

全国仿真创新应用大赛仿真设计赛道

——虚拟现实创意设计方向

一、竞赛背景及目的

虚拟现实（VR/AR）和人工智能技术，正作为下一代互联网入口与通用技术，通过重构人机关系，实现“技术赋能+创意表达”的双轮驱动模式，已经成为数字经济时代产业升级的核心引擎。

在数字化浪潮下，AR、VR以及人工智能等技术正以前所未有的速度重塑各产业格局，深刻改变着社会各行业的运作模式与用户体验，在工业、军事、医疗、航天、教育、娱乐、文旅、文化遗产保护、影视及心理健康等多个领域得到广泛应用。

本次虚拟仿真创意设计比赛旨在推动前沿技术与创意设计深度融合，为参赛者搭建展示创意与技术实力的平台，激发人才创新思维，提升实践能力，助力行业发展与人才培养，为产业培养既懂技术又具备创意的复合型人才。

二、竞赛内容

（一）作品类型：

1) 视觉设计类：使用VR/AR视频设备拍摄或使用AR/VR/AI等工具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，最终输出的作品形态为图像、视频文件、静态展示的作品。

2) 交互开发类：利用虚拟现实技术，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。

（二）**展现形式**：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。

（三）**内容类型**：新闻报道、展览展示、文化旅游、剧情演绎、非遗文创、社交通讯、公众服务、艺术展示、互动广告、虚拟装扮、漫游导览等均可，尽量结合国家和社会发展需要，深化虚拟现实与各行业领域有机融合。参赛选题可以参考《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2022—2026年）》中的多行业多

场景应用：

1) 虚拟现实+工业生产

围绕重点垂直行业领域，通过虚拟现实和工业互联网深度融合，支持虚拟现实技术在设计、制造、运维、培训等产品全生命周期重点环节的应用案例，可与数字孪生模型及数据的兼容，展现工业生产全流程一体化、智能化。利用虚拟现实技术优化生产管理与节能减排，体现提质增效降本的作用。

2) 虚拟现实+文化旅游（AR景区导览、文物活化叙事）

基于文化展馆、旅游场所、特色街区开发虚拟现实数字化体验产品，让优秀文化和旅游资源借助虚拟现实技术“活起来”。可用于行前预览、虚实融合导航、导游导览、艺术品展陈、文物古迹复原等虚拟现实创新应用，鼓励与一二级博物馆、具有条件的旅游活动场合作开展作品创作。

3) 虚拟现实+融合媒体（虚拟主播新闻播报、沉浸式赛事直播）

可以通过虚拟现实全景摄像机、三维扫描仪、声场麦克风、裸眼沉浸式呈现等设备，应用新型导演叙事、虚拟拍摄技术，在新闻报道、体育赛事、影视动画、游戏社交、短视频等融合媒体内容制作领域，以虚拟现实技术制作广播电视及网络视听新形态作品，诸如虚拟化身、虚拟影院等。

4) 虚拟现实+教育培训（VR 化学实验室、AI 辅助个性化学习平台）

可以结合中小学校、高等教育、职业学校的批虚拟现实课堂、教研室、实验室与虚拟仿真实训，面向实验性与联想性教学内容，制作基于教学大纲的虚拟现实数字课程，具有与各类虚拟物品、复杂现象与抽象概念的互动实操，实现教与学的自主探究、协作学习的沉浸式新课堂。

5) 虚拟现实+体育健康（智能健身镜、VR 心理干预系统）

聚焦“大体育，大健康”发展需求，结合体育用品、运动设施、健身软件及平台，利用虚拟现实终端及内容兼容适配，适合虚拟现实在训练、赛事中的应用，制作线上线下相结合的数字化、智能化、沉浸化的新型体育运动的作品。可以参考虚拟现实在医学教育、临床诊治、康复护理、成瘾戒断、心理辅导、关怀探视、手术导航等场景应用。

6) 虚拟现实+商贸创意（元宇宙会展、虚拟试穿购物平台）

结合在智慧家装、虚拟看房、大型会展、时尚创意、视频会议、远程办公、智慧商圈、外卖零售等领域的虚拟现实技术支撑的典型案列，制作线上线下同步

互动、有机融合的商贸活动体验新模式的作品。

7) 虚拟现实+演艺娱乐（线上虚拟演唱会、非遗互动剧场）

基于虚拟现实线上演播摄制播出环境，实现舞台艺术、综艺、非物质文化遗产等优质资源网络展演，探索观众与表演区新型互动方式与适合线上观演的原生线上演播内容，制作沉浸式业态体验的作品。

8) 虚拟现实+安全应急（矿山逃生模拟、消防 VR 演练系统）

针对矿山安全、危化品安全、自然灾害防治等场景，制作沉浸式虚拟演练作品。有利于智慧警务与应急管理的信息创新建设，探索增强现实智能单兵系统，实现安防综合信息的全要素集成联动。

9) 虚拟现实+残障辅助（视障语音导航 APP、肢体康复训练游戏）

结合出行辅助、技能训练、精神关怀与文旅休闲、社交通讯、教育就业、生活购物等场景，利用虚拟现实赋能残障弱势人群的应用实践，为残障弱势群体制作虚拟现实的作品，助力“信息无障碍”服务建设。

10) 虚拟现实+智慧城市（LBS 智慧商圈导览、城市数字孪生管理平台）

结合虚拟现实在城市治理中的融合应用和城市可视化管理，基于用户地理位置服务（LBS）和高精度视觉定位服务（VPS）的技术，探索室内外实景三维商业化建设模式，面向交通出行、餐饮购物、文娱休闲等场景，制作虚实融合、高效便捷的个性化智慧生活信息服务的作品。

以上虚拟现实+各行业应用可自选场景自设主题，也可参考以下几项主题。

参考选题一：红色记忆·数字新生

以重现中国共产党百年奋斗历程中的标志性场景或人物故事，结合现代数字艺术风格（如赛博朋克、国潮风），展现红色文化与科技融合的魅力。需包含党史关键节点（如南湖红船、长征、改革开放等）的数字化重构；鼓励融合地方特色（如延安精神、井冈山革命根据地）与虚拟现实技术，体现“科技赋能文化传承”理念；

提交作品需附技术说明，阐述如何通过虚拟现实技术或算法优化提升红色主题的艺术表现力，突出红色文化传承与科技创新的融合，展现“科技向党”的理念。

参考选题二：教育公平·智慧未来⁹

通过虚拟现实技术生成作品，描绘科技如何缩小城乡教育差距，例如“虚拟教师走进偏远山区课堂”、“虚拟实验室助力教育资源均衡分配”等场景。需体现教育场景的普惠性（如乡村儿童使用智能设备学习）；结合“人才强国”战略，展现虚拟现实辅助个性化教育、激发青少年创新潜力的画面；

作品需兼具科技感与人文关怀，避免过度技术化导致的冰冷感。呼应“人才强国”战略，展现技术对教育公平的推动作用。

参考选题三：绿水青山·智能守护

以“人与自然和谐共生”为核心，生成虚拟现实作品展现人工智能在生态保护中的应用，如“虚拟现实监测濒危物种”、“智能机器人植树造林”、“数字孪生技术修复污染区域”等。需突出科技手段与自然景观的融合（如无人机与森林、AI算法与河流治理）；参考可持续发展目标，强调技术应用的伦理价值（如算法如何避免生态干扰）；

建议使用多模态生成技术，增强场景真实性与视觉冲击力。强调“人与自然和谐共生”，体现技术对可持续发展的贡献。

参考选题四：智造强国·工匠精神

聚焦“科技自立自强”，通过虚拟现实技术做出作品，表现新时代工匠精神与智能制造的结合，例如“青年工程师与工业机器人协同创新”、“虚拟现实技术优化航天器精密制造流程”等。需包含典型工业场景（如芯片制造、新能源装备生产线）；突出“人才引领创新”理念，展现技术人员与虚拟现实技术工具的高效协作；

建议采用未来主义风格，强化科技强国主题的视觉表达。弘扬“科技自立自强”与新时代工匠精神。

参考选题五：温情社区·智慧民生

以“构建和谐社会”为目标，虚拟现实技术的作品描绘智能技术如何服务民生，如“虚拟现实助老机器人陪伴独居老人”、“社区健康监测系统预警疾病”、“智能垃圾分类提升居民环保意识”等。需体现技术普惠性，避免过度商业化设计；结合“以人民为中心”的发展思想，突出细节中的温情元素（如人物表情、社区互动）；

可参考多智能体协同技术，增强叙事逻辑性。传递“以人民为中心”的发展思想，凸显技术普惠性。

三、赛项时间安排

1. 报名时间：2025年5月1日-10月15日
2. 初赛时间：2025年10月中旬
3. 省赛区决赛时间：2025年10月下旬
4. 全国总决赛时间：2025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. 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。

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。

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“虚拟现实+单位名称+汇款人姓名”

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、**诚信承诺书**（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“参赛单位+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、**诚信承诺书**上传到此文件夹后，将此文件夹生成分享链接（请设置于永久有效），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。

同一竞赛方向省内6组及以上作品开展省级评审，不足评审基数要求的不开展省级评审，由本竞赛方向全国分委会统一评审，按照该作品应有的质量确定是否进入国赛。全国总决赛获奖比例为一等奖比例不超过总决赛团队数量的15%；二等奖比例不超过总决赛团队数量的25%；三等奖比例不超过总决赛团队数量的40%。

2. 参赛说明

（1）参赛人员可通过专家推荐集体报名或自主报名参赛。专家推荐参赛，建议各省拟邀请4-6所院校参赛，推荐24组参赛作品。

（2）2024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。

（3）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。

（4）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。

赛事咨询：王老师13488681560

QQ咨询群：925832894



附件：作品信息表

全国仿真创新应用大赛虚拟现实创意设计方向作品信息表

作品名称						
所在单位				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：_____					
是否为迭代作品	是 <input type="checkbox"/> /否 <input type="checkbox"/> （如果选“是”请在下表填写情况说明，选“否”则无需填写情况说明）					
情况说明	请说明迭代部分并提供相关资料证明迭代内容在30%以上（不超过500字，可添加图片）					

说明：此表中参赛者顺序默认为与报名系统填写一致，获奖证书获奖人员排序以报名系统中填写的为准。