



2016 华为 “创想杯” 校园开发者大赛

比赛规则

2016 年 6 月

目 录

大赛简介	- 4 -
项目设置	- 4 -
赛事周期	- 4 -
参赛选手	- 4 -
参赛方式	- 5 -
比赛阶段	- 4 -
奖项设置	- 4 -
作品要求	- 4 -
评分标准	- 4 -
相关声明	- 4 -
联系我们	- 4 -

■ 大赛概述

华为“创想杯”校园开发者大赛，是华为公司面向在校学生打造的移动应用开发竞赛平台，旨在为有创新梦想的年轻人提供竞技和展示的舞台，激励学生释放潜能，勇敢追梦，在这个平台上创建一流的科技解决方案，将创意转变为商业成果，发挥创新的无限价值。

■ 组别设置

本届“创想杯”校园开发者大赛设有**最佳游戏**、**最佳应用**、**最佳创新**三个组别。

➤ 最佳游戏

娱乐性 + 创新性：在手游风靡的今天，我们相信你也有能力将自己的游戏创意展示在大众眼前。

➤ 最佳应用

实用性 + 创新性：一个伟大的应用也许此刻正在诞生，也可能下一刻就出现在你的手中。

➤ 最佳创新

颠覆性 + 前瞻性：创新让我们摆脱了现金支付，方便了出行，让我们期待下一个奇妙的改变。

在比赛过程中，你的 APP 需基于 Android 系统进行设计开发，我们鼓励参赛队伍以华为公司的产品组合及开发工具为基础进行开发。参加三个比赛组别的作品按照各自的评审标准分别评分，初赛和复赛的结果，均根据作品在三个比赛组别的独立排名而定，最终决赛时会从三个组别的第一名中评选出一、二、三等奖。

如果你选择参与此比赛，则表明你同意并接受以下条款：

- [华为开发者协议](#)
- [华为应用市场上架政策](#)
- [2016 华为“创想杯”校园开发者大赛 比赛规则](#)

华为公司对此次大赛所有内容拥有最终解释权。

华为“创想杯”校园开发者大赛——2016 华为手机校园行

■ 大赛简介

华为“创想杯”校园开发者大赛，是华为公司面向在校学生打造的移动应用开发竞赛平台，旨在为有创新梦想的年轻人提供竞技和展示的舞台，激励学生释放潜能，勇敢追梦，在这个平台上创建一流的科技解决方案，将创意转变为商业成果，发挥创新的无限价值。

大赛设有最佳游戏、最佳应用、最佳创新三个组别，目前已经启动，总决赛和颁奖典礼将于 2016 年 9 月举行。

■ 大赛流程（梦想之旅）

最佳游戏、最佳应用、最佳创新三个比赛项目独立评分评选，比赛轮次和作品提交时间一致，如下表所示：

比赛阶段	开始时间 (所有时间为北京时间)	结束时间 (所有时间为北京时间)
梦想开启 (大赛报名&参赛作品提交)	2016 年 5 月 04 日	2016 年 7 月 15 日
创想孵化 (初赛)	2016 年 7 月 16 日	2016 年 7 月 25 日
匠心独运 (晋级作品更新)	2016 年 7 月 26 日	2016 年 8 月 15 日
化蛹成蝶 (复赛)	2016 年 8 月 16 日	2016 年 9 月 10 日
(梦想绽放) 颁奖典礼&总决赛	2016 年 9 月 20 日	2016 年 9 月 22 日

*注：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。

■ 参赛要求

1.须以团队方式参赛，一个团队可以包含最多三名在校学生，团队成员可以来自不同地区，或来自不同学校，但每个团队只能代表任一成员所在高校参赛（团队成员自行协商）；

2.参赛选手须在 2016 年 1 月 1 日前满 16 周岁，须为 2016 年 1 月 1 日到 2016 年 6 月 30 日在校学生。参赛选手须遵守所在学校关于学生参加相关活动的规定；

3.要成为有效的团队成员，每位参赛选手须在比赛报名期间组建一个团队或加入一个团队，除了三名团队成员外，团队还可以有一名指导教师；

4.每个团队成员都须先注册华为开发者账号才可以进行报名组建/加入团队。

***注：**有账号注册及报名参赛相关疑问，可申请加入大赛 QQ 交流群 561290803 咨询工作人员。

■ 参赛方式

一、官网报名

参赛选手须在大赛报名期间登录官网

(<http://developer.huawei.com/cn/consumer/hi-dream.html>)，根据相关说明，选择相应比赛组别进行报名，比赛报名截止日期为北京时间 2016 年 7 月 15 日。

a.在浏览器中输入 <http://developer.huawei.com/cn/consumer/hi-dream.html> 进入大赛官网；



b.点击右上角【登录/注册】，使用华为开发者账号进行登录（暂无华为开发者账号的团队，请参照《华为开发者注册认证指南》完成帐号注册）；

c.完成登陆后请点击【报名参赛】，跳转至资料填写及作品提交页面（如下图）；

姓名	身份证号	所属学校	院系	年级	联系电话	电子邮箱

d.完成团队基本信息的填写后，请点击“提交”按钮，完成参赛报名（如下图）；

报名信息

* 团队名称:

* 参赛项目: 最佳游戏 最佳应用 最佳创新

* 代表学校:

* 邮寄地址:

姓名	身份证号	所属学校	院系	年级	联系电话	电子邮箱
* 团队队长:	<input type="text"/>					
团队成员:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	11位手机号	<input type="text"/>
团队成员:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	11位手机号	<input type="text"/>
指导教师:	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	11位手机号	<input type="text"/>

e.完成基本信息的填写并提交后，进入作品提交页面,需按界面要求填写作品名称信息，上传应用程序文件（APK）、作品介绍（PPT）及作品介绍（Video），并点击“提交”按钮；

提交作品

* 作品名称:

作品介绍/宣传Video:
视频请上传至爱奇艺后提供链接即可；时长需小于3min



*** 应用程序文件 (APK)**
 文件名格式：项目名称+作品名称+开发者帐号.apk，如：
 “最佳应用+超级助手+e.chen@huawei.com.apk”
 温馨提示：
 1. 作品提交前请通过[华为云测](#)进行测试，确保通过率100%
 2. 其他详细要求请参见[华为应用市场上架政策](#)
 3. 应用程序文件 (APK) 大小不超过200MB
 4. 文件名不超过128个字符



*** 作品介绍 (PPT)**
 文件名格式：项目名称+作品名称+开发者帐号.pptx，如：
 “最佳应用+超级助手+e.chen@huawei.com.pptx”
 介绍内容需包括：
 1. 项目概述
 2. 市场分析
 3. 影响力/创新性/娱乐性分析 (请根据投稿竞赛单元选择)
 4. 产品详细功能及主功能界面展示
 5. 作品介绍PPT文件大小不超过50MB

*** 友情提示：**

可先报名，后提交作品（报名及作品提交时间: 2016-05-04 至 2016-07-15）。建议参赛团队填写报名信息后完成实名认证，方便大赛组委会提供如下更好的服务：

本文档内容仅供参考，比赛规则以 developer.huawei.com/cn/consumer/hi-dream.html 为准；

- 1.及时便捷的在线答疑及专业优质的技术支持；
- 2.免费的开发测试服务，提升应用质量助力参赛作品晋级决赛；
- 3.丰富的开放能力，确保参赛作品在华为终端完美适配和运行；
- 4.鼓励参赛团队使用华为公司的产品套件进行创作。

二、移动端报名

建议参赛选手在 PC 端进行报名，在不方便使用电脑的情况下，可以先通过移动版报名页面对基本报名信息填写提交，以免错失报名机会，其余资料（应用 apk，作品介绍 PPT，作品介绍 video）仍需要在 PC 端进行提交。



创想杯手机端报名入口

a.微信扫码或搜索“hwdeveloper”关注“华为开发者联盟”官方公众号，点击菜单栏【创想杯】；



b. 点击大赛报名，跳转至登录页面，输入华为开发者账号进行登录（如果还没有华为开发者账号请先点击【免费注册】注册账号）；

 **华为帐号**

华为帐号是您用于访问所有华为服务的唯一帐号。使用华为帐号登录后，您可以使用这台设备的华为云服务、应用市场、华为商城、花粉俱乐部、EMUI产品、华为网盘、开发者联盟。

继续登录表明您已充分理解并同意以上内容。

请输入华为帐号

请输入密码

4个字符 

登录

[免费注册](#) [忘记密码?](#)

c.在报名页对各项资料进行逐条如实填写，选择参赛项目,跨校队伍只能代表其中一名成员所在的学校，报名信息允许进行修改并重新提交。（*号选项为必填项）

The image shows a mobile application interface for registration. At the top is a red header with the text "报名参赛" (Registration). Below the header are four rows of information fields, each with a horizontal line and a right-pointing arrow or plus sign:

- 第一行: 基本信息 (Basic Information) with a red asterisk and a right-pointing arrow.
- 第二行: 团队队长信息 (Team Leader Information) with a red asterisk and a right-pointing arrow.
- 第三行: 团队成员信息 (Team Member Information) with a blue plus sign.
- 第四行: 指导老师信息 (Mentor Information) with a blue plus sign.

At the bottom of the form is a grey button with the text "修改" (Modify).

d.资料填写完毕保存后会出现如图所示的对话框，说明报名资料提交成功。手机端只能对报名信息填写提交，无法提交作品。请在作品提交截止日期（07.15）前至PC端对作品进行提交，以免错失参赛机会。



■ 比赛阶段

阶段一：大赛报名&参赛作品提交（5月4日-7月15日）

要拥有参赛资格，团队必须在报名结束（**2016年7月15日**）之前注册华

为开发者账号并登录大赛官网，填写和提交以下参赛材料：

1. 基本信息：

- 队伍名称：
- 作品名称：
- 代表学校：
- 邮寄地址：

- 参赛项目：最佳游戏 / 最佳应用 / 最佳创新（请在三个比赛项目中选取一项）
- 队长姓名+身份证号+所属学校+院系+年级+联系电话+电子邮箱
- 队员甲姓名+身份证号+所属学校+院系+年级+联系电话+电子邮箱
- 队员乙姓名+身份证号+所属学校+院系+年级+联系电话+电子邮箱
- 指导老师姓名+身份证号+所属学校+院系+职称+联系电话+电子邮箱

2.应用程序安装包（APK）

- 作品包名请按照此格式设置：项目名称+作品名称+开发者账号；
- 鼓励参赛团队使用华为云测服务，提高作品质量，助力晋级决赛；
- 应用程序文件（APK）大小应该控制在 200MB 内；
- 其他详细要求请参见[华为应用市场上架政策](#)；

3.作品介绍 PPT：

- 项目概述；
- 市场分析；
- 影响力/创新性/娱乐性 分析（请根据投稿竞赛单元选择）；
- 产品详细功能及主功能界面展示；
- PPT 文件名请按照此格式设置：项目名称+作品名称+开发者账号；
- 作品介绍 PPT 大小应该控制在 50MB 内，格式为.pptx；

4.作品介绍/宣传 Video（可选）：

- 视频请在上传至爱奇艺后提供链接即可；
- 视频名称请按照此格式设置：【华为创想杯】+作品名称
- 时长需小于 3min。

阶段二：初赛（评选出进入复赛的参赛作品）

1. 报名截止后，评审组将根据评分标准对作品进行评分审核，从所有报名队伍中选出优秀团队进入复赛。（详见评分标准）
2. 晋级复赛作品将于 7 月 25 日通过官网和微博、微信公众号进行公示，请保持关注。
3. 如果你的团队晋级到复赛，我们将在比赛前向你的团队提供参与复赛的相关说明。

阶段三：作品更新（进入复赛的参赛队伍对参赛作品进行修改、完善并再次提交）

1. 进入复赛的优胜团队参加华为公司组织的创想导师辅导，学习华为最新开放能力，并对参赛作品进行修改、完善及再次提交；
2. 更新后的作品提交截止日期为 8 月 15 日。

阶段四：复赛（评选出进入决赛的参赛作品）

1. 复赛成绩由专家组根据评分标准进行评定，优胜团队晋级全国决赛（详见评分标准）；
2. 晋级决赛的作品将于 9 月 10 日通过官网和微博、微信公众号进行公示，请保持关注；
3. 如果你的团队晋级到决赛，我们将在比赛前向你的团队提供参与决赛的相关说明。

阶段五：决赛（现场演示、答辩及评奖）

1. 进入决赛的相关团队向专家组提供最多 15 分钟的应用现场演示以及 10 分钟的问答环节。从决赛团队中分别评选出每个项目组前三名，共 9 支队伍；
2. 三个项目组的第一名进入终极决赛，现场角逐全国一、二、三等奖；

3. 根据网络票选的综合表现，从决赛团队中评选出“最佳人气奖”和“最佳下载奖”；
4. 决赛时间为9月20日—9月22日。

■ 大赛奖励 (REWARD)

最佳游戏、最佳应用、最佳创新三个比赛组别独立晋级决赛，决赛时各组别独立排名，最终从三个组别的第一名中评选出“一、二、三等奖”，各组别第二、三名获得“优胜奖”，晋级决赛的队伍获得“入围奖”，同时设置“最佳人气奖”和“最佳下载奖”单项奖，所有报名参赛并提交合格作品的团队，均将获得“参与奖”，所有奖金额度将于6月初重磅揭晓，奖项内容如下：

一等奖 (1 队)

奖金：¥150000

奖品：华为 P9 手机

荣誉：精心设计和制作奖杯&证书

特权：华为面试绿卡

二等奖 (1 队)

奖金：¥100000

奖品：Matebook

荣誉：精心设计和制作奖杯&证书

特权：华为面试绿卡

三等奖 (1 队)

奖金：¥50000

奖品：华为 B3 手环

荣誉：精心设计和制作奖杯&证书

特权：华为面试绿卡

优胜奖 (6 队)

奖品：华为 P9 手机

荣誉：精心设计和制作奖杯&证书

特权：华为面试绿卡

最佳人气奖（1队）

奖品：华为 P9 手机

荣誉：精心设计和制作奖杯&证书

特权：华为面试绿卡

最佳下载奖（1队）

奖品：华为 P9 手机

荣誉：精心设计和制作奖杯&证书

特权：华为面试绿卡

决赛入围奖

荣誉：精心设计和制作证书

特权：华为面试绿卡

参与奖

荣誉：精心设计和制作证书

特权：华为面试优先权

*注：所有奖项最终解释权归大赛主办方所有；

■ 作品要求

三个比赛组别的作品要求如下：

1.本次大赛的参赛作品须为基于 Android 系统进行设计开发，具有一定功能或者娱乐性的应用程序；

2.鼓励参赛团队使用华为公司的产品组合或开发工具，参赛作品必须能够在华为终端完美运行（开发工具：<http://developer.huawei.com/cn/consumer/deveco>）；

3.参赛作品可以使用第三方游戏引擎、中间件、开源软件或代码库，但须遵循正确的授权；

4.参赛团队须完全遵守华为开发者协议（包括服务协议、注册协议、支付协议、频道协议）；

5.参赛作品须完全遵守[华为应用市场上架政策](#)。

■ 评分标准

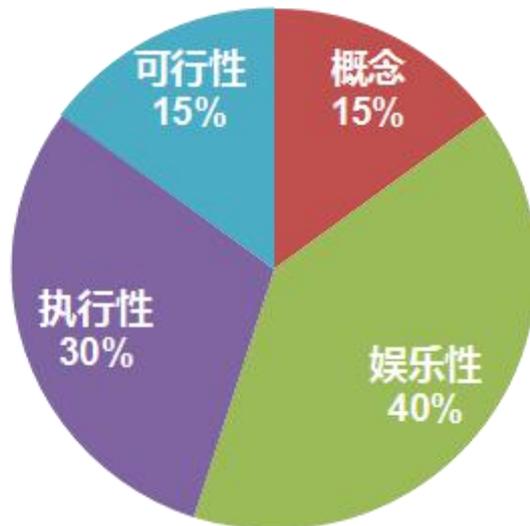
三个比赛组别的评审标准如下：

最佳游戏奖：

- 概念性（15%）：APP 有明确的目标市场和用户，清晰地定义了游戏的角色、角色的任务以及游戏的背景，游戏核心设定容易令人理解并且引人入胜；
- 娱乐性（40%）：APP 相较于同类游戏具有明显的差异化和创新性，设置了简单易懂的新手引导环节，并在整体难度上有恰到好处的合理性，在引发用户持续兴趣进行游戏的前提下还在相关网络推广中拥有不错的综合表现；
- 执行力（30%）：APP 具有优秀的用户界面设计，配备良好的音乐音效实现，合乎逻辑的故事背景和情节发展，选用了合适的平台和引擎等技术并且达到了最优化的效率；
- 可行性（15%）：APP 进行了足够的测试（华为云测）工作，具有可行的商业模式和良好的可持续计划。

最佳应用

■ 概念 ■ 娱乐性 ■ 执行力 ■ 可行性

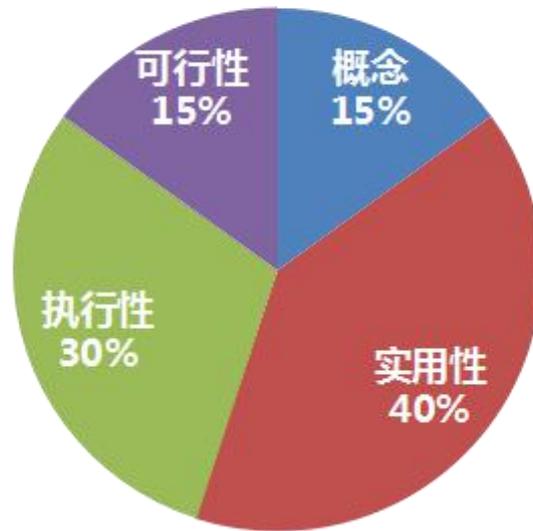


最佳应用奖：

- 概念性（15%）：APP 有明确的目标市场和用户，具备明确的类别定位和推广策略，相比同类产品具有较强的突出特性，能解决用户特定的需求；
- 实用性（40%）：APP 相较于同类产品具有明显的差异化和创新性，设置了简单易懂的新手引导环节，能够引发用户持续兴趣使用，同时应用模块逻辑设置清晰合理，在相关网络推广中拥有不错的综合表现；
- 执行力（30%）：APP 具有优秀的用户界面设计，应用具备优秀的交互体验性和安全稳定性，选用了合适的平台和引擎等技术并且达到了最优化的效率；
- 可行性（15%）：APP 采用了迭代式用户界面设计，进行了足够的测试（华为云测）工作，具有可行的商业模式和良好的可持续计划。

最佳应用

■ 概念性 ■ 实用性 ■ 执行性 ■ 可行性

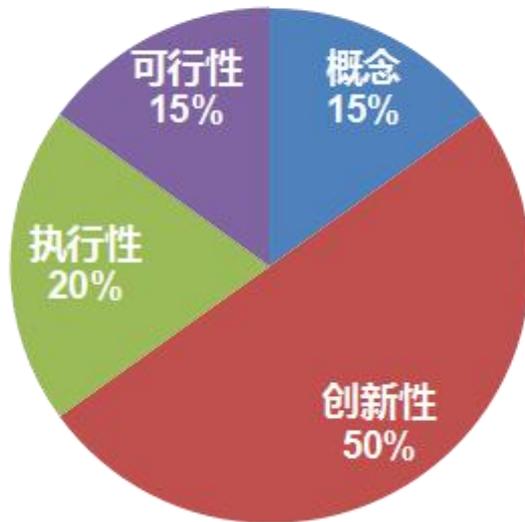


最佳创新奖：

- 概念性（15%）：APP 有明确的目标市场和用户，具备清晰的阐述需求、问题和商业机会，具备容易理解的项目目标和基本功能；
- 创新性（50%）：APP 具有技术设计的创新，创造了一种新的产品或服务，超越了现有市场中类似的产品或服务，在用户体验等方面具备明显的创新性和突破性，同时在相关网络推广中拥有不错的综合表现；
- 执行力（20%）：APP 简单易用，具备专业的用户交互、视觉设计、音效设计，具备优秀的性能反应和输入实时响应，选用了合适的平台，并充分使用了所选平台的主要功能和特性；
- 可行性（15%）：APP 具备可实施的商业模式或计划，具备充分的外部市场调查、焦点小组测试和华为云测试，使团队计划在市场中充满竞争力。

最佳创新

■ 概念 ■ 创新性 ■ 执行性 ■ 可行性



■ 相关声明

依据国家有关法律法规，凡主动提交作品的参赛者或参赛团体，主办方认为其已经对所提交的作品版权归属作如下不可撤销声明：

- 参赛团队 / 参赛个人在此保证参赛作品（即所有为本次大赛开发并提交的作品）的原创性，不侵犯任何第三方的知识产权或其他权益，同时符合所有适用的法律法规；
- 参赛团队 / 参赛个人报名时默认同意在本次大赛期间不会将参赛作品转让或许可给任何第三方；
- 参赛团队 / 参赛个人在此授予各主办方可以任何形式使用参赛作品进行宣传、展示和传播的权利，而无需支付任何使用费或其他费用；
- 参赛团队 / 参赛个人报名时默认同意，若其在本次大赛结束后将参赛作品转让给任何第三方、以任何方式许可给任何第三方进行任何形式的使用或对参赛作品进行其他任何形式的处置，其均将确保此等行为涉及的任何第三方书

面同意并确认各主办方仍继续拥有对参赛作品的前述免费使用权以及在本声明中涉及的其他任何权利；

- 大赛主办方经参赛团队允许，有权对其肖像进行传播使用；
- 参赛团队 / 参赛个人同意对违反前述保证所造成的纠纷或索赔承担全部责任，保证大赛各主办方及组委会不因此违反遭受任何损失，并补偿大赛各主办方或组委会由此遭受的任何损失；
- <http://developer.huawei.com/cn/consumer/hi-dream.html> 此网站为大赛官方唯一指定网站；
- 所有大赛相关内容最终解释权归大赛主办方所有。

■ 联系我们



创想杯大赛官方微信

大赛官网：<http://developer.huawei.com/cn/consumer/hi-dream.html>

大赛论坛：<http://club.huawei.com/forum-2288-1.html>

官方微信：hwdeveloper

官方微博：@华为开发者联盟

官方邮箱：hidream@huawei.com

大赛 Q Q 交流 1 群 : 483293549

大赛 Q Q 交流 2 群 : 561290803

“创想杯” 校园开发者大赛暨 2016 华为手机校园行组织委员会

2016 年 6 月