

第六届江西省大学生虚拟现实大赛 组织方案

比赛时间：2026年9月

比赛地点：江西财经大学

2026年6月

一、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,第六届江西省大学生虚拟现实大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学习和交流;
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。

二、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

（四）支持单位

南昌威爱信息科技有限公司、江西联创电声有限公司

（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。

（六）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。

三、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（2026年9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。

四、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 1。

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）。

五、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：2026 年 9 月 5 日前，提交至邮箱 jxcj_vr_xsb@163.com。

六、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：2026 年 9 月 5 日
2. 初评及公布入围决赛名单：2026 年 9 月 6-13 日
3. 现场决赛时间：2026 年 9 月 19 日
4. 公布获奖名单：2026 年 9 月 22 日

七、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。

八、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%。

九、联系人

江老师：15170528267（手机联系方式）

江西省虚拟现实
教育联盟(盖章)

江西省虚拟现实(VR)
产业技术创新战略联盟（盖章）

江西财经大学
（盖章）

2026年6月4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。
2	江西联创电声有限公司	面向工业电机的 AR 智能检修眼镜软件交互系统设计	空间工作流引导：利用 AR 空间定位技术，在电机实物（或仿真模型）上叠加动态的 3D 装配拆卸动画、工具提示（如扭矩扳手数值）和操作指引，引导用户按标准步骤完成检修；针对 AR 眼镜的交互特性，设计合理的手势控制或语音指令；AR 视觉辅助提示系统，例如：螺栓打紧顺序的数字高亮引导、对齐辅助、拟图形匹配验证（若装配错误则发出警报）；状态看板与数据可视化：虚实结合的状态看板案例等。

附件 2 2026 年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	<i>信息科学院计算机系 17 级</i>	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 本人已仔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				