

中国成人教育协会数字化学习专业委员会

中成协数字化学习专委会[2022]1号

关于举办首届“鑫锐杯”虚拟仿真智能设计与开发大赛的通知

各有关院校、有关单位：

为深入学习贯彻全国教育大会精神和《中国教育现代化2035》，坚持立德树人根本任务，《教育部高等教育司2022年工作要点》中特别指出，要开发建设一批多介质、数字化、智能化、快速迭代的新形态教材，推进“虚拟仿真教学2.0”建设，强化“实验空间”平台应用。为了提供全方位虚拟仿真领域的学习和实践机会，促进多学科交叉融合，提升虚拟仿真应用的分析、开发、实践动手能力，推动虚拟仿真相关领域教学改革和内涵升级，提高行业人才培养质量。中国成人教育协会数字化学习专业委员会拟举办首届“鑫锐杯”虚拟仿真智能设计与开发大赛，现将有关事项通知如下：

一、组织机构

主办单位：中国成人教育协会数字化学习专业委员会

指导单位：新工科虚拟仿真教育专业委员会、虚拟现实教育工作委员会

承办单位：虚拟仿真教育技术委员会、北京鑫锐诚毅数字科技有限公司

二、大赛主题

大赛以培养虚拟仿真教育应用相关人才为目标，以虚拟仿真教育资源策划与项目设计，以及教育应用功能开发为竞赛内容，在“元宇

宙学习生态空间”中用行业最佳实践和最新技术为载体，促进虚拟仿真教育领域人才建设的高质量发展和提高。

三、大赛类别

参赛对象：本科院校、高职院校。

赛项组别：本科组、高职组。

晋级路径：全国初赛、全国决赛。

大赛赛道：虚拟仿真教育资源策划与设计。

选题方向：（包括但不限于）油气储运、酒店管理、旅游、应急演练、林业工程、经济管理。

四、赛事规则

1. 参赛要求

本赛项为团体赛，分为本科组和高职组，面向本科院校和职业院校在籍学生，两组分别以院校为单位组队报名，每组参赛队仅限参加一个选题和赛道，各组别每校限一只代表队，不得跨校组队、不允许跨学历层次组队。

参赛队由领队1名、指导教师1-2名、参赛选手6名组成，参赛选手、领队和指导教师报名确认后不得随意更换。如备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，视为弃赛；赛项开始后，参赛队不得更换参赛队员。参赛队内自行决定选手分工，在规定时间内合作完成所有规定竞赛内容。

2. 比赛形式

大赛分为全国初赛和全国决赛。

全国初赛：初赛为线上赛，初赛排名前50%的队伍进入总决赛。

全国决赛：决赛原则线下举办，若因疫情等原因无法线下举办则另行通知。

3. 评审规则

本赛项时间为 480 分钟，总分为 100 分。

竞赛遵循“公开、公平、公正”的原则，科学、客观、严谨的进行赛项评分。各团队完成竞赛后提交比赛作品，每只代表队按抽签顺序进行 10 分钟作品答辩，由大赛组委会抽签决定的 7 名裁判员进行现场打分并进行实时排名；若过程中对评分有异议，由领队老师以团队形式提交至赛项仲裁处，仲裁处及时处理相关申请并给出复核意见。评审标准详见附件 1。

五、赛程安排

1. 大赛报名截止时间：2022 年 11 月 30 日
2. 初赛作品提交截止时间：2022 年 12 月 20 日
3. 公布初赛晋级名单时间：2022 年 12 月 31 日
4. 决赛作品提交截止时间：2023 年 3 月 24 日
5. 公布决赛获奖名单时间：2023 年 4 月 30 日

六、报名方式

请参赛院校通过赛事官网 <http://syy.mymooc.net.cn/> 了解赛事相关信息，填写附件 2 表格发送邮件至：xr@vrmajor.com 进行报名，报名成功后将以邮件的形式通知，请注意查收报名时所填报的邮箱。

七、赛事内容

虚拟仿真智能设计与开发赛项基于鑫锐诚毅数字科技成熟系统，由 XRCS 虚拟仿真智能课程应用设计平台和 XRCS 虚拟仿真智能应用开发平台组成，XRCS 虚拟仿真智能课程应用设计平台包括应用策划关系网、应用知识图谱、INDEV 应用资源、应用流程控制器；XRCS 虚拟仿真智能应用开发平台包括 XRCS VR 编辑器、应用流程控制器等。

虚拟仿真智能设计与开发竞赛内容包括：虚拟仿真教育资源策划、

设计、虚拟仿真教育应用功能设计、开发、测试、发布等。

本赛项主要考核参赛队伍和选手如下能力：

- (1) 了解虚拟仿真领域教育应用技术发展现状；
- (2) 理解虚拟仿真教育应用策划、设计、开发流程和相关知识；
- (3) 掌握基本的虚拟仿真教育应用开发各岗位职责和团队配合、协同开发等管理知识；
- (4) 掌握基本的虚拟仿真教育应用策划、设计工具和使用技能；
- (5) 掌握简单/部分虚拟仿真教育应用开发、发布、演示技能；
- (6) 拓展“元宇宙学习生态空间”开发和建设知识图谱库能力。

八、奖项设置

1. 全国初赛

全国初赛不设置奖项。

2. 全国决赛

(1) 以参赛队最终比赛成绩为依据，设一等奖占比 10%，颁发金牌及证书；二等奖占比 20%，颁发银牌及证书；三等奖占比 30%，颁发铜牌及证书；其它选手颁发优秀奖证书。

(2) 荣获一等奖、二等奖队伍的指导教师/教练颁发优秀指导教师/教练证书。

(3) 荣获一等奖的参赛院校颁发最佳组织奖证书及奖牌；获得二等奖的参赛单位颁发优秀组织奖证书及奖牌。

九、赛事运营

本赛项由大赛组委会统一领导，为保障赛项公平公正，本赛项设专家组、裁判组、仲裁组三大临时机构，机构成员均由大赛组委会抽签决定。专家组负责每届大赛的命题工作、裁判组负责现场评分、仲裁组负责现场监督与仲裁工作。

本赛项由北京鑫锐诚毅数字科技有限公司提供平台和技术支持，并负责赛事平台、工具、技术培训等工作。每届赛事前1个月，相关院校可向鑫锐公司免费申请竞赛平台、工具的体验、试用，培训指导、命题测试练习等。

十、参赛费用

本赛事不收取任何形式的参赛费，各参赛队比赛期间产生的交通、住宿、餐饮等费用自理。

十一、联系方式

赵老师：18514218081 zhaoshuran@vrmajor.com

李老师：18611030098 limeng@vrmajor.com

十二、其他说明

受疫情等不确定因素，赛事时间如有变更，以后续发布通知为准。

附件1. 首届“鑫锐杯”虚拟仿真智能设计与开发大赛评审标准

附件2. 首届“鑫锐杯”虚拟仿真智能设计与开发大赛报名表

中国成人教育协会数字化学习专业委员会



附件 1

首届“鑫锐杯”虚拟仿真智能设计与开发大赛评审标准

序号	评分项	细则说明	比重
1	组织与管理	<p>项目组织与团队管理 为完成竞赛内容，达成竞赛目标而采取的项目计划、人员组织、指挥领导、进度控制、资源配置等能力。</p>	5%
2	沉浸逼真性	<p>逼真度： 对仿真对象某个侧面或整体的外部状态和行为的复现程度称为仿真逼真度。实际构建虚拟仿真教育资源时要关注建模技术对动态特性仿真逼真度的影响、计算机的解算速度对实时仿真逼真度的影响、显示技术对视觉仿真逼真度的影响等。</p> <p>沉浸感： 能使使用者产生“身临其境”的感觉，包括空间、装置、过程、现象等视、听、触等多感觉的拟真显现。</p>	20%
3	快速推演性	<p>推演性： 从计算角度讲，就是一个迭代计算的过程。根据不同的条件和参数，通过虚拟仿真推演来展现各种理论和各种实验过程，快速通过虚拟仿真学习到相关知识点，并同时可以高效的进行反复虚拟实验和论证。帮助验证课堂上所学的理论知识或探究学习。</p> <p>快捷的构想实现： 虚拟环境中的所有对象在用户操作后快速仿真运算并呈现直观的结果，以便快速得到设计和操作结果，提高使用者的构想能力，加深认识水平，启发创造性思维。</p>	15%
4	实时交互性	<p>交互性： 用户对仿真实验系统内对象的可操作性和从虚拟仿真系统得到反锁的过程。能够便捷地实施、操作、干预实验过程，产生多分支路径不同操控下的对应变化，以及合理的不同反馈结果。</p> <p>实时性： 能够保证虚拟仿真操作中产生的各种命令或者行为能够实时地得到响应。</p>	20%
5	可信可用性	<p>仿真可信度： 由仿真系统与原型系统之间相似性决定的、仿真系统与仿真目的相适应的程度称为仿真可信度。</p>	10%

		<p>仿真可信度的本质属性是目的相关性，所以可信度要求也与具体的仿真应用密切相关。虚拟仿真系统的最终结果对于预期应用来说是否具有可用性将直接影响到基于虚拟仿真结果所进行的后续一系列应用或决策过程。</p> <p>结果可用性： 实现对操作过程全要素精准评估，客观记录所有操作和对应的实验结果，支持操作中的纠错指导、实验质量和进度排名、实验综合考核评估等译估评价功能。</p>	
6	稳定易用性	<p>稳定性： 成果在竞赛过程中运行稳定可靠，可满足现场操作、演示需要。</p> <p>易用性： 用户界面友好，符合人机工程学。</p>	15%
7		<p>汇报、演示、答辩 语言表达力、演示操作展示力、答辩反应力。</p>	15%

