



Imagine Cup 2014

# 微软“创新杯” 全球学生大赛

China DPE



# 微软“创新杯”全球学生大赛



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。[www.imaginecup.com](http://www.imaginecup.com)

# 全球最有影响力的学生科技活动



*Dream it.*



*Build it.*



*Live it.*

Imagine Cup 汇集全球**顶尖**青年智慧，为不同背景的学生提供了**合作、创新**的机会，用**科技**解决全球最棘手问题，将创意变为**商业现实**

# 微软创新杯 11 年历程回顾



2003

西班牙 巴塞罗那



2004

巴西 圣保罗



2005

日本 横滨



2006

印度 德里



2007

韩国 首尔



2008

法国 巴黎



2009

埃及 开罗



2010

波兰 华沙



2011

美国 纽约



2012

澳大利亚 悉尼



2013

俄罗斯 圣彼得堡



2014

美国 西雅图

2003 年创办以来，已有**190** 多个国家和地区，超过**165** 万 名学生参与了“创新杯”比赛。

# 媒体报导



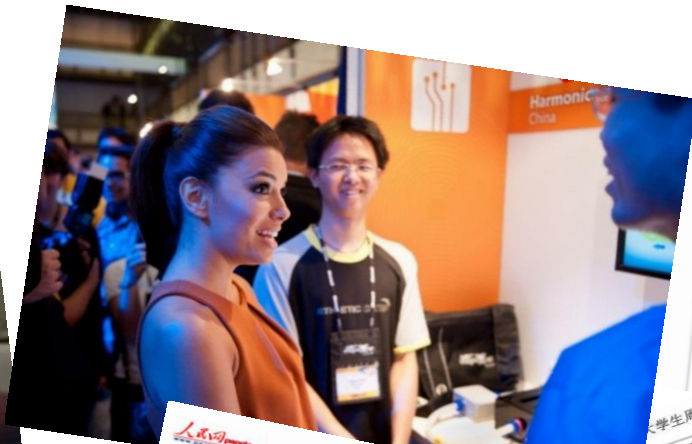
iSeed “用眼神切水果”的视线追踪系统【更新视频】

2012-5-25, 07:43 | 黄龙中



这几天，微软围绕“创新”举办了多场活动，BizSpark 总决赛、北大百年讲堂“纵论创新”演讲、“创杯”项目展示、“创新·未来”论坛媒体沟通会，再往前追溯还有“衣食住行”Windows Phone 官方开发经验传授会……北大讲堂更是请到 CEO 鲍尔默（Steve Ballmer）前来为开发者助阵。

在一堆密集活动中，5月23日下午在北大讲堂外看到的 Xight 这个项目让人心里非常欣喜。



学生周刊



新京报



杭州日报



# 中国参赛成绩回顾

4

第一名



9

第二名



10

第三名



1

最佳指  
导教师



10+

开创自己  
的事业





# 2014 微软创新杯 比赛赛制

# 比赛设置

## 竞赛组

世界公民

游戏

最佳创新

全球一等奖  
5万美金！

## 挑战赛

Pitch Video

Big Vision

User Experience

全球一等奖  
3千美金！



# 比赛项目

- 比赛项目鼓励学生在构思、策划、开发并完成符合比赛要求的完整应用。
- 比赛分为中国区和全球总决赛两个阶段。
- 竞赛组三个项目的作品按照各自的评分标准分别评分，各个阶段进入下一阶段的团队，根据作品在三项比赛作品的成绩排名分别选出一个第一名参加国际半决赛，争取晋级全球总决赛名额。
- 挑战赛全球在线评选，优胜者晋级全球总决赛。

# 比赛时间表

比赛轮次	开始时间	结束时间
在线报名		2013年12月31日23:59
第一轮：中国区初赛	2013年9月10日	2013年12月31日23:59
第二轮：中国区复赛	收到复赛通知后	2014年3月31日 23:59
第三轮：中国区半决赛	2014年4月上旬	2014年4月上旬
第四轮：中国区决赛	2014年4月中旬	2014年4月中旬
全球在线半决赛	2014年5月	2014年5月31日
全球总决赛	2014年7月上旬	2014年7月上旬

[注]中国区半决赛和中国区决赛的具体开始和结束时间以及决赛地点将在2014年4月1日公布。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2014年6月1日公布。

# 中国区比赛奖项设置

- **特等奖（三支）** 每个竞赛组1支队伍晋级全球半决赛+10000奖金
- **一等奖（六支）** 每个竞赛组2支队伍+5000奖金
- **二等奖（九支团队）**
- **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
- **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
- **赞助商特别奖项**：敬请期待



# 校区选拔赛

1. 校区选拔赛针对2013到2014学年度，和微软公司有Windows 8课程合作的院校开展
2. 比赛名称为：Imagine Cup 2014 微软“创新杯”XXXX校区选拔赛
3. 参赛团队需要在[www.imaginecup.com](http://www.imaginecup.com) 站点上使用每个学校特有的Reference Code 进行注册和作品提交
4. 校区选拔赛针对World Citizenship, Games和Innovation三个比赛项目进行
5. 微软负责为学校提供相关注册信息和作品
6. 学校负责根据评分标准对作品进行
7. 每个校区三项比赛中的整体第一名的团队自动进入中国区半决赛
8. 非第一名团队仍然按比赛相关流程进行评判，仍然有进入中国半决赛的机会
9. 校区选拔赛建议结束时间为2013秋季学期末，最迟不得晚于2014年4月1日

# 全球在线挑战赛介绍

由总部独立举办的竞赛单元，全球筛选获胜者。

- 2013年9月-10月: Pitch Video **挑战赛**
  - 3-5 分钟的视频描述一个精彩的创意
- 2013年11月-12月: Big Vision **挑战赛**
  - 10 页商业计划书定义用户，使用场景，需求和商业模式
- 2014年1月-2月: User Experience **挑战赛**
  - 线框图, 用户流 和虚拟目标



# 世界公民 评分标准

- **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？
- **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 评分标准

- **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%**：应用是否具有创新性和突破性？应用是否有全新的功能或者在很大程度上提升了已有应用的功能？
- **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 评分标准

- **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？
- **娱乐性 50%**：游戏是否激动人心？游戏理念是否清晰？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？
- **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？





# 作品提交清单

1.项目概述PPT

2.项目概述视频

3.可运行的应用

4.应用使用说明

5. 30秒宣传视频



# 社交媒体人气奖

新浪微博上开设#ImagineCup#微博

- 给团队加油

#ImagineCup# 我来自XX学校，队名是#XXXXX#，为什么叫这个名字+团队合照

2013年12月31日最受欢迎团队

- 晒创意

第一轮作品提交后2014年1月1日  
开始网络投票！

各竞赛项目网络投票第一名直接晋级  
中国区总决赛



# 证书

- 参赛证书：所有提交了合格作品的团队
- 获奖证书：所有获得三等及以上奖励的团队





欢迎参加微软创新杯！

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

