

中国创造学会品牌赛事

中国科协全国青少年科技创新大赛关联赛事



National Innovation Experience Competition For College Students

全国大学生创新体验竞赛

一个  $0 \rightarrow 8 \rightarrow \infty$  的故事

全国大学生创新体验竞赛组委会



2025年11月



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

# 第九届全国大学生创新体验竞赛

National Innovation Experience Competition For College Students

## PART01 基本信息

# 组委会组织架构



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students



中国创造学会

China Creative Studies Institute



中国创造学会  
China Creative Studies Institute

● 创新转化分会



中国创造学会  
China Creative Studies Institute

● 创新创业创造专业委员会



东南大学



东南大学 国家大学科技园  
SEU NATIONAL SCIENCE PARK



东南大学机械工程学院  
(秘书处)



东南大学成贤学院  
SOUTHEAST UNIVERSITY CHENGXIAN COLLEGE

# 三创教育，专家云集



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

## 创始团队



李嘉曾

创始人

中国创造学会原秘书长  
澳门特区政府文化遗产委员会委员  
竞赛评委会主席  
东南大学教授



张志胜

总负责人

中国创造学会副理事长  
东南大学成贤学院党委书记  
东南大学教授



冷护基

总负责人

中国创造学会副秘书长  
中国创造学会三创委主任  
安徽工业大学教授



贾方

组委会主任

东南大学国家大学科技园总经理  
东南大学教授

## 终身评委



唐殿强



张增常



夏五四



夏志杰



冯崇毅



陈爱玲



程根银



殷俊锋



刘彦辰



于森



徐凌志



陈霞



方霞



吕立夏



吴娟



陈胜军



端文新



严寒



李磊



周芝庭



高海涛



温海营



王成军



黄艳丽



罗纯



易欣



朱翠兰

科技工作者超过**5000**名

第八届赛事

国赛评审专家**48**人

区域赛评审专家**170**人

参赛学生指导教师超过**4000**人

参赛高校的校赛评审专家**若干**

将创新创业创造进行到底！

## 第九届竞赛评委会

评委会主席：**李嘉曾**

评委会副主席：**张志胜、冷护基**

评委会委员：温海营、李洪全、殷俊锋、徐凌志、王云飞、王成军、于淼、陈霞、娄柯、陈爱玲、黄艳丽、张永海、朱翠兰、肖哲、易欣、洪歆慧、刘芑、刘应军、田立、王汉席、唐殿强、李琦、程根银、李小兵、郝一男、孔繁庭

## 纪律与监督委员会

纪监委主任：**张志胜**

纪监委主任：**唐殿强**

评委会委员：殷俊锋、徐凌志、于淼、陈爱玲、夏五四、张增常、程根银、吕立夏、刘彦辰、温海营

## 秘书处

徐昕（秘书长）、温海营、李洪全、羊栋、刘志忠、陈爱玲、易欣、朱翠兰、刘峰、肖哲、闫炎、苏子钧

## 组委会委员

方志、吴蕴文、王振

# 参赛学校与学生规模稳步扩大



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

首届

42所高校  
18省

第二届

36所高校  
16省

第三届

60所高校  
22省+海外

第四届

106所高校  
24省+海外

第五届

119所高校  
27省

第六届

330所高校  
30省+海外7国

第七届

396所高校  
30省+海外1国

第八届

403所高校  
31省+海外3国



第一屆 ~ 第八屆 累计吸引 **七百多所高校** 参与

# 八届精彩



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

## 08 第八届，2024-2025，403所 2025年入选 全国青少年科技创新大赛关联赛事



## 01 第一届，2017-2018，42所



## 02 第二届，2018-2019，36所



## 03 第三届，2019-2020，60所



## 07 第七届，2023-2024，396所



## 06 第六届，2022-2023，330所



## 05 第五届，2021-2022，119所



## 04 第四届，2020-2021，106所



## 主题一 创意设想

### 日积月累 培养习惯

- 鼓励学生在**日常生活或科学研究**中，抓住创意灵感，养成创新思维的习惯
- 本主题以**个人**为单位参赛，指导教师人数不超过一位
- 参赛选手在**一个月**，**每日记录一个自己的创意设想**，需要图文并茂
- 创意设想**没有时空与形式限制**，既可以是身边常见的事物，也可以是天马行空关于未来的幻想；既可以是灵光一现的金点子，也可以是深思熟虑的创新方案

## 主题二 创新制作

### 身体力行 创造价值

- 围绕主题提出创意设想，经过详细设计和动手制作，最终转化为**实物**
- 本主题以**小组（不超过3人）**为单位参赛，指导教师人数不超过两位
- 参赛选手运用**废弃物**（易拉罐、废塑料、废纸、废木材等）**为主要材料**，或使用**新技术、新材料、新工艺**，经过创造性的设计和动手制作，形成**有价值的作品**（机械装置、电子产品、艺术品等）

## 主题三 创业计划

### 业勤行思 擘画未来

- 鼓励学生投身创新成果的孵化，在业勤行思中，擘画美好未来
- 本主题以**小组（不超过3人）**为单位参赛，指导教师人数不超过两位
- 要求参赛选手扎根祖国大地，了解国情、民情，提交一份**“创业计划书”**
- 创业内容需**贴近民生**，拟解决社会生活中的实际问题。以创新为驱动，在智能制造、人工智能、大数据、新能源、新材料、环保、社会服务、现代农业等领域**探索新的科技进步、商业形式、管理模式、工作方式等**

# 三级评审，优中选优



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

## 校赛

广泛动员、奖励优质学校  
2025年12月-2026年4月

## 区域赛（省赛）

多轮评审、联合主席机制  
2026年4月中旬 - 5月

## 全国赛

全国赛复赛

七天复赛、创新命题

2026年5月

全国总决赛

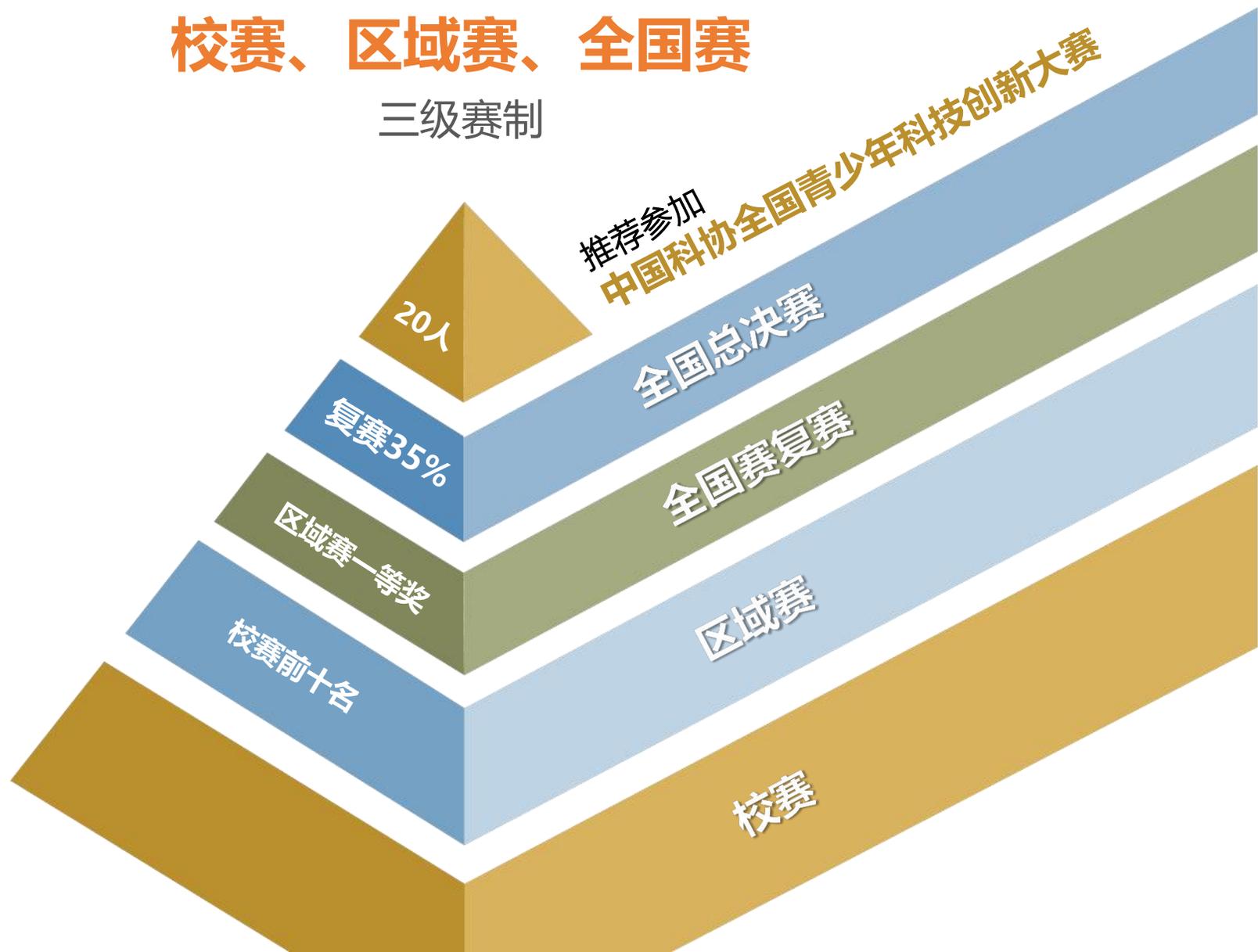
决赛评审、颁奖典礼

2026年6月



## 校赛、区域赛、全国赛

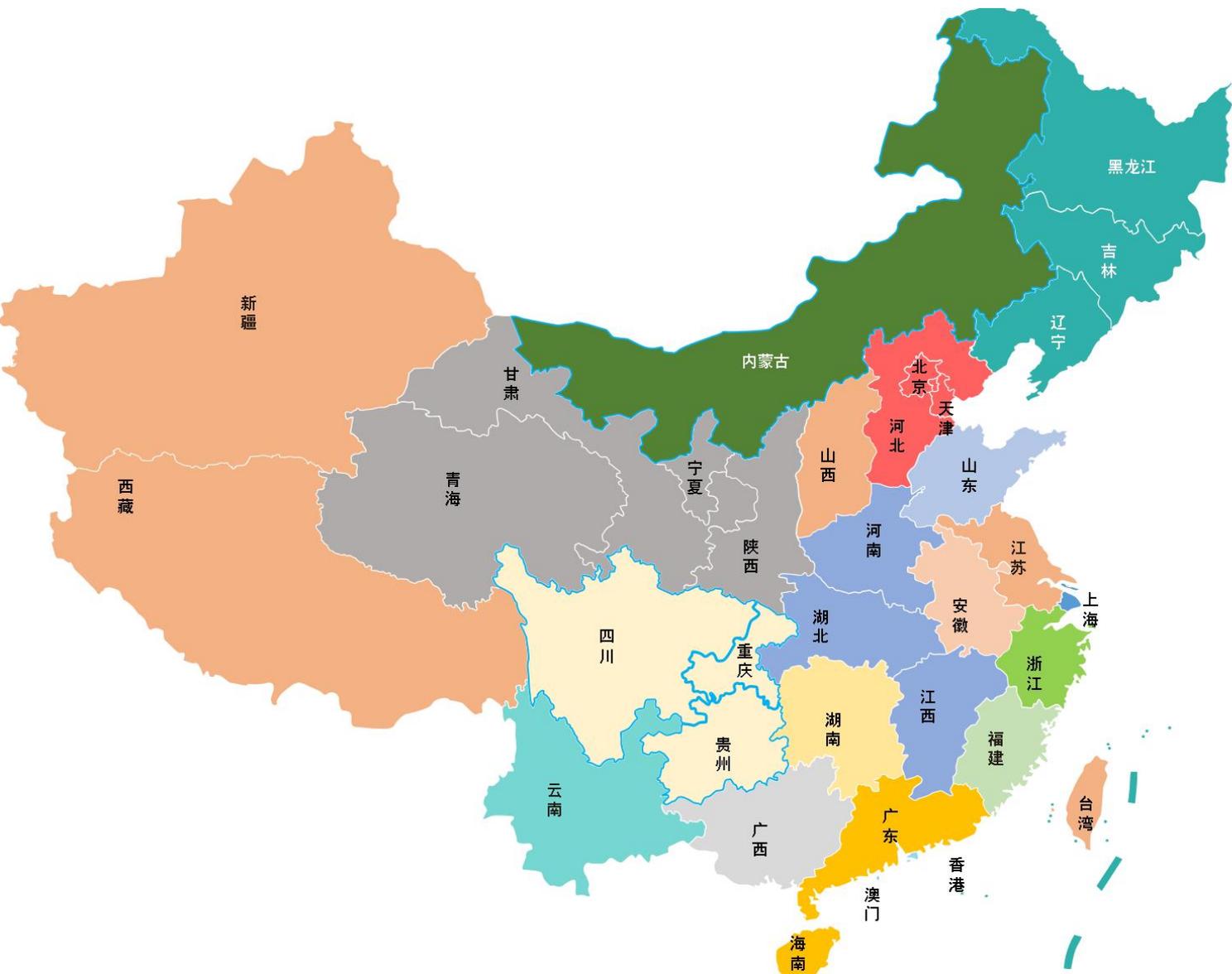
三级赛制



# 十六赛区，遍布全国



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students



	赛区	地区
1	江苏赛区	江苏、新疆、山西、西藏、其他
2	上海赛区	上海
3	安徽赛区	安徽
4	山东赛区	山东
5	湖南赛区	湖南
6	云南赛区	云南
7	重庆赛区	重庆、四川、贵州
8	浙江赛区	浙江
9	福建赛区	福建
10	广西赛区	广西
11	粤港澳赛区	广东、海南、香港、澳门、台湾
12	东北赛区	黑龙江、吉林、辽宁
13	京津冀赛区	北京、天津、河北
14	中部赛区	河南、湖北、江西
15	内蒙赛区	内蒙古
16	西北赛区	甘肃、青海、宁夏、陕西

## 01 参赛对象

- 全日制高等院校在校研、本、专科生（含2026应届毕业生）、海外同等层次学生
- 所有参赛者均需以所在学校为单位，集体报名，不接受个人报名

## 02 报名要求

参赛院校根据本单位情况，组织校内选拔，并由学校有关负责部门或院系推荐报名参赛。参赛院校指定一名教师作为联络员，指导参赛学生填写各项申报材料，全校汇总后统一上报至大赛区域赛组委会秘书处。

## 03 参赛数量

- 每个主题各高校参赛作品数一般不超过10项
- 校内赛超过200人的学校，可以申请增加参赛作品数
- 组委会根据各校的情况和全国参赛规模，做名额调整

## 04 提交要求

- (1) 参赛作品应是参赛学生的原创作品，尚未对外发布过，更不得抄袭剽窃；该作品，除了参加本赛事的各级选拔赛外，未参加过校级以上比赛；不得侵犯第三方的知识产权。凡涉及侵犯知识产权行为的，均由参赛者本人承担一切后果，与大赛无关，且大赛组委会有权取消其参赛资格；
- (2) 参赛作品应遵守中华人民共和国相关的法律法规；不得出现政策倾向性和违反公序良俗的思想错误；应尊重民族、性别、宗教信仰等，不得包含歧视性内容；
- (3) 实物作品保管工作，由参赛队伍自行负责，组委会不负责；
- (4) 提交的所有视频和文字材料，请参赛者自留底稿，组委会不予退还。

## 05 知识产权保护

- (1) 参赛作品应为参赛学生的原创作品，参赛作品不得侵犯任何第三方的知识产权，不得涉及国家秘密。如有违反，一切后果由参赛团队和相关责任人负责承担，与大赛无关，且大赛组委会有权取消其参赛资格；
- (2) 该作品除参加本赛事的各级选拔赛外，未参加过任何校级以上的其他比赛，且尚未在任何渠道对外发布；
- (3) 参赛作品的知识产权归设计和制作该作品的参赛师生所有。但，大赛组委会对所有参赛作品享有保存、公开展示和授权出版的权利。

- 1、全国大学生创新体验竞赛是**国家级的**赛事。
- 2、当届竞赛结束后，中国创造学会将为全国大学生创新体验竞赛的全国赛、区域赛获奖名单发放**红头文件**，并在中国创造学会、创新体验竞赛官网**公示**。
- 3、全国大学生创新体验竞赛的全国赛、区域赛获奖的个人及单位将收到由中国创造学会发放的**获奖证书**。

## 江苏省大学生创新体验竞赛入选江苏省普通高校本专科生学科竞赛省级赛事认定



中创会字【2023】第4号

### 关于举办第七届全国大学生创新体验竞赛的通知

各有关单位：

为认真贯彻《国务院办公厅关于深化高等学校创新创业教育改革的实施意见》（国办发〔2015〕36号）精神，推进高校学生创新能力培养，第七届全国大学生创新体验竞赛于2023年11月—2024年6月举行。本项赛事通过吸引和鼓励大学生积极参加创新体验活动，目的在于激发创新灵感，培养创新思维习惯，提高创新实践能力，孕育创新成果雏形。本项赛事由中国创造学会主办，东南大学和安徽工业大学承办，现将具体事宜通知如下：

### 江苏省高等教育学会文件

苏高教会〔2022〕17号

### 关于公布2022年全省普通高校本专科生学科竞赛省级赛事认定（培育）结果的通知

各普通高等学校、有关学会：

根据《关于组织2022年全省普通高校本专科生学科竞赛申报工作的通知》（苏高教会〔2022〕2号）有关要求，经各单位申报、主办单位及承办单位审核，共收到学科竞赛总结项目52项、申报项目25项。根据《江苏省普通高校本专科生学科竞赛等级认定实施办法》（见附件1），经专家评议审定及社会公示，2022年共同意73项学科竞赛为“省级赛事认定”、7项为“省级赛事培育”（见附件2）。

序号	竞赛项目名称	主办单位	等级认定
30	江苏省大学生工程管理创新、创业与实践大赛	江苏省土木建筑学会	省级赛事认定
31	江苏省大学生创新体验竞赛（原：全国大学生创新体验竞赛江苏赛区赛暨江苏省大学生创新体验竞赛）	东南大学	省级赛事认定

- 全国大学生创新体验竞赛组委会，正积极推动竞赛在各省教育厅的赛事认定。
- 竞赛得到诸多参赛高校的认可，并被校内评定为A类赛事，对于教师工作考核、职称评定；学生奖学金发放、加学分等方面起到一定积极作用。



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

# 全国大学生创新体验竞赛

National Innovation Experience Competition For College Students

## PART02 优秀参赛作品与要求

## 主题一 创意设想

### 日积月累培养习惯

#### 1、作品要求：

本主题旨在鼓励学生养成创新思维的习惯。在日常生活中，抓住创意灵感，改变身边世界；在科学研究中，敢于创新突破，提升攻坚能力。在日积月累中，体验创新的魅力——让创新成为习惯。

鼓励学生“每日一观察，每日一设想”，要求参赛选手在一个月（连续 30 天）时间内，每日记录一个自己的创意设想，需要图文并茂。该创意设想，没有时空的限制，既可以是身边常见的事物，也可以是天马行空关于未来的幻想；没有形式的限制，既可以是灵光一现的金点子，也可以是深思熟虑的创新方案。

#### 创意产品设计**内容参考**：

- 创意产品设计：参赛者可以围绕城市文化内涵，设计具有创新性和实用性的产品，如城市纪念品、公共设施、环保用品等。
- 服务创新项目：鼓励参赛者提出针对城市生活需求的服务创新项目，如智慧旅游、社区互助、健康管理等，以提升城市居民的生活质量。
- 技术应用展示：支持参赛者运用新技术、新材料、新工艺等，在城市规划、环境保护、交通出行等领域进行创新应用，展示科技对城市未来的影响。

#### 2、提交形式：

参赛选手的通过竞赛小程序提交参赛作品，提交**2个PDF文件**。

- (1) **PDF文件1**：完整的 30 个创意设想，每个创意单独一页排版，格式请参照：《附件3：每日一设想（创意）记录册（主题一）》；
- (2) **PDF文件2**：由指导教师择优推荐的7个创意作品，每个创意单独一页排版，并补充设计亮点。内容可包含(但不限于)：作品名称、创意来源、创意描述、设计草图、设计样图、独创设计说明等内容。

# 竞赛主题一：创意设计（作品要求、参赛要求）



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

## 主题一 创意设计

3、参赛人员要求：主题一每组作品仅允许一位参赛选手参与，并配备指导教师一名。

4、作品要求：

内容可包含(但不限于)：作品名称、创意来源、创意描述、设计草图、设计样图、独创设计说明等内容。

《附件3：每日一设想（创意）记录册（主题一）》排版参考

### 《中医理念移动体检机》

**创意描述：**通过将传统中医的诊断方法“望闻问切”数据化、智能化，实现中医诊断的快捷化，简化通过一台机器就可以快速检测身体状况。机器主要应用在医院的公共位置，病人可以自主进行检测，检测结果也可以辅助医生进行诊断。

**设计目标 中医的诊断手段**

中医的主要诊断方法就是“望闻问切”最早出现在神机妙算的《易经》之中，《易经》第六十一卦曰：乾卦，望闻问切之神，两两相之谓之道，两两相之谓之道，何谓道？其中望、闻、问、切，最好听是：问；最难得是：切；最易学是：望；最易学是：问；最难得是：切；最易学是：望。

**设计概述**

1. 此产品将中医理论和现代科技相结合，要具有创新性和科技感，并且易操作。
2. 要实现多种中医诊断手段的集成，提供个性化的治疗方案，提高患者体验。
3. 利用如传感器技术、信号处理技术、数据库分析技术等来实现中医现代化和科技化。
4. 高精度诊断，快速操作，数据可视化，智能化决策辅助。

**产品使用图**

望：通过摄像头捕捉患者的面部信息，通过分析患者的脸色、气色、皮肤的状态、舌苔的状态和数据库进行对比分析来判断患者的身体状况，并且通过屏幕智能数据显示，反馈给患者与医生。

闻：通过内置的呼吸传感器，采集患者的呼吸数据，分析患者的呼吸频率和节律。

问：本产品通过传感器，收集患者的体征数据。

切：通过红外线探测患者的脉搏，通过数据库分析患者的脉搏数据，判断患者的脉搏是否正常。

**作品三视图**

### 户外送货者 降温通风设计

Outdoor cooling-system

**设计说明**  
随着“最后一公里”配送小哥群体作为城市发展的主力劳动者，在高温炎热的天气，容易引发中暑导致的热射病。基于送货员高温作业环境下的降温装备研究设计应运而生。结合送货员群体作业特征，对送货员的头盔、便携电风扇、车载箱进行功能改良设计，设计出一套降温系统，以达到降温、便携、轻量化一体的装备设计。

**设计背景**  
长则在户外作业的工作人员，在高温环境下容易出现人体不能耐受等，导致身体机能紊乱和神经中枢神经系统功能紊乱，产生中暑、心脏衰竭等症状。

**产品展示**

- 头盔改良**
  - 1. 电池+Type-C接口的功率
  - 2. 可拆卸风扇
- 便携电风扇**
  - 1. 轻便耐用，电池+Type-C接口
  - 2. 可拆卸便携风扇
- 车载箱改良**
  - 1. 可拆卸形式的太阳能充电板
  - 2. 太阳能充电板

**场景展示**  
Scene display

### 特殊儿童智能评估和教育玩具 KIKO AI认知机器宠物

一起玩吧

**设计背景**  
KIKO是一款特殊儿童的AI认知机器宠物，通过一对一的数字化平视系统和智能评估，为2岁以上、认知发育滞后的小于2岁的儿童提供个性化的评估和个性化的教育训练，帮助其在语言障碍、全面发育迟缓及智力障碍等儿童的认知障碍领域，通过AI评估和定制训练来改善其儿童的社会适应能力，KIKO-AI认知机器宠物通过程序驱动，适应于低龄儿童的状态，模拟了常规的外观，让儿童更容易接受与喜爱。KIKO结合了基本的人工智能算法、海量的素材内容以及海量随机策略，为儿童提供个性化、交互式、以及多场景的陪伴体验，让儿童在智能开启专业的康复治疗。

**产品特点**

- 体积小重量轻
- 自动回充功能
- 运动越障能力
- 磁吸底座充电

### 瓷澜 Sound of porcelain

**项目简介**

1. 设计背景
2. 设计思路
3. 方案优势

**设计背景**

随着人们生活水平的提高，对家居装饰的要求也越来越高。陶瓷作为家居装饰的重要组成部分，其设计风格和品质直接影响到整个家居的氛围。本项目旨在通过创新的设计理念，将传统陶瓷工艺与现代审美相结合，打造出具有独特韵味的陶瓷产品。

**设计思路**

以产品设计的思维方式，结合陶瓷工艺，进行产品造型、色彩、材质等方面的设计。通过市场调研，了解消费者的需求和喜好，从而确定产品的定位和风格。在设计过程中，注重产品的实用性和美观性的统一，力求打造出既具有艺术感又具有实用性的陶瓷产品。

**方案优势**

- 独特的造型设计，具有强烈的视觉冲击力。
- 采用优质陶瓷材料，质感细腻，经久耐用。
- 色彩搭配和谐，与各种家居风格相得益彰。
- 工艺精湛，细节处理到位，彰显品质。

**产品展示**

**项目总结**

通过本次设计，我们成功地将传统陶瓷工艺与现代设计理念相结合，打造出了一系列具有独特魅力的陶瓷产品。这些产品不仅具有极高的艺术价值，同时也兼具实用性，能够满足消费者对高品质家居装饰的需求。未来，我们将继续探索陶瓷设计的更多可能性，为消费者带来更多优质的产品和服务。



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

# 全国大学生创新体验竞赛

The National Innovation Experience Competition For College Students

## 优秀主题一作品提交形式

### ·区赛30日创意设计展示

**DAY 11** 宠物拥抱枕头

**创意来源**  
宠物是人类的朋友，也是我们的陪伴者。但是，当宠物不在身边时，我们会感到孤独和寂寞。因此，我们设计了一款宠物拥抱枕头，让宠物可以陪伴我们，让我们感到温暖和舒适。

**创意描述**  
这款宠物拥抱枕头采用柔软的面料制成，外形与宠物相似。当宠物拥抱枕头时，可以模拟宠物的拥抱，让我们感到温暖和舒适。此外，这款枕头还可以作为装饰品，为我们的生活增添一份温馨。

DAY 11

**DAY 12** 文物保鲜膜

**创意来源**  
文物是人类文明的瑰宝，也是我们的文化遗产。但是，文物的保存和展示一直是一个难题。因此，我们设计了一款文物保鲜膜，可以有效地保护文物，防止其受到损害。

**创意描述**  
这款文物保鲜膜采用特殊的材料制成，具有防水、防尘、防紫外线等功能。它可以覆盖在文物表面，形成一层保护膜，防止文物受到外界环境的影响。此外，这款保鲜膜还可以作为装饰品，为文物的展示增添一份美感。

DAY 12

**DAY 13** 吸墨橡皮

**创意来源**  
橡皮是学习用品中不可或缺的一部分。但是，橡皮在使用过程中会产生大量的橡皮屑，给学习和生活带来不便。因此，我们设计了一款吸墨橡皮，可以有效地吸收墨水，防止墨水渗透到纸张上。

**创意描述**  
这款吸墨橡皮采用特殊的材料制成，具有吸墨功能。当橡皮擦除墨水时，墨水会被橡皮吸收，防止墨水渗透到纸张上。此外，这款橡皮还可以作为装饰品，为我们的生活增添一份趣味。

DAY 13

**DAY 14** 可融化耳塞

**创意来源**  
耳塞是日常生活中常见的用品。但是，传统的耳塞在使用过程中会产生异物感，给耳朵带来不适。因此，我们设计了一款可融化耳塞，可以有效地堵塞耳朵，防止噪音进入耳朵。

**创意描述**  
这款可融化耳塞采用特殊的材料制成，具有可融化功能。当耳塞放入耳朵后，材料会融化，与耳朵的形状完美贴合，防止噪音进入耳朵。此外，这款耳塞还可以作为装饰品，为我们的生活增添一份时尚。

DAY 14

**DAY 15** 字句成影机

**创意来源**  
文字是人类交流的重要工具。但是，文字的表达方式多种多样，给人们的交流带来不便。因此，我们设计了一款字句成影机，可以将文字转换成图像，让人们更加直观地了解文字的含义。

**创意描述**  
这款字句成影机采用特殊的材料制成，具有将文字转换成图像的功能。当用户输入文字后，机器会自动生成相应的图像，让人们更加直观地了解文字的含义。此外，这款机器还可以作为装饰品，为我们的生活增添一份科技感。

DAY 15

**DAY 16** 变色胶带

**创意来源**  
胶带是日常生活中常见的用品。但是，传统的胶带在使用过程中会产生大量的垃圾，给环境带来污染。因此，我们设计了一款变色胶带，可以有效地粘合物体，同时还可以变色，为我们的生活增添一份趣味。

**创意描述**  
这款变色胶带采用特殊的材料制成，具有变色功能。当胶带粘合物体后，胶带的颜色会根据物体的颜色发生变化，让人们更加直观地了解物体的颜色。此外，这款胶带还可以作为装饰品，为我们的生活增添一份美感。

DAY 16

**DAY 17** 可伸缩鞋

**创意来源**  
鞋子是人们日常生活中不可或缺的一部分。但是，传统的鞋子在使用过程中会产生大量的垃圾，给环境带来污染。因此，我们设计了一款可伸缩鞋，可以有效地适应不同的脚型，为人们的生活带来便利。

**创意描述**  
这款可伸缩鞋采用特殊的材料制成，具有可伸缩功能。当鞋子穿上后，可以根据脚型自动伸缩，让人们更加舒适地行走。此外，这款鞋子还可以作为装饰品，为我们的生活增添一份时尚。

DAY 17

**DAY 18** 已读不回设置

**创意来源**  
手机是人们日常生活中不可或缺的一部分。但是，手机在使用过程中会产生大量的垃圾，给环境带来污染。因此，我们设计了一款已读不回设置，可以有效地防止垃圾信息的骚扰，为人们的生活带来便利。

**创意描述**  
这款已读不回设置采用特殊的材料制成，具有防止垃圾信息骚扰的功能。当用户收到垃圾信息时，系统会自动屏蔽信息，防止用户收到垃圾信息。此外，这款设置还可以作为装饰品，为我们的生活增添一份科技感。

DAY 18

**DAY 19** 隔音床帘

**创意来源**  
床是人们日常生活中不可或缺的一部分。但是，传统的床在使用过程中会产生大量的垃圾，给环境带来污染。因此，我们设计了一款隔音床帘，可以有效地隔绝噪音，为人们的生活带来便利。

**创意描述**  
这款隔音床帘采用特殊的材料制成，具有隔音功能。当床帘拉上后，可以有效地隔绝噪音，让人们更加安静地休息。此外，这款床帘还可以作为装饰品，为我们的生活增添一份美感。

DAY 19

**DAY 20** 全息投影纽扣

**创意来源**  
纽扣是人们日常生活中不可或缺的一部分。但是，传统的纽扣在使用过程中会产生大量的垃圾，给环境带来污染。因此，我们设计了一款全息投影纽扣，可以有效地展示物品的信息，为人们的生活带来便利。

**创意描述**  
这款全息投影纽扣采用特殊的材料制成，具有全息投影功能。当纽扣按下后，可以投射出物品的信息，让人们更加直观地了解物品的信息。此外，这款纽扣还可以作为装饰品，为我们的生活增添一份科技感。

DAY 20

## 主题一 创意设想

### 5、评分标准

每组作品按照以下四个方面进行考量打分，满分 100 分。

**(1)创新性 (30%)**：作品的设计是否新颖，在设计、功能、应用场景等方面具有独特的创意元素，突破传统思维模式，具有前瞻性和引领性。作品在技术实现上是否采用了新的技术、方法或工具，是否能够有效整合不同领域、技术或文化元素，形成具有创新性的融合体，创造出额外的价值或新的体验。

**(2)可行性 (25%)**：作品的技术实现是否稳定、可靠，无明显的技术漏洞或缺陷。用户体验是否良好，界面友好，操作简便。作品在实际应用中是否具有一定的商业或实用价值。

**(3)科学性 (20%)**：作品所依据的理论、方法是否科学、合理，是否有充分的依据和证据支持。作品的研究过程是否严谨、规范，是否符合科学研究的基本要求。作品的结论是否基于充分的实验数据和分析得出，具有可靠性和可信度。

**(4)作品完整性 (25%)**：作品的各个部分是否齐全，无遗漏。作品的结构是否合理，逻辑是否清晰；作品的设计表达，即图片、说明、呈现的排版形式是否完备，能够充分展示作品的特点和优势，同时富有创新性和美观性。

## 主题二 创新制作

### 身体力行创造价值

#### 1、作品要求：

本主题旨在鼓励学生提高创新实践的能力。围绕主题提出创意设想，通过详细设计和动手制作，最终转化为**实物**。在身体力行中，体验创新的价值。

要求参赛者运用**废弃物**（易拉罐、废塑料、废纸、废木材等）为主要材料，或使用**新技术、新材料、新工艺**，经过创造性的设计和动手制作，形成有价值的作品（机械装置、电子产品、艺术品等）。

#### 2、提交形式：**1个参赛作品排版图片（jpg格式）、1个作品视频介绍 mp4 格式**

(1) **参赛作品排版图片**1张（图片可包含：作品名称、创意来源、制作过程、作品的价值与意义以及心得体会、作品材料、作品实物照片等内容，并排版制作。图片格式为jpg图，精度为300dpi，文件大小不低于3MB；）

(2) **作品视频介绍**（采用 mp4 格式，大小不超过 20M，时长不超过2 分钟，该视频为加分项，非必须）

3、**参赛人员要求**：主题二需以团队报名，团队人数**不超过3人**，指导教师人数**不超过2位**；每位参赛选手参加团队总数不得超过2个，其中担任队长职务不得超过1次。

## 主题二 创新制作

### 4、作品要求：

图片可包含：作品名称、创意来源、制作过程、作品的价值与意义以及心得体会、作品材料、尺寸、作品实物照片等内容，并排版制作

#### 《锂电池充电的收录一体机》

**创**意来源：008年汶川大地震，我国空投17万收音机以支持救援。由于收音机电波信号转换接受技术十分稳定，所有信号范围内的收音机都能准确的接收信号，因此收音机在自然环境恶劣时的作用十分显著。

因此，决定制作一台可以利用锂电池进行蓄电的收音录音一体机。这台设备承担着两项作用，考虑到续航问题，我们采用了蓄电，并且将铝空气电池作为蓄电的一个充电设备。蓄电具有续航时间长等功能，可以在较长一段时间内维持设备的运转。采用铝空气电池充电可以有效解决由于震后基础设施破坏，无法使用普通充电设施充电这一问题。

**收音**  
这台收录一体机可以在自然条件恶劣的情况下接收信号，及时了解外界消息。

**录音**  
在灾区中，可以帮助记录下声音，被重复播放，能大大节省体力，增加救援和灾后重建。

**锂电池充电的收录一体机**  
总质量：约1.35kg  
工作电压：3.3V  
单个铝-空气电池的电流：最大8mA  
单个铝-空气电池的电压：约0.5V-0.6V  
锂电池串联后对蓄电池进行充电时的电压：1.661V

**材料展示**  
我的作品主要采用废旧报纸、电线、锡纸、易拉罐等废旧材料，废品利用率达50%以上。

**作品组成**  
废旧报纸  
废旧电线  
废旧锡罐等

**制作过程**  
1. 构思：明确作品的功能需求和制作目标。  
2. 选材：根据需求选择合适的废旧材料。  
3. 拆解：将废旧材料拆解成可利用的部件。  
4. 组装：将拆解后的部件按照设计思路进行组装。  
5. 调试：对组装好的设备进行调试，确保其正常运行。

**心得体会**  
1. 环保意识：通过废旧物品的再利用，增强了对环保的认识。  
2. 动手能力：在制作过程中，锻炼了动手能力和解决问题的能力。  
3. 团队合作：在制作过程中，团队成员之间相互协作，共同完成了作品。



**作品名** 小孩与大人

**Title**

**作者** 李岚程

**Designer**

**指导老师** 吴亮

**Tutor**

**作品类别** 装置

**Category**

**作品说明**  
Description  
“小孩”的世界中，充满单纯的想法，只需要积木等玩具就能获得满足感；而在“大人”的世界里，总是要考虑很多东西，复杂的事情充斥着生活。时光擦肩而过，“小孩”终究会变成“大人”，“小孩”与“大人”是否彼此看见。

#### 《“遇蛇”传统掐丝戏剧妆面》

**设计理念：**  
以古代青白蛇传说为主题，参考中国传统戏剧妆面进行设计。在遵循传统戏剧妆面形制的基础上，融入鳞片、图腾、蛇信子等元素，以海浪与金山寺作为后置背景，利用传统掐丝、点布等工艺以及现代热缩片工艺进行制作，碧玉、流苏等为点缀，营造丰富的层次感，兼具艺术性与故事性。可应用于古风摄影、戏剧表演、科普讲解、潮流出街等多种场景。

**创作缘起**  
“缘起”缘起  
“缘起”缘起  
“缘起”缘起

**作品欣赏·佩戴效果**  
佩戴效果展示

**作品欣赏·整体**  
整体展示

**“遇蛇”传统掐丝戏剧妆面**

**Part.1 作品展示**  
作品二：<The sea>

**THE OCEAN IS DYING FOR YOU**

**作品展示**  
作品中的海洋是用石英砂和颜料以及废弃毛线编织而成的，沙滩则是用废弃毛线编织而成。海洋上方的漂浮着白色毛线系着白色污染，桶内是铁丝制成，寓意海洋和生物正遭受白色污染以及人类排出的垃圾对海洋生态。

**细节展示**  
作品名称 《The Sea》  
作者 王明月  
指导教师 张美萍  
作品类别 编织艺术

**作品说明：**  
作品着眼白色污染以及海洋桶桶海洋做向外“蔓延”状，是想要表达海洋正在向人类“求救”，旨在呼吁人类关注海洋问题，保护海洋。

#### 《家庭服务型智能车——龙吟号》

**创**意说明：现预想通过废物利用，创作出家庭服务型智能车，具备接入wifi与其他智能设备交互的能力，通过手机终端实时查看居家的环境数据，既可以远程遥控本车完成家庭任务，也可以自定义小车每天的任务，让其自主工作，并且实时将进程通过云端传回用户终端。

- 本作品的特点体现在以下几个方面：
- 1、家庭服务型智能车能够接入wifi，与家里的其他智能设备实时交互。
  - 2、手机终端可视化远程实时控制。
  - 3、空气加湿，实时检测家里的环境湿度，自动启停自制空气加湿器。
  - 4、智能控制风扇实现室内通风换气功能。
  - 5、储水器水量检测，到达低水位时，发出警报提醒用户补充水源。
  - 6、自主避障，路径规划前往设定地点给植物浇水，可自定义任务。
  - 7、实时检测家里是否发生火情，可以实时在终端通知用户。
  - 8、可全天候工作，有效提高人们的居家舒适度。

**上电效果展示**

WiFi模块  
Arduino控制板  
PCB主控板

## 主题二 创新制作

### 5、评分标准

每组作品按照以下四个方面进行考量打分，满分 100 分。

**(1)创新性 (30%)**：作品的设计是否新颖，在设计、功能、应用场景等方面具有独特的创意元素，突破传统思维模式，具有前瞻性和引领性。作品在技术实现上是否采用了新的技术、方法或工具，是否能够有效整合不同领域、技术或文化元素，形成具有创新性的融合体，创造出额外的价值或新的体验。

**(2)可行性 (25%)**：作品的技术实现是否稳定、可靠，无明显的技术漏洞或缺陷。用户体验是否良好，界面友好，操作简便。作品在实际应用中是否具有一定的商业或实用价值。

**(3)科学性 (20%)**：作品所依据的理论、方法是否科学、合理，是否有充分的依据和证据支持。作品的研究过程是否严谨、规范，是否符合科学研究的基本要求。作品的结论是否基于充分的实验数据和分析得出，具有可靠性和可信度。

**(4)作品完整性 (25%)**：作品的各个部分是否齐全，无遗漏。作品的结构是否合理，逻辑是否清晰；作品的设计表达，即图片、说明、呈现的排版形式是否完备，能够充分展示作品的特点和优势，同时富有创新性和美观性。

## 主题三 创业计划

### 业勤行思擘画未来

#### 1、作品要求：

本主题旨在鼓励学生投身创新成果的孵化，在业勤行思中，体验创新的价值——擘画美好未来。提出针对城市生活需求的服务创新项目，提交一份“创业计划书”。创业内容需贴近民生，展示大学生对城市内涵的深入理解与创新探索。如以创新为驱动，在智能制造、人工智能、大数据、新能源、新材料、环保、文化创意产品、社会服务、智慧旅游、社区互助、健康管理、现代农业等领域。参赛作品应具有一定的创新性、实用性和市场潜力，能够解决实际问题或提升用户体验。参赛作品需提交详细的创新点阐述、设计方案、技术实现说明及市场调研报告、以及该团队成员在该项目中体验和贡献的创新价值等。

#### 2、提交形式：2个 PDF 文件

- (1) 创业计划书的 PDF 文件
- (2) 《附件4-创业计划-作品申报书（主题三）》PDF 文件。

#### 3、参赛人员要求：

主题三可以以团队报名，团队人数**不超过3人**，指导教师人数**不超过2位**。

## 主题三 创业计划

### 4、**创业创意组**和**创业实践组**创业计划书的撰写内容区别：

创意组和创业组在创业计划书的撰写上存在一些区别，主要体现在计划书的重点、内容侧重点以及所展示的项目阶段上。以下是对这两者的详细对比：

#### 创业创意组(创意组)

- 定义与特点：创意组的项目通常具有较好的创意和较为成型的产品原型或服务模式，但往往还未完成工商登记注册。计划书应侧重于展示项目的创意点、技术可行性、市场潜力以及初步的商业模式等。
- 计划书内容侧重点：
  1. 项目概述：简要介绍项目的背景、目的和愿景。
  2. 创意描述：详细阐述项目的创意点，包括技术创新、服务模式创新等。
  3. 市场分析：分析目标市场的规模、竞争情况、市场趋势等，并论证项目的市场潜力。
  4. 商业模式：初步描述项目的商业模式，包括收入来源、成本控制、盈利模式等。
  5. 技术可行性：说明项目所需的关键技术及其实现路径，以及技术上的优势和壁垒。
  6. 团队介绍：介绍团队成员的背景、技能和经验，以及团队在项目中的角色和分工。
- 展示的项目阶段：

创意组的项目通常处于初创阶段，计划书主要展示项目的创意和初步规划。计划书应突出项目的创新性和市场潜力，以吸引投资者的关注和支持。

#### 创业实践组(创业组)

- 创业组的项目通常已经完成了工商登记注册，并可能已经有了一定的运营基础和业绩。计划书应更侧重于展示项目的运营情况、财务状况、市场拓展计划以及未来发展规划等。
- 计划书内容侧重点：
  1. 项目概述：同样需要简要介绍项目的背景、目的和愿景。
  2. 运营情况：详细描述项目的运营现状，包括产品或服务的推广情况、用户反馈、市场份额等。
  3. 财务状况：提供项目的财务报表，包括收入、成本、利润等关键财务指标，并分析项目的盈利能力和财务稳定性。
  4. 市场拓展计划：阐述项目未来的市场拓展计划，包括目标市场、营销策略、销售渠道等。
  5. 未来发展规划：描述项目未来的发展方向和规划，包括技术创新、市场拓展、团队建设等方面的计划。
  6. 风险评估与应对措施：分析项目可能面临的风险和挑战，并提出相应的应对措施。
- 展示的项目阶段：

创业组的项目通常已经有了一定的运营基础和业绩，计划书更侧重于展示项目的运营成果和未来发展规划。计划书应突出项目的盈利能力和市场前景，以证明项目的可行性和投资价值。

## 主题三 创业计划

### 5、评分标准

每组作品按照以下四个方面进行考量打分，满分 100 分。

**(1)创新性 (30%)**：作品的设计是否新颖，在设计、功能、应用场景等方面具有独特的创意元素，突破传统思维模式，具有前瞻性和引领性。作品在技术实现上是否采用了新的技术、方法或工具，是否能够有效整合不同领域、技术或文化元素，形成具有创新性的融合体，创造出额外的价值或新的体验。

**(2)可行性 (25%)**：作品的技术实现是否稳定、可靠，无明显的技术漏洞或缺陷。用户体验是否良好，界面友好，操作简便。作品在实际应用中是否具有一定的商业或实用价值。

**(3)科学性 (20%)**：作品所依据的理论、方法是否科学、合理，是否有充分的依据和证据支持。作品的研究过程是否严谨、规范，是否符合科学研究的基本要求。作品的结论是否基于充分的实验数据和分析得出，具有可靠性和可信度。

**(4)作品完整性 (25%)**：作品的各个部分是否齐全，无遗漏。作品的结构是否合理，逻辑是否清晰；作品的设计表达，即图片、说明、呈现的排版形式是否完备，能够充分展示作品的特点和优势，同时富有创新性和美观性。

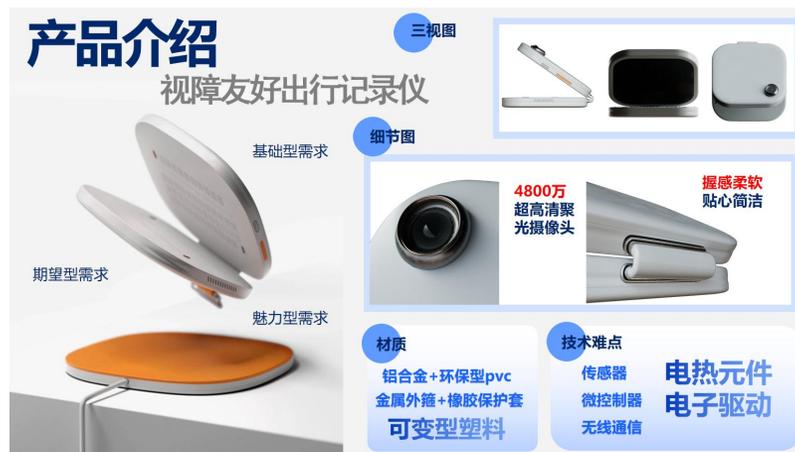
## 6、创业计划书内容参考：

例1：主题三可以在主题一30个创意作品内，找一个创意，扩展撰写一份创业计划书。

重点考察以下4个内容：

1. 有没有做市场调查？
2. 商业模式是什么？
3. 财务分析是什么？
4. 每位团队成员的贡献与体验是什么？

### 创业创意组-参考案例1



该创业计划书源自主题一三竞赛中，由参赛选手从30个创意作品中精心挑选出的一个杰出创意，并经过扩展与深化而成。它充分展现了参赛选手勇于突破传统思维模式的束缚，展现出一种前瞻性和引领性的创意思维。这份计划书不仅凝聚了选手的心血与智慧，更体现了他对未来市场的敏锐洞察力和创新精神。

## 6、创业计划书内容参考：

**赢养**  
石榴饮料  
——妙味赢养不胖胖

④ 番石榴乌墨功能性饮料  
⑤ “益生赢养”科技有限责任公司

03 市场分析  
3.2 竞争对手分析

企业竞争态势分析表（功能饮料）

代表产品	目标群体	主要功能	差异	
能量功能饮料	红牛	生活与工作压力大人群	补充能量 缓解疲劳	目标客户群体更集中，竞争性强
运动功能饮料	脉动	学生、年轻人、时尚运动爱好者、白领	缓解运动疲劳，补充所需无机盐、电解质	具有减肥胖、降血糖等功效，更适合糖尿病患者和肥胖症患者。
乳饮料	养乐多、优益C	18-24岁的学生及年轻女性	调节肠道菌群，提高免疫力	引入乌墨种子成分，实现降血糖、减肥胖的需求。
保健饮料	静心口服液、胶原蛋白饮品	中年女性	改善中年女性睡眠安神、养气	符合现今健康理念新趋势，即“食补重于药补”。

饮料行业

我国 2021 年饮料销量分布图

产品满足了糖尿病患者和肥胖症患者对于具有抗疲劳、减肥胖、降血糖功效产品的巨大需求，打造专属功能饮料，必将在竞争中获得广阔的市场前景与发展空间。

## 创业创意组-参考案例2：

### 现代农业领域案例

该项目深度聚焦民生福祉，精心策划并推出了面向现代农业的开发服务创新项目，生动展现了当代大学生对新农村建设事业的深刻认知与勇于开拓的创新精神。

## 创业创意组-参考案例3：

### 智慧旅游案例

该项目精心打造了一个智慧旅游的创新案例，它不仅深度融合了现代科技与传统旅游业，还充分展现了对于旅游产业升级与转型的深刻理解。通过运用大数据、云计算、物联网等前沿技术，该项目实现了旅游信息的智能化收集、处理与传递，为游客提供了更加便捷、个性化、高效的旅游服务体验。它不仅提升了旅游业的整体竞争力，还为新农村建设注入了新的活力与动力，展现了当代大学生对于乡村振兴战略的积极贡献与创新探索。

《拾阁印象——承载文化助力非遗》

我们为什么要做——发现痛点

我们为什么要做——解决痛点

我们做什么产品——1. 拾阁印象服务包

我们做什么产品——2. 线下产品

我们怎么做——营销策略（线上、线下）

文化价值：政府支持公益演出、社会民众学生、公益、教育模式、拾阁文化传播

社会价值：公益演出、公益培训、公益产品、新素材、高校设计团队

经济价值：带动景区经济、商业演出、商业广告、其他企业商演、商业模式、商演、培训、文创

产品描述：本项目“拾阁印象”的产品线分为三大类：拾阁印象服务包、拾阁印象及拾阁印象文创产品。项目团队在非遗和拾阁印象的基础上，以数字技术为支撑，演出主要分为两种形式：即商演和公益演出。商演为主要盈利来源，公益演出主要针对乡村振兴、新闻民生及传统文化的传承。文创产品是演出的周边产品，主要目的是融入生活消费场景以及满足年轻人对传统文化的消费需求。此外，项目还针对领导和公众等线上推出线上拾阁印象平台，并推出相关的短视频、原创动画、演出直播推广等模块，使拾阁印象的演出形式多元化，同时适应当今年轻人的消费观。

团队荣誉：两年团队设计作品获得国际奖项，曾荣获“2020长三角全球创意设计大赛”“全国优秀奖”。

# 竞赛主题三：创业计划

### 1 云端会展——基于互联网技术打造的新型会展营销模式

参赛团队：01—重庆移通学院—云端会展团队  
参赛时间：2024年五月

—创新传统会展模式，变革会展发展方向—

### 2 目录

Directory

- 01 项目背景
- 02 项目介绍
- 03 市场分析
- 04 运营分析
- 05 财务分析
- 06 风险管控
- 07 团队介绍

### 3 01 项目背景

### 4 1-1 项目背景

重庆与部分省会会展数量占比对比

重庆会展企业涉展行业

重庆本地会展行业存在需求大、场次少、结构多元化、专业人才短缺。

### 5 02 项目介绍

### 6 2-1 项目介绍

项目模式：云端会展项目：“好物+”新型会展营销模式

项目流程：政府授权→展商入驻→互联网技术搭建→会展呈现

项目进展：已成功与新疆维吾尔自治区商务厅、重庆市商务委员会、重庆市巴南区人民政府建立合作关系，并成功举办首届“新疆好物进巴南”（巴南站）活动。

### 7 2-2 会展现场数据

日均人流量超过1000人，累积交易额突破200,000元

### 8 2-3 展商意见反馈

结合部分展商、消费者的信息反馈，进而提高“好物+”会展营销模式的未来发展

### 9 2-4 互联网+会展

项目技术突破

LED交易大屏、大数据分析、人脸识别、VR/AR展示、智能推荐、远程会议系统

### 10 03 市场分析

### 11 3-1 目标市场

“好物+”会展营销模式提出，并进入会展市场

引进具有地域特色产品

引进互联网技术，打造数字云平台

打造社交公共展贸平台

实现数字会展营销全链条

### 12 3-2 服务群体

政府牵头+企业承办

互联网+会展服务→乡村振兴的发展

现阶段，重庆易斯特会展服务有限公司，已提供超过50人的稳定就业岗位，超过200人的临时岗位，同时带动新就业农村企业经济增长超过15%，受众居民平均收入提高400元。

### 13 3-3 竞争分析

SWOT分析

优势 (Strengths): 1. 技术先进 2. 政策支持 3. 资源丰富 4. 地域特色 5. 创新商业模式

劣势 (Weaknesses): 1. 品牌知名度低 2. 资金压力大 3. 人才储备不足 4. 运营经验欠缺 5. 企业影响力有限

机会 (Opportunities): 1. 政策支持力度大 2. 市场需求增长 3. 政策扶持

威胁 (Threats): 1. 竞争激烈 2. 政策不确定性 3. 大型会展企业

### 14 04 运营分析

### 15 4-1 运营分析

运营“三步走”战略

- 运营前期：搭建线上预约
- 运营中期：引进互联网技术，增强用户实际体验
- 运营后期：构建线上线下系统，进行会展后期跟踪整理

### 16 4-1 运营分析

搭建线上预约

搭建现场VR特色展区

## 创业创意组-参考案例4: 云端会展案例

该作品推荐理由：该作品具备可行性、科学性，同时该创业计划书作品完整性呈现良好（详细介绍了项目背景、项目介绍，市场分析，运营分析，财务分析，风险管控和团队介绍）

# 竞赛主题三：创业计划



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

## 创业实践组-参考案例1

### 现代农业领域案例

推荐理由：该项目深度聚焦于现代农业产品的开发与服务创新，精心打造了一个因地制宜、高效可行的商业模式。项目背景阐述清晰，运营情况介绍详尽，生动展现了项目团队对现代农业发展的深刻理解与前瞻布局。



# 竞赛主题三：创业计划



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

## 《智焊大师》



智焊大师-智能辅助手工电弧焊装置

- 智能控制 >>>> 辅助焊接
- 便携操作 >>>> 人机合一
- 大师系统 >>>> 传承技艺

产品为国内外首创利用智能技术解决手工电弧焊过程3大技术痛点，经国家知识产权局专利查新，8项创新性，拥有9项新颖性。



本产品结构紧凑，便于操作和携带，集成智能辅助手工焊接控制系统和焊接参数推荐大师专家系统，可实现智能辅助手工电弧焊全过程，并实时提供最为合理的焊接工艺参数。

## 创业实践组-参考案例2

推荐理由：此案例为第五届创新竞赛获奖作品，推荐理由：该项目为自主研发的智能辅助手工电弧焊装置，现已更新到第四代产品，且已拥有多项专利，广泛运用在造船、车辆和飞机集成装配等“国之重器”制造中。体现国家创新驱动发展，从“中国制造”走向“中国智造”的技术创新。

作品描述：国家创新驱动发展，从“中国制造”走向“中国智造”需要大力弘扬工匠精神，倡导技术创新。智焊大师，一种自主研发的智能辅助手工电弧焊装置，现已更新到第四代产品，广泛运用在造船、车辆和飞机集成装配等“国之重器”制造中。智焊大师结构紧凑，便于操作和携带，集成智能辅助手工焊接控制系统和焊接参数推荐大师专家系统，可实现智能辅助手工电弧焊全过程，并实时提供最为合理的焊接工艺参数。

## 研发历程



## 销售合同

截止目前累计销售合同已达 210.47万元



## 产品研发——技术成果



## 引领教育及带动就业

- 项目团队毕业后，通过学校创业平台政策支持，入驻学校大学科技园，培养创新能力。
- 项目通过多学科深度融合，坚持创新驱动创业，创业带动就业。
- 项目参与多地产学研建设，多学科交叉学习，坚持创新创业。



设计师：王庆翔 江苏海事职业技术学院  
指导教师：唐杰

# 竞赛主题三：创业计划



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

## 《你的依睐——智能电子盲文教学娱乐装置》

### BLIND READER

# 你的依睐

## 智能电子盲文教学娱乐装置

指尖之上·视界之外·不止光明

**独创：通过盲文编码转换技术结合微电流刺激的方法实现盲文的在线阅读**

在此基础上增加语音朗读功能，同时创新性地加入盲文益智游戏的设计

### 创业实践组-参考案例3

推荐理由：该项目是一款集智能电子与盲文教学娱乐于一体的创新装置，其独特之处在于：巧妙融合了盲文编码转换技术与微电流刺激原理，开创性地实现了盲文的在线即时阅读体验，创新性地融入了盲文益智游戏设计，寓教于乐，极大地丰富了盲人群体的学习与生活。

该创业计划书所呈现的几大核心技术、生产经营链条完善而紧密，宛如一座稳固的效益“金字塔”，从产品设计、生产制造到市场推广、客户服务等各个环节均得到了详尽规划与合理安排。这一作品不仅充分满足了竞赛对于创新性、可行性与科学性的高标准要求，更在作品完整性方面展现出了卓越的水准。

**核心技术1：编码技术**

授权软件著作权8项，著作权人均为团队学生

2022年通过工信部SJT/11740国家电子行业标准认证

采用特有的盲文分析算法

**核心技术2：驱动电路技术**

2021年通过工信部SJT/11743国家电子行业标准认证

采用特有的微电流刺激法

**核心技术3：盲文触点技术**

2022年获批教育部产学研课题（大唐移动）学生署名

程序逻辑图

**核心技术4：语音朗读技术**

2022年通过工信部SJT/11740国家电子行业标准认证

项目负责人：**姚锦渠** 同济大学 一等奖获得者  
指导教师：**罗纯、殷俊锋**

### 商业模式

**生产经营链完整，垒起效益“金字塔”**

目前已有7家合作伙伴，合作方式为共同生产、提供原材料

目前已有7家公司签订意向合作协议

目前已有7家公司签订意向合作协议

### 竞品分析

更好携带 更低价格 更多功能 更佳体验

品牌名	澳大利亚 Bitab	英国 Bristol Braille Technology	你的依睐 (本团队)
便携程度	体积小、便携	体积大、不携带	体积小、便携
价格	19671 (元/部)	4505 (元/部)	特殊教育学校：618 (元/部) 私人订制：1011 (元/部)
显示范围 (cm)	14*23	10*28	9*25
应用技术	液晶屏技术	圆珠针头、石蜡膨胀	电脑冲-盲文点阵信号
使用寿命	2-3年	3-5年	5-8年
实物图片			

### 以创为翼，带动学科教育

#### 团队协作

历经三年时间，团队已成功结题国家级大学生创新创业项目3项，本产品经过5次升级，完得到最终6项功能落地的你的依睐，及团队开发的微电流驱动电路一体化评价体系系统。团队累计发表了18篇论文，其中SCI11篇，EI3篇；授权专利22项，均为团队学生一作。

#### 学科交叉

团队成员来自文、法、理、工、商五大类，多维赋能产品。产学研合作：团队成员多在华为、中国移动、富满微科技等知名企业实习，并依托我校国家重点实验室与G7物联等企业洽谈合作，共商高校储备人才培养与技术开发课程。

#### 以赛促创

营造了良好的创新赛事与创业实践相结合的氛围，构成了学-赛-创，三位一体，齐头并进的发展育才模式。依托团队创办的团中央授予的国家级创新创业社团“Winner青创社”，鼓励和引导社员参与挑战杯，互联网+，三创赛，集创赛，服创赛等头部创新创业赛事，成绩斐然。企业实习：带领社员走访企业，社会调查，实习交流，鼓励其早入行，早创新，早入世。

#### 导师讲座

团队邀请了以零点有数董事长袁岳，跨境天使创始人詹朋朋，中国创造学会副理事长冷护基等52位企业、高校，三创导师从创意，创新，创业，创造等多维度展开Winner创客系列讲座，为广大热爱创新创业的学生项目赋能，助力成长。

# 区域赛评分标准与提交内容



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

大赛以**创意创新**为主要考察目标和评审原则，每支队伍的作品按四个维度进行考量打分  
**0-100分的打分区间，明显抄袭作品为0分。**

赛道	评分标准	提交内容	参赛团队要求
<b>主题一 创意设想</b>		<b>2个 PDF 文件</b> (1) <b>PDF文件1</b> : 完整的 30 个创意设想，每个创意单独一页排版，格式请参照：《附件3：每日一设想（创意）记录册（主题一）》 (2) <b>PDF文件2</b> : 由指导教师择优推荐的7个创意作品，每个创意单独一页排版，并补充设计亮点。	<b>每组作品仅允许1位参赛选手参与，并配备指导教师1位</b>
<b>主题二 创新制作</b>	<b>创新性 30%</b> <b>可行性 25%</b> <b>科学性 20%</b> <b>作品完整性 25%</b>	<b>3个 文件</b> (1) 参赛作品排版图片1张，图片可包含：作品名称、创意来源、制作过程、作品的价值与意义以及心得体会、作品材料、作品实物照片等内容，并排版制作。图片格式为jpg图，精度为300dpi，文件大小不低于3MB； (2) 作品视频介绍（采用 mp4 格式，大小不超过 20M，时长不超过 2 分钟，该视频为加分项，非必须 (3) PDF文件：《附件4：创新制作——身体力行创造价值（主题二）》作品申报书	以团队报名，团队人数 <b>不超过3人</b> ，指导教师人数 <b>不超过2位</b> 每位参赛选手参加团队总数不得超过2个，其中担任队长职务不得超过1次。
<b>主题三 创业计划</b>		<b>2个 PDF 文件</b> (1) 创业计划书PPT生成的 PDF 文件； (2) 《附件5 - 创业创意 - 作品申报书（主题三）》PDF 文件。。	以团队报名，团队人数 <b>不超过3人</b> ，指导教师人数 <b>不超过2位</b> 。 每位参赛选手参加团队总数不得超过2个，其中担任队长职务不得超过1次。



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

# 全国大学生创新体验竞赛

National Innovation Experience Competition For College Students

## PART03 各赛段评审

# 校赛、区域赛、全国赛



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

## 校赛

广泛动员、奖励优质学校  
2025年12月-2026年4月



## 区域赛（省赛）

多轮评审、联合主席机制  
2026年4月中旬 - 5月



## 全国赛

### 全国赛复赛

七天复赛、创新命题  
2026年5月



### 全国总决赛

决赛评审、颁奖典礼  
2026年6月



- 各校组织校内作品选拔，由学校有关部门推荐报名参赛；
- 参赛院校指定校级联络员，指导参赛学生填写各项申报材料，全校汇总后统一上报至各区域赛组委会秘书处。

- 各区域赛组委会组织该区域参赛院校参与竞赛，并对参赛作品进行形式审查；
- 各区域赛评委会，在国赛组委会的督导下参赛作品进行两轮评审，并公示区域赛获奖名单，颁发区域赛获奖证书，并推荐选手参加全国赛。

- 入围国赛的主题一、二、三参赛选手在规定时间内，按照要求完成相应的创意作品，不提交作品的选手将视为比赛弃权。
- 评审专家对复赛作品进行网络打分；
- 全国复赛选手按照成绩排序，排名靠前的选手获得参加全国总决赛答辩资格，竞争一等奖的殊荣。

- 参加全国总决赛的选手按照标准化格式准备作品参加决赛答辩，公示全国赛获奖名单
- 创新转化分会对接，政府部门或企业认购创意方案，签订合作意向书，研发团队对接
- 举行颁奖典礼、签约仪式、研讨会同期举办，作品与研发产品展示。



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

# 第八届全国大学生创新体验竞赛

National Innovation Experience Competition For College Students

## 区域赛阶段

## 第一轮评审：区域赛初评专家团队(若干) 资深专业评审专家

## 第二轮评审：区域赛-联合评审主席 (3人)

- 1、中国创造学会代表
- 2、国赛评委代表
- 3、区域赛代表

### 东北赛区评审--区域赛初评专家团队 (7人)



<b>于淼</b> 中国医科大学教授、中创会副秘书长、中国创造学会“三创委”副主任委员	<b>端文新</b> 长春工程学院教授、中国创造学会理事	<b>朱翠兰</b> 东北大学研究员、创新创业学院项目部部长 中国创造学会创新工程学会副秘书长	<b>霍楷</b> 东北大学艺术学院副院长、教育部·日本电通高级广告人才培养基金项目研究员、中国包装联合会设计委员会常委	<b>缙丽娟</b> 中国医科大学招生就业处副处级调研员、GCDF生涯规划师、创业指导师	<b>王汉席</b> 哈尔滨师范大学教授、享受国务院政府特殊津贴专家、中国创造学会理事	<b>董峻岩</b> 长春工程学院，副教授，吉林省高层次E类人才、吉林省省级预算绩效评审专家
--	---------------------------------	---	---	---	--	---

### 粤港澳赛区评审--联合评审主席团



<b>中国创造学会代表</b> <b>张志胜</b> 竞赛总负责人 中国创造学会副理事长 东南大学成贤学院党委书记 东南大学教授	<b>国赛评委代表</b> <b>李嘉曾</b> 竞赛创始人 中国创造学会原秘书长 澳门特区政府文化遗产委员会委员 竞赛评委会主席 东南大学教授	<b>区域赛代表</b> <b>田立</b> 粤港澳赛区主席 华南农业大学材料与能源学院党委副书记
---	--	--



## 一、二、三等奖



## 其它奖项

区域赛按照参赛作品项目进行评选，  
区域赛组委会按照国赛给与的名额分配一、二、三等奖获奖额度，获奖总比例一般不超过实际参赛人数的**50%**，  
其中**一等奖不超过10%、二等奖不超过15%、三等奖不超过25%**。  
**为鼓励各赛区线下评审与答辩，将根据各赛区组织情况，提高一等奖获奖比例**

**“优秀指导教师”** (若干名) 颁发获奖证书  
**“优秀组织单位”** (若干名) 颁发获奖证书  
**“优秀组织工作者”** (若干名) 颁发获奖证书

## 区域赛获奖比例激励方案

### 一类地区

一等奖为15%，  
二等奖为12%，  
三等奖为23%

### 二类地区

一等奖为12%，  
二等奖为14%，  
三等奖为24%

### 三类地区

一等奖为10%，  
二等奖为15%，  
三等奖为25%

- 1、获奖比例仅作为参考，组委会专家组将根据全国及本省作品整体情况，制定各奖项获奖最低分数线，未达到获奖最低分数线者不得奖。
- 2、**各个主题的参赛团队根据专家评审的均分由高到低进行排名，一等奖的参赛队伍和个人获得晋级全国赛复赛资格。**所有获奖选手均可获得由中国创造学会颁发的获奖证书。
- 3、竞赛评审晋级名单公布后，将举办**复活环节**，**获得特别推荐**的参赛队伍和个人将晋级全国复赛。



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

# 全国大学生创新体验竞赛

National Innovation Experience Competition For College Students

## 全国赛-复赛阶段

所有国赛入选参赛选手，均需参为期 7 天的3个主题的创意畅想体验复赛。7天复赛排名靠前的选手，才能入围最终决赛。

复赛综合成绩 = 复赛成绩 40% + 区域赛成绩 60%

## 第八届全国创新体验竞赛 -- 七天复赛题目



NO.  
01

### 中国足球事业的发展对策与建议

Countermeasures and Suggestions on the Development of Chinese Football



NO.  
02

### 智慧养老人形机器人应用场景

Application scenarios of smart elderly care humanoid robots



NO.  
03

### 城市废旧建筑材料循环利用系统设计

Design of Recycling System of Urban Waste Building Materials

# 竞赛品牌核心 “体验”



实现“从理论到实践”  
转化



强化实践能力和创新思维



资源支持和赛制优化



创新的题目设计

## 晋级规则:

按照复赛成绩排序，排名靠前的选手获得参加全国总决赛答辩资格，竞争一等奖的殊荣。不参与7天复赛体验的选手，将无法获得全国赛的成绩。

### 雅韵清风——京剧与茶具的文化融合

将现代智能技术与中国传统艺术相结合的创新茶壶，能够提供定制化温度控制和自动过滤功能，并使用中国传统瓷器或紫砂材质，确保每次冲泡都能达到最佳口感。茶壶的可更换面板采用京剧脸谱、书法等元素，增添文化价值与观赏性。自动清洗功能进一步确保卫生与便利，使这款茶壶不仅是生活用品，更是一件展示中国文化魅力的艺术品。



**创新茶壶设计思路**

文化与艺术的融合表现得尤为突出，它通过可更换的装饰面板和独特的光影效果，将传统艺术与现代技术完美结合。茶壶的外壳设计为可更换式，提供了一系列风格各异的面板，如精致的京剧脸谱、流畅优美的书法作品和精细的国画。这些面板不仅可以按照用户的个人喜好进行更换，也可根据室内装饰的风格来选择，从而使每一款茶壶都显得独一无二，充分体现个性化的魅力。

内置传感器实时监测水温，通过LED显示屏或实时反馈与用户的智能手机APP同步显示，确保用户可以精确控制茶水的冲泡温度。

**智能水温调节系统**

用户可根据不同的茶叶种类预设泡茶温度和时间，系统自动调整至理想状态，保证每次泡茶都能达到最佳口感。

### 丝绸新篇章——传统蚕桑产业的改造升级

传统蚕桑产业在现代农业和工业的快速发展中面临多重挑战，如生产效率低、劳动力需求大和环境污染问题。为适应当代经济环境和市场需求，响应全球对可持续发展和环保的呼声，我们提出一项改造升级方案。该方案结合现代科技与生态农业理念，引入自动化设备及自动喂食机和环境控制系统，减少人力需求，提高蚕的生长效率。同时，通过推广有机桑树种植和生物防治，保障桑叶及蚕的健康，提升丝绸品质。方案还包括产业链的多样化，如将蚕蛹开发为高蛋白食品，蚕粪用作有机肥料，以增加经济效益和提高资源利用率，使这一古老产业焕发新生。效果图



**引入智能化技术**

应用物联网技术，实现蚕桑生产过程的智能化、精准化、自动化。

**品牌建设与市场拓展**

在品牌力提升过程中，通过品牌延伸、品牌联名等方式，提升品牌影响力。

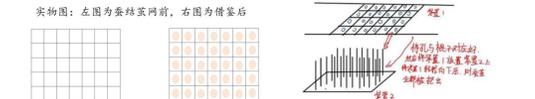
**蚕桑产业链的延伸与转化**

通过深加工，提升蚕桑产品的附加值，实现蚕桑产业的多元化发展。



**传统**

传统的养蚕需要农民一个一个地将蚕茧用手剥下来，非常耗时。



**创新**

我们针对蚕茧网设置一扇易拆的剥茧器，其配备多根小棍，对准蚕茧网的小空格，上一压即可一次性将蚕茧全部卸下。

### 国乐方寸，智旋乐音——指尖演奏中华音乐的国乐魔方



内置音响设备对应传统乐器的那一面完整拼好后，会触发开关，响起对应乐器演奏的音乐。

内置传感器可与手机相连，手机识别后播放对应乐器的视频（B站精选优质）

中国演奏者于国外弹奏乐器视频（当时引发热烈反响，可配讲解）



# 优秀复赛作品

## 模块化中式点心艺饽鲁构



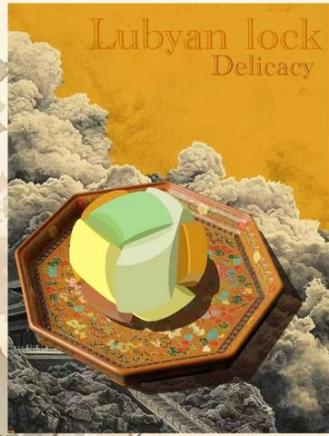
鲁班锁，作为中国传统的智力玩具，以其复杂的结构和巧妙的设计著称。这种玩具不仅考验人的智慧和耐心，更承载了中国古代工匠的工艺智慧。

艺饽鲁构通过将鲁班锁的结构与食材相结合，既保留了传统的智慧元素，又赋予其现代美食艺术的新意。创意灵感源自于对中国传统文化的理解与现代艺术表现形式的探索。作品由巧克力、年糕、山楂糕、麦芽糖、牛肉干和素菜杆构成。丰富的色彩和多样的食材结合的鲁班锁，提供了视觉上的美感享受，和动手解锁的欲望，并激发观众的味觉想象。这种三重体验增强了此作品的互动性和吸引力，使食客不仅是在品尝一道具有艺术表现力的菜，更能感受到中国传统文化的博大精深和现代创意的巧妙融合，并联想到鲁班锁的复杂结构和解锁过程，进益智解锁，体验其中蕴含的智慧与乐趣。

在经济全球化的推动下，文化创意产业作为新兴经济增长点，以其独特的创造力和文化内涵，正在全球范围内蓬勃发展。《艺饽鲁构》正好满足这一趋势的体现，通过传统文化与现代创意的融合，作品不仅是美食，更是文化与艺术的交融，是传统与现代的对话。

艺饽鲁构可以是不同种类的鲁班锁结构，右图展现球形鲁班锁为果蔬食材鲁班锁，口感的不同不仅仅源自味觉和食材的材质。食物的外形不同也依然会影响食物的口感。

食客可以根据自己的喜欢的口味和榫卯结构任意搭配不同的艺饽鲁构，体验DIY的乐趣，增加用餐的互动性和参与感。通过不同的食材搭配，食客可以品尝到各种丰富的味道组合，增加用餐的趣味性和多样性。



## 主题三：创意设计助力提升传统文化软实力

团队成员：王怡、李晓薇、王月明 指导老师：张欣然

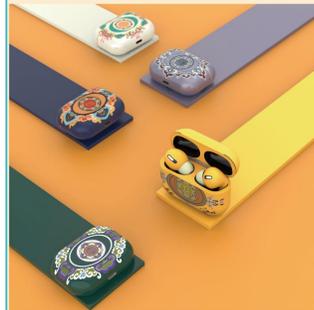
### 皮影发光台灯加湿器

Chinese shadow play lamp humidifier

- 皮影发光台灯加湿器是一款集加湿器、皮影AR互动、台灯照明于一体的创新家居产品。
- 1. 自动旋转皮影AR图案：图案使用皮影剪影风格，图案底座可以带动皮影人物自动旋转。这款产品的图案为三国主题，有多名三国人物插件可进行替换，图中图案为刘备三顾茅庐。
- 2. AR赋能：图案采用AR特效，用户用手机扫描皮影图案后将在收集屏幕上呈现出彩色动态的3D图像，生动演绎三国历史。
- 3. 加湿器功能：底座中间和侧面圆环中会喷出水汽，和画面中的山水呼应，营造独特的中华山水意境。
- 4. 照明功能：底座外圈和图案后的光圈会发出柔和的暖色光线，营造出温馨宜人的氛围。



### “五福韵”耳机



纹样来源



#### 创意说明

耳机作为一款当代年轻人必备电子产品，普通的外观已不能满足多样个性化的需求。五福自古以来就是人们追求的美好愿景。将五福的寓意融入进耳机，以体现陪伴身旁的美好祝愿。

#### 色彩说明

使用中国传统色彩，如中国红、琉璃黄、玉脂白等。考虑色彩的象征意义和文化内涵。色彩搭配需和谐统一，展现国风美感。



#### 效果图展示



### 伤口治疗器



#### 目标人群



**PERSONA**  
设计目标人群：8-18岁青少年  
使用场景：紧急情况下  
使用运动：运动后伤口处理  
使用运动：运动后伤口处理

#### 草图推演



#### 创意说明

伤口治疗器是设计了一个集成了先进科技和人性化设计的**智能喷雾医疗设备**。  
1.产品上部分针对伤口处理原理的设计，四个不同喷头的设计对不同的承载药水，一步到位。  
2.产品中段是喷雾系统，可喷雾药水。  
3.产品中段是喷雾系统，可以对伤口进行处理，并且通过特定波长的光照射，能够刺激伤口周围的细胞再生。**加速伤口愈合过程。**  
4.在材料方面，我们考虑了患者的舒适性和易用性，尾段用**柔软亲肤的材质**制成，确保长时间佩戴不会给患者带来不适。

#### 细节展示



#### 效果图展示



● 活力橙，守护你的每一天。宁馨蓝，呵护你的每一刻。碧蓝白，治愈与安抚并存。

## 复赛一： 传统产业（或行业）改造创新

# 报刊亭改造方案

### 多元化产品和服务

- 除了销售传统的报纸和杂志外，增加文创产品如笔记本、环保袋、文具等周边商品。
- 提供便捷的打印、复印、扫描等办公服务。
- 结合本地快递服务，提供报纸、杂志的订购配送到家服务。

### 跨界合作

- 与咖啡店、书店等其他行业进行合作，打造综合体验区。
- 与公共交通系统对接，提供乘车卡充值等便民服务。

### 二楼活动空间

### 环境友好型设计

- 使用可再生能源（如太阳能屋顶）为报刊亭供电。
- 选择环保材料进行报刊亭的装修和更新。

### 滚动物书 电子触摸 展示屏

### 休闲公共桌椅

### 无人化运营

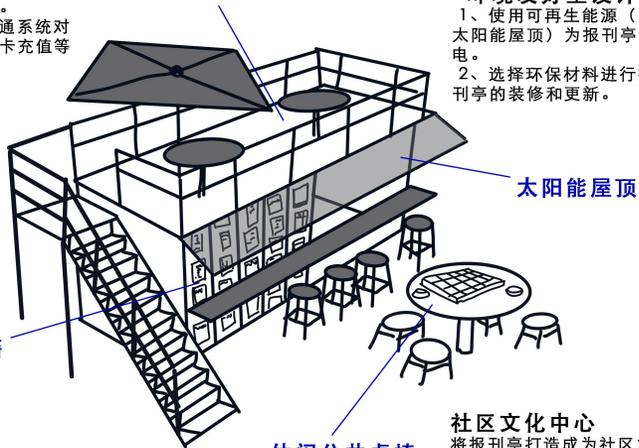
借助自动化技术，将报刊亭实现无人化运营。通过配备自助支付终端、智能货架和监控系统等设备，使用户可以自助完成购买和支付流程。同时，借助物联网技术，实现库存管理和远程监控，减少人力成本和提高运营效率。

### 设计背景

报刊亭，曾是人们获取新鲜资讯的重要途径，如今却在城市街头逐渐隐没。对很多人来说，报刊亭已然成为了一个活在记忆中的东西。报刊亭作为广大市民身边的文化加油站，是公共文化的“最后一公里”。与其轻而易举地拆掉、关停，不如让报刊亭升级换代，再发活力。

### 数字化转型

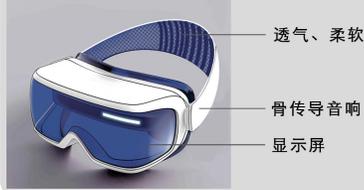
- 引入电子阅读和在线订阅服务，通过数字平台提供电子报纸、杂志以及相关多媒体内容。
- 配置触摸屏信息查询系统，提供新闻资讯、天气预报、交通信息等实时服务。



## 复赛二： 人工智能在医疗领域的创新产品

# 虚拟陪护病房

### 产品外观展示



### 产品特点

- 个性化定制：用户可根据自身喜好选择不同的虚拟背景，包括温馨卧室、海边度假村、安静的森林等场景。也可通过扫描患者真实的家庭场景来定制虚拟的家中场景。
- 亲人虚拟陪伴：通过AI技术合成亲人的虚拟形象和声音，也可以与亲人远程连线。让患者在VR空间中感受到家人的陪伴。
- 互动功能：患者可以通过手势或语音与虚拟空间内的对象互动，如打开电视、音乐播放器等娱乐设备。
- 心理疗法集成：软件内置放松疗法、冥想指导等内容，帮助患者缓解焦虑和紧张情绪。
- 生理监测整合：与医院的生理监测系统连接，实时显示患者的健康数据，按时提醒患者服药并在异常情况下提醒医护人员。

### 效果图展示



### 产品描述

虚拟陪护病房是一款结合了虚拟现实技术与人工智能的医疗辅助产品。旨在通过高度模拟患者熟悉的环境，为住院患者营造一个私密、舒适且温馨的治疗与休息空间，以减轻其身心压力，并提升治疗效果。

### 产品用途

- 通过虚拟现实技术为住在狭小病房的患者提供更加宽敞、舒适的视觉体验。
- AI合成患者日常生活熟悉的场景和声音，缓解患者因长时间住院导致的孤独感和心理压力，减少住院患者与外界的隔离。
- 提供一个私密的空间，让患者在亲友不在场时也能感受到他们的陪伴和支持。
- 利用VR中的互动元素和心理疗法内容，帮助患者进行情绪调节和康复训练。
- 在不影响正常治疗的情况下，提高患者的生活质量。

### 复赛三：创意设计助力提升传统文化软实力

# 见日之光 梳妆镜

**原作在现代生活使用的缺点**

- 制作工艺复杂，生产成本高，难以大量生产。
- 铜制品在潮湿环境中易生锈，难以保存。
- 重量大，运输成本高，不方便携带。
- 材质坚硬冰冷，缺少亲和力。
- 整体色彩单一，比较不符合现代大众的审美。

**现代用户需求**

- 物美价廉
- 经久耐用
- 方便使用与携带
- 具有多重使用功能，使用价值高
- 使用时需要充足的光线
- 外形美观
- 有多种款式以供选择

**多种款式**

- 底层图案
- 其他颜色款式

**香薰梳妆二合一**

无论是传统香通还是现代人们常用的香水，人们对香气的喜爱从未减少。用香可以愉悦心情，净化空气，因此在镜框部分加入了香薰的设计。打开格栅，取出香薰片，可更换新的香薰片。

**可调节支架**

- 折扇可旋转 180 度
- 方向可旋转 360 度
- 可调节镜面角度
- 型号小的镜子可当指环，方便单手拿稳镜子

### 元素简介

“见日之光”是西汉铜镜，直径7.4厘米，净重50克。铜镜是古人照面常用的器物。这件西汉千年铜镜乍看上去与一般铜镜并无区别，但若以一束阳光照到镜面，反射后投影到壁上，壁上的光斑中就会奇迹般地显现出镜背面的图案、铭文，好像光线透过铜镜，把背面图案、文字映在壁上似的。故称透光镜。又因为铜镜背面花纹的外侧有铭文：“见日之光，天下大明”，所以该镜被命名为“见日之光”透光镜。

### 设计简介

该设计在纹样及整体的形制上沿用了原作品的设计，保留了该产品本身具有的文化底蕴，颜色上加入了青绿色等古铜色彩，外观上更加符合现代人的审美。为方便运输与携带，再设计采用了木质材质以减轻重量。此外，相比铜镜的坚硬冰冷，木材给人以温和的触感，更受现代人们喜爱。考虑到人们在梳妆时需要充足的光线，镜面边缘加装了LED灯带。背面在不破坏原作美感的前提下加装了可活动的支架与可容纳香薰片的结构，增加产品的使用价值。

- 镜缘 (内含LED灯带)
- 铜环支架
- 镜钮
- 格栅
- 彩色涂层
- 铭文带

**正面亮灯效果**

- LED灯带
- 镜面
- 开关

**背面亮灯效果**

由于透光镜制造工艺复杂，难以在现代生活中大量普及，于是改用镂空透光以仿照透光的效果。正面开灯的同时也会有部分光照亮背面的镂空部分。





全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

# 全国大学生创新体验竞赛

National Innovation Experience Competition For College Students

## 全国总决赛、颁奖典礼

## 全国总决赛 采取 线下现场答辩和线上答辩两种方式

### 1、答辩规则

决赛采用**线下现场答辩和线上腾讯会议答辩**两种方式。答辩前需通过腾讯会议进行设备和网络测试，以保证决赛答辩可以正常进行。进入决赛的参赛团队由组委会抽签决定出场顺序。

参赛团队应准时加入预定的腾讯会议。答辩过程中，因个人原因离开答辩会议导致评委无法有效评判作品的，后果自行负责。

### 2、答辩方式

**主题一：**参赛选手进入对应的答辩室，使用 PPT 文档进行屏幕展示，在规定时间内选取**1-2个创新设想阐述**。采用“3+3”的答辩形式，即3分钟作品陈述，3分钟评委提问。

**主题二：**参赛选手进入对应的答辩室（展示空间、每个作品一个易拉宝、一个实物），**线下答辩**采用实物展示（实物加分）/无实物情况（PPT、视频）和现场陈述相结合的答辩形式，**线上答辩**采取 PPT 文档和实物展示相结合的形式，即5分钟作品陈述，3分钟评委提问。

**主题三：**参赛选手进入对应的答辩室，使用 PPT 文档进行屏幕展示，在规定时间内阐述创业计划。采用“5+3”的答辩形式，即5分钟内容陈述，3分钟评委提问。

## 3、评分标准

作品按照主题创意与内涵、设计呈现与成果可行性、创新贡献与答辩表现等3个维度进行考量打分，满分 100 分。

(1) **主题创意与内涵 (40%)**：需紧密切合主题，深入挖掘文化内涵，展现人文关怀，同时具备新颖的创意，在功能与形式上实现创新与突破。

(2) **设计呈现与成果可行性 (30%)**：作品提交的呈现形式需具备完整性、创新性和美观性，同时要考量功能的可实现性以及创意转化为产品的可行性。

(3) **创新贡献与答辩表现 (30%)**：该团队成员在项目中展现的创新价值及其对项目的自主贡献率（占该部分10%），以及在答辩过程中条理清晰、逻辑严谨地陈述项目内容的能力（占该部分的20%）。此要求旨在综合评估成员的创新实践能力和有效沟通表达水平。

## 4、全国赛评分环节

评委综合考虑参赛作品质量和答辩情况进行打分。

**全国总决赛成绩=全国赛复赛均分 30%+全国总决赛答辩均分 70%。**



## 主题一

一等奖 ( $\leq 15\%$ 本组参赛作品总数)  
二等奖 ( $\leq 25\%$ 本组参赛作品总数)  
三等奖 (若干) 颁发获奖证书



## 主题二

一等奖 ( $\leq 10\%$ 本组参赛作品总数)  
二等奖 ( $\leq 20\%$ 本组参赛作品总数)  
三等奖 (若干) 颁发获奖证书



## 主题三

一等奖 ( $\leq 5\%$ 受邀参赛作品总数)  
二等奖 ( $\leq 15\%$ 受邀参赛作品总数)  
三等奖 (若干) 颁发获奖证书



## 其它奖项

“优秀指导教师” (若干名) 颁发获奖证书  
“优秀组织单位” (若干名) 颁发获奖证书  
“优秀组织工作者” (若干名) 颁发获奖证书

## 其他奖励

- (1) 优秀选手将有机会被推荐参加**中国高校创新转化大赛**或**中国青少年科技创新大赛**等合作赛事。
- (2) 为持续赋能青年人才成长, 竞赛将为优秀获奖选手提供**学术交流、实习实训、研学参访及就业岗位**等多元化机会。
- (3) 优秀指导教师将有机会被推荐参加全国创新创业创造教育**“精彩一课”竞赛(白名单赛事)**等合作赛事。
- (4) 优秀指导教师与院校组织工作者将有机会受邀成为**中国创造学会创新转化分会会员**和**中国创造学会创新创业创造专委会会员**。

# 创新时刻-第八届全国大学生创新体验竞赛全国总决赛评审

## 第八届全国总决赛现场答辩与评审

时间：2025年6月1日

地点：东南大学九龙湖校区

本届竞赛吸引全国16个赛区及澳大利亚、马来西亚、俄罗斯等海外赛区403所高校万余名学生参与，项目覆盖人工智能、智慧农业、智能制造、新能源、文化传播等前沿领域，兼具创新性与社会价值，493组作品入围国赛，通过7天复赛及评审，共计**156组**选手晋级总决赛答辩。最终评出第八届全国大学生创新体验竞赛国赛获奖名单。

### 评审团队：

本届**竞赛评审委员会**由来自中国创造学会、东南大学、同济大学、上海工程技术大学、安徽工业大学、安徽工程大学、华南农业大学、中南林业科技大学、重庆移通学院、东北大学、安徽宜飞思工业设计有限公司、北京中科致远科技有限责任公司等国内外著名院校及投资设计行业的**知名教授及专家组成**。中国科协青少年科技中心竞赛处副处长陈阿南莅临总决赛现场进行督导。

全国大学生创新体验竞赛作为中国科协全国青少年科技创新大赛关联赛事，竞赛组委会将根据参赛选手全国总决赛答辩成绩，优选20名选手参加中国科学技术协会全国青少年科技创新大赛。



# 荣耀时刻-颁奖典礼



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

## 第八届全国大学生 创新体验竞赛颁奖 典礼暨江宁开发区 大学生创业项目签 约落户仪式

时间：2025年6月2日

地点：东南大学国家大学科技园

### 第八届全国大学生创新体验竞赛颁奖典礼暨 江宁开发区大学生创业项目签约落户仪式



### 全国大学生创新体验竞赛颁奖典礼





全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

# 全国大学生创新体验竞赛

National Innovation Experience Competition For College Students

## PART04 竞赛赋能

## 探索建立从校园到社会的长效支持机制

中国高校创新转化大赛、中国青少年科技创新大赛……

努力提供：学术交流、实习实训、研学参访及就业岗位等**多元化机会**

推动“短期人才发现” ➔ “长期育人生态” 转变

### 全国大学生创新体验竞赛优胜者在 第39届中国青少年科技创新大赛斩获多项荣誉

- 2025年4月15日，全国大学生创新体验竞赛成功入选全国青少年科技创新大赛关联赛事。
- 2025年8月15日-19日由中国科学技术协会、国家自然科学基金委员会、共青团中央委员会、中华全国妇女联合会和内蒙古自治区人民政府共同主办的第39届全国青少年科技创新大赛在内蒙古呼和浩特举办。
- 20名在第八届全国大学生创新体验竞赛中表现优秀的参赛选手，受中国创造学会推荐参加了此次赛事。经过激烈角逐，全国大学生创新体验竞赛参赛代表队8名参赛选手分别获得**9个奖项**。
- 其中一名获奖选手通过考核，获准**参与中科院院士主持科研项目**，为期一年。

### 第八届全国大学生创新体验竞赛推荐优秀选手获奖名单

第39届全国青少年科技创新大赛

“中国科协主席奖”获奖名单

序号	学生姓名	全国大学生创新体验竞赛推荐赛区及参赛主题	获得奖项、等级
1	张澍 佛山大学	粤港澳赛区：主题二	中国科协主席奖

第39届全国青少年科技创新大赛

“青少年成长支持计划”支持名单

序号	学生姓名	全国大学生创新体验竞赛推荐赛区及参赛主题	获得奖项、等级
1	张澍 佛山大学	粤港澳赛区：主题二	筑梦航天一等奖
2	曾棋亮 福州大学	福建赛区：主题一	筑梦航天二等奖
3	黄佳欣 同济大学	上海赛区：主题一	环球细胞库优秀奖
4	霍炫荧 内蒙古农业大学	内蒙赛区：主题三	赛氦之星
5	吴治奎 南昌大学抚州医学院	中部赛区：主题三	环球细胞库优秀奖
6	伍颖智 东北大学	东北赛区：主题一	长炼机电专项奖
7	刘潇涵 安徽工业大学	安徽赛区：主题三	赛氦之星
8	马建强 甘肃有色冶金职业技术学院	西北赛区：主题一	科行创新小观察员奖



中国创造学会



组委会官微



东大科技园



竞赛官网:

<https://niec.moocollege.com/home>

<http://niec.cxy.seu.edu.cn/>



参赛联系人 (中国大陆学校):

李老师 13951817966 李老师 15025220653

参赛联系人 (中国大陆之外学校):

陈老师 13143639964



竞赛组委会秘书处

地址: 江苏省南京市东南大学九龙湖校区机械楼535 室

秘书长: 徐老师 13818063328

联系人: 刘老师 温老师

联系电话: 025-52090230 15252475787

体 验 创 新 过 程 ， 培 养 创 新 习 惯

谢 谢!



全国大学生  
创新体验竞赛  
National Innovation Experience  
Competition For College Students

全国大学生创新体验竞赛组委会