审专家对中国境内各赛区第 3-10 名队伍和境外赛区进行汇总评审，再从中选拔 16 支参赛队伍进入全国总决赛，最终共有 30 支参赛队伍晋级总决赛。

小游戏竞赛将有 20 支参赛队伍进入全国总决赛，具体晋级规则如下：

- 中国境内各赛区第 1 名参赛队伍直接晋级全国总决赛；
- 大赛组委会将组织大赛评审专家对中国境内各赛区第 2-10 名队伍和境外赛区进行汇总评审，再从中选拔 13 支参赛队伍进入全国总决赛，最终共有 20 支参赛队伍晋级总决赛。

3. 晋级后人员调整

参赛队伍成员和指导教师原则上不可更换，确有不可抗拒原因需要更换的，参赛队伍须最迟在决赛训练营开始两周前向大赛组委会提交成员更换申请。申请须说明更换理由，由参赛队伍全部成员及更换人员的亲笔签名，并加盖所在学校教务部门或者院系公章，经由大赛组委会批准之后变更生效。

四、奖项设置

（一）赛区选拔赛奖项

赛区选拔赛分别按照小程序和小游戏两个类别，单独设置各自的赛区选拔奖项，二者统一遵循以下原则：

1. 对于晋级各赛区决赛的前 10 名队伍，晋级全国总决赛的队伍将获得全国比赛的

特等奖（视作品情况设立）、一等奖和二等奖，其余未晋级全国总决赛的队伍将获得全国比赛三等奖以及 1000 元人民币奖金（所有奖金均为税前）。

2. 除上述获得全国比赛奖项的前 10 名队伍外，其余队伍奖项由各赛区单独设置。中国境内赛区原则上按照赛区提交作品队伍数的 5%、10%、15%比例颁发各赛区一等奖、二等奖和三等奖证书；境外赛区由大赛组委会根据参赛队伍数量和作品质量确定境外赛区奖项。
3. 得到教育厅对赛事级别认同的省/直辖市/自治区，如没有参赛队伍获得赛区奖项，其成绩最高的团队可获得赛区三等奖。

（二）全国总决赛奖项

1. 小程序总决赛：设立全国总决赛一等奖和二等奖，如有表现特别优秀的参赛队伍，大赛组委会可设立一名特等奖。总决赛奖金池为 48 万元人民币（所有奖金均为税前金额），奖项及奖金设置具体详见附件 1 中第 1.2 节。
2. 小游戏总决赛：设立全国总决赛一等奖和二等奖以及最佳创意奖、最佳音乐奖、最佳美术奖等单项奖，如有表现特别优秀的队伍，大赛组委会可设立一名特等奖。总决赛奖金池为 33 万元人民币（所有奖金均为税前金额），奖项及奖金设置具体详见附件 2 中第 2.2 节。

（三）其他激励

- 招聘绿色通道：入围全国总决赛的参赛队伍将获得 2019 年腾讯集团微信事业群校园招聘和实习招聘绿色通道资格，具体细则另行通知。
- 参加微信相关会议的机会：特等奖获奖队伍将获得参加 2019 腾讯全球合作伙伴大会等重量级峰会的机会，具体细则另行通知。

五、竞赛评分标准

鉴于小程序和小游戏类别的差异性，本次大赛将分别独立评审两个类别的比赛作品，不同类别参照不同评分标准。

- 小程序评分标准涉及定位、产品和技术等维度，具体详见附件 1 中第 1.3 节；
- 小游戏评分标准涉及基础体验、内容和玩法等维度，具体详见附件 2 中第 1.3 节。

六、违规处理

以下情况将视为违规，一经发现，大赛组委会有权取消参赛队伍的参赛资格：

1. 参赛报名信息作弊或造假；
2. 在参赛过程中出现违反相关法律、法规、政策规定以及微信相关规则的行为；
3. 涉嫌抄袭或侵犯他人知识产权的行为；
4. 提交的作品涉及不健康、淫秽、色情或毁谤第三方的内容；
5. 在比赛过程中发现或者被举报认定存在的其他违规行为。

七、竞赛时间及报名方式

（一）大赛时间

3月5日 10:00—5月15日 21:00	注册报名、团队组建、校园宣讲
5月15日 21:00—5月31日 21:00	提交参赛作品
6月1日—6月16日	赛区作品线上评审，确定入围赛区决赛队伍
6月25日—7月25日	赛区决赛，确定入围全国总决赛队伍
8月初，具体待定	决赛训练营
8月初，具体待定	决赛现场评比，举行颁奖典礼

（二）大赛报名

1. 报名方式：登录大赛官网，完成个人信息注册，即可组队报名参赛。如果参赛队伍中的选手涉及多个学校，以队长所在学校作为整个队伍所属的赛区。
2. 报名期间，大赛组委会将举行大赛宣讲会，包括赛事宣讲、小程序和小游戏介绍和案例分享（具体计划以官网公布为准）。
3. 大赛官网：<http://edu.weixin.qq.com/contest>（2019年3月5日 10:00 开通）
4. 大赛官方公众号：高校微信小程序开发大赛（微信号：Edu_WeChat_Contest）
5. 大赛官方交流QQ群：小程序：587809729 / 623937261；小游戏：345840901
6. 大赛官方邮箱：wechatcontest@qq.com
7. 本次大赛不收取任何报名费用，受邀参加决赛训练营的选手在广州培训和决赛期间的食宿由大赛组委会安排，往返交通费及其他费用自理。

八、竞赛组织管理

本次大赛设立指导委员会、组织委员会和专家委员会，设立主任 1 名，副主任和委员若干。其中指导委员会负责审定大赛的主题和策划方案，指导组织委员会的工作，确保大赛工作长期、稳定、高效地开展；专家委员会的主要职责是依据公开、公平、公正的原则独立开展赛事的评审工作；组织委员会的主要职责如下：

- 负责竞赛相关各方的联络与协调；
- 制定大赛的主题、方案、规程和技术文件，组织实施竞赛并负责解释；
- 确定竞赛区域和规模以及奖项设置；
- 宣传、推广与运营竞赛品牌；
- 发布（公示）与竞赛相关的各项信息；
- 依据公开、公平、公正的原则独立组织全国总决赛的评审工作；
- 对竞赛过程中的争议或申诉提出处理意见，做出仲裁；
- 协调组织各赛区的组织委员会和专家委员会。

各境内赛区设立一个赛区组织委员会和一个赛区专家委员会，各设立主任 1 名，副主任和委员若干。其中赛区专家委员会的主要职责是依据公开、公平、公正的原则独立开展赛事的评审工作；赛区组织委员会的主要职责如下：

- 负责竞赛相关各方的联络与协调；
- 参与制定大赛的方案、规程和技术文件，组织实施赛区竞赛；
- 宣传、推广与运营竞赛品牌；
- 发布（公示）与赛区相关的各项信息；
- 组织和管理赛区竞赛，培训竞赛相关工作人员与志愿者。

中国境内赛区（不包括香港、澳门及台湾地区）选拔赛的组织和管理由赛区组委会和赛区专委会负责，境外赛区由大赛组委会负责组织和管理。

目前划分为 7 个中国境内赛区和 1 个境外赛区，具体赛区覆盖范围如下：

- 东北区：黑龙江省、吉林省、辽宁省
- 华北区：北京市、天津市、河北省、内蒙古自治区
- 华东区：上海市、山东省、江苏省、浙江省、安徽省
- 华中区：河南省、湖北省、湖南省、江西省
- 西北区：陕西省、青海省、甘肃省、山西省、宁夏回族自治区、新疆维吾尔

自治区

- 西南区：四川省、重庆市、云南省、贵州省、西藏自治区
- 华南区：广东省、广西壮族自治区、海南省、福建省
- 境外区：中国境内赛区以外的所有地区

九、申诉与仲裁

1. 参赛队伍或选手对不符合大赛规定的设备、工具和软件，有失公正的评判和奖励以及工作人员的违规行为等，均可向大赛组委会提出申诉。组织委员会负责受理比赛中提出的申诉并进行调解仲裁，以保证大赛的顺利进行和大赛结果的公平公正。组织委员会作出的仲裁结果为终局决定。
2. 申诉报告应明确申诉内容，指定一名成员作为联系人，并要有参赛队伍所有成员的签名，否则申诉将不予以受理。
3. 组织委员会将在收到申诉报告之日起 5 个工作日内予以受理，并认真审核和处理。

十、其他

本竞赛规程的最终解释权归“中国高校计算机大赛——微信小程序应用开发赛”组织委员会所有。

“中国高校计算机大赛——微信小程序应用开发赛”组织委员会

2019 年 2 月

附件 1：小程序类别参赛说明

1.1 参赛作品要求

本次大赛的小程序参赛作品应按照本规程要求，将相关的说明文件上传至大赛官方网站（境内参赛队伍采用中文参赛、境外参赛队伍可以采用中文或英文参赛），具体包含以下内容：

1. 介绍文档：综合描述作品和团队情况，内容应包括但不限于小程序说明、应用场景、解决的实际问题、技术开发方案（包括小程序端和后台服务器端）、团队组成与分工等，如果引用非团队成员的开发成果，务必在文档中说明。文档要求提交 PDF 格式，文件大小在 10M 以内。
2. 演示视频：演示参赛作品的主要使用流程并配上讲解，时长限在 3 分钟内，在大赛官网直接上传视频文件。
3. 小程序 appid。
4. 小程序端代码包：参赛作品的小程序端代码包，统一提交压缩包格式。

说明：

1. 所有参赛队伍在[小程序官网](#)注册小程序参赛。
2. 拥有组织机构资质（如企业、媒体或其他组织资质等）的参赛队伍直接注册对应主体类别的小程序，如涉及特殊行业需按照《[小程序开放的服务类目](#)》要求提交相应资质；其他参赛队伍请注册个人小程序参加比赛，个人小程序未支持开通微信支付和 **webview** 功能，如若考虑引入支付功能，请在作品文件“介绍文档”中加以说明。境外赛区无法完成注册的参赛队伍可申请测试账号并提交开发版参赛 (<https://developers.weixin.qq.com/miniprogram/dev/devtools/sandbox.html>)。
3. 所有参赛队伍均可以针对所有微信小程序支持的服务范围和所在类目（游戏类目的和匿名社交类目除外）进行开发。参赛队伍需要提交小程序正式线上版本或者体验版参加评审，因无法提供相应特殊资质而未能上线发布的参赛作品，必须提交小程序体验版，否则将无法进行评审。
4. 小程序的主体类别（企业、媒体、其他组织或个人）以及小程序上线与否，不会影响后续评审。

1.2 全国总决赛的奖项设置

总决赛现场赛的奖金池为 48 万元人民币，所有奖金均为税前金额，具体见下表。

奖项名称	数量	对象	奖励办法
特等奖	1	团队	证书，奖金 100000 元
一等奖	9	团队	证书，奖金 20000 元
二等奖	20	团队	证书，奖金 10000 元
优秀指导教师奖	30	个人	证书

1.3 评分标准

小程序类别评审将从定位、产品和技术等维度开展，具体标准如下：

【定位：30 分】

- 需求明确：产品具有明确需要解决的现实问题，有明确的目标用户和使用场景；
- 概念创新：在产品形态或对传统产品形态的互联网化改造方面有所创新等；
- 贴近实际：为用户生活带来便利或具有商业价值。

【产品：30 分】

- 使用体验：流程逻辑清晰，用户易懂易用，用户体验出色；
- 设计美观：UI 设计规范统一、美观精致；
- 运营规范：具有系统化和合适的运营方案，不存在过度营销现象（包括但不限于小程序就是广告平台，小程序涉及红包骚扰、诱导分享等）。

【技术：30 分】

- 合理性：结合产品特点运用合适的技术解决问题；
- 可靠性：充分考虑各种边界条件，具有良好的可靠性；
- 性能：产品性能符合实际需求，并且能够提供有说服力的测试数据。

【其他：10 分】

在赛区线上评审阶段，按照以下原则评价提交文档：

- 资料齐全：定位说明、产品设计、技术方案、应用分析等详细完整；
- 资料质量：资料格式规范，论述条理清晰，语言通顺，重点突出。

在赛区决赛和总决赛的现场评审中，按照以下原则评价现场表现：

- 汇报展示：定位说明、产品设计、技术方案、应用分析等介绍条理清楚，重点突出；
- 回答问题：现场回答问题正确，简明扼要。

说明：

- 参赛作品主要成果应在 2018 年 8 月之后完成，如不符合要求则酌情减分；
- 进入赛区决赛和全国总决赛的参赛作品，参赛队伍将承诺未在其他赛事中以雷同作品参赛，否则将取消入围决赛资格；
- 每个阶段的成绩不带入下一阶段。

附件 2：小游戏类别参赛要求

2.1 参赛作品要求

本次大赛的小游戏参赛作品，参赛队伍应以中国传统文化为主题进行创作。参赛作品可以选择直接体现中国传统文化（例如中国非物质文化遗产相关的传统工艺及文化内容等），也可以在中国传统文化的基础上结合中国元素进行创新策划与开发，从艺术表现、玩法设计、关卡设置等多方面体现。

中国传统文化内涵丰富，作品选题可以参考但不限于以下类目：

- 民间传说：白蛇传传说、济公传说、梁祝传说、西施传说等
- 传统体育、游艺与杂技：蹴鞠、少林功夫、武当武术、太极拳（杨氏太极拳、陈氏太极拳）等
- 传统音乐：古琴艺术、蒙古族长调民歌、西安鼓乐、侗族大歌、河曲民歌、梅州客家山歌、聊斋俚曲、土家族打溜子等
- 传统戏剧：粤剧、昆曲、京剧、皮影戏、木偶戏等
- 民俗：春节、端午节、中秋节、重阳节、女娲祭典、农历二十四节气、珠算等
- 传统医药：针灸、中医正骨疗法、中医诊法、同仁堂中医药文化等
- 传统美术：中国篆刻、中国书法、中国剪纸、年画、象牙雕刻、苗绣（雷山苗绣、花溪苗绣、剑河苗绣）等
- 传统舞蹈：秧歌、狮舞、英歌、花鼓灯、土家族摆手舞等
- 曲艺：昆曲、东北二人转、扬州清曲、河洛大鼓、河南坠子等
- 传统技艺：景德镇手工制瓷技艺、武夷岩茶（大红袍）制作技艺、宜兴紫砂陶制作技艺等

注：更多非物质文化遗产目录可查阅相关网站 http://www.ihchina.cn/5/5_1.html。

本次大赛的小游戏参赛作品应按照本规程要求，将相关的说明文件上传至大赛官方网站（境内参赛队伍采用中文参赛、境外参赛队伍可以采用中文或英文参赛），具体包含以下内容：

1. 介绍文档：综合描述作品和团队情况，内容应包括但不限于小游戏介绍、与中国传统文化的结合、玩法介绍、团队组成与分工等，如果引用非团队成员的游戏创意或开发成果，务必在文档中说明。文档要求提交 PDF 格式，文件大小在 10M

以内。

2. 演示视频：演示小游戏的整体思路、介绍和玩法并配上讲解。演示参赛作品的主要使用流程，时长限在 3 分钟内，在大赛官网直接上传视频文件。
3. 小游戏 appid。
4. 小游戏端代码包：参赛作品的小程序端代码包，统一提交压缩包格式。

说明：

1. 小游戏参赛作品应是注册为游戏类目的小程序；
2. 所有参赛队伍必须在大赛官网注册报名；
3. 请所有参赛队伍注册个人类型的小游戏参加比赛。境外赛区无法完成小游戏注册的参赛队伍可申请测试账号并提交开发版进行参赛，参见 <https://developers.weixin.qq.com/miniprogram/dev/devtools/sandbox.html>。
4. 所有参赛队伍均可以针对所有微信小游戏支持的服务范围和所在类目进行开发；
5. 个人类型小游戏提交审核需提供《计算机软件著作权登记证书》、《游戏自审自查报告》。未上线发布的小游戏参赛作品，必须提交体验版，否则将无法进行评审。小游戏上线与否，不会影响后续评审。

2.2 全国总决赛的奖项设置

总决赛现场赛的奖金池为 33 万元人民币，所有奖金均为税前金额，具体见下表。

奖项名称	数量	对象	奖励内容
特等奖	1	团队	证书，奖金 100,000 元
一等奖	4	团队	证书，奖金 20,000 元
二等奖	15	团队	证书，奖金 10,000 元
最佳创意奖	1	团队	证书
最佳美术奖	1	团队	证书
最佳技术奖	1	团队	证书
优秀指导教师奖	20	个人	证书

2.3 竞赛评分标准

小游戏类别评审将从基础体验、内容和玩法等维度开展，具体标准如下：

【基础体验：30分】

- 完成度：游戏内容、玩法设计、技术实现完整，游戏逻辑清晰；
- 美术：画面设计美观，能够结合竞赛主题相关元素；
- 音乐：游戏音乐与游戏画面、节奏协调配合，代入感强。

【内容：30分】

- 主题理解：充分理解竞赛主题并结合相关元素进行创作；
- 结合程度：能够结合竞赛主题特色与小游戏特点，产出优质游戏内容；
- 传播效果：能够达到让玩家传播正确价值观的效果。

【玩法：30分】

- 创新性：在游戏玩法设计上应有所创新，体现创意，避免抄袭；
- 趣味性：游戏在操作画面、关卡设计等方面应当具有正面积极的趣味；
- 社交设计：合理利用社交关系链，社交玩法巧妙，避免诱导分享。

【其他：10分】

在赛区线上评审阶段，按照以下原则评价提交文档：

- 资料齐全：游戏玩法介绍、与竞赛主题结合说明、设计图案等资料完整；
- 资料质量：资料格式规范，游戏逻辑清晰，语言通顺，重点突出。

在赛区决赛和总决赛的现场评审中，按照以下原则评价现场表现：

- 汇报展示：游戏玩法、竞赛主题结合、设计方案等内容讲述条理清楚，重点突出；
- 回答问题：现场回答问题正确，简明扼要。

说明：

- 参赛作品主要成果应在 2019 竞赛期间完成，如不符合要求则酌情减分；
- 进入赛区决赛和全国总决赛的参赛作品，参赛队伍将承诺未在其他赛事中以雷同作品参赛，否则将取消入围决赛资格；
- 每个阶段的成绩不带入下一阶段。