**第五届江西省大学生虚拟现实大赛暨**

**第八届中国虚拟现实大赛江西赛区预选赛**

**组织方案**

**比赛时间：2025年9月**

**比赛地点：江西财经大学**

2025年5月

# 大赛简介

为促进我省虚拟现实人才培养，加快推动VR实践创新与应用创新，经商定，第五届江西省大学生虚拟现实大赛暨第八届中国虚拟现实大赛江西赛区预选赛由中国计算机学会、中国图象图形学学会、中国仿真学会与江西省虚拟现实教育联盟、江西省虚拟现实(VR)产业技术创新战略联盟与中国计算机学会南昌分部共同主办，江西财经大学承办。

大赛旨在提升高校对虚拟现实技术人才的培养，共享虚拟现实应用及创新，促进高校相关学科建设和发展，具体目标如下：

1.促进高校人才培养，激发学生创新精神，提升学生创新能力，挖掘并培养优秀的虚拟现实创新人才；

2.促进高校及科研院所之间的相互交流和学习；

3.激励虚拟现实关键技术创新和应用创新；

4.促进高校及科研院所的成果转化和产学研用之间的合作。

# 大赛组织架构

**（一）主办单位**

中国计算机学会

中国图象图形学学会

中国仿真学会

江西省虚拟现实教育联盟

江西省虚拟现实(VR)产业技术创新战略联盟

中国计算机学会南昌分部

**（二）承办单位**

江西财经大学

**（三）协办单位**

中国计算机学会虚拟现实与可视化技术专业委员会

中国图象图形学学会虚拟现实专业委员会

中国仿真学会虚拟技术与应用专业委员会

中国计算机学会职业教育发展委员会

1. **支持单位**

南昌威爱信息科技有限公司

**（五）大赛组委会**

本次大赛成立组委会，组委会下设办公室，具体负责大赛的方案制定、统筹协调、组织实施、社会宣传、各类保障等工作。组委会秘书处设在江西财经大学虚拟现实（VR）现代产业学院。

**（五）评审委员会**

为确保大赛公开、公平、公正，由大赛组委会聘请数虚拟现实行业领军人士、知名学术专家、行业企业导师、产业专家等组成大赛评审委员会。

# 赛道和参赛对象

1.本届大赛比赛形式为“作品赛”，分三个赛道进行：普通高等学校赛道、职业高等学校赛道及企业赛道。

2.凡教育部批准设立的普通高等学校赛道和职业高等学校在校生（2025年10月在校生），不限专业，均可报名参赛。

3.每个团队2-5名同学，设队长1名，指导教师1-2名。

# 参赛作品类型

**一、参赛作品类型**

**（一）应用类**

1组：文化创意（文化+科技融合、艺术+科技融合等）

2组：数字孪生（VR+数字城市、数字化工业、VR+教育等）

3组：智能互动（VR+头盔设备、VR+生活娱乐、VR+游戏、VR+AI等）

4组：VR影视、VR动画、数字动漫、创意短视频

5组：VR军事仿真

6组：其他

**（二）学术类**

1组：自然现象交互仿真；

2组：真实感绘制与可视化；

3组：增强现实、混合现实；

4组：自然人机交互；

5组：其他

**（三）企业赛道**

每支参赛队伍可选取一个题目参赛，企业赛道题目详见附件2。

**注**：**参赛队伍提交的参赛作品，参赛者享有署名权、著作权，组织方享有使用权（包括但不限于信息网络传播权、电子版专有出版权等）。**

# 作品要求及提交

1.本次比赛内容创作不限制工具的使用。参赛内容应该是队员原创作品、独立设计并完成，严禁抄袭、剽窃等行为。不允许用曾经参加其他赛事的获奖作品再次投稿。凡发现抄袭、剽窃等行为，将取消参赛队伍的参赛资格，并追究相关指导教师和参赛单位的责任。

2.作品赛应提交以下材料：

1）参赛报名表（附件2）；

2）不超过5分钟的作品演示视频；

3）不超过20页的作品陈述PPT；

4）带参赛者水印的作品内容、应用安装文件或硬件产品等（可选）；

5）其它支撑作品的材料（可选，非强制性要求）。

3.作品赛提交时间及方式：2025年9月13日前，提交至邮箱jxcj\_vr\_xsb@163.com。

# 赛程安排

大赛分初赛、决赛两个阶段。初赛阶段学生网上提交参赛作品报名表、作品展示Demo、PPT或演示程序，专家网上评审后产生决赛名单。进入决赛队伍将参加现场比赛，优秀作品推荐参加中国虚拟现实大会国赛（报名及注册方式另行通知）。

1.报名及提交参赛作品截止：2025年9月13日

2.初评及公布入围决赛名单：2025年9月14-21日

3.现场决赛时间：2025年9月27日

4.公布获奖名单：2025年9月30日

# 评审方式

秉承“公平、公开、公正”的原则，参赛作品指导教师不得作为初赛及决赛评委，参赛作品不得侵犯第三方知识产权。

（一）初赛

初赛包括三个环节：

1.形式检查：对参赛材料和作品等进行形式检查，对参赛者的有效身份信息进行审核；

2.专家网络评审；

3.公示：根据参赛作品网络评审情况，公示参加决赛的作品名单，并通知参赛团队注册会议。如有异议，可在规定时间内向仲裁组进行申诉。

（二）决赛

决赛包括两个环节：

1.参赛选手现场作品展示和答辩：每个团队答辩时间10分钟。在作品展示、答辩时需要向评审组说明作品创意与设计方案、作品实现技术、作品特色及创新等内容。同时，回答评委的现场提问。在作品评定过程中评委应本着独立工作的原则，根据决赛评分标准，单独给出作品答辩成绩。

2.决赛评审：答辩成绩按评分结果进行排序（普通高等学校赛道、职业院校赛道分别排序），根据大赛奖项设置名额，确定作品奖项的等级。

# 奖项设置

本竞赛根据参赛作品的赛道和类别分别设立：一等奖、二等奖、三等奖、优秀指导教师奖等奖项以及优秀组织奖。

以最终报名成功的队伍为基数，分赛道（企业赛道、普通高等学校赛道、职业高等学校赛道）设置奖项。其中，企业赛道一等奖15%，二等奖25%，三等奖30%；普通高等学校赛道及职业高等学校赛道一等奖10%，二等奖20%，三等奖30%。

根据2025年度中国虚拟现实大赛分配名额，从大赛一等奖队伍中推荐进入中国虚拟现实大赛总决赛名单。

# 联系人

江老师：15170528267（手机）

江西省虚拟现实 江西省虚拟现实(VR) 江西财经大学

教育联盟(盖章） 产业技术创新战略联盟（盖章） （盖章）

2025年5月17日

附件1. 企业赛道题目

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **企业名称** | **命题名称** | **命题内容** |
| 1 | 南昌威爱信息科技有限公司 | AR文创产品 | 以八一、南昌、文旅为设计要点和基础命题，围绕老南昌“七门·九洲·十八坡”背景做故事概要，完成冰箱贴、徽章、明信片或其它类型AR文创产品设计（以上任选一种即可）。要求不得出现虚构、重构重大历史事件，宣传正确价值观，规避人物肖像等问题。 |

附件2 2025年度江西省大学生虚拟现实大赛报名表.docx​

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 团队名称 | ***\*\*大学星航一队*** | | | 作品类型  及组别 | 如：应用类1组 |
| 参赛口号 |  | | | | |
| 作品名称 |  | | | | |
| 院校名称 |  | | | | |
| 院校地址 |  | | | 邮编 |  |
| 领队（组长） |  | 身份证号 |  | 联系电话 |  |
| 通信地址 |  | | | 邮箱 |  |
| 团队成员1 |  | 身份证号 |  | 联系电话 |  |
| 学号 |  | 院系级 | ***信息科学院计算机系17级*** | 邮箱 |  |
| 团队成员2 |  | 身份证号 |  | 联系电话 |  |
| 学号 |  | 院系级 |  | 邮箱 |  |
| 团队成员3 |  | 身份证号 |  | 联系电话 |  |
| 学号 |  | 院系级 |  | 邮箱 |  |
| 团队成员4 |  | 身份证号 |  | 联系电话 |  |
| 学号 |  | 院系级 |  | 邮箱 |  |
| 指导教师 |  | 单位及  职务职称 |  | 联系电话 |  |
| 邮箱 |  |
| 作品简介 | **作品内容说明，以及在开发应用过程中的简短描述文件**  包括：功能性指标、技术方法、使用工具（不超过 500 字） | | | | |
| 创新及实用性 | **参赛作品的优势及特色说明**  包括：创新思路、应用性及前景分析等（不超过 500 字） | | | | |
| **作品承诺**  本人已详细阅读本次大赛的章程，并承诺遵守有关规定。**本人提供的作品为原创作品**，**未曾参加过任何其他相关竞赛**，**保证对参赛作品拥有充分、完全、排他的知识产权，不侵犯他人的任何专利、著作权、商标权及其他知识产权；若有知识产权纠纷或争议，其法律责任由本人自行负责，与大赛主办方无关。**本人的参赛作品如果得以入选，本人同意该作品可由大赛主办单位公开出版、展示、展览、推广宣传和在有关媒体进行报道，参赛团队拥有获奖作品的其它权利。（本承诺内容不得更改）  指导教师署名：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_月\_\_\_\_日  指导教师署名：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_年\_\_\_\_月\_\_\_\_日 | | | | | |