“兄弟连杯”移动互联网编程大赛决赛说明

一、决赛时间

2018年12月25日。

二、参赛方式

参赛队自接到大赛通知后，可进一步修改完善参赛作品，并自行带到决赛现场，包括答辩用电子资料一份、作品纸质资料三份。

三、大赛说明及评审方式

（一）大赛主题

1.大赛主题为“兄弟连杯”移动互联网编程大赛，内容为“面向互联网+移动平台应用开发！助力创新型软件开发人才成长！”。

2.项目要求

（1）项目名称：自拟；

（2）项目类型：面向移动平台的各种微信小程序类、微信公众号开发、APP类、网站类、系统类、工具类、游戏类等；

（3）开发语言：Java、PHP、Python、Go、JavaScript等不限。

（二）决赛评选标准

决赛环节根据项目程序的演示答辩进行评分，分为演示环节打分、提问打分。结合初赛排名成绩及网络投票分数综合确定决赛成绩。

决赛评分标准：（满分100分）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 内容 | | 分值 |
| 现场作品演示与答辩  （50分） | 团队介绍 | 团队分工合理，各司其职，体现项目管理意识。 | 7分 |
| 项目PPT介绍 | 体现从项目立项、设计、实现到完成部署的过程；  PPT设计界面合理，图片、色彩、字体等运用得当；  讲解介绍过程思路清晰、表达流利，体现自信。 | 8分 |
| 项目演示介绍 | 提前部署好项目；  团队内进行操作演示和讲解分工，操作流畅、讲解到位，配合默契；  从业务介绍到功能实现演示亮点突出、重点强调；  测试数据和相关演示使用的素材提前准备；  PPT和演示过程切换顺畅，整个过程没有意外。 | 10分 |
| 项目业务 | 项目业务有创新、通过演示能够解决实际痛点问题。 | 10分 |
| 程序健壮性好 | 每个功能的展示结果准确，运行稳定，无bug；  针对各项意外处理结果都有友好提示和跳转。 | 7分 |
| 回答评委问题 | 准确理解评委提出的问题；  回答问题准确、不回避，且条理性强，具备一定思考和深度。 | 8分 |
| 初赛项目成绩占比（40%） | / | | 40分 |
| 网络投票  （10分） | 2018年12月11日15:00— 12月20日15:00，微信投票功能会重新开启，可继续为进入决赛的作品投票。评审委员会将在投票结束后按投票的数量（含初赛得票数）计算分数。 | | 10分 |

说明：作品的现场演示建议在10分钟之内完成，答辩时间在5分钟以内。

五、附注

1.联系方式

联系人：王秀秀

电话：010-66083178

邮箱：wangxiuxiu@uec.org.cn

2.及时了解岗位证书、产教融合、就业创业、大赛动态，请扫描下方二维码。

岗位认证 就业创业平台 大赛动态

“兄弟连杯”移动互联网编程大赛决赛评分表

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 队伍编号 |  | 学校 |  | | |
| 作品名称 |  | 参赛队 |  | | |
| 项目 | | 细则 | 分值 | 项目得分 | 总分 |
| 现场作品演示与答辩  （50分） | 团队介绍 | 团队分工合理，各司其职，体现项目管理意识。 | 7分 |  |  |
| 项目PPT介绍 | 体现从项目立项、设计、实现到完成部署的过程；  PPT设计界面合理，图片、色彩、字体等运用得当；  讲解介绍过程思路清晰、表达流利，体现自信。 | 8分 |  |
| 项目演示介绍 | 提前部署好项目；  团队内进行操作演示和讲解分工，操作流畅、讲解到位，配合默契；  从业务介绍到功能实现演示亮点突出、重点强调；  测试数据和相关演示使用的素材提前准备；  PPT和演示过程切换顺畅，整个过程没有意外。 | 10分 |  |
| 项目业务 | 项目业务有创新、通过演示能够解决实际痛点问题。 | 10分 |  |
| 程序健壮性好 | 每个功能的展示结果准确，运行稳定，无bug；  针对各项意外处理结果都有友好提示和跳转。 | 7分 |  |
| 回答评委问题 | 准确理解评委提出的问题；  回答问题准确、不回避，且条理性强，具备一定思考和深度。 | 8分 |  |
| 初赛项目成绩占比（40%） | / | | 40分 |  |  |
| 网络投票  （10分） |  | | 10分 |  |  |
|  | 评委意见 ：    日期： | | | | |