

湖北师范大学文理学院 2023 年

“厚溥杯”商业网站设计大赛

活
动
策
划
案

腾讯云大数据产业学院

2023 年 3 月 1 日

目录

一、活动简介及目的	3
二、大赛宗旨	3
三、参赛对象	3
四、主办单位	3
五、比赛时间及地点	3
六、比赛规则	4
七、比赛具体安排	5
八、评分标准	6
九、活动要求	7
十、前期准备	7
十二、奖项设置及奖励办法	9
十三、经费预算	10
十四、其他说明	10
十五、应急预案	11

一、活动简介及目的

为提高学生网络技术水平，调动学生动手制作网页的热情和创新能力，全面提高学生的综合素质，创造健康向上的网络文化氛围，展示大学生独特风采，为大学生生活增添一曲崭新的乐章。通过此次网页设计大赛发掘人才，让他们的特长得到更好的锻炼和培养，彰显当代大学生个性与风采，特此开展此次网页设计大赛。

二、大赛宗旨

创意绽放才华 技术再造风流

合作分享快乐 服务共享成功

三、参赛对象

参与对象为湖北师范大学文理学院在读学生。

四、主办单位

主办方：腾讯云大数据产业学院

协办方：产教融合学院及湖北师范大学文理学院

五、比赛时间及地点

（一）各班组织预赛时间：2022年11月25日（周五）——2022年11月27日（周日）；

（二）校区决赛时间：2023年3月10周五日下午16:00——18:00。

（三）校区决赛比赛地点：图书馆一楼汇报厅

六、比赛规则

（一）参赛须知

1. 参赛选手必须在赛前半小时入场，找相关人员签到；
2. 比赛开始后，各参赛选手不得无故退出比赛；
3. 各参赛选手必须从始至终参加听取其他选手的答辩；遵守会场纪律，不起哄，不喝倒彩，做文明观众，对每一位选手的比赛都给予掌声鼓励。

（二）参赛作品要求

1. 本次比赛主要围绕网页设计展开，且作品必须在 windows7 或 windows10 系统下的谷歌浏览器中正常运行；
2. 每件参赛作品的开发人员不得超过 6 人，且不得少于 3 人；正式答辩人数不得超过 2 人；
3. 凡参赛的作品均应为参赛者原创作品而非正式出版物；
4. 作品不得从网络抄袭，作品引用的图文资料应注明来源地，如果由此引起知识产权争议，由作者本人承担全部责任；
5. 参赛作品包含：作品源文件、作品电子版项目说明书（介绍作品的主要内容及特点）、作品演讲介绍 PPT；每次提交作品前请压缩后以“学校+班级+学生姓名”命名。

（三）评比方法

本次比赛采用 100 分制进行评判，评委评分当场计分、统分，去掉一个最高分，去掉一个最低分，取其余评委的平均分为参赛选手最后得分。

七、比赛具体安排

(一) 同步 PPT 放映 (“网页设计大赛”主题画面)，音乐控制及拍照，同步现场秩序维持；

(二) 主持人开场白并宣布会场纪律及相关要求；

(三) 介绍出席评委及嘉宾，并宣布比赛正式开始；

(四) 宣布比赛规则及评分标准：

1. 本次主要围绕网页设计展开，结合实际，突出亮点，主题鲜明；
2. 选手参赛必须使用普通话，采用站立式答辩；
3. 比赛顺序由抽签决定，选手上场迟到 1 分钟视为弃权；
4. 每位选手的答辩时间限定在 12-15 分钟内；
5. 每位选手有 1-2 分钟团队及团队成员、项目背景、项目功能介绍时间，然后是 10-13 分钟的答辩时间；
6. 选手在答辩完毕后，由评委嘉宾就演讲内容提问，选手须在 1 分钟内做出即兴回答；

7. 答辩选手按照抽签的顺序上场；

8. 评委在每位选手答辩完成后进行统一评分并及时公布排名。

(五) 比赛开始，选手进行答辩；

(六) 嘉宾点评并进行提问；

(八) 选手答辩完成，嘉宾致辞；

(九) 宣布获奖名单；

(十) 颁奖仪式 (同步颁奖音乐)；

(十一) 欢送嘉宾；

(十二) 观众退场;

(十三) 场后总结。

八、评分标准

参赛作品使用技术为 HTML+CSS，不限风格形式，但须设计新颖且有创意，具有较大的推广应用价值。具体评审标准如下：

(一) 完整性

1. 内容完整，项目应尽量涉及参赛学生在校所学知点；
2. 内容正确，无政治性、科学性错误和严重的文字错误；
3. 用语、符号、图表、命名、编码符合国家规范；
4. 符合教学要求，体系规范、完整，结构严谨；
5. 充分的资料或网络资源链接，资料来源清楚，无侵权行为；

(二) 技术性

1. 界面人性化，操作方便、灵活；有导航功能，没有链接错误；
2. 启动、链接转化时间短；具有良好的稳定性与安全性；
3. 只允许添加与作品有关的插件程序和系统文件；

(三) 商业价值

1. 网站具备一定的商用价值；
2. 网站定位准确，功能与定位匹配；
3. 网站内容对客户有吸引力；

(四) 艺术性

1. 界面布局合理，整体风格统一，色彩搭配协调；
2. 文字、图片配合恰当；

3. 色彩搭配合理，简洁美观；

4. 制作精细、吸引力强，能符合商用软件项目的需求；

（五）合作性

1. 参赛作品必须由项目小组每个成员合作完成，项目分工合理、相互协作；

2. 最终评审时项目小组成员答辩时谈吐自然、行为举止亲和、分享项目开发过程。

九、活动要求

（一）腾讯云大数据产业学院全程组织、负责活动中的各个环节；

（二）参赛选手积极充分准备，力求将项目全面剖开，全力介绍自己所在团队的项目；

（三）参赛人员要学习网页设计赛程及规则等常规知识，同时参与思考关于话题的问题，然后提问；

（四）在比赛场的所有有关人员应保持赛场的秩序；

总体原则：我们本着完善自我、服务他人、共同成长的原则，力求将活动办得内容充实，形式新颖，组织有序，有效参与。而参赛和观赛人员应持有充分准备、力求通过活动丰富自身各方面能力的心态，积极配合，协助主、协办部门将活动办好。

十、前期准备

（一）确定方案并下发通知；

（二）宣传安排：制作横幅及海报等，横幅放置于报告厅内场；

（三）确定评委及邀请嘉宾人员；

(四) 统计参赛人员情况并确定相关工作人员;

(五) 场地布置: 安排专人, 分别负责比赛场地、台签、资料打印、评委用笔、证书等;

(六) 物料准备(证书、礼品等采购)。

十一、活动具体安排

(一) 比赛宣传: 在全校范围内对本次活动进行赛前宣传, 其形式为横幅, 其内容为“湖北师范大学文理学院 2023 年‘厚溥杯’商业网站设计大赛”;

(二) 主持人的选定: 比赛选男女主持人各一名;

(三) 评委和嘉宾的邀请:

1. 邀请 8 个评委参加比赛的评选工作;
2. 邀请相关院系领导及评委;

(四) 嘉宾和评委可做颁奖人;

(五) 比赛内容和资料:

1. 资料收集: 演讲稿、PPT 制作资料、比赛选手资料、嘉宾评委资料;

2. ppt 制作;

(六) 2022 年 11 月 27 日前由各班举行初赛, 选拔班级前 2 名为决赛选手, 并附上参赛作品电子版;

(七) 初赛: 时间拟定于 2022 年 11 月 25 日——11 月 27 日, 地点: 各班级(最终由腾讯云大数据产业学院技术中心筛选出前 6 名左右进入决赛);

(八) 报名方法：各班级于 2022 年 11 月 27 日之前进行第一轮内部评选，各班级最终评选出排名前二的优秀选手作品参加比赛预审，并将参赛作品定稿于 2022 年 11 月 28 日 12:00 之前发送至大赛指定邮箱 276682967@qq.com 进行综合评估和筛查；

(九) 赛场布置：

1. 会场所需装饰品及设施；
2. 赛场背景的制作、席位摆设；

(十) 接待工作：提前联系好到达时间；

(十一) 记分员 2 名；

(十二) 会场纪律；

(十三) 现场摄影工作。

十二、奖项设置及奖励办法

奖项	获奖人数	奖项
一等奖	1 名	荣誉证书+奖杯+奖品
二等奖	2 名	荣誉证书+奖杯
三等奖	3 名	荣誉证书
优秀指导老师	1 名	荣誉证书+奖杯

获奖同学将颁发相关荣誉证书，获奖名单将及时张榜公布。

十三、经费预算

采购清单

序号	物品名称	件数	金额	备注
1	横幅	1 个	50 元/个	
2	矿泉水	2 件	24 元/件	
3	荣誉证书	36 个	8 元/个	
4	奖杯	2 个	40 元/个	
5	海报	1 个	50 元/个	
6	易拉宝	2 个	120 元/个	
合计			684 元	

十四、其他说明

(一) 作品中应建立 Word 文档文件 readme.doc，附上参赛者的姓名、专业班级、联系电话；

(二) 作品版权归属作者，作者投稿后，即表示作者同意主办方在本次比赛相关活动及宣传中拥有所参赛作品的使用权和发布权。同时作者应保证参赛作品需为未曾在同类比赛中获奖之作品；

(三) 严禁涉及非法、色情等内容或剽窃他人作品，一旦发现有上述情况将取消参赛资格，情节严重者将追究作者法律责任；

(四) 参赛作品为参赛者亲自设计制作，不能由他人代替，严禁抄袭他人作品；

(五) 自己备份作品以便核对；

(六) 作品提交前须进行查毒，确保作品没有病毒后方可提交；

(七)本次网页设计大赛最终解释权归腾讯云大数据产业学院技术中心;

(八)其他所有学生提交参赛作品最终版权归参赛小组成员共同所有,未经参赛者允许,不得将其作品应用于盈利性商业应用。

十五、应急预案

(一) 评委嘉宾迟到

预案:若是个别评委迟到,则调整其他嘉宾担任评委职责,活动照常进行;若是全体或大部分评委嘉宾迟到则由主持控场,通过播放轻音乐或短片等形式等待评委嘉宾到场,若评委嘉宾迟到15分钟以上则直接由其他相关成员担任评委职责。(评委嘉宾应通知提前5分钟到场)

(二) 投影失灵、全场照明失灵

预案:技术人员迅速到场解决问题,主持控场。

(三) 话筒失灵

预案:若为无线话筒失灵,则改用台式话筒;若亦失灵,则打开幻灯片介绍;若投影失灵,则播放轻音乐暖场。

(四) 音效失灵

预案:暂停活动,相关技术人员迅速解决问题。

(五) 有人受伤

预案:速送校医室,主持控场。

(六) 时间掌控

预案：主持人致词 3 分钟，嘉宾上台点评 10 分钟，评委嘉宾公布结果、颁奖、合影留念 10 分钟，主持人宣布闭幕 3 分钟。

备注：

1. 预案中所有时间皆为预计用时而非定式用时，允许有不超过 2 分钟的波动。

2. 活动最迟必需于 18：10 前开始，中间由主持调度，活动应确保最迟可在 20：30 前结束。

腾讯云大数据产业学院

2023 年 3 月 1 日

