附件3

# 2018年微软“创新杯”全球学生科技大赛评审标准

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **评审项** | **描述** | **比重** |
| 概念 | 1. 项目是否具有清晰的受众或市场定位？
2. 项目是否解清晰针对或解决了某些机会、需求或问题，项目是否清晰地解释或解决这些问题？
3. 项目的目的及基本功能是否易于理解？
 | 15%  |
| 创新性 | 1. 项目是否开拓了一个新的产品或服务领域？
2. 市场上是否已有相同或相似的产品及服务，项目是否具有清晰的意义或超越目前已有产品的突破性？
3. 项目是否提出了一种新的或有意义的改进方案？
4. 在项目的用户体验方面，是否有创新？
5. 项目的技术设计及实现方面是否具有创新？
 | 50%  |
| 执行 | 1. 项目是否易于使用
2. 项目在用户界面、视觉效果、声音等方面是否达到了一定的专业程度？
3. 项目是否能够顺畅运行，对用户输入做出快速响应？
4. 项目是否选择了适当并且高效的技术平台？还有哪些尚未使用，但可能对项目实现有较大帮助的技术、功能或平台吗？
 | 20%  |
| 可行性 | 1. 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？
2. 团队是否进行过任何外部验证、调查，如客户反馈、
3. 小组测试或beta 实验项目？
4. 团队现有的项目计划中是否给出了充分合理的赢得市场的理由？
 | 15% |