

# 第五屆 AI 交互內容創新國際競賽



## 比賽主題

科技未來 AI 新時代

## 簡介

創新國際競賽在現實世界的虛擬化、數位化發展過程中，推進深化感知交互的新型終端研製和系統化的虛擬內容建設，深度探索行業應用。為此，南京市科學技術協會聯合雨花台區科普產業民營企業聯合科協，連續四年舉辦虛擬實境創新應用相關競賽，搭建科技創新與技術實踐成果的展示舞台，推動南京與海外及港、澳、台地區科技人才在科技創新領域的交流合作，拓寬本地高校學生的國際化視野，通過大賽挖掘人才、培養人才，瞭解創業知識，培養創新意識，樹立創業精神，提高創業就業能力，同時擴大自主化元宇宙技術應用相關產品的境外影響力。

## 報名截止日

2024 年 11 月 8 日

## 比賽日期

澳門區選拔賽：擬定 2024 年 11 月 17 日

國際決賽：2024 年 11 月 28 日假香港生產力局

## 目的

- (1) 鼓勵學生們發揮創意、運用人工智能和元宇宙技術
- (2) 展示同學的創新潛力，促進跨學科學習，共同應對挑戰
- (3) 培養團隊合作精神和溝通技巧
- (4) 鼓勵學生擁抱 AI、元宇宙等新科技新工具
- (5) 推動海內外青少年科技人才在虛擬實境科技領域的交流合作

## 參賽對象及條件

- (1) 分為小學組、中學組  
學生需要組隊參賽，每隊不超過 4 名成員組成；由學校老師帶隊參加及代表遞交參賽表格
- (2) 參賽者需結合主題自行創作，根據作品的性質和目的進行設計和選擇不同場景。

## 作品要求

- (1) 競賽工具：以 Unity、Unreal、Nibiru Creator 等三維開發工具為核心，進行交互技術開發及創新，同時重視 XR 技術應用場景內容搭建及操作，並完成作品介紹。

\*一經報名，每隊都將收到一個 Nibiru Creator 的帳號參賽，該帳號俱有三個月軟體使用許可權，過期後可經賽委會審核後免費延長一次。

- (2) 作品材料（提交材料要求）

### 1、策劃 PPT

以 PPT 的形式展示作品資訊，包含團隊介紹、作品介紹、創作目的、創意理念、作品亮點、應用價值等

### 2、工程文件

- i. 交互作品要求提交高保真檔和可交互的 demo
- ii. 通過 NPT、APK 等源檔格式的可執行工程檔
- iii. H5 連結/H5 二維碼方式提交（如有）
- iv. 融合 AIGC+Nibiru Creator 工具使用內容

\*報名方向確定後需要單獨提供對應的三維模型檔、VR 全景圖片、VR 全景視頻、UI 設計素材等，同時給出該檔在完整作品中的作用。

### 3、視頻展示

- i. 視頻成品為 MP4 格式
- ii. 清晰度要求：1080P（1920\*1080）
- iii. 2-3 分鐘

## 評選標準

- (1) 創新性：作品內容積極生動，創意獨特、別出心裁，內容呈現完整
- (2) 設計性：作品設計感強，具有優秀的視覺呈現效果
- (3) 應用性：作品具有可延伸性，應用性強，對於商業用途類產品更通用
- (4) 互動性：參賽作品具有豐富的互動操作體驗感

## 參賽題材

### 作品類

- (1) 參賽隊伍可自由選擇任何題材製作比賽作品。
- (2) 主題明確：參賽作品從腳本設計、素材處理、場景設計到交互邏輯設計需圍繞主題。
- (3) 交互設計：每個場景內需要有適量與主題相關的內容配合交互邏輯呈。
- (4) 呈現方式：因主題不設限，參賽作品可以發揮更廣泛的自由度和創作空間。

### 範本類

- (1) 作品場景：展廳、售後、培訓，說明書、產品介紹、行銷、K12 等完整交互範本內容。
- (2) 範本作品說明：參賽的範本類作品，需要從使用者的使用場景為創作的出發點。統一化及標準化的設計母版，包含背景設計、配色方案、字體的類型和大小等。幫助使用者快速使用範本，輕鬆完成創作。

## 相關說明

- (1) 「第五屆 AI 交互內容創新國際競賽」初賽：  
由 [澳門賽區評委] 對參賽作品進行初評按照順序選取優質作品進入下一輪比賽，據賽事的原創情況、創作規範要求、呈現完整度等規則，結合上述評選標準進行初賽評分。
- (2) 「第五屆 AI 交互內容創新國際競賽」決賽：  
入圍決賽的 20 強團隊（包括國際隊伍）由參賽學生於 5 分鐘內，引領評審委員導覽及了解其參賽作品並進行現場答辯。
- (3) 評審原則：  
賽前檢查：由 [賽事評委] 對報名表格、材料、作品等進行「賽前檢查」。針對有缺漏的作品提示參賽隊在規定時間內修正。
- (4) 結果公示：

根據前述作品終評結果，確定參加獲獎的作品名單，並公佈及頒獎。

本次競賽不收取參賽費，學生自願參加。參賽作品不得侵犯第三方智慧財產權，可用於主辦方賽事宣傳及公益性科普宣傳。

## 獎項設置

- (1) 初賽：由賽事評委根據賽事的原創情況、創作規範要求、呈現完整度等規則，結合上述評選標準進行評分，符合要求則頒發入圍獎，按照順序選取優質作品進入下一輪比賽
- (2) 澳門選拔賽：入圍複賽作品將通過第二輪評委評審，通過入圍評審評分與複賽評審評分匯總進行排序（入圍評分佔比 30%、複賽評分佔比 70%）
- (3) 澳門選委會小學、中學、2 個組別分別頒發冠、亞、季軍作品將安排進入國際競賽
- (4) 國際競賽：
  - i. 入圍決賽的 20 強團隊（包括國際隊伍）將進行現場答辯，根據入圍評分、複賽評分、評選出金獎、銀獎以及銅獎；
  - ii. 最佳人氣獎為單獨獎項之一，該獎項頒給作品獲得最多投票的參賽團隊。參賽團隊需在 1 周內進行公開拉票，每個垂直領域的前十名將獲得最佳人氣獎；
  - iii. VR 攝影、三維模型、UI 設計、工業設計等單獨獎項，將根據參賽團隊申請獎項資訊進行單獨評選，屆時將有專業的垂直領域評委進行單獨打分，匯總平均分后對各個領域的前十名進行頒獎。

| 分組  | 獎項      | 獎品 | 證書 |
|-----|---------|----|----|
| 作品獎 | 一等獎（一名） | √  | √  |
|     | 二等獎（三名） | √  | √  |
|     | 三等獎（六名） | √  | √  |
| 範本獎 | 一等獎（一名） | √  | √  |
|     | 二等獎（三名） | √  | √  |
|     | 三等獎（六名） | √  | √  |
| 指導獎 | 優秀指導教師獎 | ×  | √  |

## 評分準則

| 序号  | 數碼化內容    | 美譽度      | 答辯          |
|-----|----------|----------|-------------|
| 1   | 實用性及應用前景 | 交互介面美術設計 | 方案的邏輯性      |
| 2   | 結構邏輯合理性  | 應用場景創意設計 | 答辯現場問題的回答表現 |
| 3   | 操作簡易度    | 視覺效果、美觀度 | 語言表達的簡潔性    |
| 百分比 | 50%      | 25%      | 25%         |