

# 第六届江苏省大学生工程训练综合能力竞赛

## 工程场景数字化赛项评分标准

该赛项以现场答辩的方式进行评审，选手需现场提交答辩PPT、游戏demo（apk文件）和游戏演示视频。参赛选手根据参赛作品，进行现场PPT答辩与demo展示（选手提供试玩设备）。PPT内容需要包括：团队介绍、游戏创意、游戏关卡、游戏亮点、工程知识等内容。

评审以“游戏作品”为基础，在不同环节，以不同的形式进行考核。游戏考核的维度主要有游戏表现、工程内涵和完成度三个维度。

### 1. 游戏表现（40分）

游戏表现主要从玩法创意、体验设计和表现力三个表面进行评审。

#### 1.1 玩法创意（20分）

- 1) 清晰表达核心玩法与创意；
- 2) 相对于同类型游戏，玩法足够有趣，具有创新，易于理解，富有深度。

#### 1.2 体验设计（10分）

- 1) 游戏的演出效果、镜头、人物动作、故事等维度，进行良好的体验设计，引人入胜。
- 2) 游戏要体现足够的内容拓展性，可具备持续的用户体验动力。

#### 1.3 表现力（10分）

- 1) 美术品质、视觉效果、UI等
- 2) 音乐和音效表现力充足。

### 2. 工程内涵（30分）

#### 2.1 知识性（10分）

- 1) 工程知识体系的完整性与准确性：游戏包含的工程知识较为完整地涵盖了某一领域或专业版块的内容；
- 2) 逻辑正确，无明显错误概念。

#### 2.2 合理性（10分）

- 1) 工程知识与游戏主题结合的合理性：工程知识内容与游戏形式相匹配，不牵强；
- 2) 游戏操作方式、交互方式，与真实工程场景相似度高。

#### 2.3 趋势性（10分）

工程知识代表前沿发展趋势：工程知识捕捉到所涉及领域较为前沿的发展趋势，不能停留于传统工程知识体系中。

### 3. 完成度（30分）

- 1) 能够流畅运行，实现游戏的主要玩法和主场景（关卡）
- 2) 评委可完整体验核心玩法和剧情内容。

注意事项：

1. 参赛选手在答辩PPT、作品中均不能出现姓名、学校等标识，否则取消比赛资格
2. 每位裁判独立打分，然后取平均值。