



【百迅】2024奖学金实施细则

一、【百迅】企业介绍

2006年1月9日，“宁波市鄞州区百迅软件有限公司”成立

- 四位怀揣着梦想的热血青年，凭借着对IT游戏的热爱，在积累了多年开发和运营经验后，于2006年初，创立了“宁波市鄞州区百迅软件有限公司”。当年，这四位年轻人组成了一个不到10人的团队，打开了宁波棋牌游戏市场，成为宁波地区首个网络棋牌类游戏公司。自此，百迅平凡而厚重的发展史，掀开序幕，谱写辉煌。

一分耕耘一分收获，多年运营，百迅获得了可喜的成绩

- 百迅自主研发运营的《宁波游戏大厅》，是集宁波地方特色棋牌及休闲竞技为一体的综合游戏平台，支持电脑、移动设备等多种终端。自2006年上线运营，拥有十余款自主研发运营的游戏。百迅希望将宁波各区域的方言魅力不断传递给新、老宁波人，在多款游戏中融入了宁波各区域的方言配音，同时希望为方言保护略尽绵薄之力。

二、【百迅奖学金】介绍

奖学金设立初心

- 为激发学生投身互联网事业的热情，激励学生参与实践活动，同时广泛宣传百迅公司的企业文化，招引更多的毕业生走向百迅。从2022年起，公司每年提供经费，在浙大宁波理工学院计算机与数据工程学院设立百迅奖学金，以奖励在百迅实践班表现优异的学生。

教学模式变化

- 经过三期的百迅实践班的摸索和研究，发现传统的老师授课方式，统一的结业作业答辩不适用于学生综合能力的提升。自2024年起，采用新的教学模式即公司提供课题供学生选择，通过学生组建项目组，以**小组形式**完成课题，以此提高学生的实践能力和团队协作能力。

奖项名称

- 一等奖 1名 8000元/组
- 二等奖 1名 6000元/组
- 三等奖 1名 5000元/组
- 参与奖若干名 500元/人
- 奖学金每期评定一次，公布时间以学院公示为准

分配方式（暂定）

1. 奖学金分配表

- 奖项公布后2日内，组长领取奖学金分配表，于3日后递交纸质表单（全组签字）
- 附件：[回 奖学金分配表](#)

2. 默认均摊

- 未领取/未按时递交/全组签字不全，统一按照均摊方式分配

评定标准

- 过程分（65分）+结果分（35分）

1. 过程评分（节点交付物）

- 前期准备（5分）：团队组建+课题确定+项目排期--2024.4.19前递交
- 需求分析（15分）：需求文档
- 游戏设计（15分）：技术开发文档（技术概要+详细设计）
- 游戏开发（15分）：游戏代码
- 测试（15分）：测试用例+测试报告

2. 结果评分（结业答辩）-队长+吴学良+波哥

- 项目完成度（20分）：准时性+功能完整性+运行稳定性+运行安全性
- 团队合作（15分）：团队沟通+协作+决策+凝聚力
- 附件：[回 评分项及评分细则](#)

3. 注意项

- 为保证奖项的公平性，项目组过程分小于40分或未结业答辩的小组取消获奖资格

三、课程安排

1、综述

- **第一期开展时间：暂定4月26日-6月15日**
- 1次全员参与的先导课，之后不再安排传统授课
- 办公场所（26楼），**暂定于每周五下午予以开放**

2、导师

- 运营导师：张桔焕
- 产品导师：裘津涛
- 研发导师：前端-吴学良，后端-胡旭均
- 测试导师：胡晨欢
- UI导师：史波宁
- 导师答疑：微信群，解答岗位工作流，不涉及代码；暂定每周日晚20:00-21:00

3、实践课题

- 象棋
- 三人斗地主
- 两人麻将
- 游戏大厅
- 每个课题3-6人，不同组可选择同一课题

四、附件

- 项目评分标准 [📄 评分项及评分细则](#)
- 奖学金分配表 [📄 奖学金分配表](#)