

机器人创意设计项目

1 关于机器人创意比赛

中小學生机器人爱好者，根据每年的机器人创意比赛项目的主题与规则，在课题导师或教练员的指导下，依托在学校、家庭、校外机器人工作室或科技实验室，以个人或小组的方式，进行机器人的创意、设计、编程与制作，通过提交机器人实体作品及相关附件的形式参加该活动。机器人创意比赛有利于培养学生学习并综合运用知识技能（如：机器人技术、电子信息技术、人工智能技术、机械工程技术等）、激发学生的创新意识与潜能、提高综合设计和制作能力。

2 主题——智能建筑机器人

2.1 主题简介

随着科技日新月异的发展，建筑行业正经历深刻变革，智能化成为其重要发展方向。智能建筑机器人融合了人工智能、机器人技术、大数据分析以及物联网等前沿科技，在建筑工程的全流程中发挥着关键作用。

本次赛事主题——智能建筑机器人，是指应用人工智能技术和机器人技术来辅助建筑施工、管理等工作的一类机器人。它们可以自主地完成建筑施工中的部分作业、监测建筑物的相关情况、提供精准的服务等。智能建筑机器人通过感知、分析和决策等功能，能够有效提高建筑施工效率，减轻工人的劳动负担，减少人为失误带来的安全隐患，并提供精确的建筑管理支持。

参赛队要大胆发挥想象力与创造力，在围绕本主题的作品设计中，认识和思考智能技术对建筑行业发展的影响，享受智能机器人带给建筑领域的便利与价值。。

2.2 选题范围

智能建筑机器人种类丰富，可根据不同的分类依据进行分类。例如，根据主要功能可分为建筑施工机器人（如砌砖机器人、混凝土浇筑机器人等）、建筑检测机器人（如墙面检测机器人、结构检测机器人等）、建筑运维机器人（如清洁机器人、巡逻机器人等）等。本主题引导同学们从建筑施工、管理等活动出发，了解相关领域的专业知识及发展趋势，发现该活动开展、参与等各个环节存在的问题，思考机器人相关技术在其中的融合应用，创意出各种新颖、有趣、实用的机器人及其应用方式。

2.3 智能建筑机器人实例

● 智能贴砖机器人

该款贴砖机器人是建筑智能化领域的得力助手，它集成激光导航、视觉识别等技术，通过机械臂与吸盘精准抓取瓷砖。工作时能依据空间信息规划路径，高效完成瓷砖铺贴，不仅铺贴效率远超人工，且能保证极低的空鼓率，大幅提升施工质量。在降低人工劳动强度的同时，有效减少材料损耗，助力建筑工程向

高效、精准的方向迈进。

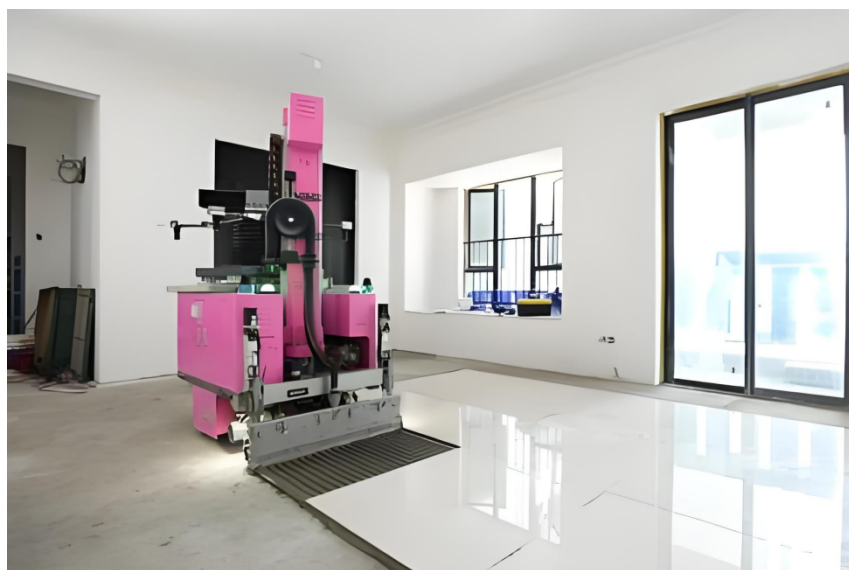


图 1 智能贴砖机器人

- 多功能智能安全帽

多功能智能安全帽集成了 5G 通信技术，让施工现场人员能实时高清传输视频、流畅语音通话，现场与指挥中心沟通零延迟，大幅提升协作效率。安全帽配备精准定位系统，管理者能实时掌握人员位置，合理调度资源，紧急情况时快速救援。内置环境监测模块，可实时监测粉尘、有害气体浓度等环境数据，超标自动报警，保障施工人员健康。还具备跌落、碰撞检测功能，一旦发生意外，立即向后台发送求救信号。其防水、防尘、耐摔的坚固设计，适应各种复杂施工环境，为建筑施工现场管理和人员安全沟通提供全面保障。



图 2 多功能智能安全帽

2.4 选题

参赛队应从真实需求出发，了解相关行业领域专业知识，着手机器人的构思与设计，搭建一台能实现相应功能的机器人作品。

参赛队应明确机器人需要具备的三个根本属性：(1)具有对应功能性实现与实施的本体结构；(2) 具有智能和感知能力；(3)具有作业功能。

创意不宜以主题背景编造故事或者情节，这样做反而会弱化机器人的创新点，要着力表现机器人特殊的要素、内涵、结构以及内在蕴含的科学原理。

参赛队员应该在充分理解比赛主题涵义和选题范围的基础上，经过课题研究，确定作品的制作方案后，再进入课题的实施阶段。一定要让自己所遴选的项目在主题和演示内容方面紧扣主题，贴合主题。在此前提下，围绕自己最有心得的，或者最感兴趣的机器人（或机器人系统）形式抒发创意，表达创新。作品可大可小，结构体系不必过于复杂，针对性较强即可。另外，创新点不必贪多，突出一个或两个深入研究即可，避免陷入编排故事、构造情节的误区。

本比赛不提倡同一个作品同时报送多个竞赛项目，也不提倡将往届比赛的获奖作品（尤其是一等奖）没有较大幅度的改进创新再次报送本竞赛。

3 比赛规则

3.1 分组

比赛按小学组、初中组、高中组三个组别进行。参赛队应该在赛前完成参赛作品的制作和搭建，届时携带作品赴现场，比赛的内容为作品展示和交流问辨。

每支参赛队的参赛人数为不多于 3 名学生和 1 名指导教师。参赛学生必须是截止到 2025 年 6 月底前仍然在校的学生。现场正式布展和评审阶段场馆均封闭，仅允许学生队员在场。

3.2 参赛作品的器材要求

参加竞赛的机器人作品，除不得选用污染环境、有害健康的器材外，原则上不限定器材。器材选用应力求节省成本，且机器人作品的创意、设计、搭建、编程应由学生独立或集体亲身实践和完成，避免比赛的成人化倾向。

3.3 参赛机器人作品应该体现七个要素

- (1) 机器人创意的出发点应该是出自学生自身调查研究的结果；
- (2) 符合创意比赛的主题，正确体现机器人的内涵；
- (3) 在契合主题的前提下，机器人演示的完整性和创意的新颖性；
- (4) 科学性和一定的研究制作工作量；
- (5) 研制过程和作品成果均体现出学生的主体性；
- (6) 在制作机器人的过程就要体现环保意识；
- (7) 规范的申报材料。

3.4 机器人创意比赛程序

3.4.1 申报

比赛申报，全程电子信息管理，实现申报无纸化。

机器人创意比赛参赛队应在规定的截止日期，通过在线方式提交申报资料，电子化申报材料的内容包括：

- (1) 机器人创意比赛项目电子申报表 1 份（纸质申报表打印盖章扫描后提交）；
- (2) 机器人创意比赛项目研制报告 1 份。含研究报告、研制过程图表（外观图、结构图、原理图等）共计不超过 5 页。另附作品彩色照片、但数量不超过 5 幅；
- (3) 机器人动作演示的视频资料 1~3 分钟；
- (4) 项目研发所需材料清单一份；
- (5) 项目运行的完整程序（不限制程序设计使用的语言）。

是否按时、完整、规范地提供上述材料，将作为申报作品资格审查与项目初评的重要依据。凡未达到合格要求者，将被视为初评不合格，而取消参加全省终评的资格。

3.4.2 资格审查与初评

竞赛组委会和专家委员会将根据申报资料对参赛作品进行资格审查与初评通过资格审查与初评的作品才被允许进入全省终评。

3.4.3 现场布展

- (1) 获得终评资格的参赛选手要为各自作品制作一块 180 厘米（高）、80 厘米（宽，一律竖用）的作品喷绘，安装在**门型展架**上供展示使用；
- (2) 各参赛机器人作品的展台面积不超过 2 平方米。

3.4.4 机器人的组装与调试

在正式展示和问辩前，组委会安排一定时间段供参赛队布展、组装和调试作品。

3.4.5 终评

机器人创意比赛的终评包括作品展示、评审小组成员现场问辩。评审小组由竞赛组委会聘请国内机器人学术界的资深专家组成。

终评阶段，在指定的展示时间段内，所有参赛选手均应在展台待命，不得任意缺席。“**现场问辩**”分为“**封场评审**”和“**封闭答辩**”两个环节。

封场评审指在作品展示期的第一天，除参赛学生选手外，其他人均不得进入场区，由评审专家前往各展台逐一评审。期间，每项作品有 5 分钟的讲解与演示时间，5~10 分钟的提问交流时间。

封闭答辩指在作品的展示期，评审专家将随时、随机地通知三个组别一定数量的作品进入指定的**封闭答辩室**进行答辩。被选取的作品将提前 30 分钟通知到代表队，队员需准备 10 钟左右的 PPT 正式讲解稿，届时应规范着装进入答辩室，按照 PPT 陈述项目后接受评审专家 10 分钟质询。制作封闭问辩 PPT 的内容应该分为创意来源、创意要点、结构特点、制

作过程、演示效果五个部分。陈述中要着重说明创意题目的“自选性”、创作过程的“自主性”，以及完成作品的“自制性”。

要求参赛作品全程展示，不得提前撤展，如果缺席封闭答辩，将被扣分。

终评结果在综合初评、封闭评审和封闭答辩后做出，由评审小组成员依据评分标准（见表 1）独立评议后，组委会将在网上及时发布比赛结果。

4 机器人创意比赛作品的评分标准

机器人创意比赛按照表 1 所示的六项标准评分。

表 1-机器人创意比赛作品的评分标准

	项目	细目	权重
作品评分标准	目标与创意	目标明确，契合主题，选题有新颖性，作品具有特色，有一个或多个创新点	30%
	材料描述规范严谨性	1. 作品申报的资料完整、按时、规范 2. 工作量适当，由学生独立或团队合作完成	15%
	设计制作	1. 作品结构合理巧妙，制作精良 2. 作品的完整度、可靠性高	25%
	现场展示	1. 现场操作娴熟、机器人演示过程完整 2. 展板内容简明，版式富有创意，视觉效果好 3. 陈述清晰，问辩回答正确，能反映对创意的深入理解	20%
	团队协作	1. 团队分工明确，各司其职，团结协作 2. 项目成果由团队集体合作完	10%

5 奖励

按照高中、初中、小学三个组别评出奖项，颁发证书。

6 其它

6.1 关于比赛规则的任何修订，将在活动官方网站发布。

6.2 比赛期间，凡是规则中没有说明的事项由裁判委员会决定。

6.3 裁判委员会对凡是规则中未说明及有争议的事项拥有最后解释权和决定权。

附件

关于研究报告的建议

鉴于学生对研究报告的撰写缺乏经验，有时杂乱无章。为了使学生认识到研究报告的重要性，培养学生表述自己所做工作的能力，特提出以下建议：

(1) 每份研究报告应包含标题、摘要、关键词、问题的提出、相关工作介绍、验证作品描述、实验及实验结果分析、结论、参考文献等几部分。

(2) 标题，它是项目的名称，一般是名词性短语。标题要突出作品的目标和/或特色，起到画龙点睛的作用。但也要注意别夸大其辞。例如，作品中明明达不到大数据的规模，一定用一个大数据的修饰语，这样就会恰得其反，画蛇添足，因为科学论文或报告，是非常强调客观真实性的。

(3) 摘要，写摘要的目的是提供研究报告的内容梗概，不加评论和补充解释，简明扼要。其基本要素包括研究目的、方法、结果，也就是研究的主要对象和范围，采用的手段和方法，得出的结果和重要的结论。摘要一般采用第三人称。创意项目研究报告的摘要，应重点说明创意的新颖性。

(4) 关键词，关键词是直接从项目名称、小标题、正文或摘要里抽取的与研究报告内容密切相关的部分重要词汇。正确选用关键词给文档的储存和检索带来极大的方便。选用的关键词不要太多，一般为 3-5 个。

(5) 问题的提出，每个创意作品都会有它的思想源泉，这里可以简明平实地介绍你是怎样想到这个创意的。切忌不要篇幅过长、文学化地讲故事，因为研究报告讲求客观性，篇幅过长就会喧宾夺主，后面的作品描述，实验结果与分析才是报告的重点。

(6) 相关工作介绍。每个创意都不是横空出世的，往往它们都是建立在一些相关工作的基础上。在分析创意期间，通常需要做一下查新的工作，了解是否已经有过类同的工作，通过对文献的阅读，可以开阔自己的思路，也便于对自己创意作品把握特色。

(7) 验证作品描述。机器人作品是对创意设想可行性的验证手段，要说明创意是奇思妙想而不是胡思乱想。这部分是报告的重点，参赛队应清楚详实地描述自己作品的基本构成，功能特色等，要图文并茂，条理清楚。

(8) 实验及结果分析。验证作品完成后不进行任何实验是非常可惜的。为了验证创意的可行性，需要设计相关的实验内容，记录实验数据，通过对量化数据的分析，得出相关的实验结论。实验的组数越多，越全面，你的创意作品的可靠性就越高，结论的可信性就越大。

(9) 结论。这部分是对整个创意过程所得到的一些结论性论断的扼要总结。

(10) 参考文献。你的研究过程肯定受到了很多文献信息的影响，这里列出它们是对前人工作的感谢与致敬。这里包括书籍、论文等。