



全国大学生
创新体验竞赛
National Innovation Experience
Competition For College Students

第八届全国大学生创新体验竞赛

National Innovation Experience Competition For College Students

简介



全国大学生创新体验竞赛组委会

2024年11月

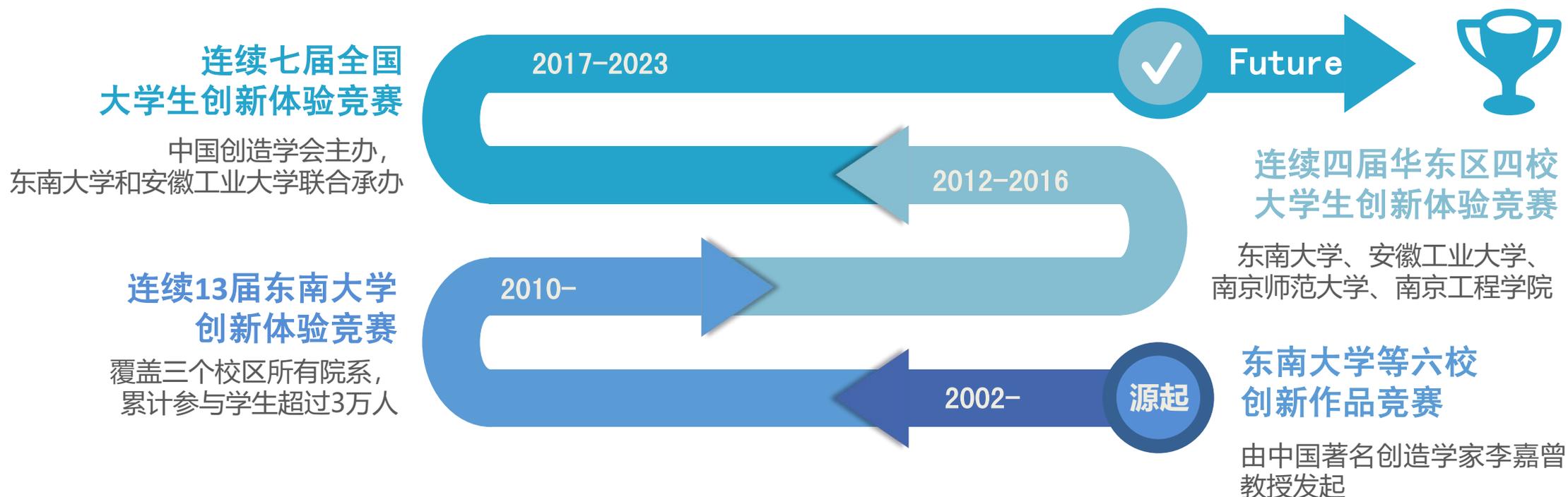


PART 01

竞赛基本信息

- 全国大学生创新体验竞赛，是由经中国科学技术协会、国家科技部、国家民政部批准、发证的中国创造学会主办，东南大学、中国创造学会创新转化分会、中国创造学会创新创业创造专业委员会承办。

全国大学生创新体验竞赛，是面向全体大学生的群众性创新活动，其目的在于激发创新灵感，培养创新思维习惯，提高创新实践能力，孕育创新成果雏形，推进学生课外研学活动的开展。竞赛源于2002年由著名创造学家李嘉曾教授发起的东南大学等六校联合举办的创新作品竞赛。2017年开始至今，全国大学生创新体验竞赛已成功举办六届，累计**612**所高校参与，成为全国大学生优秀创新作品的展示舞台和传递创新意识的重要载体。



体验创新的过程，体验创新的价值

“四个平台”的打造

体验平台：体验创新过程、培养创新习惯

旨在让大学生通过亲身体验，了解创新的价值和意义。赛教融合，构建第二课堂。提供各种创新项目和活动，如创意设想、科技制作、创新实验、创意制作、创业实践等，让大学生在参与的过程中，感受到创新的乐趣和价值。邀请成功的创业者和创新者分享他们的经验和故事，激发大学生的创新热情和兴趣。

展示平台：展示创新作品、共享创新成果

推广成果，助力双创，为大学生提供一个展示和分享创新成果的平台。平台会展示各种创新项目和成果，让更多的人了解和认可大学生的创新价值，为大学生提供更多的支持和帮助。

交流平台：分享创新经验、推进创新活力

为参赛的高校教师和创造学专家学者提供一个交流和分享的平台。分享创造学教育经验和研究成果，促进教师之间的交流和合作。同时提供各种培训和资源，培养教师的跨界整合能力，帮助教师更好地指导和支持学生的创新和创业。

激励平台：持续开展创新转化，实现思维活化、创意孵化、成果商化

除了设立各种竞赛奖项，为大学生提供激励之外，优秀参赛选手还有机会获得组委会提供的专业的创业辅导、投资孵化以及市场对接等服务。从而实现：由创意方案，到科技成果转化，最终实现创业实践的升华。



中国创造学会

China Creative Studies Institute



中国创造学会
China Creative Studies Institute

● 创新转化分会



中国创造学会
China Creative Studies Institute

● 创新创业创造专业委员会



东南大学



东南大学 国家大学科技园
SEU NATIONAL SCIENCE PARK



东南大学成贤学院
SOUTHEAST UNIVERSITY CHENGXIAN COLLEGE



东南大学机械工程学院
(秘书处)



李嘉曾

创始人

中国创造学会原秘书长
澳门特区政府文化遗产委员会委员
竞赛评委会主席
东南大学教授



张志胜

总负责人

中国创造学会副理事长
东南大学成贤学院党委书记
东南大学教授



冷护基

总负责人

中国创造学会副理事长
中国创造学会三创委主任
安徽工业大学教授



贾方

组委会主任

东南大学国家大学科技园总经理
东南大学教授

竞赛简介-终身评委阵容



全国大学生
创新体验竞赛
National Innovation Experience
Competition For College Students



李嘉曾



张志胜



冷护基



贾方



殷俊锋



张增常



刘彦辰



唐殿强



陈爱玲



程根银



于淼



端文新



周芝庭



陈霞



夏志杰



方霞



吕立夏



徐凌志



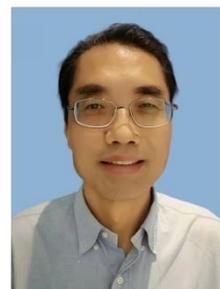
严寒



冯崇毅



高海涛



陈胜军



吴娟



李磊



夏五四



温海营

竞赛简介 - 创新转化分会常务委员



全国大学生
创新体验竞赛
National Innovation Experience
Competition For College Students

1	主任委员	张志胜	东南大学成贤学院	党委书记、教授
2	常务副主任委员	罗纯	硅湖职业技术学院、上海应用技术大学	副校长、民盟副主委、教授
3	副主任委员	温海营	东南大学	副教授、硕士生导师
4	副主任委员	夏志杰	江苏南高智能装备创新中心有限公司	总经理、教授，俄罗斯工程院外籍院士
5	副主任委员	尤芳达	马来西亚拉曼大学	校长，教授，马来西亚科学院院士
6	副主任委员	贾方	东南大学国家大学科技园	总经理、教授东南大学教授
7	副主任委员	程林	南京市江宁实验小学	党总支书记、小学高级教师
8	副主任委员	朱翠兰	东北大学	创新创业学院项目部部长、研究员
9	副主任委员	沈汪兵	河海大学	教授
10	副主任委员	周国华	苏州徕卡节能电气技术有限公司	总经理
11	副主任委员	黄林	杭州贝腾科技有限公司	董事长
12	副主任委员	孟羊	上海沪乐贸易有限公司	总经理
13	副主任委员	闫循华	北京中科致远科技有限责任公司	董事长、教授级高级工程师
14	副主任委员	张宏超	上海添橙投资管理有限公司	董事长
15	副主任委员	尹必峰	江苏大学	教务处 处长、教授
16	副主任委员	黄艳丽	中南林业科技大学	家居与艺术设计学院副院长、博士、教授
17	副主任委员	马颖蕾	上海新微科技发展有限公司	副总经理、高级工程师
18	副主任委员	魏晓雨	上海家潭投资管理咨询有限公司	总经理
19	副主任委员	蒋公宝	上海陇爱文化传播有限公司	董事长
20	副主任委员	蔡中奇	上海立达学院	常务副校长
21	秘书长	羊栋	东南大学成贤学院	电子与计算机工程学院副书记
22	副秘书长	徐昕	江苏南高智能装备创新中心有限公司	总监、高级工艺美术师
23	副秘书长	曹加文	硅湖职业技术学院	学工处副处长、创新创业办副主任，副教授
24	副秘书长	易欣	华南农业大学	团委副书记、副教授、博士、硕导
25	副秘书长	吴亮	东华大学	服装与艺术设计学院系主任、副教授
26	副秘书长	严寒	江苏省高档数控机床与成套装备创新中心	副主任
27	副秘书长	王有月	南京市教育局	职教教研室信息中心主任、中学高级教师
28	副秘书长	刘峰	马鞍山市工业设计协会、安徽宜飞思工业设计有限公司	执行会长、总经理 高级工艺美术师
29	副秘书长	陈建生	上海应用技术大学	公共艺术系主任、副教授
30	副秘书长	汪丽	上海外国语大学	国际工商管理学院党委副书记、副教授
31	副秘书长	陈媛媛	南京邮电大学	副院长、副教授、硕导
32	副秘书长	李文豹	重庆移通学院	副校长、副教授
33	副秘书长	丁锋	南昌理工学院	校党委委员、副校长、副教授
34	副秘书长	鲁艳芹	山东第一医科大学	研究员、博导

竞赛简介 - 往届竞赛数据



全国大学生
创新体验竞赛
National Innovation Experience
Competition For College Students

首届

42所高校
18省

第二届

36所高校
16省

第三届

60所高校
22省+海外

第四届

106所高校
24省+海外

第五届

119所高校
27省

第六届

330所高校
30省+海外7国

第七届

396所高校
30省+海外1国



第七届：**396所高校**，**4056组作品**参赛，1万多名高校师生积极参与。共有**1075组**作品入围**全国赛**。

01 参赛对象

- 全日制高等院校在校研、本、专科生（含2025应届毕业生）、海外同等层次学生
- 所有参赛者均需以所在学校为单位，集体报名，不接受个人报名

02 报名要求

参赛院校根据本单位情况，组织校内选拔，并由学校有关负责部门或院系推荐报名参赛。参赛院校指定一名教师作为联络员，指导参赛学生填写各项申报材料，全校汇总后统一上报至大赛区域赛组委会秘书处。

03 参赛数量

- 每个主题各高校参赛作品数一般不超过10项
- 校内赛超过200人的学校，可以申请增加参赛作品数
- 组委会根据各校的情况和全国参赛规模，做名额调整

04 提交要求

- (1) 参赛作品应是参赛学生的原创作品，尚未对外发布过，更不得抄袭剽窃；该作品，除了参加本赛事的各级选拔赛外，未参加过校级以上比赛；不得侵犯第三方的知识产权。凡涉及侵犯知识产权行为的，均由参赛者本人承担一切后果，与大赛无关，且大赛组委会有权取消其参赛资格；
- (2) 参赛作品应遵守中华人民共和国相关的法律法规；不得出现政策倾向性和违反公序良俗的思想错误；应尊重民族、性别、宗教信仰等，不得包含歧视性内容；
- (3) 实物作品保管工作，由参赛队伍自行负责，组委会不负责；
- (4) 提交的所有视频和文字材料，请参赛者自留底稿，组委会不予退还。

05 知识产权保护

- (1) 参赛作品应为参赛学生的原创作品，参赛作品不得侵犯任何第三方的知识产权，不得涉及国家秘密。如有违反，一切后果由参赛团队和相关责任人负责承担，与大赛无关，且大赛组委会有权取消其参赛资格；
- (2) 该作品除参加本赛事的各级选拔赛外，未参加过任何校级以上的其他比赛，且尚未在任何渠道对外发布；
- (3) 参赛作品的知识产权归设计和制作该作品的参赛师生所有。但，大赛组委会对所有参赛作品享有保存、公开展示和授权出版的权利。

第八届大学生创新体验竞赛旨在激发大学生的创新思维，促进科技与城市文化的融合，鼓励大学生在探索城市内涵的基础上，跨越传统界限，寻找新的创新点。通过本次竞赛，我们期望能够挖掘出突破传统思维模式，具有前瞻性、引领性、商业或实用价值潜力的创新作品。

同时，我们高度重视大学生的体验环节。在竞赛过程中，我们将为参赛者提供丰富的实践机会和互动平台，使他们能够亲身参与到作品的创新转换与可实现性的探索中。我们鼓励参赛者将理论知识与实践经验相结合，通过实际操作和体验来验证和完善他们的创新想法，从而培养出既有创新精神又有实践能力的高素质人才。

01

**主题一
创意设计**

日积月累培养习惯

02

**主题二
创新制作**

身体力行创造价值

03

**主题三
创业计划**

业勤行思擘画未来

01

主题一 创意设想

日积月累培养习惯

主题一 创意设想

日积月累培养习惯

1、作品要求：

本主题旨在鼓励学生养成创新思维的习惯。在日常生活中，抓住创意灵感，改变身边世界；在科学研究中，敢于创新突破，提升攻坚能力。在日积月累中，体验创新的魅力——让创新成为习惯。

鼓励学生“每日一观察，每日一设想”，要求参赛选手在一个月（连续 30 天）时间内，每日记录一个自己的创意设想，需要图文并茂。该创意设想，没有时空的限制，既可以是身边常见的事物，也可以是天马行空关于未来的幻想；没有形式的限制，既可以是灵光一现的金点子，也可以是深思熟虑的创新方案。

创意产品设计**内容参考**：

- 创意产品设计：参赛者可以围绕城市文化内涵，设计具有创新性和实用性的产品，如城市纪念品、公共设施、环保用品等。
- 服务创新项目：鼓励参赛者提出针对城市生活需求的服务创新项目，如智慧旅游、社区互助、健康管理等，以提升城市居民的生活质量。
- 技术应用展示：支持参赛者运用新技术、新材料、新工艺等，在城市规划、环境保护、交通出行等领域进行创新应用，展示科技对城市未来的影响。

2、提交形式：

参赛选手的通过竞赛小程序提交参赛作品，提交**2个PDF文件**。

- (1) **PDF文件1**：完整的 30 个创意设想，每个创意单独一页排版，格式请参照：《附件3：每日一设想（创意）记录册（主题一）》；
- (2) **PDF文件2**：由指导教师择优推荐的7个创意作品，每个创意单独一页排版，并补充设计亮点。内容可包含(但不限于)：作品名称、创意来源、创意描述、设计草图、设计样图、独创设计说明等内容。

竞赛主题一：创意设计（作品要求、参赛要求）



全国大学生
创新体验竞赛
National Innovation Experience
Competition For College Students

主题一 创意设计

3、参赛人员要求：主题一每组作品仅允许一位参赛选手参与，并配备指导教师一名。

4、作品要求：

内容可包含(但不限于)：作品名称、创意来源、创意描述、设计草图、设计样图、独创设计说明等内容。

《附件3：每日一设想（创意）记录册（主题一）》排版参考

《中医理念移动体检机》

创意描述：通过将传统中医的诊断方法“望闻问切”数据化、智能化，实现中医诊断的快捷化，简化通过一台机器就可以快速检测身体状况。机器主要应用在医院的公共位置，病人可以自主进行检测，检测结果也可以辅助医生进行诊断。

中医理念 体检机

中医在我国源远流长，已经应用了几千年的历史。中医诞生于原始社会，春秋战国时期中医理论已基本形成，并开始不断充实发展。中医在发展过程中，确立了望、闻、问、切四大诊法，并形成了独特的理论体系和丰富的临床实践。中医诊断学是研究中医诊断原理、方法和应用的一门学科。随着现代科学技术的进步，中医诊断学也在不断创新和发展。本产品就是运用现代科技手段，将中医诊断学中的“望闻问切”四大诊法进行智能化、科技化、设备化。

设计目标 中医的诊断手段

中医的主要诊断方法就是“望闻问切”四诊。望诊是指医生通过视觉观察病人的面色、舌苔、形体、神态等，以了解病情。闻诊是指医生通过听觉和嗅觉来了解病情。问诊是指医生通过询问病人的病史、症状、饮食、起居等情况来了解病情。切诊是指医生通过触摸病人的脉象、皮肤、手足等来了解病情。本产品就是运用现代科技手段，将中医诊断学中的“望闻问切”四大诊法进行智能化、科技化、设备化。

设计概述

1. 此产品将中医理论和现代科技相结合，要具有创新性和科技感，并且易操作。
2. 要实现多种中医诊断手段的集成，提供个性化的治疗方案，提高患者体验。
3. 利用如传感器技术、信号处理技术、数据库分析技术等来实现中医现代化和科技化。
4. 高精度诊断，快速操作，数据可视化，智能化决策辅助。

产品使用图

望：通过摄像头捕捉患者的面部信息，通过分析患者的面色、舌苔、形体、神态等，以了解病情。闻：通过麦克风捕捉患者的呼吸声、咳嗽声和语音。问：通过触摸屏和语音交互，收集患者的基本信息。切：本产品通过传感器，收集患者的脉象、皮肤、手足等信息。AI：AI分析接收到的信息并做出诊断，通过语音和屏幕显示诊断结果，并给出相应的治疗建议。

作品三视图

户外送货者 降温通风设计

Outdoor cooling-system

设计说明

随着“最后一公里”配送小哥群体成为城市发展的主力劳动者，在高温炎热的天气，容易导致中暑导致的热射病。基于送货员高温作业环境下的降温装备研究设计应运而生。结合送货员群体作业特征，对送货员的头盔、便携电风扇、车载箱进行功能改良设计，设计出一套降温系统，以达到降温、便携、轻量化一体的装备设计。

设计背景

长则在户外作业的工作人员，在高温环境下容易出现中暑、脱水、疲劳、头痛、头晕、恶心、呕吐、心悸、胸闷、呼吸困难、意识模糊、昏迷等严重症状。

产品展示

- 头盔降温：1. 内置Type-C接口的大功率2. 可拆卸式电风扇
- 便携电风扇：1. 轻便小巧，Type-C接口2. 可拆卸式便携电风扇
- 车载电风扇：1. 可拆卸式便携电风扇2. 可拆卸式电风扇

场景展示

特殊儿童智能评估和康复训练 KIKO AI认知机器宠物

一起玩吧

KIKO是一款特殊儿童的AI认知机器宠物。通过一对一的数字化平视系统和智能评估，为2岁以上、认知发育年龄小于2个月的儿童提供个性化的评估和个性化的康复训练。通过AI评估和定制训练改善其儿童的社会适应能力，KIKO-AI认知机器宠物通过程序驱动，适应不同儿童的认知状态，模拟了常规训练外观，让儿童更能接受与感受。KIKO结合了基本的人工智能算法、海量的素材内容以及海量随机策略，为儿童提供个性化、交互式、以及多场景的训练体验，让儿童在轻松开启专业的康复治疗。

产品特点

- 体积小重量轻
- 自动回充功能
- 运动越障能力
- 磁吸底座充电

瓷澜

Sound of porcelain

项目简介

1. 设计背景：随着消费升级和文化自信的提升，消费者对高品质、有文化内涵的产品品牌有着更高的要求。本项目旨在通过设计提升瓷澜品牌的文化内涵，提升品牌形象，增强消费者对瓷澜品牌的认知和忠诚度。本项目旨在通过设计提升瓷澜品牌的文化内涵，提升品牌形象，增强消费者对瓷澜品牌的认知和忠诚度。
2. 设计思路：以产品品牌设计的方式提升瓷澜品牌。通过品牌定位、品牌识别、品牌传播、品牌体验等环节，全面提升瓷澜品牌的文化内涵。通过品牌定位、品牌识别、品牌传播、品牌体验等环节，全面提升瓷澜品牌的文化内涵。
3. 方案优势：▲品牌故事：通过品牌故事提升瓷澜品牌的文化内涵。▲品牌识别：通过品牌识别提升瓷澜品牌的文化内涵。▲品牌传播：通过品牌传播提升瓷澜品牌的文化内涵。▲品牌体验：通过品牌体验提升瓷澜品牌的文化内涵。

品牌识别

品牌识别系统包括：品牌标志、品牌色彩、品牌字体、品牌辅助图形、品牌应用规范等。

品牌传播

品牌传播策略包括：品牌定位、品牌识别、品牌传播、品牌体验等。

品牌体验

品牌体验策略包括：品牌故事、品牌识别、品牌传播、品牌体验等。

主题一 创意设想

5、评分标准

每组作品按照以下四个方面进行考量打分，满分 100 分。

(1)创新性 (30%)：作品的设计是否新颖，在设计、功能、应用场景等方面具有独特的创意元素，突破传统思维模式，具有前瞻性和引领性。作品在技术实现上是否采用了新的技术、方法或工具，是否能够有效整合不同领域、技术或文化元素，形成具有创新性的融合体，创造出额外的价值或新的体验。

(2)可行性 (25%)：作品的技术实现是否稳定、可靠，无明显的技术漏洞或缺陷。用户体验是否良好，界面友好，操作简便。作品在实际应用中是否具有一定的商业或实用价值。

(3)科学性 (20%)：作品所依据的理论、方法是否科学、合理，是否有充分的依据和证据支持。作品的研究过程是否严谨、规范，是否符合科学研究的基本要求。作品的结论是否基于充分的实验数据和分析得出，具有可靠性和可信度。

(4)作品完整性 (25%)：作品的各个部分是否齐全，无遗漏。作品的结构是否合理，逻辑是否清晰；作品的设计表达，即图片、说明、呈现的排版形式是否完备，能够充分展示作品的特点和优势，同时富有创新性和美观性。

02

主题二 创新制作

身体力行创造价值

主题二 创新制作

身体力行创造价值

1、作品要求：

本主题旨在鼓励学生提高创新实践的能力。围绕主题提出创意设想，通过详细设计和动手制作，最终转化为**实物**。在身体力行中，体验创新的价值。

要求参赛者运用**废弃物**（易拉罐、废塑料、废纸、废木材等）为主要材料（即超过 60%），或使用**新技术、新材料、新工艺**，经过创造性的设计和动手制作，形成有价值的作品（机械装置、电子产品、艺术品等）。

2、提交形式：**1个参赛作品排版图片（jpg格式）、1个作品视频介绍 mp4 格式**

(1) **参赛作品排版图片**1张（图片可包含：作品名称、创意来源、制作过程、作品的价值与意义以及心得体会、作品材料、作品实物照片等内容，并排版制作。图片格式为jpg图，精度为300dpi，文件大小不低于3MB；）

(2) **作品视频介绍**（采用 mp4 格式，大小不超过 20M，时长不超过2 分钟，该视频为加分项，非必须）

3、**参赛人员要求**：主题二需以团队报名，团队人数**不超过3人**，指导教师人数**不超过1位**；每位参赛选手参加团队总数不得超过2个，其中担任队长职务不得超过1次。

主题二 创新制作

4、作品要求：

图片可包含：作品名称、创意来源、制作过程、作品的价值与意义以及心得体会、作品材料、尺寸、作品实物照片等内容，并排版制作

《锂电池充电的收录一体机》

创意来源：008年汶川大地震，我国空投 17 万收音机以支持救援。由于收音机电波信号转换接受技术十分稳定，所有信号范围内的收音机都能准确的接收信号，因此收音机在自然环境恶劣时的作用十分显著。

因此，决定制作一台可以利用锂电池进行蓄电的收音录音一体机。这台设备承担着两项作用，考虑到续航问题，我们采用了蓄电，并且将铝空气电池作为蓄电的一个充电设备。蓄电具有续航时间长等功能，可以在较长一段时间内维持设备的运转。采用铝空气电池充电可以有效解决由于震后基础设施破坏，无法使用普通充电设施充电这一问题。

收音
这台收录一体机可以在自然条件恶劣的情况下接收信号，及时了解外界消息。

录音
在灾区中，可以帮助记录下声音，被重复播放，能大大节省体力，增加救援效率。

锂电池充电的收录一体机
总质量：约1.5kg
工作电压：3.3-4mA
工作电压：3V
单个铝-空气电池的电流：最大8mA
单个铝-空气电池的电压：约0.5V-0.6V
锂电池串联后对蓄电地进行充电时的电压：1.661V

材料展示
我的作品主要采用废旧纸筒、电线、锡纸、易拉罐等废旧材料，废品利用率达50%以上。

作品组成
废旧纸筒
废旧电线
废旧锡罐等

作品价值与意义
1. 节能环保：废旧物品回收利用，可以减少资源浪费，降低环境污染。
2. 技术创新：将废旧物品改造为实用的电子产品，体现了创新精神和实践能力。
3. 社会意义：通过作品展示，可以唤起人们对废旧物品回收的重视，推动绿色生活理念的普及。

心得体会
1. 团队合作：在制作过程中，团队成员分工明确，互相协作，共同克服困难，最终完成了作品。
2. 坚持不懈：面对制作中的种种挑战，我们没有放弃，而是迎难而上，最终取得了成功。
3. 学以致用：将课堂上学到的理论知识运用到实际制作中，让我深刻体会到了学习的意义。



作品名 小孩与大人

Title

作者 李岚程

Designer

指导老师 吴亮

Tutor

作品类别 装置

Category

作品说明 “小孩”的世界中，充满单纯的想法，只需要积木等玩具就能获得满足感；而在“大人”的世界里，总是要考虑很多东西，复杂的事情充斥着生活。时光擦肩而过，“小孩”终究会变成“大人”，“小孩”与“大人”是否彼此看见。

Description

《“遇蛇”传统掐丝戏剧头像》

设计理念：

以古代青白蛇传说为主题，参考中国传统戏剧脸谱进行设计。在遵循传统戏剧脸谱形制的基础上，融入鳞片、图腾、蛇信子等元素，以海浪与金山寺作为后置背景，利用传统掐丝、点布等工艺以及现代热缩片工艺进行制作，碧玉、流苏等为点缀，营造丰富的层次感，兼具艺术性与故事性。可应用于古风摄影、戏剧表演、科普讲解、潮流出街等多种场景。

创作过程

1. 构思与选材：确定主题，收集传统戏剧脸谱资料，选择适合的材质和颜色。

2. 设计与制作：根据脸谱形制进行设计，运用掐丝、点布等工艺进行制作。

3. 装饰与完成：添加流苏、碧玉等装饰，完成作品的制作。

作品欣赏·佩戴效果

作品欣赏·整体

“遇蛇”传统掐丝戏剧头像

Part.1 作品展示
作品二：<The sea>

THE OCEAN IS CRYING FOR YOU

作品展示
作品中的海洋是用石英砂和颜料以及废弃毛线编织而成的，沙滩则是用废弃毛线编织而成。海洋上方的漂浮物也是用废弃毛线白色污染、桶圈是铁丝制成。寓意海洋和生物正遭受白色污染以及人类掠夺的磨难，呼吁人类关注海洋生态。

细节展示

作品名称 《The Sea》

作者 王明月

指导老师 张美萍

作品类别 编织艺术

作品说明： 作品着眼白色污染以及海洋桶圈海洋做向外“蔓延”状，想要表达海洋正在向人类“求救”，旨在呼吁人类关注海洋问题，保护海洋。

《家庭服务型智能车——龙吟号》

创意说明：现预想通过废物利用，创作出家庭服务型智能车，具备接入 wifi 与其他智能设备交互的能力，通过手机终端实时查看居家的环境数据，既可以远程遥控本车完成家庭任务，也可以自定义小车每天的任务，让其自主工作，并且实时将进程通过云端传回用户终端。

- 本作品的特点体现在以下几个方面：
- 1、家庭服务型智能车能够接入 wifi，与家里的其他智能设备实时交互。
 - 2、手机终端可视化远程实时控制。
 - 3、空气加湿，实时检测家里的环境湿度，自动启停自制空气加湿器。
 - 4、智能控制风扇实现室内通风换气功能。
 - 5、储水器水量检测，到达低水位时，发出警报提醒用户补充水源。
 - 6、自主避障，路径规划前往设定地点给植物浇水，可自定义任务。
 - 7、实时检测家里是否发生火情，可以实时在终端通知用户。
 - 8、可全天候工作，有效提高人们的居家舒适度。

上电效果展示

WiFi模块
Arduino控制板
PCB主控板

主题二 创新制作

5、评分标准

每组作品按照以下四个方面进行考量打分，满分 100 分。

(1)创新性 (30%)：作品的设计是否新颖，在设计、功能、应用场景等方面具有独特的创意元素，突破传统思维模式，具有前瞻性和引领性。作品在技术实现上是否采用了新的技术、方法或工具，是否能够有效整合不同领域、技术或文化元素，形成具有创新性的融合体，创造出额外的价值或新的体验。

(2)可行性 (25%)：作品的技术实现是否稳定、可靠，无明显的技术漏洞或缺陷。用户体验是否良好，界面友好，操作简便。作品在实际应用中是否具有一定的商业或实用价值。

(3)科学性 (20%)：作品所依据的理论、方法是否科学、合理，是否有充分的依据和证据支持。作品的研究过程是否严谨、规范，是否符合科学研究的基本要求。作品的结论是否基于充分的实验数据和分析得出，具有可靠性和可信度。

(4)作品完整性 (25%)：作品的各个部分是否齐全，无遗漏。作品的结构是否合理，逻辑是否清晰；作品的设计表达，即图片、说明、呈现的排版形式是否完备，能够充分展示作品的特点和优势，同时富有创新性和美观性。

03

主题三 创业计划

业勤行思擘画未来

主题三 创业计划

业勤行思擘画未来

1、作品要求：

本主题旨在鼓励学生投身创新成果的孵化，在业勤行思中，体验创新的价值——擘画美好未来。提出针对城市生活需求的服务创新项目，提交一份“创业计划书”。创业内容需贴近民生，展示大学生对城市内涵的深入理解与创新探索。如以创新为驱动，在智能制造、人工智能、大数据、新能源、新材料、环保、文化创意产品、社会服务、智慧旅游、社区互助、健康管理、现代农业等领域。参赛作品应具有一定的创新性、实用性和市场潜力，能够解决实际问题或提升用户体验。参赛作品需提交详细的创新点阐述、设计方案、技术实现说明及市场调研报告、以及该团队成员在该项目中体验和贡献的创新价值等。

2、提交形式：2个 PDF 文件

- (1) 创业计划书的 PDF 文件
- (2) 《附件4-创业计划-作品申报书（主题三）》PDF 文件。

3、参赛人员要求：

主题三可以以团队报名，团队人数**不超过3人**，指导教师人数**不超过2位**。

主题三 创业计划

4、**创业创意组**和**创业实践组**创业计划书的撰写内容区别：

创意组和创业组在创业计划书的撰写上存在一些区别，主要体现在计划书的重点、内容侧重点以及所展示的项目阶段上。以下是对这两者的详细对比：

创业创意组(创意组)

- 定义与特点：创意组的项目通常具有较好的创意和较为成型的产品原型或服务模式，但往往还未完成工商登记注册。计划书应侧重于展示项目的创意点、技术可行性、市场潜力以及初步的商业模式等。
- 计划书内容侧重点：
 1. 项目概述：简要介绍项目的背景、目的和愿景。
 2. 创意描述：详细阐述项目的创意点，包括技术创新、服务模式创新等。
 3. 市场分析：分析目标市场的规模、竞争情况、市场趋势等，并论证项目的市场潜力。
 4. 商业模式：初步描述项目的商业模式，包括收入来源、成本控制、盈利模式等。
 5. 技术可行性：说明项目所需的关键技术及其实现路径，以及技术上的优势和壁垒。
 6. 团队介绍：介绍团队成员的背景、技能和经验，以及团队在项目中的角色和分工。
- 展示的项目阶段：

创意组的项目通常处于初创阶段，计划书主要展示项目的创意和初步规划。计划书应突出项目的创新性和市场潜力，以吸引投资者的关注和支持。

创业实践组(创业组)

- 创业组的项目通常已经完成了工商登记注册，并可能已经有了一定的运营基础和业绩。计划书应更侧重于展示项目的运营情况、财务状况、市场拓展计划以及未来发展规划等。
- 计划书内容侧重点：
 1. 项目概述：同样需要简要介绍项目的背景、目的和愿景。
 2. 运营情况：详细描述项目的运营现状，包括产品或服务的推广情况、用户反馈、市场份额等。
 3. 财务状况：提供项目的财务报表，包括收入、成本、利润等关键财务指标，并分析项目的盈利能力和财务稳定性。
 4. 市场拓展计划：阐述项目未来的市场拓展计划，包括目标市场、营销策略、销售渠道等。
 5. 未来发展规划：描述项目未来的发展方向和规划，包括技术创新、市场拓展、团队建设等方面的计划。
 6. 风险评估与应对措施：分析项目可能面临的风险和挑战，并提出相应的应对措施。
- 展示的项目阶段：

创业组的项目通常已经有了一定的运营基础和业绩，计划书更侧重于展示项目的运营成果和未来发展规划。计划书应突出项目的盈利能力和市场前景，以证明项目的可行性和投资价值。

主题三 创业计划

5、评分标准

每组作品按照以下四个方面进行考量打分，满分 100 分。

(1)创新性 (30%)：作品的设计是否新颖，在设计、功能、应用场景等方面具有独特的创意元素，突破传统思维模式，具有前瞻性和引领性。作品在技术实现上是否采用了新的技术、方法或工具，是否能够有效整合不同领域、技术或文化元素，形成具有创新性的融合体，创造出额外的价值或新的体验。

(2)可行性 (25%)：作品的技术实现是否稳定、可靠，无明显的技术漏洞或缺陷。用户体验是否良好，界面友好，操作简便。作品在实际应用中是否具有一定的商业或实用价值。

(3)科学性 (20%)：作品所依据的理论、方法是否科学、合理，是否有充分的依据和证据支持。作品的研究过程是否严谨、规范，是否符合科学研究的基本要求。作品的结论是否基于充分的实验数据和分析得出，具有可靠性和可信度。

(4)作品完整性 (25%)：作品的各个部分是否齐全，无遗漏。作品的结构是否合理，逻辑是否清晰；作品的设计表达，即图片、说明、呈现的排版形式是否完备，能够充分展示作品的特点和优势，同时富有创新性和美观性。

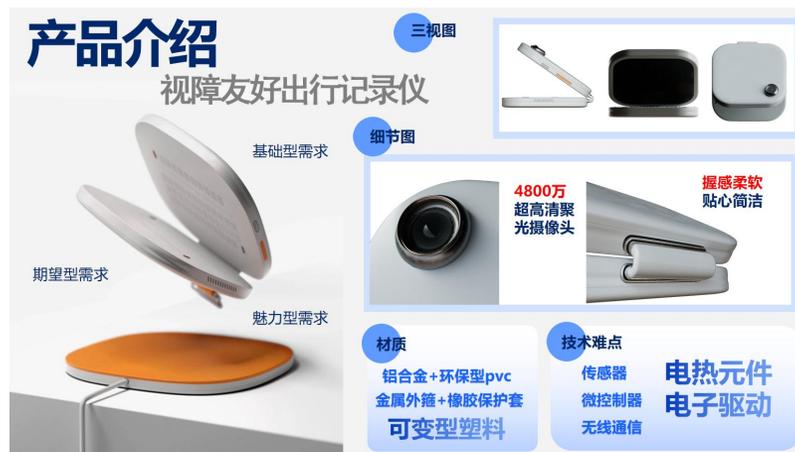
6、创业计划书内容参考：

例1：主题三可以在主题一30个创意作品内，找一个创意，扩展撰写一份创业计划书。

重点考察以下4个内容：

1. 有没有做市场调查？
2. 商业模式是什么？
3. 财务分析是什么？
4. 每位团队成员的贡献与体验是什么？

创业创意组-参考案例1



该创业计划书源自主题一三竞赛中，由参赛选手从30个创意作品中精心挑选出的一个杰出创意，并经过扩展与深化而成。它充分展现了参赛选手勇于突破传统思维模式的束缚，展现出一种前瞻性和引领性的创意思维。这份计划书不仅凝聚了选手的心血与智慧，更体现了他对未来市场的敏锐洞察力和创新精神。

竞赛主题三：创业计划

NEC 重庆移通学院

云端会展——基于互联网技术打造的新型会展营销模式

参赛团队：01—重庆移通学院—云端会展团队
参赛时间：2024年五月

—创新传统会展模式，变革会展发展方向—

1

NEC 重庆移通学院

目录

Directory

- 01 项目背景
- 02 项目介绍
- 03 市场分析
- 04 运营分析
- 05 财务分析
- 06 风险管控
- 07 团队介绍

2

NEC 重庆移通学院

01 项目背景

3

NEC 重庆移通学院

1-1 项目背景

重庆与部分省会会展数量占比对比

重庆会展企业涉展行业

重庆本地会展行业存在需求大、场次少、结构多元化、专业人才短缺。

4

NEC 重庆移通学院

02 项目介绍

5

NEC 重庆移通学院

2-1 项目介绍

项目模式 云端会展项目：“好物+”新型会展营销模式
依托“一”核心，引进“三”主体而形成，引进互联网技术

项目流程 政府授权→展商入驻→互联网技术搭建→会展呈现

项目进展 已成功与新疆维吾尔自治区商务厅、重庆市商务委员会、重庆市巴南区人民政府建立合作关系，并成功举办首届“新疆好物进巴南”（巴南站）活动，与山东省、云南省、河南省、陕西省等多个商务委员会达成初步合作意向。

6

NEC 重庆移通学院

2-2 会展现场数据

日均人流量超过1000人，累积交易额突破200,000元

7

NEC 重庆移通学院

2-3 展商意见反馈

结合部分展商、消费者的信息反馈，进而提高“好物+”会展营销模式的未来发展

8

创业创意组-参考案例4: 云端会展案例

该作品推荐理由：该作品具备可行性、科学性，同时该创业计划书作品完整性呈现良好（详细介绍了项目背景、项目介绍，市场分析，运营分析，财务分析，风险管控和团队介绍）

NEC 重庆移通学院

2-4 互联网+会展

项目技术突破

项目：大数据分播技术、LED交易大屏、多个时段直播、效果再分析

优势：大数据分播技术、LED交易大屏、多个时段直播、效果再分析

劣势：技术更新迭代快、人才短缺、资金投入大、运营成本高、市场竞争激烈

机会：政策支持、市场需求大、技术成熟、人才储备丰富

威胁：行业竞争激烈、技术更新快、人才流失、资金链断裂

9

NEC 重庆移通学院

03 市场分析

10

NEC 重庆移通学院

3-1 目标市场

“好物+”会展营销模式提出，并进入会展市场

引进具有地域特色产品

引进互联网技术，打造数字云平台

打造社交公共展服务平台

实现数字会展营销全场景覆盖

最终成为新型会展领域的领军企业

11

NEC 重庆移通学院

3-2 服务群体

政府牵头+企业承办

互联网+会展服务→乡村振兴的发展

现阶段，重庆易斯特会展服务有限公司，已提供超过50人的稳定就业岗位，超过200人的临时岗位，同时带动新就业群体农村企业经济增长超过15%，受众居民平均收入提高400元。

12

NEC 重庆移通学院

3-3 竞争分析

SWOT分析

优势 (Strengths): 1. 技术先进 2. 政策支持 3. 市场需求大 4. 地域特色突出 5. 创新会展模式

劣势 (Weaknesses): 1. 资金投入大 2. 运营成本高 3. 市场竞争激烈 4. 人才短缺 5. 技术更新快

机会 (Opportunities): 1. 政策支持 2. 市场需求大 3. 技术成熟 4. 人才储备丰富

威胁 (Threats): 1. 行业竞争激烈 2. 技术更新快 3. 人才流失 4. 资金链断裂

13

NEC 重庆移通学院

04 运营分析

14

NEC 重庆移通学院

4-1 运营分析

运营“三步走”战略

- 01 运营前期：搭建基础设施
- 02 运营中期：引进互联网技术，增强用户体验
- 03 运营后期：构建线上线下系统，进行会展后期跟踪

15

NEC 重庆移通学院

4-1 运营分析

运营前期

搭建线上预约

搭建现场VR特色展区

16

竞赛主题三：创业计划



全国大学生
创新体验竞赛
National Innovation Experience
Competition For College Students

创业实践组-参考案例1

现代农业领域案例

推荐理由：该项目深度聚焦于现代农业产品的开发与服务创新，精心打造了一个因地制宜、高效可行的商业模式。项目背景阐述清晰，运营情况介绍详尽，生动展现了项目团队对现代农业发展的深刻理解与前瞻布局。



竞赛主题三：创业计划



全国大学生
创新体验竞赛
National Innovation Experience
Competition For College Students

《智焊大师》



智焊大师-智能辅助手工电弧焊装置

- 智能控制 >>>> 辅助焊接
- 便携操作 >>>> 人机合一
- 大师系统 >>>> 传承技艺

产品为国内外首创利用智能技术解决手工电弧焊过程3大技术痛点，经国家知识产权局专利查新，8项创新性，拥有9项新颖性。



创业实践组-参考案例2

推荐理由：此案例为第五届创新竞赛获奖作品，推荐理由：该项目为自主研发的智能辅助手工电弧焊装置，现已更新到第四代产品，且已拥有多项专利，广泛运用在造船、车辆和飞机集成装配等“国之重器”制造中。体现国家创新驱动发展，从“中国制造”走向“中国智造”的技术创新。

本产品结构紧凑，便于操作和携带，集成智能辅助手工焊接控制系统和焊接参数推荐大师专家系统，可实现智能辅助手工电弧焊全过程，并实时提供最为合理的焊接工艺参数。

作品描述：国家创新驱动发展，从“中国制造”走向“中国智造”需要大力弘扬工匠精神，倡导技术创新。智焊大师，一种自主研发的智能辅助手工电弧焊装置，现已更新到第四代产品，广泛运用在造船、车辆和飞机集成装配等“国之重器”制造中。智焊大师结构紧凑，便于操作和携带，集成智能辅助手工焊接控制系统和焊接参数推荐大师专家系统，可实现智能辅助手工电弧焊全过程，并实时提供最为合理的焊接工艺参数。

研发历程



销售合同



截止目前累计销售合同已达 210.47万元

产品研发——技术成果



引领教育及带动就业

- 项目团队毕业后，通过学校创业平台政策支持，入驻学校大学科技园，培养创新能力。
- 项目通过多学科深度融合，坚持创新驱动创业，创业带动就业。
- 项目参与多地产学研建设，多学科交叉学习，坚持创新创业。



设计师：王庆翔 江苏海事职业技术学院
指导教师：唐杰

竞赛主题三：创业计划



全国大学生
创新体验竞赛
National Innovation Experience
Competition For College Students

《你的依睐——智能电子盲文教学娱乐装置》

BLIND READER

你的依睐

智能电子盲文教学娱乐装置

指尖之上·视界之外·不止光明

独创：通过盲文编码转换技术结合微电流刺激的方法实现盲文的在线阅读

在此基础上增加语音朗读功能，同时创新性地加入盲文益智游戏的设计

创业实践组-参考案例3

推荐理由：该项目是一款集智能电子与盲文教学娱乐于一体的创新装置，其独特之处在于：巧妙融合了盲文编码转换技术与微电流刺激原理，开创性地实现了盲文的在线即时阅读体验，创新性地融入了盲文益智游戏设计，寓教于乐，极大地丰富了盲人群体的学习与生活。

该创业计划书所呈现的几大核心技术、生产经营链条完善而紧密，宛如一座稳固的效益“金字塔”，从产品设计、生产制造到市场推广、客户服务等各个环节均得到了详尽规划与合理安排。这一作品不仅充分满足了竞赛对于创新性、可行性与科学性的高标准要求，更在作品完整性方面展现出了卓越的水准。

核心技术1：编码技术

授权软件著作权8项，著作权人均为团队学生

2022年通过工信部SJT/11740国家电子行业标准认证

2021年通过工信部SJT/11743国家电子行业标准认证

2022年获批教育部产学研课题（大唐移动）学生署名

核心技术2：驱动电路技术

2022年通过工信部SJT/11740国家电子行业标准认证

2022年获批教育部产学研课题（大唐移动）学生署名

商业模式

生产经营链完整，垒起效益“金字塔”

目前已有7家合作伙伴，合作方式为共同生产、提供原材料

目前已有1家企业签订意向协议

目前已有1家公司签订意向协议

竞品分析

更好携带 更低价格 更多功能 更佳体验

品牌名	澳大利亚 Bitab	英国 Bristol Braille Technology	你的依睐 (本团队)
便携程度	体积小、便携	体积大、不携带	体积小、便携
价格	19671 (元/部)	4505 (元/部)	特殊教育学校：618 (元/部) 私人订制：1011 (元/部)
显示范围 (cm)	14*23	10*28	9*25
应用技术	液晶屏技术	圆珠针头、石蜡膨胀	电脑冲-盲文点阵信号
使用寿命	2-3年	3-5年	5-8年
实物图片			

以创为翼，带动学科教育

团队协作

历经三年时间，团队已成功结题国家级大学生创新创业项目3项，本产品经过5次升级，完得到最终6项功能落地的你的依睐，及团队开发的微电流驱动电路一体化评价体系系统。团队累计发表了18篇论文，其中SCI11篇，EI3篇；授权专利22项，均为团队学生一作。

学科交叉

团队成员来自文、法、理、工、商五大类，多维赋能产品。产学研合作：团队成员多在华为、中国移动、富满微科技等知名企业实习，并依托我校国家重点实验室与G7物联等企业洽谈合作，共商高校储备人才培养与技术开发课程。

以赛促创

营造了良好的创新赛事与创业实践相结合的氛围，构成了学-赛-创，三位一体，齐头并进的发展育才模式。依托团队创办的团中央授予的国家级创新创业社团“Winner青创社”，鼓励和引导社员参与挑战杯，互联网+，三创赛，集创赛，服创赛等头部创新创业赛事，成绩斐然。企业实习：带领社员走访企业，社会调查，实习交流，鼓励其早入行，早创新，早入世。

导师讲座

团队邀请了以零点有数董事长袁岳，跨境天使创始人詹朋朋，中国创造学会副理事长冷护基等52位企业、高校，三创导师从创意，创新，创业，创造等多维度展开Winner创客系列讲座，为广大热爱创新创业的学生项目赋能，助力成长。

项目负责人：姚锦渠 同济大学 一等奖获得者
指导教师：罗纯、殷俊锋

区域赛评分标准与提交内容



大赛以**创意创新**为主要考察目标和评审原则，每支队伍的作品按四个维度进行考量打分
0-100分的打分区间，明显抄袭作品为0分。

赛道	评分标准				提交内容	参赛团队要求
主题一 创意设想	创新性 30%	可行性 25%	科学性 20%	作品完整性 25%	2个 PDF 文件 (1) PDF文件1 : 完整的 30 个创意设想，每个创意单独一页排版，格式请参照：《附件3：每日一设想（创意）记录册（主题一）》 (2) PDF文件2 : 由指导教师择优推荐的7个创意作品，每个创意单独一页排版，并补充设计亮点。	每组作品仅允许 1位参赛选手 参与，并配备 指导教师1位
主题二 创新制作	主题意蕴 20%	创新突破 30%	设计表达 30%	成果实现 20%	2个 文件 (1) 参赛作品排版图片1张，图片可包含：作品名称、创意来源、制作过程、作品的价值与意义以及心得体会、作品材料、作品实物照片等内容，并排版制作。图片格式为jpg图，精度为300dpi，文件大小不低于3MB； (2) 作品视频介绍（采用 mp4 格式，大小不超过 20M，时长不超过 2 分钟，该视频为加分项，非必须	以团队报名，团队人数 不超过3人 ，指导教师人数 不超过1位 每位参赛选手参加团队总数不得超过2个，其中担任队长职务不得超过1次。
主题三 创业计划	创新性 30%	可行性 25%	科学性 20%	作品完整性 25%	2个 PDF 文件 (1) 创业计划书PPT生成的 PDF 文件； (2) 《附件4 - 创业创意 - 作品申报书（主题三）》PDF 文件。	以团队报名，团队人数 不超过3人 ，指导教师人数 不超过2位 。 每位参赛选手参加团队总数不得超过2个，其中担任队长职务不得超过1次。



一、二、三等奖

区域赛按照参赛作品项目进行评选，
区域赛组委会按照国赛给与的名额分配一、二、三等奖获奖额度，获奖总比例一般不超过实际参赛人数的**50%**，
其中**一等奖不超过10%、二等奖不超过15%、三等奖不超过25%**。



其它奖项

“优秀指导教师” (若干名) 颁发获奖证书
“优秀组织单位” (若干名) 颁发获奖证书
“优秀组织工作者” (若干名) 颁发获奖证书

获奖比例仅作为参考，组委会专家组将根据全国及本省作品整体情况，制定各奖项获奖最低分数线，未达到获奖最低分数线者不得奖。

各个主题的参赛团队根据专家评审的均分由高到低进行排名，一等奖的参赛队伍和个人获得晋级全国赛复赛资格。所有获奖选手均可获得由中国创造学会颁发的获奖证书。



主题一

一等奖 ($\leq 15\%$ 本组参赛作品总数)
二等奖 ($\leq 25\%$ 本组参赛作品总数)
三等奖 (若干) 颁发获奖证书



主题二

一等奖 ($\leq 10\%$ 本组参赛作品总数)
二等奖 ($\leq 20\%$ 本组参赛作品总数)
三等奖 (若干) 颁发获奖证书



主题三

一等奖 ($\leq 5\%$ 受邀参赛作品总数)
二等奖 ($\leq 15\%$ 受邀参赛作品总数)
三等奖 (若干) 颁发获奖证书



其它奖项

“优秀指导教师” (若干名) 颁发获奖证书
“优秀组织单位” (若干名) 颁发获奖证书
“优秀组织工作者” (若干名) 颁发获奖证书

补充说明：视参赛作品数量和质量，组委会有权对获奖名额和等级进行相应调整。

全国赛其他 奖励优惠政策

- (1) 部分优秀获奖参赛选手将有机会受邀成为“全国大学生创新体验竞赛设计中心”会员，并有机会获得组委会提供专业的创业辅导、投资孵化以及市场对接等服务。扶植资助青年设计师实现自己的设计方案并制成样品，创造设计价值。
- (2) 获奖作品及参赛选手将有机会入选组委会“创新转化计划”中，通过平台推荐，实现市场转化。
- (3) 优秀指导教师与院校参赛组织工作者将有机会受邀成为中国创造学会创新转化分会委员和创新创业创造专业指导委员会委员，教师可以根据需要选择。



PART 02

第八届竞赛 竞赛流程、评分标准

全国大学生创新体验竞赛采用

校赛、区域赛、全国赛

三级赛制

第八届竞赛时间节点



全国大学生
创新体验竞赛
National Innovation Experience
Competition For College Students

校赛

组织校内作品选拔，提交参赛申请

2024年12月-2025年3月中旬



区域赛（省赛）

报名、提交作品、多轮评审

截止时间：2025年4月上旬



全国赛

全国复赛

复赛、专家评审

2025年4月下旬



全国总决赛

全国总决赛与颁奖典礼

2025年5月初 - 6月初



- 各校组织校内作品选拔，由学校有关部门推荐报名参赛；
- 参赛院校指定校级联络员，指导参赛学生填写各项申报材料，全校汇总后统一上报至各区域赛组委会秘书处。

- 各区域赛组委会组织该区域参赛院校参与竞赛，并对参赛作品进行形式审查；
- 各区域赛评委会，在国赛组委会的督导下参赛作品进行两轮评审，并公示区域赛获奖名单，颁发区域赛获奖证书，并推荐选手参加全国赛。

- 入围国赛的主题一、二、三参赛选手在规定时间内，按照要求完成相应的创意作品，不提交作品的选手将视为比赛弃权。
- 评审专家对复赛作品进行网络打分；
- 全国复赛选手按照成绩排序，排名靠前的选手获得参加全国总决赛答辩资格，竞争一等奖的殊荣。

- 参加全国总决赛的选手按照标准化格式准备作品参加决赛答辩，公示全国赛获奖名单
- 创新转化分会对接，政府部门或企业认购创意方案，签订合作意向书，研发团队对接
- 举行颁奖典礼、签约仪式、研讨会同期举办，作品与研发产品展示。

各参赛院校完成校内选拔，推荐学生报名所属区域的省赛或分区赛。

晋级规则：

主题一

主题二

各高校参赛作品数的限额由基本限额和奖励性限额构成：主题一和主题二的基本限额均为 **10 项**；

往届比赛成绩优异的学校，以及校内赛人数超过**200人**的学校，可以向组委会申请**增加奖励性限额**（需提供辅助材料：①校内赛所有参赛学生的姓名和学号清单；②校内赛的获奖学生清单）。组委会将根据各校情况和全国参赛规模，进行限额调整；

主题三

主题三限额均为 **10 项**，往届竞赛获奖学生或由中国创造学会资深专家推荐学生，不占用学校的参赛限额。

区域赛阶段（省赛）

各区域赛组委会组织比赛，完成评审并推荐选手参加全国赛。

晋级规则：

(1) 各个主题的参赛团队根据专家评审的均分由高到低进行排名，竞赛奖项设置获奖总体比例一般不超过50%，其中一等奖一般不超过10%、二等奖一般不超过15%、三等奖一般不超过25%。

(2) 各个主题的参赛团队根据专家评审的均分由高到低进行排名，**一等奖的参赛队伍和区域赛推荐选手晋级全国赛。**

奖项政策：

(1) 区域赛组委会按照国赛给与的名额分配一、二、三等奖获奖额度；

(2) 各个主题的参赛团队根据专家评审的均分由高到低进行排名，一、二、三等奖选手将获得全国赛组委会提供的**区域赛获奖证书**；

(3) 区域赛除一、二、三等奖外，设置“优秀指导教师”、“优秀组织单位”、“优秀组织工作者”等奖项。

竞赛第（三）阶段：

全国复赛阶段

1、晋级规则：

按照复赛成绩排序，排名靠前的选手获得参加全国总决赛答辩资格，竞争一等奖的殊荣。不参与7天复赛体验的选手，将无法获得全国赛的成绩。

2、评分标准：

每个作品按照**主题意蕴20%、创新突破30%、设计表达30%、成果实现20%**，四个方面进行考量打分，满分 100 分。

主题意蕴（20%）：

考察作品是否紧扣竞赛主题，传达积极向上的价值观念，展现深刻的思想内涵。

创新突破（30%）：

评估作品在构思、技术、方法等方面的创新程度，以及对现有知识的拓展与超越。

设计表达（30%）：

关注作品设计的逻辑性、美观性和实用性，以及表达方式的清晰度和感染力。

成果实现（20%）：

评判作品的实际完成度，包括功能实现、应用效果和社会价值等方面的表现。

往届复赛赛题参考

第七届全国创新体验竞赛 -- 七天复赛题目



全国大学生
创新体验竞赛
National Innovation Experience
Competition For College Students



NO.
01

传统产业（或行业）改造创新

在当代社会科技经济高速发展的态势下，不少传统产业或行业面临严峻挑战。结合国家最近倡导的“新质生产力”概念，对某一具体的传统产业、行业或产品提出较完整的改造创新方案。



NO.
02

人工智能在医疗领域的创新产品设计

随着人工智能（Artificial Intelligence，简称AI）在多个领域的成功应用，其在医疗领域也展现出巨大潜力。结合对AI技术的理解，请针对医疗领域某一应用场景，设计出一款创新产品。



NO.
03

创意设计助力提升传统文化软实力

璀璨的中国传统文化，正与世界深度交融，持续提升中国软实力。文化创意产业，是在经济全球化背景下产生的以创造力为核心的新兴产业。请选取一些中国文化元素融入创意设计，设计一款创新产品。



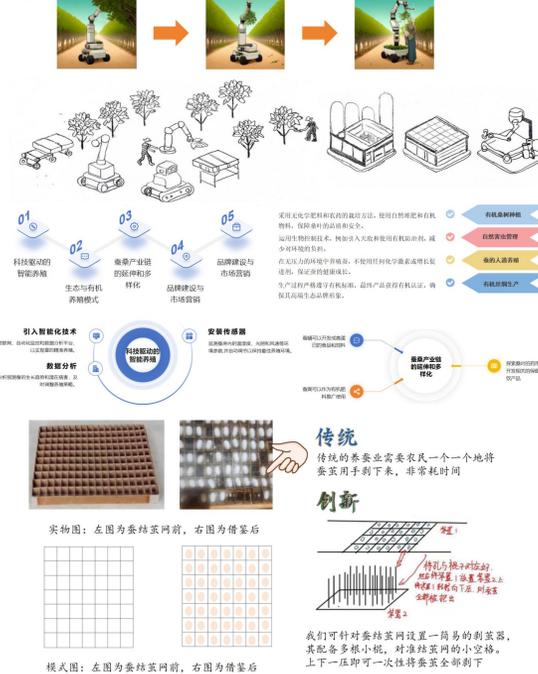
雅韵清风——京剧与茶具的文化融合

将现代智能技术与中国传统艺术相结合的创新茶壶，能够提供定制化温度控制和自动过滤功能，并使用中国传统的瓷器或紫砂材质，确保每次冲泡都能达到最佳口感。茶壶的可更换面板采用京剧脸谱、书法等元素，增添文化价值与观赏性。自动清洗功能进一步确保卫生与便利，使这款茶壶不仅是生活用品，更是一件展示中国文化魅力的艺术品。

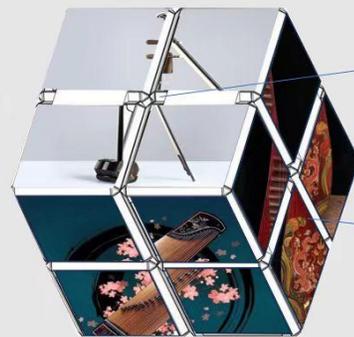


生调绿新章——传统蚕桑产业的改造升级

传统蚕桑产业在现代农业和工业的快速发展中面临多重挑战，如生产效率低、劳动力需求大和环境污染问题。为适应当代经济环境和市场需求，响应全球对可持续发展和环保的呼声，我们提出一项改造升级方案。该方案结合现代科技与生态农业理念，引入自动化设备及自动喂食机和环境控制系统，减少人力需求，提高蚕的生长效率。同时，通过推广有机桑树种植和生物防治，保障桑叶及蚕的健康，提升丝绸品质。方案还包括产业链的多样化，如将蚕茧开发为高蛋白食品，蚕粪用作有机肥料，以增加经济效益和提高资源利用率，使这一古老产业焕发新生。效果图



国乐方寸，智旋乐音——指尖演奏中华音乐的国乐魔方



内置音响设备
对应传统乐器的那一面完整拼好后，会触发开关，响起对应乐器演奏的音乐

内置传感器
可与手机相连，手机识别后播放对应乐器的视频（B站精选优质）

中国演奏者于国外弹奏乐器视频（当时引发热烈反响，可配讲解）



优秀复赛作品

模块化中式点心艺饽鲁构



鲁班锁，作为中国传统的智力玩具，以其复杂的结构和巧妙的设计著称。这种玩具不仅考验人的智慧和耐心，更承载了中国古代工匠的工艺智慧。

艺饽鲁构通过将鲁班锁的结构与食材相结合，既保留了传统的智慧元素，又赋予其现代美食艺术的新意；创意灵感源自于对中国传统文化的理解与现代艺术表现形式的探索。作品由巧克力、年糕、山楂糕、麦芽糖、牛肉干和素菜杆构成。丰富的色彩和多样的食材结合的鲁班锁，提供了视觉上的美感享受，和动手解锁的欲望，并激发观众的味觉想象。这种三重体验增强了此作品的互动性和吸引力，使食客不仅仅是品尝一道具有艺术表现力的菜，更能感受到中国传统文化的博大精深和现代创意的巧妙融合，并联想到鲁班锁的复杂结构和解锁过程，进益智解锁，体验其中蕴含的智慧与乐趣。

在经济全球化的推动下，文化创意产业作为新兴经济增长点，以其独特的创造力和文化内涵，正在全球范围内蓬勃发展。《艺饽鲁构》正好满足这一趋势的体现，通过传统文化与现代创意的融合，作品不仅是美食，更是文化与艺术的交融，是传统与现代的对话。

艺饽鲁构可以是不同种类的鲁班锁结构，右图展现球形鲁班锁为果蔬食材鲁班锁，口感的不同不仅仅源自味觉和食材的材质。食物的外形不同也依然会影响食物的口感。

食客可以根据自己的喜欢的口味和榫卯结构任意搭配不同的艺饽鲁构，体验DIY的乐趣，增加用餐的互动性和参与感。通过不同的食材搭配，食客可以品尝到各种丰富的味道组合，增加用餐的趣味性和多样性。



主题三：创意设计助力提升传统文化软实力

团队成员：王怡、李晓薇、王月明 指导老师：张欣然

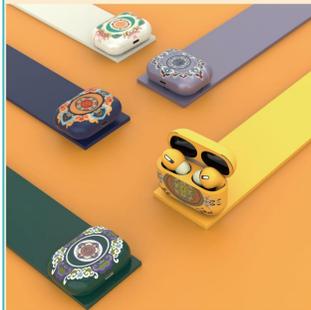
皮影发光台灯加湿器

Chinese shadow play lamp humidifier

- 皮影发光台灯加湿器是一款集加湿器、皮影AR互动、台灯照明于一体的创新家居产品。
- 1. 自动旋转皮影AR图案：图案使用皮影剪影风格，图案底座可以带动皮影人物自动旋转。这款产品的图案为三国主题，有多名三国人物插件可进行替换，图中图案为刘备三顾茅庐。
- 2. AR赋能：图案采用AR特效，用户用手机扫描皮影图案后将在收集屏幕上呈现出彩色动态的3D图像，生动演绎三国历史。
- 3. 加湿器功能：底座中间和侧面圆环中会喷出水汽，和画面中的山水呼应，营造独特的中华山水意境。
- 4. 照明功能：底座外圈和图案后的光圈会发出柔和的暖色光线，营造出温馨宜人的氛围。



“五福韵”耳机



纹样来源



创意说明

耳机作为一款当代年轻人必备电子产品，普通的外观已不能满足多样个性化的需求。五福自古以来就是人们追求的美好愿景。将五福的寓意融入进耳机，以体现陪伴身旁的美好祝愿。

色彩说明

使用中国传统色彩，如中国红、琉璃黄、玉脂白等。考虑色彩的象征意义和文化内涵。色彩搭配需和谐统一，展现国风美感。



效果图展示



伤口治疗器



目标人群



PERSONA

- 设计目标人群：8-18岁青少年
- 设计初衷：解决传统创可贴的痛点
- 使用场景：运动受伤、日常磕碰、小伤口处理
- 使用痛点：传统创可贴粘性差、易脱落、易过敏、易感染
- 核心需求：便携、易用、快速愈合、防水、防菌

草图推演



创意说明

- 伤口治疗器是设计了一个集成了先进科技和人性化设计的智能创可贴医疗设备。
- 产品上部分是针对伤口处理而设计，四个不同喷头的设计对不同的承载药水，伤口应急处理，一步到位。
- 产品中段是弹性支撑，可随身体弯曲。
- 产品中段是制冷系统，可以对伤口进行冰敷，并且通过特定波长的光照射，能够刺激伤口周围的细胞再生，加速伤口愈合过程。
- 在材料方面，我们考虑了患者的舒适性和易用性，尾段用柔软亲肤的材质制成，确保长时间佩戴不会给患者带来不适。

细节展示



效果图展示



● 活力橙，守护你的每一天。宁馨蓝，呵护你的每一刻。碧蓝白，治愈与安抚并存。

复赛一： 传统产业（或行业）改造创新

报刊亭改造方案

多元化产品和服务

- 除了销售传统的报纸和杂志外，增加文创产品如笔记本、环保袋、文具等周边商品。
- 提供便捷的打印、复印、扫描等办公服务。
- 结合本地快递服务，提供报纸、杂志的订购配送到家服务。

跨界合作

- 与咖啡店、书店等其他行业进行合作，打造综合体验区。
- 与公共交通系统对接，提供乘车卡充值等便民服务。

二楼活动空间

环境友好型设计

- 使用可再生能源（如太阳能屋顶）为报刊亭供电。
- 选择环保材料进行报刊亭的装修和更新。

太阳能屋顶

滚动物书 电子触摸 展示屏

休闲公共桌椅

无人化运营

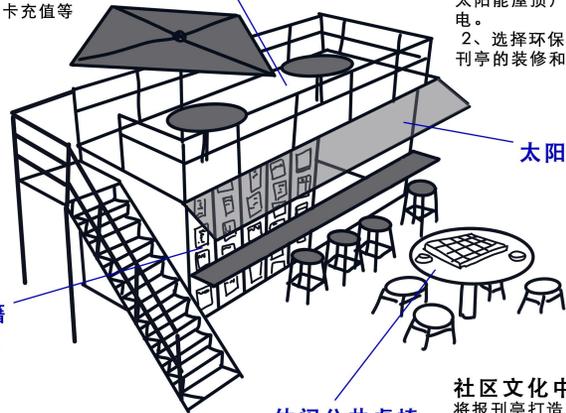
借助自动化技术，将报刊亭实现无人化运营。通过配备自助支付终端、智能货架和监控系统等设备，使用户可以自助完成购买和支付流程。同时，借助物联网技术，实现库存管理和远程监控，减少人力成本和提高运营效率。

设计背景

报刊亭，曾是人们获取新鲜资讯的重要途径，如今却在城市街头逐渐隐没。如今，对很多人来说，报刊亭已然成为了一个活在记忆中的东西。报刊亭作为广大市民身边的文化加油站，是公共文化的“最后一公里”。与其轻而易举地拆掉、关停，不如让报刊亭升级换代，再发活力。

数字化转型

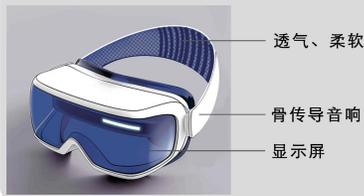
- 引入电子阅读和在线订阅服务，通过数字平台提供电子报纸、杂志以及相关多媒体内容。
- 配置触摸屏信息查询系统，提供新闻资讯、天气预报、交通信息等实时服务。



复赛二： 人工智能在医疗领域的创新产品

虚拟陪护病房

产品外观展示



产品特点

- 个性化定制：用户可根据自身喜好选择不同的虚拟背景，包括温馨卧室、海边度假村、安静的森林等场景。也可通过扫描患者真实的家庭场景来定制虚拟的家中场景。
- 亲人虚拟陪伴：通过AI技术合成亲人的虚拟形象和声音，也可以与亲人远程连线。让患者在VR空间中感受到家人的陪伴。
- 互动功能：患者可以通过手势或语音与虚拟空间内的对象互动，如打开电视、音乐播放器等娱乐设备。
- 心理疗法集成：软件内置放松疗法、冥想指导等内容，帮助患者缓解焦虑和紧张情绪。
- 生理监测整合：与医院的生理监测系统连接，实时显示患者的健康数据，按时提醒患者服药并在异常情况下提醒医护人员。

效果图展示



产品描述

虚拟陪护病房是一款结合了虚拟现实技术与人工智能的医疗辅助产品。旨在通过高度模拟患者熟悉的环境，为住院患者营造一个私密、舒适且温馨的治疗与休息空间，以减轻其身心压力，并提升治疗效果。

产品用途

- 通过虚拟现实技术为住在狭小病房的患者提供更加宽敞、舒适的视觉体验。
- AI合成患者日常生活熟悉的场景和声音，缓解患者因长时间住院导致的孤独感和心理压力，减少住院患者与外界的隔离。
- 提供一个私密的空间，让患者在亲友不在场时也能感受到他们的陪伴和支持。
- 利用VR中的互动元素和心理疗法内容，帮助患者进行情绪调节和康复训练。
- 在不影响正常治疗的情况下，提高患者的生活质量。

复赛三：创意设计助力提升传统文化软实力

见日之光

梳妆镜

元素简介

“见日之光”是西汉铜镜，直径7.4厘米，净重50克。铜镜是古人照面常用的器物。这件西汉千年铜镜乍看上去与一般铜镜并无区别，但若以一束阳光照到镜面，反射后投影到壁上，壁上的光斑中就会奇迹般地显现出镜背面的图案、铭文，好像光线透过铜镜，把背面图案、文字映在壁上似的。故称透光镜。又因为铜镜背面花纹的外侧有铭文：“见日之光，天下大明”，所以该镜被命名为“见日之光”透光镜。

设计简介

该设计在纹样及整体的形制上沿用了原作品的设计，保留了该产品本身具有的文化底蕴，颜色上加入了青绿色等古铜色彩，外观上更加符合现代人的审美。为方便运输与携带，再设计采用了木质材质以减轻重量。此外，相比铜镜的坚硬冰冷，木材给人以温和的触感，更受现代人们喜爱。考虑到人们在梳妆时需要充足的光线，镜面边缘加装了LED灯带，背面在不破坏原作美感的前提下加装了可活动的支架与可容纳香薰膏的结构，增加产品的使用价值。

原作在现代生活使用的缺点

- 制作工艺复杂，生产成本高，难以大量生产。
- 铜制品在潮湿环境中易生锈，难以保存。
- 重量大，运输成本高，不方便携带。
- 材质坚硬冰冷，缺少亲和力。
- 整体色彩单一，比较不符合现代大众的审美。

现代用户需求

- 物美价廉
- 经久耐用
- 方便使用与携带
- 具有多重使用功能，使用价值高
- 使用时需要充足的光线
- 外形美观
- 有多种款式以供选择

多种款式

- 底层图案
- 其他颜色款式

香薰梳妆二合一

无论是传统香还是现代人们常用的香水，人们对香的喜爱从未减少。用香可以愉悦心情，净化空气，因此在镜框部分加入了香薰的设计。打开格栅，取出香薰片，可更换新的香薰片。

可调节支架

- 折扇可旋转 180 度
- 方向可旋转 360 度
- 可调节镜面角度
- 型号小的镜子可当指环，方便单手拿稳镜子

正面亮灯效果

- LED灯带
- 镜面
- 开关

背面亮灯效果

由于透光镜制造工艺复杂，难以在现代生活中大量普及，于是改用镂空透光以仿照透光的效果。正面开灯的同时也会有部分光照亮背面的镂空部分。



DAY 02 3D 打印技术应用

3D 打印是以数字模型为基础，将各种实体材料逐层堆积放置到 3D 打印机中来实现制造的技术。无论在成本、速度和精确度上多要比传统制造方法要好上许多，其所具有的高度柔性化、个性化的实体自由成形特点，及快速的所见即所得实景展现优势，使其在零件的快速制造中应用日渐广泛。

请大胆设想 3D 打印技术在未来可以有哪些应用？

艺术疗愈治疗室整体风格图



主题：儿童艺术疗愈3D微型场景摆件
创意说明：现如今艺术疗愈话题日渐兴盛，儿童作为弱势群体的一部分，因家庭问题、生理、心理问题，引发一系列心理疾病的生发。本设计主要通过3D技术模拟儿童治疗中心的场景风格，主要倾向以色彩未来为主题设想，右边四个图生成四组不同虚拟心理治疗师，并在不同的场景下形成不同的风格治疗室，为不同年龄段、不同心理疾病、不同病情的儿童设置专门的场景。
主要元素：虚拟人像、多色块等。
产品形式：微型摆件

不同场景及虚拟人物图式



“3D打印”逃生衣

设计背景：随着气候问题的加重，未来洪水、海啸等灾害性天气会加重，因此设计一款3D打印逃生服，3D打印造价较低，可人均配备。可以抵御地震、洪水、海啸等灾害性天气，可自主逃生及延长等待救援存活时间，配备定位系统，以便救生人员搜寻。

设计原理：3D打印特殊弹性抗震结构，抗震、抗压、可充气漂浮在水面。配备氧气系统，可长时间供氧。可以短时间内自主穿戴。

作品描述：

为了帮助婴幼儿学习自主进食、解决许多儿童挑食问题，设计了一款食品3D打印机——“食品故事机”，只要把讨厌的蔬菜等食材扔进去，稍等片刻，就会变成有趣的积木和图案！可以使孩子更好地摄取营养，不再挑食。

“食品故事机”

灵感来源于2018年一名荷兰设计师与中国的合作项目她选择各个国家最容易被浪费的食物，与各国企业合作利用剩余浪费的食物，制作3D打印食品

设计思路：许多儿童会因为挑食问题造成营养的不均衡例如我不爱吃黄瓜，但是最喜欢的薯片口味是黄瓜味可以通过3D打印改变食材外观和口感协助挑食的孩子更好地摄取营养，帮助他们成长

可打印积木等益智玩具

适合幼儿时期 探索自主进食
儿童时期 减少挑食

Day2—3D打印技术的应用

随着科技发展，电子设备使人们用眼很多，使角膜易受到损伤。
设想：水凝胶人工角膜

水凝胶材料具有较好的生物相容性，通常被用于生物3D打印技术中，其适合作为原材料用于眼科组织；此外，水凝胶材料的透明度高，能够提供更好的视觉效果，也可根据不同的角膜形态进行塑形，从而适应不同的定制化需求。在角膜修复研究方面有很大的应用潜力

Day2—3D打印技术的应用

随着科技发展，电子设备使人们用眼很多，使角膜易受到损伤。
设想：水凝胶人工角膜

水凝胶材料具有较好的生物相容性，通常被用于生物3D打印技术中，其适合作为原材料用于眼科组织；此外，水凝胶材料的透明度高，能够提供更好的视觉效果，也可根据不同的角膜形态进行塑形，从而适应不同的定制化需求。在角膜修复研究方面有很大的应用潜力

基于3D打印技术的实时皮肤修复

设计背景：皮肤是人体最大的生物组织，是我们身体外在的屏障。然而，随着人口老龄化加剧，皮肤老化问题日益严重。目前，皮肤严重缺损的最佳方法是移植，但存在明显缺陷。若从患者自身取皮，难度较大，会造成新的创伤，并且面积有限，难以满足大面积的皮肤移植。若采用人工皮移植，成活率低，可能会出现排斥现象。

创新点：运用3D打印技术，进行实时皮肤修复，效率高，操作方便。患者无需手术，非手术打印的人体皮肤组织能随时间与水凝胶相融，不存在排斥反应，与皮肤的契合度高，可以缩短伤口愈合的速度。

1. 从患者的活体组织中分离出健康的皮肤细胞，与水凝胶进行融合，作为3D打印的生物材料。
2. 患者进入皮肤修复仓，修复仓将自动对患者能够修复的部位进行打印，将打印好的打印物，包括面积、形状、厚度等。
3. 获得伤口数据后，修复仓会弹出打印材料，利用带有细孔的多孔支架，直接在人体皮肤处进行打印，最大程度减少伤疤面积。修复后24小时，多孔支架将自动脱落，排入人体。

Day 2——3D打印技术应用

应用说明：随着3D打印技术的发展，3D打印技术与传统制造相结合，带来了原本传统制造所不具备的成本、时间、空间、快速制造等优势。该设备具有高度交互性，设计简单、无需编程平台，用户通过网络平台自主即可完成模型建模，并对模型进行打印。该设备3D打印技术快速、精准、配合快速打印系统上，可实现快速打印。该设备可在实体店进行打印，随着本技术的普及，未来可以实现3D打印设备在各行业进行3D打印。

步骤一 网上选择打印物品
步骤二 填写信息选择物品材质
步骤三 3D打印并取货

DAY2:植物研究保护的新手段—3D打印

创意人：南京理工大学 陈佳瑶

灵感来源：3D打印在生物学中的研究已经有了一定的发展，同时也存在着许多伦理问题使得该技术在这方面的应用无法快速发展。然而在生物界里的植物，或许没有这些伦理枷锁。近些年随着人类对环境保护的重视，植物研究保护工作也越来越重要，于是3D打印技术又有了新的发展舞台。

概念：

- 未来3D打印的原材料将会是多种多样的，用植物目标部分一致的植物纤维元素作为原材料，根据植物的植物层结构，设计并实现3D打印，可以实现植物的各组成部分的替换修复以及整体复刻。由此完成植物保护修复以及帮助繁殖，也是人工繁育的一种方式。
- 3D打印可以根据实验目的不同，设计并打印出要素不相同的模拟自然环境。根据“控制变量原则”进行对照实验，有助于关于植物生存环境的各项研究。

在不同类型植物保护中的利用：

3D打印在植物保护中的应用

- 对于已经灭绝的植物：利用3D打印技术，模拟其复杂的结构，进行种植。
- 对于已经功能性灭绝的植物：利用3D打印技术，模拟其复杂的结构，进行种植。
- 对于濒危、被危、近危的植物：利用3D打印技术，模拟其复杂的结构，进行种植。
- 对于普通植物：利用3D打印技术，模拟其复杂的结构，进行种植。



DAY 03 元宇宙概念应用

“元宇宙”是当下全球最热门的概念之一。它将虚拟世界与现实世界在经济系统、社交系统、身份系统上密切融合，为工作、学习、社交、娱乐等各个领域提供在虚拟空间完成的有利条件。

请从元宇宙概念出发，设计一款可以在为教育领域应用的新品。

“星云志”

元宇宙概念下的综合教育知识学习产品。通过这款游戏，将原有的各个年龄段的学生，学生可以根据自己的学习能力、进度进行个性化的知识学习。其次，在“星云志”的社交场景中用户可以更加直观、同时真人语音结合AI辅助，可以让每个人听到国内名师的讲解。

产品说明：
元宇宙概念下的综合教育知识学习产品。通过这款游戏，将原有的各个年龄段的学生，学生可以根据自己的学习能力、进度进行个性化的知识学习。其次，在“星云志”的社交场景中用户可以更加直观、同时真人语音结合AI辅助，可以让每个人听到国内名师的讲解。

万能自习室

创建个人档案，建立奖励机制，学习阶段一定水平可获得虚拟奖励，如虚拟勋章、虚拟装备、人物等级，并且对学习进度进行升级奖励。

实践空间：可以选择不同学科的实践空间，并结合虚拟现实技术实现虚拟空间进行理科实验、化学实验、物理实验等。让学生在虚拟空间中，通过虚拟实验进行实践，让学生在虚拟空间中，通过虚拟实验进行实践，让学生在虚拟空间中，通过虚拟实验进行实践。

私人虚拟自习室，可以在虚拟的私人物品中进行学习，可以根据自己的兴趣爱好进行学习，可以根据自己的兴趣爱好进行学习，可以根据自己的兴趣爱好进行学习。

DAY 3 元宇宙概念应用

元宇宙

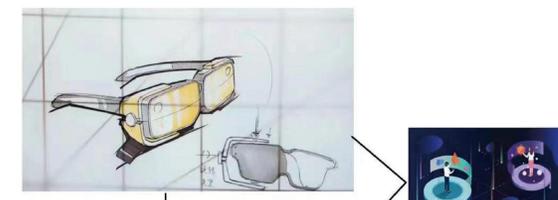
- 教育
 - 虚拟和现实：连接不同课程、沉浸式教学
 - 互动和参与：网络教育、在线答疑
 - 虚拟和现实：为条件不同的学校提供虚拟实验室，通过对学生进行实验，并身临其境
 - 虚拟和现实：虚拟户外或虚拟室内环境，可随时随地

毫米波立体成像雷达与光学动作捕捉一体设备手绘图

毫米波立体成像雷达与光学动作捕捉一体系统

设想:轻便半框眼镜

现有的教育资源的平衡仍然存在，对于偏远地区孩子仍无法享用足够的资源。通过佩戴此轻便眼镜，老师可带领班级同学进入同一共享空间，丰富的共享资源只需轻轻一点，便可以向学生展示生物光合作用的过程、化学分子的结构，甚至可以穿越时光和李白举杯高歌。比如当你佩戴上智能设备，进入图书馆中，需求的资源通过即时搜索立刻推送到你的眼前，你省略掉了大量寻找书籍资源的时间，你找到一个座位就能自由浏览资源，甚至可以看到以往浏览者对这本书的想法意见以及电子批注，你可以留下对书籍的批注或者对其他批注的回复，与超越时空的浏览者交流交换思想。



剧本杀主要风格图

剧本杀剧本风格组合

题目：single 迷幻风格虚拟剧本杀店

创意说明：剧本杀是现代千禧一代最喜欢的娱乐方式，剧本杀是一种多人合作的方式进行剧情的演绎，参与的玩家演绎不同的角色。本次设计主要以虚拟剧本杀的具体场景，上图是玩家在通过虚拟的把玩的器具，形成相应的眼前虚拟场景。右边几张图是在ktv、城市景观、虚拟玩偶等设定的剧本虚拟影像。

产品形式：虚拟场景互动界面
主要风格：迷幻风格

元宇宙博物馆

创意概念：随着经济的发展，国家越来越重视对青少年的艺术教育。中国上下五千年历史文化聚集在全国各地的博物馆里。“元宇宙”博物馆可以打破时间和地域限制，让青少年们随时随地身临其境的参观全国各地的博物馆。探索不同历史时期的文化瑰宝。

设计说明：戴上VR眼镜，身临其境的参观历史博物馆，观察历史文物，与文物来一次美好的邂逅。戴上触感手套，与文物零距离相处，触摸文物的质感与历史痕迹，感受历史的脉搏。

教育意义：培养学生正确的审美观点，使学生具有发现美、理解美、鉴赏美的能力。培养个性和良好的人文素养，提升艺术思想。有利于学生学习中国艺术文化，开展爱国主义教育，提升文化自信。有利于学生拓展视野，不断开拓创新，培养创新精神。

DAY3:亦师亦友的“AI学科朋友宇宙”

灵感来源：在学习《模拟电路》的时候发现有将拟人化的漫画形象来帮助同学们更好地理解消化知识。元宇宙的发展空间非常广阔，利用元宇宙及相关虚拟现实技术将平面二维的知识3D化，更加拟人化，形成一个可与AI互动的AI虚拟朋友形象。把原本难懂的知识点变成一个可爱可交互互动的AI形象更有助于学生理解学习知识点，同时大大提高学生的学习积极性，建立一个覆盖全学科的AI学科朋友宇宙。

创意概念：
1. 虚拟学科AI朋友=该学科的知识考点的数据库+AI建模+人机交互系统
2. 用户可以与虚拟学科朋友进行日常互动，把TA作为朋友聊天，也可以向TA询问该学科的问题，也可以让TA上一节课。使之成为“亦师亦友”的存在。
3. 形成一个覆盖全学科的AI学科朋友宇宙，打造一个受学生和老师们欢迎的“全民性第二课堂”。形成该宇宙的独有IP，由此拓宽产业链，可以后续继续推出相关性的“AI作业宇宙”。

设计说明：戴上VR眼镜，身临其境的参观历史博物馆，观察历史文物，与文物来一次美好的邂逅。戴上触感手套，与文物零距离相处，触摸文物的质感与历史痕迹，感受历史的脉搏。

教育意义：培养学生正确的审美观点，使学生具有发现美、理解美、鉴赏美的能力。培养个性和良好的人文素养，提升艺术思想。有利于学生学习中国艺术文化，开展爱国主义教育，提升文化自信。有利于学生拓展视野，不断开拓创新，培养创新精神。

基于元宇宙设计的虚拟教育平台

这款产品可以为同学们提供完全身临其境的VR课程。佩戴上特制的VR头显，学生可以访问完全沉浸式、数字化版本的VR课程内容。

例如学生可以在仿真的场景中直观感受李白笔下“飞流直下三千尺”的瀑布，切身体会诗歌中的意境，增进理解；以往抽象的只在纸上的数学题目，也可以直观呈现，让“鸡兔同笼”“重力加速度”等抽象概念与概念将活起来。

通过这款产品，学生还可以选择在清华大学等知名大学沉浸式体验各种课程，感受高水平的课堂教学。与腾讯会议的网课不同，通过这款产品学生可以和老师近距离互动，与同学进行课堂讨论，共同完成项目。

因此，元宇宙与教育领域的应用，不仅可以给教学带来全新的体验外，还可以使教学突破实体校园边界，带来更大层面的应用。

竞赛第（三）阶段：

全国总决赛阶段

1、答辩规则

决赛采用腾讯会议线上答辩模式，答辩前需通过腾讯会议进行设备和网络测试，以保证决赛答辩可以正常进行。进入决赛的参赛团队由组委会抽签决定出场顺序。

参赛团队应准时加入预定的腾讯会议。答辩过程中，因个人原因离开答辩会议导致评委无法有效评判作品的，后果自行负责。

2、答辩方式

主题一：参赛选手进入对应的腾讯会议，使用 PPT 文档进行屏幕分享展示，在规定时间内选取**1个创新设想阐述**。采用“3+2”的答辩形式，即3分钟作品陈述，2分钟评委提问。

主题二：参赛选手进入对应的腾讯会议，使用 PPT 文档与实物展示相结合的形式，在规定时间内介绍作品。采用“3+2”的答辩形式，即3分钟作品陈述，2分钟评委提问。

主题三：参赛选手进入对应的腾讯会议，使用 PPT 文档进行屏幕分享展示，在规定时间内阐述创业计划。采用“5+3”的答辩形式，即5分钟内容陈述，3分钟评委提问。

3、评分标准

作品按照主题意蕴、创新突破、设计表达、成果实现、自主贡献率、答辩表现等6个维度进行考量打分，满分 100 分。

- (1) **主题意蕴 (20%)**：切合主题，挖掘文化内涵，体现人文关怀；
- (2) **创新突破 (20%)**：创意新颖，且功能与形式有创新与突破；
- (3) **设计表达 (10%)**：作品提交呈现形式的完整性、创新性和美观性；
- (4) **成果实现 (20%)**：功能的可实现性、创意-产品转化的可行性；
- (5) **自主贡献率 (10%)**：该团队成员在该项目中体验和贡献的创新价值；
- (6) **答辩表现 (20%)**：答辩条理清楚，具有逻辑性。

4、全国赛评分环节

评委综合考虑参赛作品质量和答辩情况进行打分。

全国总决赛成绩=全国赛复赛均分 30%+全国总决赛答辩均分 70%。

联系方式



中国创造学会



组委会官微



东大科技园



秘书处负责人：

徐昕：13818063328、niec2023@126.com

参赛联系人（中国大陆学校）：

李洪全：13951817966，23949710@qq.com

刘志忠：025-52090230，lzz@seu.edu.cn

温海营：15252475787，wenhy@seu.edu.cn

参赛联系人（中国大陆之外学校）：

陈爱玲：13143639964、QQ2747257236

技术负责人：

苏子钧：18851732770，QQ：672086617

竞赛组委会秘书处

地址：江苏省南京市东南大学九龙湖校区机械楼535 室

联系电话：025-52090230 15252475787

竞赛官网：<http://niec.cxy.seu.edu.cn/>

<https://niec.moocollege.com/home>