

全国仿真创新应用大赛仿真设计赛道

——虚拟仿真创意设计赛项方案

一、竞赛背景及目的

虚拟/增强现实技术被认为是下一代通用技术平台和下一代互联网的入口，其在工业、军事、医疗、航天、教育、娱乐等多个领域的应用已经证明了其巨大的潜力和价值。而在数字媒体领域，这种技术更为新闻报道、教育、娱乐等多个方面带来了全新的可能性。例如，在新闻报道中，VR技术可以让观众身临其境地体验新闻现场，从而提高了新闻报道的真实性和吸引力。AR技术也为内容创作者提供了更多的创作空间。例如，在广告营销中，AR技术可以创建具有互动性的虚拟场景，吸引用户的注意力并提升品牌形象。在教育领域，VR技术可以创建虚拟教室和实验室，为学生提供更加直观和生动的学习体验。在电商领域，AR技术可以让用户在购物时预览商品的三维模型，从而更加准确地了解商品的外观和特性。在娱乐行业，VR技术则为游戏和电影提供了更为沉浸式的体验，使得用户可以更加深入地参与和感受其中。随着技术的不断进步和应用的不断深入，相信未来我们会看到更多创新和精彩的内容出现。

与此同时，人工智能的内容生成技术也在内容创作领域引发了革命性的变革。通过训练数据和生成算法模型，人工智能可以自主生成文字、图片、音乐、视频等多种形式的內容，不仅提高了内容生产的效率和质量，还极大地拓宽了创作的可能性。这种变革不仅改变了内容创作的方式，也改变了人们对于媒介素养的需求。

在媒介形态不断推陈出新的背景下，媒介素养教育显得尤为重要。媒介素养教育不仅要求人们能够接触和使用各种媒介，更重要的是要求人们具备分析和评价大众媒介中传递的复杂信息的能力。这包括理解媒介信息的来源、制作和传播过程，识别媒介信息的真实性和客观性，以及评估媒介信息对个人和社会的影响等。

随着虚拟/增强现实技术迅猛发展，媒介素养教育与能力的重要性日益凸显。

在这个信息化、智能化的时代，我们面临着更为复杂和多样的媒介信息环境。我们不仅需要掌握如何使用这些先进技术，更需要具备批判性思维和辨别能力，以理性应对媒介技术的使用和媒介信息的消费。提高媒介素养水平，对于帮助我们更好地理解 and 应对这些技术带来的挑战具有重要意义。

因此，为了深入推动VR/AR和媒介素养的产学研发展，我们需要加强企业与高校间的合作与交流，为在校师生和相关企事业单位提供虚拟仿真领域的创作机会与空间。这不仅有助于发现和培养优秀的虚拟仿真人才与团队，更能推动虚拟现实技术的持续创新与发展。

跨学科、跨领域的融合型虚拟仿真创意设计，正是结合了这些优势的新兴领域，对于推动整个行业的发展具有重要意义。通过构建产学研融合生态，我们能够更好地链接企业与高校之间的人才与业务需求，为行业的发展注入源源不断的动力。

在全球化的背景下，提升国民的媒介素养显得尤为重要。媒介素养教育不仅能够帮助我们抵御外来文化的不良影响，更能传播和弘扬民族文化，促进民族精神的传承。因此，加强媒介素养教育，提高国民的媒介认知、批判和运用能力，已成为当前紧迫而必要的任务。

综上所述，通过加强产学研合作、推动融合型虚拟仿真创意设计的发展以及提升国民媒介素养，我们将能够更好地适应信息化、智能化的时代，推动VR/AR、人工智能技术和媒介素养领域的共同进步与发展。

二、竞赛内容

参赛作品主题要迎合国家教育、科技、人才战略，中华民族伟大复兴对教育、科技、人才提出了新要求。为实现中华民族伟大复兴，必须坚持科技是第一生产力、人才是第一资源、创新是第一动力。科技、人才、创新系于教育。教育、科技、人才三大战略统筹实施将为现代化建设提供强有力的人才支撑，中国式现代化将为塑造国际政治经济新秩序、推动构建人类命运共同体、创建人类文明新形态作出重要贡献。请基于这样的国家战略创作参赛作品，具体内容不做限定，由参赛者自主决定。

	虚拟仿真创意设计	媒介素养科学培育
作品类型	<p>视觉设计类：使用VR/AR视频设备拍摄或使用VR/AR/Unity/UE4/Blender等工具制作，最终输出的作品形态为视频文件的作品。</p> <p>交互开发类：使用VR/AR/Unity/UE4/Blender等工具开发，最终输出的作品形态为桌面、移动应用的作品。</p>	<p>视觉设计类：使用VR/AR视频设备拍摄制作或使用VR/AR/Unity/UE4/Blender等工具制作，最终输出的作品形态为图像、视频文件，静态展示的作品。</p> <p>交互开发类：使用VR/AR/Unity/UE4/Blender等工具开发，最终输出的作品形态为桌面、移动终端以交互方式展示的作品</p>
展现形式	<p>可观看的视频、可实现交互的应用、HTML5的二维码或链接。展示终端可以选择VR/AR头盔或眼镜，也可以是手机、PAD、电脑等。</p> <p>内容类型分为报道类、展示类、文旅类、剧情类。</p>	<p>视觉设计类：</p> <p>1) 使用AR、VR技术进行创新性影像制作，如虚拟制片、全景短视频、全景直播、互动视频等。</p> <p>2) 利用虚拟仿真技术进行视觉创意平面设计，如IP开发预演、形象设计预览、数字文创设计、虚拟展博设计、动图设计等。</p> <p>交互开发类：</p> <p>1) 使用虚拟仿真技术开发的电脑端、移动端强交互型作品设计，形式如网站、网页、H5、小程序等，主题如新闻报道、非遗、文创、科普、展博等。</p> <p>2) 使用虚拟仿真技术开发的电脑端、移动端强交互软件、APP，内容如购物平台、文博展览、社交通讯、公众服务等</p> <p>3) 使用虚拟仿真技术开发的公众交互、大众传播作品，形式如触控屏、互动投影、全息投影等，内容如艺术展示、互动广告、虚拟装扮、漫游导览等。</p> <p>4) 利用虚拟仿真技术开发的，使用虚拟现实头盔、眼镜进行交互作品，内容如VR购物、AR游戏、虚拟产品设计等</p>

三、赛项时间安排

1. 报名时间：2024年5月1日-10月15日
2. 初赛时间：2024年10月中旬
3. 省赛区决赛时间：2024年10月下旬
4. 全国总决赛时间：2024年11月

具体时间、地点将另行通知，请及时关注微信公众号（仿真创新应用大赛）

和大赛官网 (<http://www.siac.net.cn>)。

四、参赛对象

1. 企业组参赛对象为企事业单位职工；其他组别参赛对象为全国高等院校的在读研究生、本科生以及职业院校的在校学生及教师（以指导教师身份）。

2. 学生可以个人（1人）或团队（2~5人组队）形式参赛。

研究生组、本科组和职教组：在校学生个人或团队参赛，1~2名在校教师做指导教师。参赛作品按照学历最高的参赛学生划分组别，例如参赛团队中有研究生参加就划分为研究生组。

产学研合作组：在校学生个人或团队参赛，确定一家企业作为指导单位。

科研培育组：在校学生个人或团队参赛，1~2名在校教师做指导教师。

科学普及组：在校学生个人或团队参赛，1~2名在校教师做指导教师。

产学研合作组、科研培育组、科学普及组和企业组详细说明请随时关注大赛官网。

3. 报名建议由参赛单位负责人统一填写报名信息；独立报名个人或团队由个人或团队联络人登录大赛官网注册报名，填写参赛信息。

五、报名及缴费

竞赛采取注册参赛的形式，报名要求如下：

1. 5月1日后参赛单位和个人可登录大赛官网填写参赛报名信息。

2. 按照每个作品300元收取报名费。参加决赛的个人需缴纳会务费（学生免费），缴纳标准待决赛执行方案确定后详见大赛官网。

3. 大赛的详细内容及进展情况，将在大赛官网和微信公众号上进行更新，请各参赛者及时关注。为做好参赛组织工作，建议各参赛单位选派1名工作人员负责与大赛组委会的日常联络。

4. 费用可在大赛官网或公众号上直接支付，也可采用汇款方式。

汇款信息如下：

账 户：北京信诚博源教育咨询有限公司

开户行：招商银行北京分行亚运村支行

账 号：110916013610902

汇款时请备注“虚拟仿真创意设计+单位名称+队长姓名+作品名称”

六、参赛流程、要求

（一）提交参赛资料

参赛人员完成报名后，须在报名截止日前将作品信息表（见附件）与下列资料上传至大赛官网：

1. 参赛作品：图片（AIGC组别图像类作品应为JPG或GIF格式，RGB色彩模式，分辨率300dpi，大小不超过20M）、音频（MP3格式）、视频（MP4格式，清晰度1080P（1920*1080），编码格式H•264）、二维码、链接地址或者移动/桌面应用。

2. 作品说明：能够阐述创意核心思路，包括设计目的和意义、设计内容、执行/操作步骤、自我评价等内容。

3. 答辩PPT；

4. 作品如果是移动/桌面应用或者特殊交互式作品（基于AR/VR头戴设备），须提供作品介绍短视频：不超过5分钟，200M以内，MP4格式；

将以上参赛作品通过百度网盘生成分享链接提交组委会。方法：在百度网盘中新建一个文件夹，以“组别+作品名称+联系人姓名”形式命名，将以上参赛作品与作品信息表上传到此文件夹后，将此文件夹生成分享链接（请设置于2025年5月1日前有效），将此链接上传至大赛官网指定位置。具体要求参照大赛组委会作品提交指南。

（二）初赛

对参赛人员进行资格审核，对作品思想内容等进行审查。如有违规，一经查实，取消参赛资格。

（三）省赛区决赛

对通过初赛的作品按照标准进行评审，具体形式（线上、线下）由各省赛区办公室确定。

（1）所有作品以截止日期前收到的文件作为初赛和省赛区决赛评审依据。组委会对逾期提交文件的按照弃赛处理。

（2）评审按照分数高低确定排名。

（四）全国总决赛

通过省赛区遴选出的优秀作品，组委会将通知参赛者参加全国总决赛。全

国总决赛由组委会统一组织,采用汇报演示、作品展示和专家提问等方式进行,考察参赛者的作品操作能力、现场表达能力以及表演展示能力(演示形式不限)等。缺席全国总决赛的参赛者将被视为自动弃权。

(1) 全国总决赛作品可以在提交的省赛区决赛作品的基础上进行完善。截止时间进入全国总决赛后通知。

(2) 比赛顺序根据不同组别的比赛特点,按所在学校名称的首字母顺序进行或抽签顺序进行。

(3) 陈述形式说明

鼓励参赛者围绕参赛作品主题及内容选择恰当的演示形式;作品陈述不设人数限制,凡报名参赛者均可参加;陈述过程可辅以视频、PPT等配合说明;每组选手有5分钟时间进行作品演示和说明,最后专家提问。

七、评审原则

参赛作品不限制作软件和制作工具,不限风格形式。评审基本原则如下:

1. 内容方面:符合主流价值观,创意性强
2. 形式方面:创新性,艺术感强
3. 技术方面:交互性强、画面质量高、稳定性高、顺畅度好。

评分指标	描述	分值
创新性(20)	“虚拟仿真”特性是否显著	10
	选题是否具有创新点	10
整体性(20)	表述清晰、完整	10
	主题明确	10
可用性(20)	渠道、平台适配性	10
	典型场景适用性、交互性	10
技术性(20)	技术复杂度、先进性	10
	技术融合性、顺畅度	10
设计效果(20)	场景设计、编辑处理、友好性	10

	媒体视觉效果、美观度、整体协调性	10
--	------------------	----

省级赛区评审细则由省级赛区组委会依照评审原则制定执行，全国总决赛评审细则由大赛组委会依照评审原则制定执行。

八、赛制及奖项说明

1. 奖项说明

竞赛为初赛、省赛区决赛和全国总决赛三级赛制。

初赛由大赛组委会和省赛区办公室联合进行，通过初赛进入省赛区决赛的名单将会在全国仿真创新应用大赛官网公示。省赛区遴选出的优秀作品参加全国总决赛。

省赛区决赛的奖项按照全国总决赛的相关规定设置有一二三等獎、优秀指导教师等奖项，由工业和信息化部人才交流中心颁发证书；全国总决赛设置一二三等奖、优秀指导教师奖、最佳组织奖及单项奖（创新探索奖、前沿突破奖、应用转化奖、交叉融合奖），由工业和信息化部人才交流中心颁发证书。

2. 推荐参赛说明

（1）竞赛采用推荐制，各省拟邀请4-6所院校参赛，推荐24组参赛作品（产学合作组不占用此名额）。

（2）产学合作组建议每个合作单位每省推荐6-12组参赛作品进入省赛区决赛。

（3）2023年获得省赛一等奖的参赛团队可推荐1组作品参加同一竞赛方向提前批次报名，进入省级决赛，无需缴纳报名费。

（4）鼓励全国性一级学术组织使用大赛竞赛方案组织内部征集，评选后可推荐3-5组优秀作品参加大赛相关竞赛方向，经大赛专家委员会审核后进入全国总决赛。

（5）同一团队同一赛道最多报2组参赛作品。如有特殊情况，请联系大赛组委会。

九、参赛其他说明

1. VR/AR创作者：面向院校学生，不限专业和年龄，均可参赛。

2. 参赛要求（参赛者不同意或不符合下列要求之一的，将被自动取消参赛资格）：

1) 作品不含色情、暴力，不得与中华人民共和国法律法规相抵触。

2) 作品应为原创作品，参赛者应具有作品的完整著作权，大赛组委会不承担因肖像权、名誉权、隐私权、著作权、商标权等纠纷而产生的法律责任，其法律责任由参赛者本人承担。

3) 参赛者所提交的信息必须真实合法；所以参赛者须按照参赛步骤中所规定的各项规范报名参赛。

4) 参赛作品须按要求提交，并注明完善的参赛者资料、作品资料。

5) 对于入围作品，大赛组委会与合作组织有权无偿在公共媒体上作非营利性展示、展播、结集出版，或用于公益宣传与传播教育等非商业性活动，参赛者特别申明不得使用除外。

6) 参赛期间，参赛者不得将参赛作品转让或许可给任何第三方；任何个人或组织在未取得大赛组委会授权下，不得将本次大赛作品用于任何商业用途。本次比赛期间以外，参赛作品产生的一切后果与责任由参赛者本人承担。

7) 凡提交作品参赛，即被视为接受本细则各项条款，大赛组委会保留对本次大赛的最终解释权和改评、追回奖项等权利。

3. 组委会将针对参赛者统一安排免费培训，请密切关注大赛官网。

4. 如因不可抗力等因素导致决赛无法正常举行，组委会将酌情变更举办地或比赛方式并向广大参赛者公告，大赛组委会不承担参赛者因此产生的任何不良后果及责任。

附件：作品信息表

全国仿真创新应用大赛虚拟仿真创意设计方向作品信息表

作品名称						
所在学校					邮政编码	
联系人		联系人通讯地址				
电 话		手机			Email	
参赛者	序号	姓名	性别	联系方式	微信	所学专业
	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
指导教师	序号	姓名	性别	联系方式	专业	职称
	1					
	2					
作品内容简介（限300字以内）						
创新点（限200字以内）						
推广应用价值（限200字以内）						
项目成果		1、是否发表论文 是 <input type="checkbox"/> /否 <input type="checkbox"/> 2、是否已申请专利 是 <input type="checkbox"/> /否 <input type="checkbox"/> 3、其他：_____				

说明：此表中参赛者顺序默认为作品和获奖证书的署名顺序。