

# 全国仿真创新应用大赛仿真创新设计赛道

## ——虚拟仿真创意设计方向竞赛方案

### 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，目前已在工业、军事、医疗、航天、教育、娱乐等领域形成较为成熟的应用，是战略性新兴产业的重要前沿方向。为深入接触与融入VR/AR行业相关的产、学两端资源，进而更好地引领国内VR/AR产学研融合生态的构建，链接企业、高校之间的人才需求和业务需求，在生态形成的基础上，推动行业的产学研发展。同时提供给在校师生和相关企事业单位在虚拟仿真领域的创作机会和创作空间，并发现优秀虚拟仿真人才和虚拟仿真团队，推动虚拟现实技术的发展。

### 二、竞赛内容

竞赛分为虚拟现实影像视频类与开发类两大参赛作品类型。

视频类指的是，使用VR/AR视频设备拍摄或使用VR/AR/Unity/UE4/Blender内容制作工具制作，最终输出的作品形态为视频文件的作品。

开发类指的是，使用VR/AR/Unity/UE4/Blender内容制作工具，最终输出的作品形态为桌面应用、移动端应用的作品。

两类作品最终展现形式为技术观看、交互，展示终端可选择VR/AR头盔、眼镜，还包括手机、PAD等移动终端、电脑等。

参赛作品内容、主题不做限定，由参赛者自主决定。

竞赛设研究生组、本科组、职教组、普教组和企业组；依内容应用类型分为报道类、展示类、文旅类、剧情类。参赛作者需根据所在机构性质及作品内容类型，分组、分类参赛。企业组方案详情请关注大赛官网。

### 三、时间安排

1. 报名时间：2022年5月-9月
2. 作品提交截止：2022年9月15日
3. 初赛时间：2022年9月
4. 省赛区决赛时间：2022年10月
5. 全国总决赛时间：2022年11月

具体时间、地点将另行通知，请及时关注大赛官网和微信公众号。

#### 四、参赛对象

1. 除企业组外，参赛对象为全国大中小学校的在校学生。
2. 学生可以个人或以团队形式参赛，参赛团队最多为5人，设队长1名，指导教师最多2名。
3. 所有参赛学生和指导教师均需登录大赛官网进行注册报名。

#### 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日后参赛者可登录大赛官网填写参赛报名信息。
2. 请参赛者报名后按照300元/作品的标准缴纳大赛报名费。参加决赛的个人需缴纳会务费，缴费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一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+学校名称+汇款人姓名”。

#### 六、参赛流程及要求

参赛人员完成报名后，须在报名截止日前将下列资料上传至大赛官网。

##### 1. 作品提交

（1）参赛作品：360°全景互动体验的视频（MP4格式），或者可运行可体验的项目程序，例如桌面应用、移动端应用。

（2）项目设计方案：能够阐述创意核心思路，其中项目设计方案应包括设计目的和意义、设计内容、设计思路和步骤、可行性分析等内容。

（3）答辩PPT或作品介绍短视频：3-5分钟，200M以内，MP4格式。

以上文件打包成一个文件，以“虚拟仿真创意设计+组别+学校名称+作品名

称+姓名（队长）”形式命名后，上传到百度云盘，生成链接，把链接地址上传至大赛官网。

特别提醒：提交作品不得是参加过其他公开比赛的作品。

## 2. 初赛

对参赛人员进行资格审核，对作品进行思想内容审查。重点对作品原创性等进行审核。如有违规，一经查实，取消参赛资格。

## 3. 省赛区决赛

对通过初赛审核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。省赛获奖名单将于评审结束后3个工作日内在大赛官网公布。

（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。评审遵循大赛章程要求。

## 4. 全国总决赛

通过省赛遴选出的优秀作品，组委会将通知作者参加全国总决赛。总决赛由大赛组委会统一组织，采用现场演示、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。缺席决赛的参赛作者将被视为自动弃权。

（1）总决赛作品可以在提交的省赛作品基础上进行完善。

参赛资料完善后，以“虚拟仿真创意设计+决赛+组别+学校名称+作品名称+姓名（队长）”形式命名，于决赛前7日上传链接至大赛官网。

（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

鼓励参赛队伍围绕参赛作品主题及内容选择恰当的演示形式；每组选手作品介绍时间不超过8分钟，超时将酌情扣分。

作品陈述不设人数限制，凡报名参赛队选手均可参加（指导老师不可参与）。

陈述过程可辅以视频、PPT等配合说明。

## 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。

省赛区评审细则由省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全国组委会依照评审原则制定执行。

## 八、赛制及奖项说明

竞赛为初赛、省赛区决赛和全国总决赛三级赛制。竞赛采用邀请制，各省拟邀请4-6所院校参赛，推荐24个参赛作品。

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。省赛设置一二等奖、优秀指导教师等奖项，由工业与信息化部人才交流中心颁发证书；全国总决赛设置一二等奖、优秀指导教师奖、最佳组织奖，由工业与信息化部人才交流中心颁发证书。

## 九、其他说明

1. VR/AR创作者：面向各级给类学校，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；所以有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盈利性展示、展播、集结出版，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。

（5）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全国组委会授权下，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。

（6）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. 组委会将针对参赛内容等事项安排相关培训，请密切关注大赛官网和公众号。

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。