

广东省教育厅

广东省教育厅办公室关于组织参与 “众智-2023”科技创新成果征集活动的通知

各高等学校：

现将《关于协助组织“众智-2023”科技创新成果征集活动的函》转发给你们，请各高校根据活动要求及学校实际组织师生、团队参加。

附件：关于协助组织“众智-2023”科技创新成果征集活动的函



公开方式：依申请公开

校对人：钟振原

中共广东省委军民融合发展委员会办公室

关于协助组织“众智-2023”科技创新成果征集活动的函

省教育厅、省科技厅：

根据有关工作安排，为推进相关领域技术创新、加快成果转化运用，将举办“众智-2023”征集活动，获评优胜作品的将适当予以奖励激励，评选纳入相关科研创新计划的将给予项目扶持。征集活动安排详见附件，其中团队报名时间调整为8月28日前，创新技术成果作品提交时间调整为8月31日前，军事游戏创意作品提交时间调整为9月30日前，评审和复选时间相应顺延，其他事项不变。请贵厅协助发动相关企事业单位和高校积极参与。

专此函达。

附件：关于举办“众智-2023”征集活动的公告



(联系人：胡兴旺，电话：020-86115037)

附件

关于举办“众智-2023”征集活动的公告

(公开)

根据有关工作安排，为持续推进相关领域技术创新、加快转化运用，在上一年度征集活动的基础上，继续举办“众智-2023”
新技术征集活动。

一、征集内容

区分新技术成果和军事游戏创意两大类。

(一) 新技术成果

1. 征集主题。聚焦“技术+感知+交流”，发挥先进科技支撑力，面向多语言多文化、线上线下渠道、接触与非接触方式，发掘创新性强、成熟度高的技术成果，支持更加快速准确地感知个体或群体的主观世界（如情感情绪、态度意见、观点看法、价值取向等），及早发现风险点、脆弱点、矛盾点、易感点，合理设计方法途径，有效防范自残自杀、暴恐袭击等行为。

2. 应用场景。参与团队大胆合理设定任务背景，针对性设计应用场景，牵引方案拟制与技术开发。背景任务包括：①情绪感知抚慰。利用算法、模型或系统，识别群体情绪状态，及早发现

情绪倾向性，智能推荐生成个性化的策略方案，辅助开展针对性疏导。②倾向行为引导。基于购物、出行、社交、学习、音乐、游戏等平台的开源数据，分析用户言论和行为，辨识观点看法、兴趣偏好、性格特征，发现异常倾向，以便及早沟通交流。③谣言精准破击。针对互联网虚假信息、合成图片、伪造视频，研发算法模型，实现对谣言信息的有效鉴别、路径溯源和证据锁定。④群体合作交流。深入分析群体社会行为倾向，了解其背后的需求和心理特征，在此基础上发现合作交流路径，制定更为科学有效的沟通交流策略。⑤其它符合活动主题的背景任务。针对现有技术应用效果不佳的其它沟通交流任务，运用脑机接口、机器推理、智能博弈、生成式人工智能、区块链、社会仿真等方面的前沿成果，开发技术手段，拓展交流途径，提升沟通效果。

3. 成果形态。以原理样机、原型系统为基本形态，能够为感知交流全过程或部分环节提供技术手段支撑，重点评价技术先进性、创新性、成熟度与应用价值。

（二）军事游戏创意

1. 征集主题。游戏剧情、规则、角色、装备等设定应根植于中国本土军事文化，具备我军鲜明特色，符合中国军队价值观。杜绝歪曲历史、虚无历史。鼓励作品发掘和运用我军战史战例，巧妙构思场景，体现创新创意，注重增强用户体验感和沉浸感。鼓励作品贴近实战，体现单兵技能、战术协同、谋略指挥等多种

要素。征集项目包括已经成熟、适当改造即可上线的产品，以及其他围绕中国军队元素设计的军事游戏项目和创意方案。征集作品的游戏背景，可参考《新时代的中国国防》白皮书。

2. 作品形态。包括创意方案和演示视频，以及游戏原型（主要针对相对成熟的游戏项目）。其中，创意方案应具体描述项目公司（团队）基本信息、游戏主题、游戏剧情梗概（剧情类）、游戏世界观、核心玩法、游戏类型、潜在用户、游戏运行平台、开发技术实现、艺术风格（角色和场景）、技术路线、项目制作周期、运营维护规划、后期升级迭代等内容；演示视频使用 MP4 格式制作，分辨率不低于 1920×1080，帧速率不低于 25FPS，码流不少于 8Mbps，时长控制在 5 分钟以内，要求能够展现游戏的世界观、核心玩法、交互方式、艺术风格等重要创意内容。

二、参与范围

征集活动面向全社会创新力量，包括但不限于科研机构、高校、企业和从事相关研发工作的个人。鼓励以单位名义组队参加，各单位参与团队数量不限，但同一个人最多只能参加 1 个团队，且各团队队员人数最多不超过 7 人。参与创新技术成果征集的团队，最多由 3 家单位联合组建；参与军事游戏创意征集的团队，不限成员单位数量。所有参与团队的队员均应具有中华人民共和国国籍、年满 18 周岁，且都必须是对作品有实质贡献的人员。高校或者科研机构的团队中可有 1—2 名队员为指导教师。

三、活动安排

活动分为初选和复选两个阶段，评分标准见附件 1。

(一) 初选阶段

1. 团队报名。7 月 15 日前，参与团队通过电子邮件（邮箱地址：273985518@qq.com）提交报名信息，提交时应在邮件标题注明“众智—2023 报名”的字样。材料模板见附件 2。

2. 作品提交。7 月 31 日前，参与创新技术成果征集的团队提交作品；8 月 31 日前，参与军事游戏创意征集的团队提交作品。提交渠道后续另行通知，相关材料模板见附件 3。

3. 线上评审。组织相关领域专家开展初选评审，遴选若干优秀作品进入复选阶段，并在征集活动专栏上公示初选结果。8 月 15 日前，创新技术成果初选评审；9 月 15 日前，军事游戏创意初选评审。

(二) 复选阶段

通过初选的作品，可根据组委会反馈的专家评审意见进一步修订完善。创新技术成果于 9 月 15 日前通过指定渠道提交（提交渠道另行通知），9 月底前择期组织现场集中评审，选出本次征集活动的优胜成果。军事游戏创意于 10 月 15 日前通过指定渠道提交（提交渠道另行通知），10 月底前择期组织现场集中评审，选出本次征集活动的优质创意。现场环节主要步骤包括：演

示汇报、答辩质询、集中评议等。如因特殊情况无法及时组织现场评审，将提前公告，并采用远程视频答辩形式择机线上组织。

四、奖励扶持

按创新技术成果、军事游戏创意两类分组设置奖项。

1. **作品奖励**。依据复选阶段专家平均评分（去除一项最高分和一项最低分后的平均值），并结合复选参评作品的整体数量质量，每组各取不超过前10%作为优胜作品，适当予以奖励激励，具体方案后续另行明确。

2. **结果通报**。依托相关网站和公众号专栏，以活动组委会名义及时发布初选和复选阶段评选结果。

3. **扶持转化**。对创新性强、有重要应用前景的优胜技术成果，经组织现场考察后，能够带来技术能力拓展或提升的，将纳入相关科研创新计划进行项目扶持，并组织进行技术改造，协调相关单位开展试用验证，逐步推动应用转化。对具有设计新颖性、剧情趣味性、用户参与性、操作便捷性、视听沉浸感和较好推广应用前景的优秀军事游戏创意，经组织评审和现场考察后，视情以适当方式给予项目扶持，帮助推动产品化市场化。扶持经费额度根据项目实际需要进行测算和评审确定。

五、注意事项

1. **安全保密**。活动初选阶段主要依托互联网开展，按照国家有关保密法规要求，所有参与团队提交的所有资料必须为非涉密

信息。违反此要求的，将取消其参与资格，造成后果的，将协调相关执法机构，追究其法律责任。

2. 知识产权。所有参与团队提交的作品均不得涉及知识产权纠纷或异议，如有抄袭、剽窃或雷同等现象，将取消参与资格、通报所在单位、列入黑名单（在活动主页上公示），并协调相关执法机构，追究法律责任。

3. 学术规范。所有参与团队均应严守学术规范，所提交作品不得存在造假、夸大等违规现象。否则，一经查实，将取消参与资格、通报所在单位、列入黑名单（在活动主页上公示）。

4. 主题契合。所有参与征集活动的技术成果或游戏创意均应符合征集内容要求，紧贴应用需要，否则将在初选阶段直接淘汰。

官网地址：<https://zhongzhi.xidian.edu.cn>。

5. 联系人：高老师，029-81892581，18710905554。