

关于举办第一届大学生移动应用软件设计大赛 “青春中国梦—百度杯” Hackathon 比赛的通知

为了加强大学生实践能力、创新思维和团队精神的培养，促进高等教育教学改革与校企合作，教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会与百度公司联合主办大学生移动应用软件设计大赛。此次竞赛以“青春中国梦，软件改变生活”为主题，面向全国大学生开展移动互联网应用开发的创意性设计竞赛，鼓励大学生勇于创新 and 实践，锻炼自己将创意转化为作品的的能力，提升高等学校人才培养质量，为致力于移动互联网应用开发的学生创造施展才华的机会。

此次竞赛分为移动应用开发比赛与技术挑战赛两种类型：

- 移动应用开发比赛充分发挥参赛队伍的想象力和技术特长，以技术改变生活的移动应用，实现用技术力量奉献爱心的青春中国梦。应用开发比赛由评审专家组听取参赛团队报告并观摩作品现场展示，通过质疑和评分等方式评定比赛成绩，最终决定比赛名次。作品提交包括可在智能手机（安卓，iOS，WP）安装运行的 App 或 demo、应用说明文档、展示 PPT 等。
- 技术挑战赛是设计体育比赛视频检测与识别的算法，即从海量互联网视频中检测出与体育相关的视频，并对视频内容进行分析，比赛结果按照规定的评价指标进行评比，最优者获胜，具体见附件《体育比赛视频检测与识别》。

该竞赛推荐使用百度开发者中心的技术（可参考 <http://developer.baidu.com/>），诸如百度应用引擎（BAE）、云存储、云数据库、云消息、云推送、媒体云、个人云存储（PCS）、帐号连接、移动统计、输入法、翻译终端适配等服务。使用百度“应用引擎（BAE），云存储，PUSH，Clouda，LBS 媒体云”的作品，可特别参与评选“最佳百度技术应用奖”奖项。

参赛形式为 Hackathon 比赛形式，作品可以提前准备相关资源，但必须在比赛现场开发完成并提交作品，具体可参照附件《Hackathon 活动介绍》。

本次竞赛原则上是由全国开设软件工程专业的高等学校在校本科生和研究生参赛，只要热爱移动互联网应用、有热情、有创意、爱开发的学生，都可报名参加。要求参赛学生以团队为单位参与比赛，每个团队最多可报 5 名成员，每个成员只能参加一个团队且需要提供真实的个人信息。

百度公司为本次竞赛提供全部组织经费，并为最终决赛提供优胜者奖品。评审专家组将从创意（Creativity）、技术（Technology）、设计（Design）、市场（Market）以及对百度相关技术的运用等多个角度评选出若干优秀作品予以奖励，具体奖项设置如下：

1. 最佳实践应用奖 1 名——10 万元人民币
说明：本次参加活动的应用，如果在规定时间内（半年或一年）在下载量或用户数方面达到一定标准即可获奖，颁奖将以后择机安排。
2. 最佳产品奖 1 名——2 万元人民币价值奖品
3. 最佳创意奖 1 名——1 万元人民币价值奖品
4. 最佳技术奖 1 名——1 万元人民币价值奖品
5. 最佳百度技术应用奖 1 名——1 万 5 千元人民币价值奖品
6. 卓越开发奖 3 名——5000 元人民币价值奖品
7. 优秀参与奖若干——百度提供的精美礼品一份

比赛获奖作品和团队将由软件工程教学指导委员会颁发获奖证书，有价值作品百度公司将提供“开发、推广、运营、变现”一条龙的扶持，并有机会获得知名投资机构的关注和支持。对于明年毕业且有意参加百度校招的同学，可随报名表附上个人详细简历，百度公司将筛选此次活动中表现优异的学生，进入百度校招绿色通道。

本次竞赛的报名时间从即日起至 2013 年 10 月 21 日 18:00 止，请登录百度开发学习社区（<http://ctech.baidu.com/>）活动版块，在“青春中国梦—百度杯” Hackathon 比赛活动专栏点击下载报名表，填写信息后发送到 campus_tech@baidu.com，需要在主题注明“青春中国梦—百度杯”大学生移动应用 Hackathon。

组委会将组织相关技术专家对参赛团队提交的报名资料进行初审，最终将选择 25 支优秀团队到上海参加现场比赛。现场比赛将于 2013 年 10 月 25-27 日在上海举行，百度公司将报销参赛队伍的相关差旅费用，并为每个团队选定与其项目契合的技术专家进行指导。

请各个学校接到本通知后，积极组织计算机以及软件工程相关专业的大学生和研究生组队参加本次竞赛。

教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会
北京百度网讯科技有限公司
2013 年 10 月 8 日

附件 1：第一届大学生移动应用软件设计大赛组织委员会名单

| | 姓名 | 单位职务 |
|-----|-----|--------------------------------------------|
| 主席 | 孙家广 | 教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会主任委员 国家工程院院士，清华大学教授 |
| 副主席 | 张高 | 百度校园品牌部总监 |
| 副主席 | 侯义斌 | 教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会副主任委员 北京工业大学教授 |
| 委员 | 卢苇 | 教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会副主任委员 北京交通大学教授 |
| 委员 | 刘强 | 教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会秘书长 清华大学副教授 |
| 委员 | 田瑞雄 | 百度校园品牌部高级技术经理 |
| 委员 | 侯震宇 | 百度移动云首席架构师 |
| 委员 | 栾砚强 | 百度开放云生态首席布道师 |
| 委员 | 刘琴 | 教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会委员 同济大学教授 |
| 委员 | 杨小虎 | 教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会委员 浙江大学教授 |
| 委员 | 臧斌宇 | 教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会委员 复旦大学教授 |
| 委员 | 陈蕴敏 | 百度 LBS 技术副总监 |
| 委员 | 王海宁 | 百度 LBS 高级技术经理 |
| 委员 | 李彤 | 教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会委员 云南大学教授 |
| 委员 | 舒坚 | 教育部高等学校软件工程专业教学指导委员会委员 南昌航空大学教授 |

附件 2：体育比赛视频检测与识别

【比赛描述】

本次比赛的主题是设计算法从海量互联网视频中检测出与体育相关的视频，并对视频内容进行分析。互联网视频通常以网页的形式展现，网页中包含两类信息：

1. 视觉信息，即视频中的每一帧图像；
2. 文本信息，即网页中的视频标题、关键字等文本：

基于图像和文本这两类信息，视频检测与识别方法也有所不同。参赛者需要设计一个算法，充分利用视频的视觉和文本信息，来判断它是否为体育相关的视频，如果与体育相关，判断体育运动的类型，如足球、篮球、排球等。

【比赛数据】

参赛选手将获得一定规模的视频作为训练数据，这些视频包含以下信息：

- 视频文件下载地址
- 视频标题
- 视频时长
- 视频关键字
- 是否为体育视频
- 体育运动类别（仅对体育视频）

注意：视频标题、时长、标签等信息均由机器自动从视频在线播放页面中提取，可能存在误差。

参赛选手设计出的算法将在另外的视频数据上进行测试，每一个测试集中的视频包含以下信息：

- 视频文件
- 视频标题
- 视频时长
- 视频关键字

根据以上信息，参赛者设计的算法需要计算以下内容：

- 该视频是否属为体育视频
- 体育运动类别（仅对体育视频）

【评价方法】

评价方法主要包含两方面：

- 判断体育视频的 Precision、Recall、F-score
- 针对体育视频，分类和实体识别的准确性

附件 3：Hackathon 活动介绍

Hackathon 活动（又称黑客马拉松、编程马拉松）是很多开发者聚集在一起，以合作的形式进行编写程序，精髓在于：很多人，在一段特定的时间内，聚集在一起，以他们想要的方式，去做他们想做的事情——整个编程过程几乎没有任何限制；一般单次活动为期 2-3 天，赛事组委会现场根据大家提交的作品评选出优秀作品并颁发奖项及证书。

【Hackathon 活动流程】

| 宣讲阶段 | 开发阶段 | 提交评审 | 作品展示 | 颁奖典礼 |
|---------------------------------------------|--------------------------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 活动介绍、嘉宾介绍、参赛团队创意简介、对百度开发平台、百度技术支持和服务宣讲、疑难解答 | 开发团队进行产品的开发，如有问题可现场提问，工作人员随时解答 | 参赛队伍可在比赛开始后的 20 小时后提交作品 | 每件作品有且仅有 3-5 分钟展示时间，参赛选手须通过现场 Demo 演示，或辅以 ppt 的形式，展示开发作品。 | 大赛评委将在参加展示的作品中选出多件优秀作品予以奖励，并与合适作品进一步商谈合作事宜 |

【Hackathon 活动安排】

| 25 日 | | 26 日 | | 27 日 | |
|------|------|------|--------|------|---------------------------|
| | | 上午 | 早餐 | 上午 | 早餐 |
| | | | 作品开发 | | 作品提交截止 |
| | | | 作品开发 | | 作品展示和评比 |
| 下午 | 开场 | | 午餐 | | 午餐 |
| | 作品开放 | 下午 | 作品开发 | 下午 | 14:00-16:00 获奖作品演示、颁奖， |
| | 晚餐 | | 审查统计作品 | | |
| | 作品开发 | | 晚餐 | | |

【Hackathon 作品提交】

1. 以团队为单位提交作品；
2. 作品可以使用提前准备的资源，但必须在比赛现场完成；
3. 提交作品至少包括：作品信息和团队信息；
4. 作品信息包含（但不限于）：作品简介、文档、截图、ppt，产品 demo 或 App 等；
5. 团队信息包含（但不限于）：团队成员姓名、手机、Email、角色分工等；

【Hackathon 活动现场注意事项】

1. 允许在不允许他人开发的前提下自由交流
2. 禁止大流量下载等影响网络的行为、禁止吸烟、禁止大音量播放音乐等
3. 其他未尽与开发比赛无关的事宜