

# 中国高校计算机大赛

## 第三届(2024年)“中国高校计算机大赛—智能交互创新赛”通知

“中国高校计算机大赛”(China Collegiate Computing Contest, 简称C4)是面向全国高校各专业在校学生的科技类竞赛活动,于2016年由教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会、教育部高等学校大学软件工程专业教学指导委员会、教育部高等学校大学计算机课程教学指导委员会、全国高等学校计算机教育研究会联合创办成立。大赛自设立以来,始终坚持“服务教学、推动教改、促进融合、引领创新”的办赛理念,产生了广泛影响。2024年“中国高校计算机大赛”继续由全国高等学校计算机教育研究会主办。

“智能交互创新赛”作为“中国高校计算机大赛”竞赛的模块之一,由浙江大学、OPPO公司联合承办,OPPO AI提供赛事技术平台支持,旨在进一步提升学生对新一代智能交互技术的认知和应用能力,增强学生创新思维和问题解决技巧,激发学生创造力和团队合作精神,推动智能交互技术与艺术、设计、工程、科学等领域的跨学科互动,提升高校智能交互类课程教学水平及多维度科研育人系统化能力,培育新一代交叉创新人才生态体系,推进人、机、物三元融合产业的发展和革新。

第三届(2024年)“智能交互创新赛”将聚焦大模型的时代,以“交互无界,创意无限”为主题,面向全球高校在校生,鼓励校际合作、学科交叉融合,探索人工智能技术赋能智能交互新场景,以智能手机、IOT设备等为交互载体,输出智能体的创新方案,充分体现技术的先进性及解决方案的创新性。

请各大高校积极组织学生参赛,并向指导老师及参赛团队给予大力支持。

具体通知请登录“智能交互创新赛”官方网站(<http://hci.oppo.com/>)及微信公众号:智能交互创新赛(C4-HCI)查询。

附件1:第三届(2024)“中国高校计算机大赛—智能交互创新赛”竞赛规程

附件2:第三届(2024)“中国高校计算机大赛—智能交互创新赛”组织机构

全国高等学校计算机教育研究会

2024年4月

附件 1

## 第三届（2024）“中国高校计算机大赛—智能交互创新赛”

### 竞赛规程

第三届（2024 年）“中国高校计算机大赛—智能交互创新赛”（以下简称“竞赛”）由全国高等学校计算机教育研究会主办，浙江大学、OPPO 公司联合承办，OPPO AI 提供赛事技术平台支持。“交互无界，创意无限”，竞赛面向全球高校在校在生，是以探索创新驱动智能交互新技术、新场景的科技类竞赛活动。

竞赛旨在进一步提升学生对新一代智能交互技术的认知和应用能力，增强学生创新思维和问题解决技巧，激发学生创造力和团队合作精神，推动智能交互技术与艺术、设计、工程、科学等领域的跨学科互动，提升高校智能交互类课程教学水平及多维度科研育人系统化能力，培育新一代交叉创新人才生态体系，推进人、机、物三元融合产业的发展和革新。

#### 一、参赛报名

1. 竞赛面向全球高校学生，专业不限、年级不限；参赛队员须为高等学校在册、在校在生；

2. 每支参赛队伍至多由 4 名队员组成，允许队员跨校自由组队。跨校队伍以本队队长所在高校为初始报名所属高校。赛程期间，参赛队伍原则上只允许调整一次参赛队员信息，且最迟须在复赛作品提交截止日前以书面形式向组委会提出，获批后方可调整参赛队员；

3. 每支参赛队伍须有一名参赛队所属高校正式教师担任指导老师，负责竞赛期间的指导及联系工作。若参赛队伍为跨校组队，允许额外增加至多 1 名高校正式教师担任第二指导老师，该指导老师不受参赛队伍所属高校单位限制，可由参赛队视项目需要自行邀请，指导老师须保证参赛队伍所有队员、作品符合本规程的规定；

4. 报名截止日期即初赛截止日期，每支参赛队伍须在截止日期前在官方网站完成报名信息填写并提交初赛作品。

5. 竞赛报名与各阶段作品成果申报均采用在线方式，访问“中国高校计算机大赛—智能交互创新赛”官方网站（<http://hci.oppo.com>）进行报名与作品申报。参赛队伍和作品须严格按照报名系统要求填报完整的信息，以免影响参赛资格。

## 二、作品要求

本届竞赛主题为“大模型时代的 AI 智能体创新交互”。

本次竞赛立足大模型的时代技术背景，要求参赛者采用 OPPO 智能体开发平台提供的大语言模型、图像及语音类模型等能力进行创意开发，以 AI 手机、IOT 设备为交互载体，设计开发智能体创新方案，包括但不限于为具体的领域设计一个智能体解决方案，或者定义一套全新的人机交互范式。

本届竞赛强调参赛者的智能体个性化开发和创新能力，鼓励探索人机交互技术在教育、生活、情感、创作、医疗、旅游、美食等场景的应用解决方案，鼓励面向老年人、儿童、残障人士等特定人群提供多样化的交互手段。要求参赛作品限定 To C 场景，面向多样化的工作、学习和生活场景开发能够思考且能够感知环境、与环境交互的智能实体，探索智能体技术的无限可能性以及应用的落地潜能，输出创新性的智能体解决方案。

## 三、赛制说明

本届竞赛分初赛、复赛、决赛三个阶段，在各阶段，参赛队伍须按照竞赛要求按时、合规地提交参赛作品。

### 1. 作品提交规则

阶段	作品提交形式	材料要求
初赛	在线提交	<ul style="list-style-type: none"><li>项目计划书及附件 (PDF 格式, 文档大小 100MB 以内)</li></ul>
复赛	在线提交	<ul style="list-style-type: none"><li>进一步完善项目计划书</li><li>参赛产品创意 Demo 展示视频, 自主选择提交产品原型系统 (展示视频 MP4 格式, 3 分钟, 文件大小 200MB 以内)</li></ul>
决赛	线下答辩	<ul style="list-style-type: none"><li>项目演示 PPT、视频等</li><li>可展示关键交互技术的原型系统</li><li>完整项目计划书 (PDF 格式, 文档大小 100MB 以内)</li></ul>
补充说明		<ul style="list-style-type: none"><li>项目计划书须使用竞赛统一模板 (官网下载), 且所提交的计划书主体内容不得超过 15 页, “参考资料”和“附录”不计入</li><li>Demo 展示要求: 可在智能手机、手表、手环、平板、电视、VR 眼镜等设备上运行的应用程序或其他可视化作品体验方式</li><li>在上传参赛作品时, 各参赛队须按本规程的要求提交参赛作品相关说明信息。赛程截止日期前, 各参赛队伍可随时修改、完善、更新已提交的信息</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>进入决赛后，决赛参赛作品在交互 Demo 搭建中，OPPO 公司将提供必要的技术指导与支持</li> </ul>
--	---

## 2. 作品评审细则

评分项目	权重	说明
选题定位	10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>聚焦智能交互技术，符合“科技为人”导向；</li> <li>有明确的项目定位、目标用户和应用场景。</li> </ul>
创新能力	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>创新的业务场景；</li> <li>创新的交互技术；</li> <li>创新的交互范式。</li> </ul>
完成情况	20%	<ul style="list-style-type: none"> <li>关键技术明晰，技术方案完整；</li> <li>项目材料和佐证材料完整规范；</li> <li>可展示的关键交互技术 DEMO、产品创意视频，或可进行初步的行业验证。</li> </ul>
应用价值	30%	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品具有较强商业落地价值，解决用户或行业痛点；</li> <li>作品紧扣竞赛推荐的应用领域或其他重大社会关注痛点；</li> <li>作品具有重大社会意义，能够解决重要民生问题。</li> </ul>
交互体验	10%	<ul style="list-style-type: none"> <li>交互人性化，视觉具美感，使用过程让用户容易理解和记忆；</li> <li>DEMO 可以在 OPPO 相关设备上演示、体验。</li> </ul>

## 3. 队伍晋级规则

由竞赛组织委员会负责评审过程的组织和监督。初赛和复赛均采用线上评审方式，全国总决赛采取现场答辩的评审方式，各阶段的成绩不带入下一阶段。

竞赛要求强调参赛作品必须具备原创性，所提交参赛作品的核心创意、开发过程须为参赛期间完成，如出现弄虚作假或对于目前已完成产业化落地、在其他同类赛事中已获奖、缺乏显著创新性进步、无实质性技术突破等作品，将不予考虑晋级，竞赛组织委员会也有权取消其参赛资格及相应奖励，参赛成员自行承担相应后果。

## 四、赛程安排

时间节点	赛程详细安排
------	--------

2024年6月	• 报名/初赛作品提交截止
2024年8月	• 复赛作品提交截止
2024年9月	• 决赛创新集训营
2024年10月	• 总决赛及颁奖典礼
<p>具体时间以竞赛官方网站、官方微信公众号通知为准          本次竞赛不收取任何报名费用</p>	

## 五、奖项设置

奖项	名额	奖金（税前）/奖品
特等奖	1	60000元
一等奖	3	30000元
二等奖	6	15000元
三等奖	10	10000元
优胜奖	20	6000元
优秀指导教师	15	奖品及证书
优秀组织奖	1	奖品及证书
社会责任奖	1	奖品及证书
最具创意奖	1	奖品及证书
最佳人气奖	1	奖品及证书

## 六、公示程序

本着公平、公正、公开的原则，竞赛实行晋级队伍公示制度。竞赛组织委员

会将通过官网等对晋级队伍进行公示，各阶段公示期为3天，接受社会各界监督。未通过公示的队伍，竞赛组织委员会将取消其入围及获奖资格。

## 七、违规处理

以下情况将视为违规，竞赛组织委员会有权取消参赛队伍的参赛资格：

1. 参赛报名信息作假；
2. 在参赛过程中出现违反相关法律、法规的行为；
3. 作品涉嫌抄袭，侵犯他人知识产权等；
4. 作品涉及不健康、淫秽、色情或毁谤第三方等内容；
5. 参赛期间发现或被举报认定存在的其他违法、违规行为。

## 八、组织管理

本次竞赛设立指导专家（院士）、专家委员会和组织委员会，其各自主要职责如下：

### 1. 指导专家（院士）

（1）负责对竞赛的各项活动提供指导和咨询，包括对竞赛主题、专家遴选、专家委员会及组织委员会的组织结构、职责范围等提供指导和建议；

（2）负责听取组织委员会对于竞赛运行情况的报告，对于竞赛中出现的问题提供咨询建议，为竞赛发展制定规划；

（3）负责监督专家委员会、组织委员会的工作，确保竞赛长期、稳定、高效开展。

### 2. 专家委员会

（1）负责确定竞赛的主题，制定竞赛的命题原则；

（2）负责确定竞赛的评审原则、评审工作流程、评分标准及细则，协调竞赛的奖项设置，参与并监督竞赛的评审；

（3）负责审定竞赛的最终获奖名单；

（4）负责处理竞赛过程中的申诉，对有关争议进行仲裁，对于仲裁结果具有终审权。

### 3. 组织委员会

- (1) 负责具体落实竞赛的各项组织、实施工作；
- (2) 负责制定竞赛主题方案、规程及执行实施；
- (3) 负责竞赛品牌的宣传、推广；
- (4) 负责竞赛获奖结果的公示与查询；
- (5) 组织召开各竞赛委员会的工作会议；
- (6) 其他相关赛务工作。

### 九、交流方式

竞赛组委会秘书处办公室设于浙江大学上海高等研究院，负责落实竞赛的具体组织和实施工作。

竞赛官方网站：<http://hci.oppo.com>

竞赛官方邮箱：[HCIcontest@oppo.com](mailto:HCIcontest@oppo.com)

竞赛交流 QQ 群：894662093

竞赛官方公众号：智能交互创新赛（C4-HCI）

### 十、其他说明

本规程的最终解释权归“中国高校计算机大赛—智能交互创新赛”组织委员会所有。

## 第三届（2024）“中国高校计算机大赛—智能交互创新赛”

### 组织架构

#### 一、 竞赛指导院士

潘云鹤 院士

#### 二、 竞赛专家委员会

主 任：庄越挺 （浙江大学）

副主任：史元春 （青海大学）

林进全 （OPPO 公司）

委 员：万玉龙 （OPPO 公司）

山世光 （中国科学院计算技术研究所）

王建民 （同济大学）

毛启容 （江苏大学）

伍冬睿 （华中科技大学）

孙凌云 （浙江大学）

杨承磊 （山东大学）

杨振宇 （OPPO 公司）

何钦铭 （浙江大学）

张大庆 （北京大学）

张立华 （复旦大学）

张 峻 （OPPO 公司）

陈恩红 （中国科学技术大学）



金连文 （华南理工大学）  
庞佳宁 （OPPO 公司）  
於志文 （哈尔滨工程大学）  
郑晓川 （OPPO 公司）  
黄民烈 （清华大学）  
喻 纯 （清华大学）  
潘志庚 （南京信息工程大学）

### 三、 竞赛组织委员会

**主 任：**朱 强 （浙江大学）  
**副主任：**计卫星 （北京师范大学）  
秦 征 （OPPO 公司）  
**委 员：**马 楠 （北京工业大学）  
马 楠 （OPPO 公司）  
王运涛 （清华大学）  
王 鹏 （四川大学）  
李 萌 （北京邮电大学）  
张广运 （南京工业大学）  
张 宇 （哈尔滨工业大学）  
陈立萌 （浙江大学）  
陈明锐 （海南大学）  
陈雅茜 （西南民族大学）  
罗 丹 （OPPO 公司）  
周果清 （西北工业大学）

赵 明 （中南大学）

徐 岗 （杭州电子科技大学）

高文君 （OPPO 公司）

曾 铮 （北京信息科技大学）

**秘书处：**李雨璇 （浙江大学）

陈华芳 （OPPO 公司）

徐 敏 （浙江大学）

*（按姓氏笔画顺序排序）*