

# AIGC 大模型创新设计

## 一、主题

“智启未来：大模型探索与科学创新”

## 二、目的

借助大模型平台，引导中小學生积极探索大模型相关技术，提升其在人工智能领域的科学素养。通过与其他科学领域的结合，培养学生跨学科的创新思维 and 实践能力。激发学生对科学技术的热情，为未来的科技人才培养奠定基础。

## 三、参加对象

中小學生，分为小学组、初中组、高中组

## 五、时间与地点

### (一) 时间

2025 年 7 月

### (二) 地点

重庆市 XX

## 六、项目内容

基于人工智能大模型平台的应用开发

### 1、运动会赛道设置

#### (1) 高段赛道（高中）

方向一：开发基于大模型智能体开发。利用人工智能大模型的智能体开发平台，结合具体的应用场景，搭建能够解决场景复杂任务的创新智能体。

方向二：设计基于大模型的智能内容生成工具。结合人工智能大模型的可视化设计功能，让学生开发可以根据特定主题生成文章、故

事等内容的工具。如在历史学科中，输入一个历史时期，生成该时期的人物传记、历史事件描述等相关内容。

### （2）中段赛道（初中）

方向一：制作基于大模型的科普互动游戏。利用大模型生成科普知识题库，利用人工智能大模型开发游戏，让玩家在游戏过程中学习科学知识。比如，开发一个太空探索游戏，玩家在游戏中遇到的各种科学问题由大模型提供解答和拓展知识。

方向二：基于大模型的创意设计辅助工具。通过人工智能大模型平台开发一个工具，帮助学生在艺术、设计等领域获得创意灵感。例如，输入一个设计主题，大模型给出多种创意设计方案，然后在人工智能大模型平台上进行可视化呈现。

### （3）低段赛道（小学）

方向一：开发简单的大模型驱动的智能故事讲述应用。学生在人工智能大模型平台上设计一个界面，大模型根据选择的故事元素（如动物、场景等）生成简单的故事，以生动的语音和动画形式呈现给小朋友。

方向二：制作基于大模型的趣味学习卡片。利用人工智能大模型平台的图形化设计和大模型的知识生成能力，制作学习卡片。比如，学习动物知识时，点击卡片上的动物图片，大模型就会给出该动物的生活习性、外貌特征等信息。

## **2.规则**

参赛作品必须充分利用开源人工智能大模型开发平台，且符合各学段的项目内容要求。

高段作品需要提交详细的设计文档，包括大模型的选择与应用原理、代码结构、与人工智能大模型的集成方式以及测试报告；

中段作品需要提交设计思路、代码、大模型调用的关键代码片段以及演示视频；

低段作品可以提交创意说明、简易流程图、大模型使用的简单说明和作品演示。

竞赛评审将从创新性（占比 30%）、功能性（占比 25%）、稳定性（占比 20%）、用户体验（占比 15%）和技术难度（占比 10%）等多个方面进行评估。创新性主要考察项目在人工智能大模型方面的独特创意；功能性关注作品实现的功能是否完善以及对大模型的有效利用；稳定性评估作品在运行过程中是否存在崩溃或异常情况；用户体验注重界面设计的友好性和操作的便捷性；技术难度则根据各学段学生的能力水平衡量项目在技术实现上的挑战性。

## **七、运动会流程**

### **（一）报名阶段**

发布运动会通知和报名信息，包括时间、地点、项目、参加对象和报名方式等。可以通过学校官网、教育部门相关平台、社交媒体等多种渠道进行宣传。

报名截止后对报名信息进行审核和整理。要求参加队伍填写详细的成员信息、指导教师信息、参赛赛道选择以及初步的项目设想等。

## **(二) 作品准备阶段**

组织参赛选手培训，包括人工智能大模型的使用技巧、大模型的基本原理和调用方法、数据分析的基本技巧等相关知识。邀请相关领域的专家、技术人员进行线上或线下的培训讲座。

参赛选手在规定时间内完成作品设计、开发和测试工作，并准备好相关的参赛材料。在此过程中，设立专门的答疑邮箱或在线答疑平台，及时解答学生在开发过程中遇到的问题。

## **(三) 作品提交阶段**

参赛选手按照要求提交参赛作品和相关材料，包括作品说明、代码、报告、演示视频等。作品提交采用线上和线下相结合的方式，确保作品的完整性和安全性。

对提交的作品进行初步审核，确保作品符合竞赛要求和格式规范。审核内容包括作品是否按照规定的赛道和学段要求进行开发、提交的材料是否齐全等。

## **(四) 评审阶段**

邀请相关领域的专家、学者和教师组成评审委员会。评审委员会成员应涵盖计算机科学、数据分析、人工智能、教育等多个领域，确保评审的专业性和全面性。

评审委员会按照竞赛规则和评审标准对参赛作品进行评审，确定各赛道各学段的入围作品。评审过程分为初评和复评，初评主要对作品的合规性和基本质量进行评估，复评则对作品的各项指标进行详细打分。

## **(五) 决赛阶段**

组织入围作品的现场展示和答辩活动。为每个参赛队伍安排特定的展示时间和答辩时间，展示环节要求清晰地呈现作品的核心功能、技术实现以及创新点，答辩环节则需要回答评审专家提出的问题。

评审委员会根据现场表现和作品质量进行综合评估，确定最终获奖作品。现场表现主要考察学生的表达能力、团队协作能力以及对作品的熟悉程度，作品质量则依据之前制定的评审标准进行评估。

## **(六) 颁奖仪式**

举行颁奖仪式，邀请相关领导、嘉宾和参赛选手参加。对获奖选手和优秀指导教师进行表彰和奖励，颁发荣誉证书、奖杯和奖品。同时，邀请获奖选手分享创作经验和心得体会，为其他学生提供学习和借鉴的机会。

## **八、奖项设置**

按照小学、初中、高中三段分别评出一等奖、二等奖、三等奖。

## **九、注意事项**

(一) 参赛选手必须遵守竞赛规则和赛场纪律，不得作弊或抄袭他人作品。在作品提交阶段，将使用专业的查重软件对作品进行检测，一旦发现抄袭行为，将取消参赛资格。

(二) 竞赛组织方要确保竞赛的公平、公正、公开，对评审过程和结果进行严格监督。建立完善的评审监督机制，接受参赛选手、家长和社会的监督。

(三) 做好竞赛现场的安全保障工作，为参赛选手和观众提供一个安全、舒适的环境。在竞赛现场配备必要的安全设备和人员，如灭火器、急救人员等。

（四）及时处理竞赛过程中出现的各种问题和纠纷，维护竞赛的正常秩序。设立专门的竞赛纠纷处理小组，负责处理参赛选手之间、参赛选手与组织方之间的各种问题。