

附件 2

高校创新赛本科组评分标准

评价指标	评价细则
作品完整性 (25分)	<p>主要从作品选题、原始素材、原始数据、开发源码、文档资料 and 开发流程等方面进行评价。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 好 (25-20分)：作品选题好，原创素材丰富，文档资料齐全，作品开发流程完备； 2. 较好 (20-15分)：作品选题较好，原创素材较丰富，文档资料较齐全，作品开发流程较完备； 3. 一般 (15-8分)：作品选题一般，素材原创度一般，文档资料基本齐全，作品开发流程基本合理； 4. 较差 (8-0分)：作品选题一般，素材原创度不高，文档资料相对齐全，作品开发流程不仅合理；。
技术可行性 (30分)	<p>主要从技术原理、方法和目标功能达成度等方面进行评价。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 好 (30-25分)：技术原理逻辑清晰，采用有效率的方法，完全达成目标功能； 2. 较好 (25-20分)：技术原理逻辑较清晰，采用较有效率的方法，基本达成目标功能； 3. 一般 (20-10分)：技术原理逻辑性一般，采用的方法效率一般，能达成大部分目标功能； 4. 较差 (10-0分)：技术原理逻辑性不清晰，采用的方法效率较低，只能达成小部分目标功能。
作品沉浸感交互性 (20分)	<p>主要从作品用户体验感、沉浸性、视觉效果、作品交互功能和技术实现难度等方面进行评价。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 好 (20-15分)：作品具有很好的用户体验交互性与画面场景的视觉表达力，技术实现难度大； 2. 较好 (15-10分)：作品具有较好的用户体验交互性与画面场景的视觉表达力，技术实现难度较大； 3. 一般 (10-0分)：作品交互性与画面视觉效果一般，技术实现容易。
作品创新性 (25分)	<p>主要从作品构思、创意设计、技术创新和互动体验创新方式等方面进行评价。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 好 (25-20分)：作品原创度高，具有明显的创新点和技术原创性，创新意图明确，应用新的互动体验创新技术和方法； 2. 较好 (20-15分)：作品原创度较高，具有较明显的创新点和技术突破性，创新意图较明确，一定程度上应用新技术； 3. 一般 (15-8分)：作品原创性一般，创新点和技术应用较缺乏，有一定的创新意图，应用新方式不明显； 4. 较差 (8-0分)：创新点和突破性不明显，创新意图不明显，缺乏新的技术应用。