附件

人工智能未来设计大赛•文旅应用赛须知

**第一条 竞赛名称**

人工智能未来设计大赛·文旅应用赛

**第二条 竞赛目的**

为加快推动人工智能技术在各行各业的应用落地，促进人工智能前沿技术、应用技术与文旅产业的融合，工业和信息化部工业文化发展中心决定开展“人工智能未来设计大赛•文旅应用赛”。

**第三条 竞赛赛项**

竞赛参赛对象主要面向文旅企业、科技创新创业企业、高校及青少年。竞赛包含三个部分，面向人工智能在文旅大行业的应用、面向创新创业企业在文旅领域的新技术、面向学生在人工智能+文旅领域的技能应用。

竞赛官网：

<http://aigc.ccmapp.cn/>

**第四条 组织机构**

人工智能未来设计大赛

主办单位：工业和信息化部工业文化发展中心

人工智能未来设计大赛·文旅应用赛

联合主办单位：AIGC数字文化产业育成中心

中传环球新媒体科技有限公司

承办单位:北京工智信育成产业咨询发展有限公司

协办单位:北京自在星球科技有限责任公司

北京智僚科技有限公司

北京热爱抱抱文化有限公司

北京始智AI

中文天下文化有限公司

深圳云天畅想信息科技有限公司

**第五条 竞赛安排**

（一）参赛基本条件

1、参赛对象

面向个人、团体和企业。其中高校学生、青少年及团队为项目组，企业则为企业组。

### 2、赛道方向

（1）智慧文旅（服务、营销、监管、决策等方面）

（2）文化大数据、数字资源库及文旅大模型及应用

（3）文化和旅游新业态与新产品(沉浸式、数字藏品、数字内容等)

### （4）文化和旅游IP数字化及数字创意（含营销智能体）

3、申报条件

（1）参赛作品可为软件、方案、AI应用作品（包含并不限于图文、音乐、场景搭建、音视频、作品、IP等）；

（2）参赛作品必须具有原创性、创新性、新颖性；

（3）参赛作品应具有较强的实用性、可操作性和一定的市场前景；

（4）参赛作品须真实合法，不得侵犯他人知识产权；所涉及的发明创造、专利技术、资源等必须拥有清晰合法的知识产权或物权；涉及他人知识产权的，报名时需提交完整的具有法律效力的所有人书面授权许可书、专利证书等；抄袭、盗用、提供虚假材料或违反相关法律法规一经发现即刻取消参赛权利，并自负一切法律责任。对赛事声誉造成影响的，赛事组委会将追究法律责任。

（5）参赛作品若为已完成工商登记注册的创业项目，报名时需提交单位概况、法定代表人情况、股权结构、组织机构代码复印件等。

4、报名方式

详情见赛事官网<http://aigc.ccmapp.cn/>

5、报名要求

（1）以技术、创作或相关结果呈现的作品，提交相关成果；

（2）以技术方案、软件方案及相关场景方案的作品或软件，需提交呈现资料及佐证材料；

（3）以技术、代码、应用或大数据，需上传部分章节，以多重上传为主要方式。

6、参赛费用

参赛报名费300元（由费用收取方开具发票）

1. 竞赛赛程

 1、初赛

（1）地区初赛

共设8个赛区：山东及东北赛区、天津及河北赛区、北京专区、华中赛区、大湾区及海峡经济区赛区、长三角赛区、西北赛区、西南赛区。

（2）初赛时间

报名：2024年9月-10月，具体时间、地点及形式见大赛官网；

赛期：2024年11月-12月，具体时间、地点及形式见大赛官网；

|  |
| --- |
| **项目组-评分标准** |
| **评分项** | **分值** | **评分要点** |
| 创新性 | 15 | 项目创意、实施方案、切入点准确独特 |
| 可行性 | 25 | 投入产出比、市场可接受程度、发展潜力 |
| 完成度 | 25 | 作品完成度、陈述完整度 |
| 艺术性 | 25 | 艺术指标评价 |
| 项目展示 | 10 | 内容完整、逻辑清晰 |

（3）评分标准

|  |
| --- |
| **企业组-评分标准** |
| **评分项** | **分值** | **评分要点** |
| 创新 | 35 | 创新性、独特性、原创性 |
| 技术实现 | 30 | 算法复杂度、先进性、稳定性和可维护性 |
| 用户体验 | 20 | 易用性、互动性、用户满意度及难度 |
| 市场表现 | 15 | 应用范围、商业价值、市场接受度、增长空间 |

（4）评审方式

线上/线下

（5）奖项设置

1）地区初赛，项目组和企业组分别按照总报名人数的15%入围决赛，合为一个晋级组。赛事官网公示入围晋级名单，组委会可为参赛选手提供参赛证明。

2）地区初赛将评选出若干单项奖及优秀组织奖，赛事官网公示单项奖及优秀组织奖名单，并由赞助商实施奖励。

### 2、决赛

（1）决赛时间

决赛时间：2024年12月

详情见赛事官网<http://aigc.ccmapp.cn/>

1. 决赛方向

分为晋级组和表演组

晋级组决赛方向：

1）智慧文旅

2）文化大数据及文旅大模型应用

3）生成式AI的文旅应用（平台或软件类）

4）沉浸式人工智能文旅

5）人工智能与数字藏品

6）数字内容及数字出版

7）IP数字化及数字创意（含营销智能体）

8）智慧文娱及演出

9）智慧文博及数字博物馆

10）电影特效及人工智能动漫

表演组（为主办方定向邀请）决赛方向：

1）文旅建模及渲染大赛

2）文旅人工智能开源36小时不间断开发挑战赛

3）AIGC数字艺术命题现场表演赛

4）数字藏品及NFT创作交易竞赛

5）中国移动双创平台双赢竞赛

（3）评审标准

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **评分项** | **分值** | **评分要点** |
| 创新 | 40 | 创新、独特、原创 |
| 技术 | 25 | 算法复杂度、先进性、稳定性和可维护性 |
| 体验 | 20 | 易用性、互动性、用户满意度及难度 |
| 市场 | 15 | 应用范围、商业价值、市场接受度、增长空间 |

（4）奖项设置

1）晋级组、表演组每个决赛方向，分别设一等奖一名、二等奖两名、三等奖三名，获奖者将获得由赛事主办单位颁发的获奖证书。

2）决赛获得一二三等奖所对应的初赛地区，将获得由赛事主办单位颁发的优秀组织奖，不重复发放。

**第六条 赛事声明**

（一）本次竞赛过程中，参赛者承诺其成员将与报名信息保持一致，不得更改；

（二）参赛选手保证其作品为其原创作品，且内容符合中华人民共和国的有关法律。该参赛作品将不会侵犯任何第三方之知识产权、所有权、使用权和处分权，如不拥有该作品的所有权、使用权等处分权利的或该作品是剽窃、抄袭他人作品而获得的，由此所引起的一切后果及法律责任由参赛选手自己承担，本次大赛的主办和承办方均不承担任何法律责任；

（三）如参赛作品使用了已有专利或已提出专利申请的发明、实用新型或外观设计，参赛者须明确告知，否则主办方有权取消其所获取的奖项；

（四）参赛选手应明确告知其参赛作品是否参加过其他竞赛，以及在其他竞赛中的获奖情况，否则主办方有权取消其所获取的奖项；

（五）大赛主办方有权在法律允许范围内，对参赛者提供的信息进行调查核实，也可要求其在限期内提供补充信息，参赛者对此将予以配合；

（六）参赛作品的知识产权属于参赛者，但参赛者同意授权主办方可以在本次竞赛期间及之后任何时间，免费使用参赛作品的项目简介在包括但不限于网站、平面杂志等媒体进行公开宣传的权利；

（七）以下情况参赛作品的知识产权属于组委会，参赛者同意并授权主办方可以在本次竞赛期间及之后任何时间，免费使用参赛作品的项目简介在包括但不限于网站、平面杂志等媒体进行公开宣传的权利：

赛事期间，应组委会要求定向开发的作品。

赛事期间，应组委会邀请的命题作品。

（八）高校参赛者同意授权主办方将参赛作品推荐给其他全国大型赛事参加二次评审的权利；

（九）参赛者一经提交作品即代表完全接受大赛活动所有条款。

人工智能未来设计大赛·文旅应用赛组委会 2024年9月13日