**2023年中国大学生工程实践与创新能力大赛广西赛区**

**虚拟仿真赛道工程数字化场景（校赛评分表）**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **项目名称** |  | | **编号：** | |
| **考核方向** | **考核点** | **评分点及说明** | **分数** | **得分** |
|
| 游戏表现C1  （30%） | C11 玩法创意(30%) | 清晰表达核心玩法和创意。相对于同类型游戏，玩法要足够有趣，具有创新，易于理解，富有深度 | 30 |  |
|
| 工程内涵C2  （60%） | C21 作品的工程性主  题契合度(20%) | 作品符合工程大赛主题，工程知识内容与游戏形式相匹配，不牵强；工程知识体系的完整性与准确性： | 20 |  |
| C22 工程知识与游戏 主题结合的合理性(25%) | 游戏的故事情节、玩法等与选取的具体工程主题结合合理，不牵强。游戏操作方式、交互方式与真实工程场景相似度高 | 25 |  |
| C23 工程知识体系的 专业性(15%) | 作品所体现的工程性知识准确，无明显错误；有广度，有深度。游戏包含的工程知识较为完整地涵盖了某一个领域或专业版块的内容。 | 15 |  |
| 完成度C3  （10%） | C31 美术资源的完整  程度(10%) | 美术资源的完整程度以及是否达到最终效果 | 10 |  |
|
|
|