

(此处填写活动名称) 比赛

一、活动时间、地点、及人数

活动时间: (此处填写活动具体时间)

活动地点: (此处填写活动具体地点)

活动人数: 线下预估人数 (此处填写线下人数); 线上预估人数
(此处填写线上人数, 没有则写无)

要求:

1. 活动时间具体明确且为正式活动开始时间 (立项时间应早于活动开始时间, 审核时对活动开始时间的确认将以策划案为准);
2. 活动人数写明面向对象及预估人数, 如果有线上参与人员, 也请在活动人数中额外标明预估人数。

例: 活动时间: 11月1日、2日 (早上十点到十一点, 下午两点到三点)

活动地点: 浙江大学艺术与考古博物馆

预计人数: 120人 (举办四场, 每场30人; 不安排线上参与)

二、活动内容

比赛内容: (写比赛简介+形式)

比赛主题: (写比赛作品规定的主题)

评选标准: (写比赛评分标准)

要求: 以简洁语言介绍活动主要开展形式、主题、以及评分标准

例: 比赛内容:

简介: 为凝聚全球浙大人的情感共鸣, 展现新时代求是创新风貌, 记录校园

内外鲜活瞬间，传递浙大精神文化的薪火。浙江大学校友总会、浙江大学团委、浙江大学传媒与国际文化学院联合举办的第四届“好看浙大”短视频大赛将于4月16日正式启动！

形式：通过纪实、剧情、动画、vlog等表现形式，开展创作。

比赛主题：

1.光影浙大：记录学校自然景观、建筑特色、季节变换等画面。

2.创新浙大：展现学校学术研究、课堂教学、实验探索等场景。

3.风采浙大：描绘学校文体活动、社团交流、日常生活等面貌。

4.情缘浙大：讲述学校师生、校友之间的感人事迹或有趣经历。

评分标准：参赛作品将以网络评审（占50%）与专家评审（占50%）共同打分为依据，评选出“一、二、三等奖”及“优秀奖”。

三、“二、三课分”设置

二三课分赋分比例：（这里写百分比）的学生/队伍赋1.5记点；（这里写百分比）的学生/队伍赋1记点；（这里写百分比）的学生/队伍赋0.5记点。

或二三课赋分比例：一等奖的学生/队伍赋1.5记点，二等奖的学生/队伍赋1记点，三等奖的学生/队伍赋0.5记点。

其中，一等奖学生/队伍占（这里写百分比），二等奖学生/队伍占（这里写百分比），三等奖学生/队伍占（这里写百分比）

要求：

1.在这部分中，要求写明二、三课分赋分比例。

未在策划案中写明二、三课赋分标准的，预审核退回；

策划案与活动注意事项、具体立项事项中都写明二、三课赋分标准的，审核

以策划案为准；

针对被退回、不通过的立项活动有疑议的，二、三课分的部分依然参照策划

案中的规定。

2. 在策划案中只写明加分人数而未写明比例的，如果经过计算赋分比例合适，策划案依然会被通过。但如果活动最终参与人数与预计人数不同，加分上只

按照通过策划案时的比例给分，而不按照人数给分。

3. 活动加分最高为 1.5 分，且加分为 1.5 分、1 分、0.5 分的人数比例不能超过总人数的 5%、15%、20%，即加分人数最多不会超过 40%。(该比例仅针对校级比赛而言，院级比赛请主办方酌情递减)

4. 美育/非美育的申请请根据活动性质判断。目前政策规定中可被认定为美育的活动有：

(1) 美术、书法、摄影等文化艺术创作类活动

(2) 歌舞、戏剧、晚会等文化艺术表演类活动

(3) 学科内容以外的文学创作类活动

(4) 运用多媒体或其他方式的创作类活动

(5) 各类文化艺术的鉴赏比赛活动

例：

1.本次大赛将设置一等奖 2 名；二等奖 3 名，三等奖 3 名，优秀奖 8 名（预计收到社会各界参赛作品 50 部，最终加分结果将根据实际情况作出调整，即一等奖 4%，二、三等奖 12%，优秀奖 16%）。

2. 一等奖将获得第二课堂学分 1.5 分；二等奖和三等奖将获得第二课堂学分 1 分；优秀奖将获得第二课堂学分 0.5 分（仅限在校生）。