

附件 1

微软“创新杯”全球科技大赛暨首届重庆区域赛参赛回执

学校（盖章）：

时间： 年 月 日

序号	学校名称	参赛团队名称	指导老师姓名	参赛团队成员姓名	性别	年龄	专业方向	手机号码	备注

参赛团队联络人：

联系电话：

注：参赛回执请于 2018 年 12 月 1 日 17:00 前发至邮箱：imaginecup_cq@outlook.com

联系人：陈彦 电话：15923212677 023-67631045

王贵星 电话：19923876124；023-67778620

附件 2

Imagine Cup 2019 微软“创新杯”全球学生科技大赛

参赛资格

如果您符合以下要求，您将有资格参赛：

- 截至 2018 年 10 月 2 日，您的年龄已满 16 周岁，并在 2018 年 7 月 25 日至 2019 年 5 月 31 日期间，在被 **国家** 认可的能颁发高中或大学（或同等学历）学位的教育机构：（包括家庭学校）的注册为学生；如果您在居住地被视为未成年人，则应在提交参赛作品之前征得父母或法定监护人的许可。

- 您/您的项目未收到超过 5 万美元的外部资金；

- 在 2017 年 7 月 25 日至 2019 年 5 月 31 日期间，您/您的项目没有得到微软员工的协助；

- 在 2018 年 10 月 2 日至 2019 年 5 月 31 日期间内，您不是微软公司的雇员或实习生，也不是微软子公司的员工；

- 如果您在比赛中晋级，您的有效国际旅行护照有效期要到 2019 年 7 月；

- 您不参与本次竞赛的任何执行或管理的工作；

- 您不是微软员工、微软子公司的雇员，或在 2018 年 7 月 25 日至 2019 年 5 月 31 日之间参与此的竞赛的管理或执行工作的人员的直系亲属（父母、兄弟、配偶/家庭伴侣、子女）或家庭成员。

- 如果您是微软校园代表（例如：微软校园精英 <https://studentpartners.microsoft.com>），并且您符合上述资格标准，则您可以参加竞赛，但禁止您使用微软资产与内部资源和/或微软员工的工作。您不能使用任何资源，也不能提供给其他学生。如果您有任何问题，

请与我们联系。

- 如果您以前参加过创新杯全球总决赛，您此次依然有资格参赛，但提交的参赛作品必须是全新的、独特的、不同于任何您以往的参赛作品。

上文所述地理区域之外以及法律禁止的地区的竞赛无效。

附件 3

Imagine Cup 2019 微软“创新杯”全球学生科技大赛

团队和导师要求

- 每个参赛团队最多三个（3）符合条件的学生。建议每一个团队（或单独参赛的个人）选一名导师。导师可以是来自学术机构、非营利组织或私人公司的专业人员。

- 除了团队注册的三个人，您还可以选择助手。这些助手通常在特定的学科，如平面设计或业务计划开发有专长。但是这些助手不会算作您的团队成员，也不会被授予任何奖品，不会被列入参加全球总决赛颁奖典礼，也不会出现在官方沟通中。只有您正式注册的三名团队成员，才有资格获得奖品、参加颁奖典礼和参与官方沟通。

- 团队成员可以来自不同的学术机构和不同的国家。

- 注册过程中，每个团队必须选择大多数团队成员所在的国家/地区注册。例如，如果您的团队包括来自同一国家的 2 人，则整个团队必须代表此国家参赛。每个团队只允许有一个导师。

- 每一个参赛者只能属于一个团队。

- 每个团队成员都可以在 (imaginecup.com/asia) 创建一个账户并注册参与竞赛。注册后，任何一个团队成员都可以创建团队，并邀请其余团队成员参赛。其他团队成员必须在参赛截止日期之前，接受邀请，才能被确认为团队成员。

- 如果您的团队被邀请参加区域总决赛或全球总决赛，我们将为每位注册成员提供差旅和住宿。您的团队必须至少派出一名成员参加区域总决赛或全球总决赛。如果您的团队因任何原因无法派遣至少一名成员，我们可能取消您整个团队的参赛资格，并邀请下一个最高得分团队参加。

- 每个团队都对自己的合作和团队负责。在任何情况下，主办方不会处

理任何团队或其成员的行为或合作的内部问题。

比赛的目的是考查学生参赛者的技能和创造力。任何团队导师或导师角色（例如，地方、区域或全球赞助商）的人员都必须只能向学生参赛者提供常规指导，不得以任何可能被视为原始作者身份的方式帮助学生完成参赛项目，不得以某种方式对参赛团队所提交的参赛项目提出权利或所有权声明。在任何情况下都不允许导师代替参赛团队或个人完成参赛项目。

附件 4

2019 年微软“创新杯”全球学生科技大赛 作品要求

内容和技术要求

所有项目必须在 Microsoft Azure 上开发，您还可以使用其他微软平台，如 Visual Studio、用于 Windows SDK 的 Kinect、.NETFramework、XNA、Bing 地图 API 等，以及第三方游戏引擎、库和中间件，只要您遵守第三方许可，但这些都并非必需的。您的项目只需要用 Microsoft Azure 进行开发，就满足我们的项目要求。

此外，所有参赛作品必须符合以下关于现场演示、项目计划、软件、和软件说明的要求：

现场演示

您的团队和项目需要有三分钟 PowerPoint 概述，并包含项目的现场演示。本演示文稿应介绍您的项目和团队：您的团队成员；您的项目是什么；您的项目对象是谁；以及如何将您的项目推向市场。现场演示必须符合以下标准，以及您的国家决赛和/或全球总决赛规定的其他标准：

1. 您需要在硬件上安装您的软件进行演示。
2. 您的演示必须清楚地阐述上述所有的评判标准。
3. 随附的演示文稿必须为英语，您必须以英文来演示。如果需要翻译，请您自行安排。微软员工不能帮您团队作翻译。导师可以作翻译，但只是翻译团队成员的话，而不是代表团队进行陈述。
4. 您演示的项目必须有充分的功能及实时性。
5. 所有团队成员均可参加演示，但不需要全部都参加。整个演示可以由单个团队成员来完成。
6. 在演示结束后，将有 10 分钟评委提问题的时间。

演示视频

演示视频是您现场展示的视频，遵从现场演示同样的标准，除非评委有特别要求。

1. 您的视频必须以 WMV 或 MP4 格式提交，并且必须压缩为不超过 1GB 的文件。
2. 您的视频必须模拟观看现场演示的评委的体验。
3. 将摄像机放置在评委可能坐的位置，然后开始演示。
4. 在演示录制过程中，您不得移动摄像机，也不可以以任何方式编辑视频，视频仅录制演示过程。
5. 长度不得超过十分钟。
6. 如在现场演示时，在演示项目与文稿中无法展示的项目元素，可以录制在视频中。在视频录制过程中，必须是实时使用的信息与数据。
7. 您可以靠近摄像机，就好像您面对一个评委进行现场评审。

项目计划

如果是 Word 或 PDF 格式，不超过十页。如果是 PowerPoint 演示文稿形式，不超过二十张。它介绍您的项目和团队：您的团队成员；您的项目是什么；您的项目的对象是谁；项目使用的平台；以及如何将您的项目推向市场。这是现场演示文档中涉及的资料内容。您的项目计划必须符合以下条件：

1. 必须清楚地阐述上述每个评判维度。
2. 文件必须是英文的。
3. 不得大于 100MB。
4. 必须采用 DOC、DOCX、PPT、PPTX 或 PDF 格式。
5. 您可以压缩成 ZIP 文件再提交。

软件

您需要确保您的 APP 能运行，我们才能评判它。软件是可安装、可运

行的项目。

软件必须满足以下要求：

1. 软件必须以下列平台的要求安装。

Windows PC：标准安装 EXE 文件或 MSI windows 安装应用程序。如果您的项目是通用 Windows 平台 (UWP) APP，则提交 .appx 应用程序包文件，其中包含所有安装文件，PowerShell 脚本；您还必须按照此处说明给 APP 程序包命名。

移动设备：部署到 Windows Phone、iOS 或 Android 设备的标准安装文件。Microsoft Azure：项目的 web 层必须部署到 Microsoft Azure，并且提供网站和服务的完整 URL。如果项目包括客户端软件，则这些组件也必须满足上述平台要求。如果项目包含嵌入组件，则必须提交一个命令执行程序，用来模拟数据流以及 web 层与嵌入设备之间的交互。控制台应用程序必须作为 .exe 提交。您可以提交压缩的 ZIP 文件。

2. 应用程序不能超过 3GB。不允许使用源代码，作为项目应用程序提交，否则将被取消资格。

3. 如果您的 APP 包括和/或需要 Kinect 支持，则必须在"软件说明"文档中注明。

4. 如果您的 APP 包含和/或需要触摸屏/平板功能，则必须在"软件说明"文档中注明。

5. 如果您的 APP 包含和/或需要混合现实支持，则必须在"软件说明"文档中注明。

6. APP 可以支持多种语言，但必须能支持英语。

软件说明

软件说明文档是向评委与潜在用户介绍安装与使用 APP 的电子文档。

软件说明必须满足以下要求：

1. 说明文件必须以 DOCDOCX，.Pdf，PPT 或.TXT 文件格式，或图形图

像作为 .JPG 文件。

2. 必须以英文描述。

3. 必须列出使用该应用程序的要求，如 Kinect、网络摄像头、混合现实设备、互联网连接、Xbox 游戏控制器、登录帐号/密码或其他。

入选作品的一般标准

除了以上要求外，所有作品也都必须符合下列标准：

1. 您的参赛作品必须是您自己的原创。如果您提交视频，请注意，视频必须是团队独立完成的，包括但不限于，实际拍摄、编辑、平面设计等；

2. 提交参赛作品前，您必须获得作品中所需的同意、批准或许可；

3. 您不得使用微软资产、内部资源和/或微软员工的工作，来创建项目；

4. 您的参赛作品和任何支持材料的内容必须是合格的。如果发现任何参赛者提交的参赛作品或支持材料中，含有任何淫秽或冒犯性、暴力、诽谤、诋毁、非法酗酒、非法毒品、烟草或某一政治议程，或传达可能对微软产生任何负面影响的信息，我们有权取消其参赛的资格。

重要事项

关于版权的重要说明：整个作品只允许使用您所有的或拥有版权/商标所有者授予使用的材料（包括源代码--开源和第三方来源、用户界面、音乐、视频或图像）。如果不是您所有或没有得到使用材料的授权，作品中不得使用任何有版权的材料（如源代码、用户界面、背景音乐、图像或视频）。并不是在音乐商店购买 CD 以进行重播、在吉他上播放版权记录或重新调整应用程序的用户界面，就可以获得所有权。如果受版权保护的材料（包括但不限于这些示例）在没有被适当授权或授权的情况下，被您运用到您的参赛作品中，我们将取消您和您的团队的参赛资格。如果您被授权使用受版权保护的材料，则必须根据比赛规则说明艺术家/创建者和许可信息来包括权限信息。请注意，即使在使用诸如创意共享、常见开源代码和其他类

似许可的网站下发布材料，也可能需要根据特定条件获得许可或确认。请注意：如果您的参赛作品未按照比赛规则说明权限信息，您的团队将被取消参赛资格。

关于硬件的重要说明： 您的软件完整并功能齐备时，才需要在现场展示硬件。其他情况，您不用展示硬件，只需要展示您的软件功能是什么，您可以描述如何使用硬件，以及您的产品创意与想法等。如果解决方案有部分不能进行合适的模拟，请提交补充描述，并尽可能解决这些问题，以使评委能够更准确地评估您的项目。

关于连接/认证要求的重要说明： 如果您的项目需要远程连接，需要身份认证，我们的评委无法操作，那么请模拟这些功能，这样评委才能在前期评估您的软件。您还应该描述任何模拟和忽略因素，以便评委评估。在区域总决赛或全球总决赛中，请在比赛之前做好准备与安排，以便现场的评委评估项目解决方案。在区域总决赛或全球总决赛中，我们会提供网络支持。

对不符合上述标准的参赛作品，我们有权取消与拒绝。如果我们没有收到足够数量符合要求的参赛作品，我们有权酌情减少获奖者数量。评审的决定是比赛的最终结果。

关于作弊的重要说明： 如果有人作弊，或出现病毒，bug，bot，灾难性事件，自然灾害，或任何其他不可预见的意外事件，无法预期或控制（也称为不可抗力），影响比赛的公平和完整性，我们保留取消、更改或暂停本次比赛的权利。无论事件是由于人为还是技术错误，我们保留取消、更改或暂停本次比赛的权利。如果无法找到解决方案完成比赛，我们在保证从所有符合条件的作品中选择获奖者的前提下，保留取消、更改或暂停本次比赛的权利。

如果您或您的团队试图破坏本次比赛的完整性或合法性，或者我们有理由判断您或您的团队通过作弊、黑客攻击来破坏本次比赛的完整性或合

法性，通过创建 bot 或其他自动化程序，或以任何方式进行欺诈，我们会在法律允许的最大范围内向您索取赔偿。此外，我们会取消您的参赛资格，并且终身禁赛。所以，请您公平竞争。

2019 年微软“创新杯”全球学生科技大赛

参赛及参赛规则

如何参赛

请登录中国赛区网 (imaginecup.com/asia)，按照赛程指导,开始第一轮参赛报名。

您只能有一个作品参赛。如果您提交了多个，主办方将会以您最后提交的版本，作为正式的参赛作品。您可以删除或替换您的作品。比如，如果您觉得您最初提交的作品不够好，您就可以替换您的之前提交的作品。

对于任何不完整或难以辨认的作品，我们将取消其参赛资格。我们不会对我们没有收到的作品或收到的因任何原因无法辨认的作品负责。

具体的比赛规则

下面是对每轮比赛具体规则的概述：

第 1 轮-地区半决赛和/或当地竞赛

如果您的团队所在的国家举办本地赛事，则第 1 轮需要遵守当地的比赛规则。各地的规则可能会有所不同。请务必查看您的当地竞赛规则（如果适用），以便您了解除了下面列出的要求外，还需要提交的材料。

在区域半决赛中，您需要提供以下材料：

- 项目计划书：这一轮您将与来自世界各地的学生在线进行比赛。您需要提交一份不超过十页的 Microsoft Word 或 PDF 文档，或不超过二十张幻灯片的 PowerPoint 演示文稿。在文档里，您需要介绍您的项目和您的团队：您的团队成员；您的项目是什么；您的项目的对象是谁，属于什么群体以及您将如何推广您的项目。

- 演示视频：您需要准备 3 分钟的演讲和演示视频，向评委提供类似现场的演讲

- 软件：可供评委进行测试、使用。
- 软件说明：软件安装、使用说明。

实时演示、项目提案、软件和说明的其他要求都会后面的“内容和技术要求”部分的规则中详细介绍。

第一轮比赛晋级：评委将使用本规则后面的评分标准对区域半决赛的参赛作品进行评审。每个区域半决赛都会产生晋级到第 2 轮比赛的团队。晋级数量将取决于参赛作品的质量和区域总决赛的参赛要求。如果您的团队所在的国家举办本地竞赛，最多可评选出三个晋级名额，其他没有在竞赛中获得奖项的参赛者，将自动进入区域半决赛。

第二轮-区域总决赛

所有晋级第二轮的团队，微软将提供参加区域总决赛的费用：包括机票与食宿费用。

第 2 轮参赛者必须提供以下材料：

- 现场演示 向区域总决赛的评委现场演示您的项目。演示时，应介绍您的项目和团队：您的团队成员；项目是什么；您的项目的对象；以及如何将您的项目推向市场。

- 软件 评委可以动手进行测试以进行评估的软件。

第 2 轮晋级：每个地区总决赛将评选出第一、第二和第三名的团队。每个地区的第一名将直接晋级第 3 轮。没有进入前 3 名的团队没有机会进入第 3 轮。

第三轮-全球总决赛

所有晋级到第 3 轮的团队，微软将提供参赛的费用：包括机票与食宿费用。

第 3 轮参赛者必须提供以下材料：

- 现场演示 向全球总决赛的评委现场演示您的项目。演示时，应介绍您的项目和团队：您的团队成员；项目是什么；您的项目的对象；以及如何将您的项目推向市场。

- 软件 评委可以动手进行测试以进行评估的软件。

第 3 轮：全球总决赛将选出一个世界冠军团队，其他团队不做排名。

2019 年微软“创新杯”全球学生科技大赛

评审标准

作品评审须知：

每一轮评审都会基于以下标准按百分制打分。根据参赛作品提交的最新版本软件，每一轮都会对参赛作品进行重新评估，因此持续开发您参赛的软件产品，可能会提高您下一轮的分。

评审项	描述	占比
技术	<ul style="list-style-type: none"> • Does the project make effective and appropriate use of the major features of its chosen platform(s)? Were there significant platform features or even platforms the project could have benefitted from but failed to utilize? (20 points) 该项目是否有效和适当地使用其所选平台的主要功能？是否有重要的平台功能或甚至平台的项目可以受益，但未能利用？(20 分)	50%
	<ul style="list-style-type: none"> • Does the project include innovations in technical design and/or implementation? (10 points) 项目是否包括技术设计和/或实施方面的创新？(10 分) <ul style="list-style-type: none"> • Does the project include innovations in user experience? (10 points) 项目是否包括用户体验方面的创新？(10 分) <ul style="list-style-type: none"> • Does the project have a professional degree of production in terms of performance, user interface, visuals, and audio? (10 points) 项目在性能、用户界面、视觉效果和音频方面是否具有专业性？(10 分)	
创新	<ul style="list-style-type: none"> • Does the project create a new category of product or service? (10 points) 项目是否创建了新型的产品或服务？(10 分) <ul style="list-style-type: none"> • Does the project clearly and meaningfully innovate beyond existing products or services? (10 points) 	20%

	项目是否比现有产品或服务有清晰而且有价值的创新? (10 分)	
概念	<ul style="list-style-type: none"> • Does the project have a clear target market or audience? (5 points) 项目是否有明确的目标市场或受众? (5 点) • Does the project address a clear need, problem, or opportunity and is the solution clearly explained? (5 points) 项目是否针对明确的需求、问题或机会, 是否清楚地解释了解决方案? (5 分) • Is the project' s purpose and basic functionality easily understood? (5 points) 项目的目的和基本功能是否易于理解? (5 分) 	15%
可行性	<ul style="list-style-type: none"> • Does the team have a credible plan for getting their project to market in terms of business model, any required partnerships, or other factors? 团队是否拥有一个完善的计划和业务模式, 以将他们的项目推广到市场? 有哪些潜在的合作伙伴、机会或其他因素? (5 分) • Does the team have any form of external validation for their project such as customer surveys, focus group tests, an active beta-test program, recommendations from subject-matter experts, or potential investors? 团队是否对项目进行过任何形式的外部验证、如客户调查、小组测试或 beta 实验项目? (5 分) • Does the project have a reasonable chance of success in its appropriate market given the team' s existing plan? 根据团队现有的项目计划, 项目在相关市场是否有合理机会赢得市场? (5 分) 	15%

如果任何符合条件的参赛作品之间有平局, 将根据上述评判标准进行额外的评审, 以打破平局。评委的决定是最终结果。如果我们没有收到足够数量符合参赛要求的作品, 我们会酌情减少获奖人数和奖品。如果以公众投票来决定获奖者, 则禁止任何人以任何欺诈或不当手段获得选票, 包括提供奖品或其他方式以换取选票、自动程序或虚假投票。微软将废除任何有疑问的选票。

声明:

我们将通过在参赛期间提供的联系信息在评审后的 7 天内给获奖者发

送晋级或获奖通知（包括表格提交截止日期）。如果我们邀请您接受下一轮竞赛或领取奖品，但我们发送的通知因无法送达被退回或者您无法访问时，我们可能会取消您团队的资格，并将邀请下一个最高得分团队/参赛者。

如果参赛者的身份存在争议，我们将把参赛者视为注册时地电子邮件地址的授权账户持有人。

如果您被选为潜在获奖者，我们可能要求您签署一份关于资格、责任和宣传发布和 W-9 纳税表格（美国居民）或 W-8BEN 税表（非美国居民）的保证书。

如果您是所居住地的未成年人，我们可能要求您的父母或法定监护人代表您签署所有表格。

如果您未按照指示填写所需表格，并/或未在获奖者通知邮件中列出的时间段内，返回所需表格，我们可能会取消您的资格，并选择下一个最高得分团队/参赛者。

2019 年微软“创新杯”全球学生科技大赛 简介及赛程安排

一、微软“创新杯”全球学生科技大赛概述

微软“创新杯”全球学生科技大赛（以下简称“创新杯”）是全球最有影响力的学生科技活动，自2003年创办至今，已历时16届，已有超过来自190个国家和地区的200多万名学生参与了“创新杯”及相关活动。中国学生在微软“创新杯”的国际舞台上屡创佳绩，共获得5项一等奖，9项二等奖，11项三等奖以及数次特别奖奖项。

2019赛季逢微软“创新杯”全球学生科技大赛17周年，“创新杯”将继续致力于广泛提升青年学生参与度，鼓励科技创新实践：

- 奖金设立：全球总决赛一等奖将获得100,000美元的奖金；亚洲区总决赛一等奖15,000美元的奖金，二等奖5,000美元的奖金，三等奖1,000美元的奖金；
- 在项目中必须应用 Windows Azure，此外可选择其它微软技术作为项目所使用的技术和平台。在项目中需要充分体现微软技术平台的价值和优势；
- 每个团队的成员最多三人，仍可指定一名指导教师；与此同时，请仔细阅读以下中国赛区赛程安排。

二、中国区赛程安排

2019年“创新杯”大赛将分为以下赛程阶段：

参赛步骤	开始时间	结束时间
第一轮：中国区初赛	2018 年 11 月 1 日	2018 年 12 月 1 日

(团队注册、线上报名)	00:00	24:00
第二轮：中国区复赛 线下：区域赛现场评选 线上：微软评委线上评审	2018 年 11 月 1 日 00:00	2018 年 12 月 9 日 24:00
第三轮：中国区总决赛	2018 年 12 月 26 日 00:00	2018 年 12 月 29 日 24:00
第四轮：亚洲区总决赛	2019 年 2 月 10 日 00:00	2019 年 2 月 12 日 24:00
全球总决赛（西雅图）	2018 年 5 月	2018 年 5 月
*所有时间为北京时间，上述时间可能会有调整，请以网站公布时间为准		

1. 第一轮：中国区初赛（团队注册及报名）：

a) 所有参赛团队的选手均须在2018年12月1日前，进行团队注册报名和项目提交 imaginecup.com/asia，同时在重庆区域赛网站 ic.dxscj.com 提交报名资料；（参赛团队必须提交完整的团队信息与符合要求的参赛资料，才有资格进入复赛环节）

b) 参赛团队须填写完整真实的报名信息、团队资料、项目信息以及团队成员等信息；

c) 参加区域赛（含城市赛/省赛）的参赛团队也必须通过该网站 imaginecup.com/asia 进行团队注册和报名，否则区域赛成绩将不予承认；

d) 参赛团队报名后即可开始准备参赛项目，作品提交报名截止时间为 2018 年12月1日；

e) 要获得中国区复赛的参赛资格，参赛团队必须在2018年12月1日之前按照以下要求提交参赛材料；

i. 项目计划 可以是Word 或PDF 格式，不超过十页。可以是 PowerPoint 演

示文稿形式，不超过二十张。此文档需要介绍您的项目和团队；您的团队成员；您的项目是什么；您的项目的对象是谁；项目使用的平台；以及如何将您的项目推向市场。

ii. 演示视频 - 3 分钟的演讲或演示视频，向评委提供类似现场的演讲。

iii. 软件 软件是可安装、可运行的项目，供评委使用。

iv. 软件说明 软件说明文档是向评委与潜在用户介绍安装与使用软件的电子文档。

2. 第二轮：中国区复赛

a) 中国区复赛将由第一轮初赛通过的参赛团队中，选出20名进入中国区总决赛。

b) 线下比赛：报名参加区域赛（含城市赛/省赛）的参赛团队，将进行线下的现场评审与比赛。区域赛的具体比赛规则与时间，以各区域赛（含城市赛/省赛）的组织方公布为准。区域赛的第一名将直接晋级中国区总决赛。

c) 线上评审：参赛团队提交的资料将由微软评审团成员进行统一的线上评审，评定总成绩排名前5名（暂定），将进入中国区总决赛。（参加线下比赛获得区域赛第一名团队将不参与线上评审，其余参赛团队也将纳入线上评审）。

d) 区域赛的第一名与线上评审的入选中国总决赛的前20名（暂定）团队，将在12月中旬，受邀参加中国区总决赛。

3. 第三轮：中国区总决赛

a) 中国区总决赛将在2018年12月下旬举行，具体时间请关注“微软学生汇”微信公众号的通知；

b) 中国区总决赛采用现场比赛的形式，进入总决赛的团队将在决赛地点比

赛；

c) 入围中国区总决赛的团队，将需要在规定的时间内，现场展示自己的项目，并回答评审团成员的提问；

d) 中国区总决赛的相关说明将以邮件形式发送参赛团队；

e) 参赛材料必须是英文版本

i. 项目计划 可以是Word 或PDF 格式，不超过十页。可以是 PowerPoint 演示文稿形式，不超过二十张。此文档需要介绍您的项目和团队；您的团队成员；您的项目是什么；您的项目的对象是谁；项目使用的平台；以及如何将您的项目推向市场。

ii. 演示视频 - 3 分钟的演讲以及演示视频，向评委提供类似现场的演讲。

iii. 软件 软件是可安装、可运行的项目，供评委使用。

iv. 软件说明 软件说明文档是向评委与潜在用户介绍安装与使用软件的电子文档。

4. 第四轮：亚洲区总决赛

a) 入选中国总决赛的前20名团队，需在2018年12月31日之前，在注册网站 (imaginecup.com/asia) 上，提交最新英文版本的参赛材料。

b) 亚洲区总决赛将于2019年2月12日在悉尼举行，具体时间及赛程安排请关注“微软学生汇”微信公众号的通知；

c) 入选亚洲区总决赛的团队，将收到微软总部发送的邀请邮件，请注意查收邮件。

5. 全球总决赛

a) 全球总决赛将于2019年5月举行，具体时间及赛程安排请关注“微软学生汇”微信公众号的通知；

附件 1-8 重点事项

1、时间安排：

时间	完成事项
11 月 13 日-23 日	校园宣讲会
12 月 1 日 17:00 前	参赛院校反馈参赛回执给组委会
12 月 1 日 24:00 前	参赛团队在重庆区域赛网站和“微软创新杯”上同时完成报名注册，并提交参赛《项目计划》及项目演讲幻灯片
11 月 1 日至 12 月 7 日	“微软创新杯”评委线上评审
12 月 8 日	重庆区域赛现场评选、颁奖

2、参赛资格：截至 2018 年 10 月 2 日，您的年龄已满 16 周岁，并在 2018 年 7 月 25 日至 2019 年 5 月 31 日期间，在被国家认可的能颁发高中或大学（或同等学历）学位的教育机构。

3、团队和导师要求：每个参赛团队最多三个（3）符合条件的学生。建议每一个团队（或单独参赛的个人）选一名导师。导师可以是来自学术机构、非营利组织或私人公司的专业人员。除了团队注册的三个人，您还可以选择助手。助手不会算作您的团队成员，也不会被授予任何奖品，只有正式注册的三名团队成员，才有资格获得奖品、参加颁奖典礼和参与官方沟通。

4、作品要求：所有项目必须在 Microsoft Azure 上开发，您还可以使用其他微软平台，如 Visual Studio、用于 Windows SDK 的 Kinect、.NETFramework、XNA、Bing 地图 API 等，以及第三方游戏引擎、库和中间件，只要您遵守第三方许可，但这些都并非必需的。您的项目只需要用 Microsoft Azure 进行开发，就满足我们的项目要求。所有参赛作品必须符合关于现场演示、项目计划、软件、和软件说明的要求。

5、参赛及参赛规则：参赛请登录中国赛区网（imaginecup.com/asia），按照赛程指导，开始第一轮参赛报名，只能有一个作品参赛。在区域赛中，您需要提供以下材料：项目计划书、演示视频、软件、软件说明。

6、评审标准

评审项	占比
技术	50%
创新	20%
概念	15%
可行性	15%

