全国大学生创新创业实践联盟虚拟现实专业委员会
中国计算机用户协会虚拟现实应用分会

关于举办全国高校虚拟现实（VR）课件设计与制作大赛的通知

各成员高校:

2018 世界 VR 产业大会于 10 月 19 日盛大开幕，习近平总书记向大会致贺信并指出“当前，新一轮科技革命和产业变革正在蓬勃发展，虚拟现实技术逐步走向成熟，拓展了人类感知能力，改变了产品形态和服务模式。中国正致力于实现高质量发展，推动新技术、新产品、新业态、新模式在各领域广泛应用。”

根据《教育信息化“十三五”规划》和《教育部关于实施卓越教师培养计划 2.0 的意见》的总体部署和要求，为进一步推动虚拟现实技术在教育教学中的运用，促进卓越教师的培养，全国大学生创新创业实践联盟（以下简称实盟）虚拟现实专委会联合中国计算机用户协会虚拟现实应用分会共同举办“全国高校虚拟现实（VR）课件设计与制作大赛”，具体通知如下:

一、大赛名称

首届全国高校虚拟现实（VR）课件设计与制作大赛

二、大赛组织

指导单位：全国大学生创新创业实践联盟

主办单位：全国大学生创新创业实践联盟虚拟现实专业委员会

中国计算机用户协会虚拟现实应用分会

承办单位：山东瘦课网教育科技股份有限公司

HTC VIVE 全球校园事业部——威爱教育

三、大赛目的

1. 引领专业建设与课程改革

通过本次大赛，将进一步促进虚拟现实（VR）技术在高校教学中的运用，培养一批能运用 VR 技术进行教学设计、熟练制作 VR 课件以及使用 VR 课件的高校师资，制作一批优质的 VR 课件资源，解决“教师会设计”“教师会用”和“有资源可用”的问题，同时可有效促进 VR 相关专业人才培养方案的制定和改进、课程体系构建、师资队伍建设、VR 教学平台和资源平台建设、VR 教室与实训室建设，从而引领 VR 专业建设与课程改革，培养国家战略和社会急需的新型专业人才。

2. 促进校企合作与产业发展

本次大赛将通过国际化的办赛方式，围绕虚拟现实产业链的关键环节，加强产学研合作，面向全国广大高校提供 VR 技术领域的普及通道，将 VR 企业中成熟应用的虚拟现实关键技术进行教学转化，促进产教融合，促进资源成果转换，实现以赛促教、以赛促学、以赛促改的产教合作赛事创新。本次大赛还将进一步探索虚拟现实人才输送机制，组织企业与高校对接合作，为 VR 产业发展输送人才。

3. 展示教学成果

本次大赛除科学合理的赛事设置外，还将举办丰富多彩的同期系列活动，如虚拟现实专业研讨会、虚拟现实项目交流会、虚拟现实众创项目扶持等，充分展示高校教学改革成果。

4. 促进卓越教师的培养

2018 年 9 月 17 日教育部下发了《教育部关于实施卓越教师培养计划 2.0 的意见》，将“深化信息技术助推教育教学改革”作为改革任务和重要举措之一，要求积极推动新技术与教师教育课程全方位融合，充分利用虚拟现实、增强现实和混合现实等，建设开发一批交互性、情境化的教师教育课程资源。本次大赛适逢其时，将极大地促进卓越教师的培养。

四、参赛对象及要求

1. 参赛对象为全国（含港澳台地区）本科院校，高职（高专）院校;

2. 比赛采用团队赛形式，以高校为单位组队参赛，不支持跨校组队;

3. 每个参赛团队不超过 5 人，其中至少有 2 名教师，须指定一名教师为团队负责人，推荐跨学科专业组队，充分展示高校的实力。

五、比赛内容及要求

1. 参赛作品可为任意学科专业的 VR 课件，课件中要合理且充分地运用虚拟现实技术，解决现实教学及实验实训中存在的一些知识过于抽象、难以理解、成本高、危险系数大、不易完成等问题;

2. 参赛作品须为原创（所用模型等素材须解决好版权问题），若发

现参赛作品存在侵权行为或含不良信息内容，则取消参赛资格;

3. 比赛内容包括“VR 课件教学设计”、“VR 课件制作”与“VR 课件效果展示”三个部分，具体要求如下:

（1）VR 课件教学设计

各参赛团队，结合自身的优势，选择学科专业中某一重点知识，进行课件（教学）设计，形成《VR 课件教学设计方案》，主要包括课件名称、教学目标、教学重点、教学难点、教学内容、教学过程等部分。

（2）VR 课件制作

各参赛团队以 VR 课件教学设计方案为基础，针对教学重点与难点，结合虚拟现实的技术特点，完成 VR 课件的制作，包括课件内容 PPT、音频、视频、图片、动画、模型、用户界面、交互逻辑等的制作与实现，最终形成可供使用的 VR 课件。

（3）VR 课件效果展示

参赛团队借助 VR 设备和 VR 课件，进行课程的教学，并录制 5 分钟左右的视频，要求如下:

- 介绍课件的设计思路;
- 介绍课件的制作;
- 展示课件精彩的部分。

4. 提交内容

- VR 课件教学设计方案
- VR 课件（vcw 格式、内容能满足 1 节课的教学）
- VR 课件效果展示视频（MP4 格式、5 分钟左右）

六、大赛流程

1. 注册报名

2019 年 1 月 2 日起可登录大赛网站（http://vr.soocedu.com/），了解本次大赛信息并报名参赛，报名截止日期为 2019 年 6 月 30 日。

2. 参赛作品上传

参赛作品完成后，可以通过大赛网站上传，参赛作品上传起止时间为 2019 年 1 月 2 日至 2019 年 8 月 30 日。逾期提交或不提交参赛作品将被视为自动放弃本次大赛。参赛作品上传的技术规范及操作步骤参见大赛专区页面的相关说明。

3. 参赛作品网上初评及公示

2019 年 9 月专家评审团对参赛作品进行网上初评，入围参赛作品将在大赛网站进行公示，公示期为 2019 年 9 － 10 月。

4. 决赛

2019 年 11 月进行决赛。入围参赛者须现场参加决赛，详细要求另行通知。

5. 比赛结果公布

将于 2019 年 11 月举行表彰仪式及优秀作品交流论坛。

七、评审标准

作品评审采用网评与现场评审两种方式，由大赛主办单位组织专家根据大赛评分标准进行评审，为确保评审结果客观公正，将采用匿名、重复评审方式，确保同一作品至少有 5 位专家进行评审。

1. 评分标准制定与公布

由大赛主办单位聘请专家组成评审小组，根据比赛内容及要求制定评分标准，并于赛前在大赛官网上公开评分标准。

2. 评分方法

采取分项评分、累计总分的计分方式。作品最终评分采用去掉最高与最低得分后的平均分，分数为整数，小数部分采用四舍五入的规则。

八、资源共享

1. 为体现公平公正，参赛作品中请勿出现包含个人、所在院校等表明身份的有关信息;

2. 参赛者享有作品著作权，作品上传至大赛网站即视为同意授权主办方可以传播、展示。

九、奖项设置

1. 特等奖 1 名，颁发获奖证书、奖杯，同时奖励参赛团队现金 3 万元、奖励所在学校价值人民币 100 万元的 VR 软硬件设备;

2. 一等奖 10 名，颁发获奖证书、奖杯，同时奖励 HTC 生产的 VR 移动一体机 VIVE FOCUS 1 台和现金 3 千元;

3. 二等奖 20 名，颁发获奖证书、奖杯，同时奖励 HTC 生产的 VR 移动一体机 VIVE FOCUS 1 台和现金 1 千元;

4. 三等奖若干名，颁发获奖证书，同时奖励价值 1 千元的奖品;

5. 优秀奖若干名，颁发获奖证书;

6. 组织奖若干名，颁发获奖证书和奖杯;

说明：如果有效参赛团队总数少于 100 个，则一、二等奖名额分别按照总数的 10%、20%发放。

十、联系方式:

1. 大赛网站: http://vr.soocedu.com/

2. 联系方式:

实盟虚拟现实专业委员会秘书处

联系人: 程老师　18754536947

孙老师　15853513835

于老师　18611160058

3. 客服电话: 400-602-5515

4. 大赛咨询 QQ 群: 3285766605

5. 联系邮箱: vr@shimeng.org.cn

6. 微信:

附件: 推荐软硬件设备配置

实盟虚拟现实专委会

(全国大学生创新创业实践联盟代章)

2018年12月24日

中国计算机用户协会

虚拟现实应用分会

2018年12月24日

附件：推荐软硬件设备配置

序号	设备类型	设备名称	规格	数量	备注
1	电脑套件	高性能图形图像工作站 显示器 手绘板	核心指标: CPU i7-7700 或以上 内存：16G 或以上 显卡：独立显卡 GTX1070 或以上 硬盘：固态硬盘 256G 或以上，机械硬盘 1T 或以上 显示器：27 寸或以上，分辨率 1920X1080 或以上，建议 1 台主机配 2 台显示器 USB 接口：3.0 或以上 HDMI 接口：2 个或以上 手绘板 主板、电源、键鼠、机箱等必要配件	2-3	用于资源制作、课件制作、VR 设备操作
2	VR 设备	HTC VIVE Focus	包含 1 台一体机、1 个操控手柄、1 个充电器	1	6 自由度头显，3 自由度手柄
3	工具软件	3ds Max/Maya、Unity/Unreal engine	任选三维建模软件和三维开发引擎	2	传统软件
		VRPPT	是一款虚拟现实内容编辑应用软件，它采用可视化逻辑编程，无需触碰任何编程代码，即可实现快速编辑 VR 内容。VR-PPT 以简易、高效，即编即用为目的，以满足 VR 课堂更生动的教育为基础，解决展示效果到后期复杂交互的难题	2	主办方提供，大赛期间免费使用
		VMaker	虚拟现实教学课件融合工具软件，以传统 PPT 课件为主体，整合多种资源形成 VR 课件，同时建议包含 VExplorer 展示工具	2	主办方提供，大赛期间免费使用