

人工智能未来应用大赛赛项规程

一、赛项名称

赛项编号：

赛项名称：人工智能未来应用（简称：AIGC 应用）

英文名称：Artificial Intelligence Future Application

赛项组别：高职/中职

赛项归属：电子信息大类

二、竞赛目的

人工智能未来应用（以下简称：AIGC 应用）赛项主要面向江苏省职业院校，信息技术类、数媒艺术类相关专业的学生，引导职业院校信息技术类、数媒艺术类专业建设紧密对接生成式人工智能技术的最新发展趋势，提升学生的人工智能素养与应用能力，培养和激发学生的创新意识和创新思维，提高学生专业能力素质与企业用人标准的吻合度，以适应新一轮科技革命和产业变革，为在新形势下全面提高信息技术类、数媒艺术类专业教学质量、扩大就业创业规模及质量，培养 AIGC 应用型人才，进一步贯彻实施两个强国和数字中国战略做出新贡献。

本赛项由两个科目组成，分别为：“提示词工程与 AI 智能体”、“AI 艺术设计”。每个科目分为教师组与学生组。教师组以个人赛的方式进行，每队 1 名参赛人员，学生组以团队赛的形式进行，每队 2 名参赛人员。秉承赛事“开放合作”的职业竞技精神，服务国家战略，深化产教融合，加速推进融合育人改革，以赛促训、以赛促改，切实增强职业教育适应性。

三、竞赛内容

1. 提示词工程与 AI 智能体

重点考核参赛选手对生成式人工智能技术的理解和应用能力，特别是如何通过提示词工程来引导 AI 智能体生成符合特定需求的内容或行为的能力及构建和管理 AI 智能体（AI Agent）的能力；具体包括：

- （一）参赛选手了解生成式人工智能的基本原理与大语言模型的工作原理。
- （二）参赛选手能够熟练使用常用提示词框架与提示词技巧，掌握提示词设

计规范，能够有效与大语言模型进行沟通。

(三) 参赛选手能够根据业务需求，设计并优化提示词，以引导生成式 AI 模型生成符合特定需求的内容或行为，运用相关的 AI 工具和平台，通过迭代优化，实现业务效果最大化。

(四) 参赛选手能够使用结构化提示词构建 AI 智能体并解决业务场景的复杂问题，能够实现简单的工作流应用。

竞赛考察模块与权重：

内容模块	说明	竞赛时间
生成式人工智能基本原理 (10%)	理解生成式人工智能的核心概念； 了解大语言模型的工作原理、输入输出机制、训练数据的选择、模型优化的基本方法。	3 小时
提示词框架与技巧 (20%)	能够使用 CRISPE、BERT 等常用提示词框架构建有效的提示词，理解提示词对于大语言模型输出的直接影响。 了解提示词工程的技巧，如：0-shot、few-shot、CoT、Prompt-chain、ToT 等。	
结构化提示词与提示词应用 (40%)	能够利用 LangGPT 等结构化提示词工具有效驱动生成式人工智能进行特定任务；能够根据业务需求，选择适用于不同场景的提示词框架、管理和优化提示词以提高任务的精确度和相关性，如使用特定语言风格或复杂命令来操纵 AI 行为。此外，还需能够分析和评价不同提示词的效果，调整策略以达到最佳效果。	
AI 智能体应用 (30%)	能够配置和部署 AI 智能体的提示词、模型能力、工作流等，解决具体的应用场景问题。	

2. AI 艺术设计

重点考核参赛选手对文生图技术的理解和创造性应用能力，特别是如何利用 AI 工具创作视觉艺术作品，以及如何通过艺术设计来表达个人风格和创新思维的能力；具体包括：

（一）参赛选手了解文生图的基本原理和各种文生图生成工具的功能与特点。

（二）参赛选手能够熟练使用常用的文生图工具，掌握艺术元素和设计原则，能够有效地通过这些工具表达艺术意图。

（三）参赛选手能够根据业务需求，设计并优化 AI 生成的艺术作品，包括但不限于颜色、形状、构图等元素的选择与调整，能够与传统设计工作流有机结合，创造出具有创新性和视觉冲击力的艺术作品，实现艺术与技术的有效结合。

竞赛考察模块与权重：

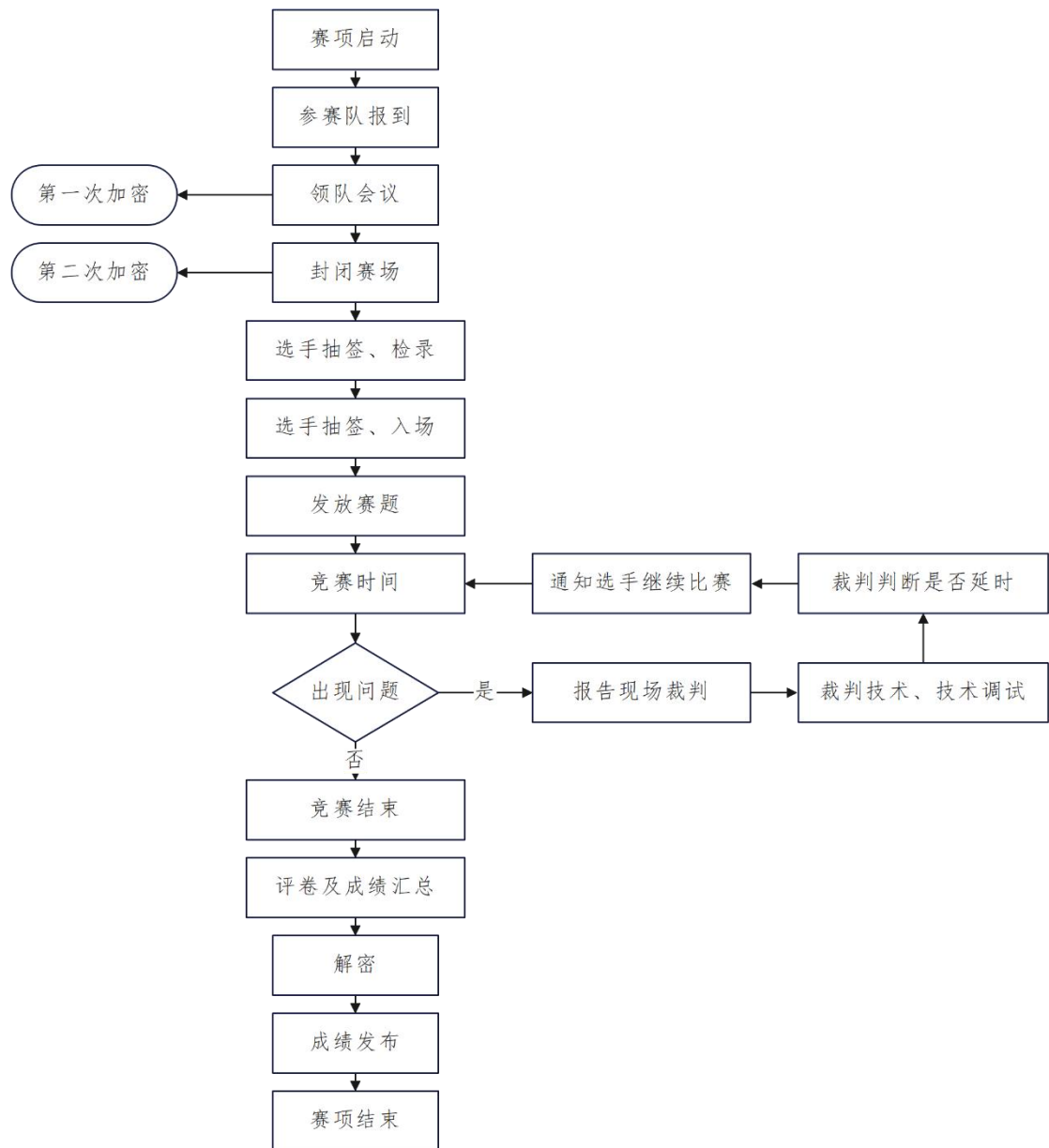
内容模块	说明	竞赛时间
文生图基本原理与应用工具 (10%)	理解文生图（文本生成图像）的基本原理； 了解常用的文生图工具及其功能特点； 了解与遵守相关的版权和伦理指导原则。	3 小时
文生图工具应用 (30%)	能够使用文生图工具（如 Midjourney 和 Stable Diffusion）进行图像生成。如选择合适的提示词、理解和应用不同的样式参数、图像质量的优化，以及如何根据具体的应用需求调整生成参数。	
艺术设计项目 实战 (60%)	能够根据给定的主体或素材，使用 AI 艺术设计软件生成具有创新性和艺术表现力的创意，并结合传统艺术设计工作流生成最终作品。	

四、竞赛方式

教师组以个人赛的方式进行，每队 1 名参赛人员；学生组以团队赛的形式进行，每队 2 名参赛人员，指导教师必须为参赛学生所在院校正规在编教师。

五、竞赛流程

（一）竞赛流程图



(二) 竞赛时间表

比赛限定在 1 天内进行，比赛场次为 1 场，赛项竞赛时间为 3 小时，具体安排（详见最终大赛指南）。

六、竞赛赛卷

(一) 赛项执委会下设的命题专家组负责本赛项命题工作。

(二) 本赛项为非公开赛卷。

七、竞赛规则

(一) 报名资格

选手须为 2024 年度职业院校全日制在籍学生，学生选手年龄须不超过 22 周岁（当年），年龄计算的截止时间以 2024 年 12 月 1 日为准。

（二）竞赛工位通过抽签决定，竞赛期间参赛选手不得离开竞赛工位。

（三）竞赛所需的硬件设备、系统软件和辅助工具由赛项执委会统一安排，参赛选手不得自带硬件设备、软件、移动存储、辅助工具、移动通信设备等进入竞赛现场。

（四）参赛队自行决定工作程序和时间安排。

（五）参赛队在赛前 10 分钟进入竞赛工位并领取竞赛任务，竞赛正式开始后方可展开相关工作。

（六）竞赛过程中，选手须严格遵守操作规范，确保人身及设备安全，并接受裁判员的监督和警示。若因选手因素造成设备故障或损坏，无法继续竞赛，裁判长有权决定终止该队竞赛；若因非参赛选手个人因素造成设备故障，由裁判长视具体情况做出裁决。

（七）竞赛结束（或提前完成）后，参赛队要确认已成功提交所有竞赛文档，裁判员与参赛选手一起签字确认（签赛位号），参赛队在确认后不得再进行任何操作。

（八）最终竞赛成绩经复核无误及裁判长、监督仲裁长签字确认后，在指定地点，以纸质形式向全体参赛队进行公布，并在闭赛式上予以宣布。

（九）本赛项各参赛队最终成绩由承办单位信息员录入赛务管理系统。承办单位信息员对成绩数据审核后，将赛务管理系统中录入的成绩导出打印，经赛项裁判长审核无误后签字。承办单位信息员将裁判长确认的电子版赛项成绩信息上传赛务管理系统，同时将裁判长签字的纸质打印成绩单报送大赛执委会。

（十）赛项结束后专家工作组根据裁判判分情况，分析参赛选手在比赛过程中对各个知识点、技术的掌握程度，并将分析报告报备大赛执委会办公室，执委会办公室根据实际情况适时公布。

（十一）赛项每个比赛环节裁判判分的原始材料和最终成绩等结果性材料经监督仲裁组人员和裁判长签字后装袋密封留档，并由赛项承办院校封存，委派专人妥善保管。

（十二）赛事规定

1. 参赛选手和指导教师必须遵守赛项规程和相关要求。
2. 领队代表负责管理参赛选手和指导教师，应当严格遵守大赛制度的有关规定，有效管理参赛选手和指导教师，遵守申诉与监督仲裁程序。
3. 专家、裁判、监督仲裁人员必须遵守技能大赛制度，按制度规定履行职责，严格执行保密制度、遵守竞赛规程，公平公正履职。
4. 赛务工作人员必须遵守规章制度，认真负责履行有关赛务岗位职责。

八、竞赛环境

竞赛工位内设有操作平台，每工位配备 220V 电源，工位内的电缆线应符合安全要求。每个竞赛工位面积 $\geq 6 \text{ m}^2$ ，确保参赛队之间互不干扰。竞赛工位标明工位号，并配备竞赛平台和技术工作要求的软、硬件。环境标准要求保证赛场采光(大于 500lux)、照明和通风良好。

除了竞赛工位之外，同时设计了成果展示区、体验区、选手休息区、裁判休息区、物料准备区等。成果展示区主要展示大赛配套教材、资源包等内容；体验区主要展示竞赛设备、相关新技术、新产品及信息安全攻防对战的实时进度。

九、技术规范

该赛项涉及知识点与技能点如下：

(一) 提示词工程与 AI 智能体

内容模块	说明
生成式人工智能基本原理	理解生成式人工智能的核心概念； 了解大语言模型的工作原理、输入输出机制、训练数据的选择、模型优化的基本方法。
提示词框架与技巧	能够使用 CRISPE、BERT 等常用提示词框架构建有效的提示词，理解提示词对于大语言模型输出的直接影响。 了解提示词工程的技巧，如：0-shot、few-shot、CoT、Prompt-chain、ToT 等。
结构化提示词与提示词应用	能够利用 LangGPT 等结构化提示词工具有效驱动生成式人工智能进行特定任务；能够根据业务需求，选择适用于不同场景的提示词框架、管理和优化提示词以提高任务的精确度和相关性，如使用特定语言风格或复杂命令来操纵 AI

	行为。此外，还需能够分析和评价不同提示词的效果，调整策略以达到最佳效果。
AI 智能体应用	能够配置和部署 AI 智能体的提示词、模型能力、 workflow 等，解决具体的应用场景问题。

(二) AI 艺术设计

内容模块	说明
文生图基本原理与应用工具	理解文生图（文本生成图像）的基本原理； 了解常用的文生图工具及其功能特点； 了解与遵守相关的版权和伦理指导原则。
文生图工具应用	能够使用文生图工具(如 Midjourney 和 Stable Diffusion)进行图像生成。如选择合适的提示词、理解和应用不同的样式参数、图像质量的优化，以及如何根据具体的应用需求调整生成参数。
艺术设计项目实战	能够根据给定的主体或素材，使用 AI 艺术设计软件生成具有创新性和艺术表现力的创意，并结合传统艺术设计 workflow 生成最终作品。

十、技术平台

(一) 竞赛软件

赛项执委会提供个人计算机，用以组建竞赛操作环境，并安装常用应用软件。

序号	软件
1	操作系统:Windows 11
2	AIGC 比赛平台、文生图 AI 工具平台、文心一言
3	WPS Office、Chrome 浏览器、Photoshop、截图软件等

十一、成绩评定

(一) 裁判工作原则

按照《专家和裁判工作管理办法》建立大赛赛项裁判库，裁判长由赛项执委

会向大赛执委会推荐，由大赛执委会聘任。赛前建立健全裁判组。裁判组为裁判长负责制，划分裁判小组（2人为一组），并设有专职督导人员1-2名，负责比赛过程全程监督，防止营私舞弊。

赛项需进行三次加密，加密后参赛选手中途不得擅自离开赛场。分别由3组加密裁判组织实施加密工作，管理加密结果。监督员全程监督加密过程。

第一组加密裁判组织参赛选手进行第一次抽签，产生参赛编号，替换选手参赛证等个人信息，填写一次加密记录表连同选手参赛证等个人信息证件，装入一次加密结果密封袋中单独保管。

第二组加密裁判组织参赛选手进行第二次抽签，确定赛位号，替换选手参赛编号，填写二次加密记录表连同选手参赛编号，装入二次加密结果密封袋中单独保管。

第三组加密裁判对提交的竞赛文档进行加密。确定竞赛文档号，替换赛位号，填写三次加密记录表，装入三次加密结果密封袋中单独保管。

所有加密结果密封袋的封条均需相应加密裁判和监督人员签字。密封袋在监督人员监督下由加密裁判放置于保密室的保险柜中保存。

（二）裁判评分方法

裁判组负责竞赛机考评分和结果性评分，由裁判长负责竞赛全过程；裁判员提前报到，报到后所有裁判的手机全部上缴，由裁判长统一保管，评分结束返还，保证竞赛的公正与公平。

竞赛现场有监督员、裁判员、监考员、技术支持队伍等组成，分工明确。根据现场环境，每位监考员负责2-3组参赛队，5-6名技术支持工程师负责所有工位设备应急。监考员负责与参赛队伍的沟通交流及试卷等材料的收发，裁判员负责设备问题确认和现场执裁，技术支持负责执行裁判确认后的设备应急处理。

（三）成绩产生办法

裁判员执裁过程中，各模块由分组裁判员进行背对背评分，由小组长负责裁定成绩一致方可提交到成绩统计组，统计组再次核对每小节的得分，并汇总产生每套竞赛文档号的对应成绩。

裁判长正式提交竞赛文档号对应的评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密，形成成绩一览表，成绩表由裁判长、监督

仲裁员签字确认。

比赛过程中禁止攻击裁判服务器和网络连接设备,按照现场安全设备告警记录,一经发现攻击行为根据大赛制度奖惩办法中大赛惩处参赛选手部分,按扰乱赛场秩序处理,立即停止比赛,并给予选手取消成绩的处分,同时责成所在学校按照学生违纪违规处分规定做出处理。

(四) 成绩复核与公布

1. 为保障成绩评判的准确性,监督仲裁组将对赛项总成绩排名前 30%的所有参赛队伍(选手)的成绩进行复核;对其余成绩进行抽检复核,抽检覆盖率不得低于 15%。如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长,由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过 5%的,裁判组将对所有成绩进行复核。

2. 竞赛成绩复核无误后,经项目裁判长、监督仲裁人员审核签字后确定,并在赛场及赛场外张贴纸质成绩进行公布。

十二、奖项设定

赛项教师组、学生组均以赛项实际参赛队总数为基础,金奖占比 10%,银奖占比 30%,铜奖占比 60%,小数点后四舍五入。

获得金奖的参赛队指导教师获“优秀指导教师奖”,授予荣誉证书。

十三、赛场预案

1. 竞赛过程中出现设备掉电、故障等意外时,现场裁判需及时确认情况,安排技术支持人员进行处理,现场裁判登记详细情况,填写补时登记表,报裁判长批准后,可安排延长补足相应选手的比赛时间。

2. 预留充足备用 PC 和设备,当出现设备掉电、故障等意外时经现场裁判确认后由赛场技术支持人员予以更换。

3. 赛项出现重大突发事件和重大安全问题,经赛项执委会和专家组同意,暂停比赛,由有关领导,如裁判长、领队、技术支持公司负责人、执委会领导和承办校负责人协调处理解决;如若不能处理,中止比赛,是否停赛由赛区执委会决定。事后,赛区执委会应向大赛执委会报告详细情况。

4. 比赛期间发生意外伤害、意外疾病等重大事故,裁判长立即中止相关人员比赛,第一时间由承办校医疗站校医抢救,严重时呼叫 120 送往医院。

十四、赛项安全

赛事安全是大赛一切工作顺利开展的先决条件，是本赛项筹备和运行工作必须考虑的核心问题。

（一）组织机构

赛项执委会组织专门机构负责赛区内赛项的安全工作，建立公安、消防、司法行政、交通、卫生、食品、质检等相关部门协调机制保证比赛安全，制定应急预案，及时处置突发事件。制定相应安全管理的规范、流程和突发事件应急预案，全过程保证比赛筹备和实施工作安全。

（二）赛项设计

1. 比赛内容涉及的器材、设备均符合国家有关安全规定。赛项专家组应充分考虑比赛内容和所用器材、耗材可能存在的危险因素，通过完善设计规避风险，采取有效防范措施保证选手备赛和比赛安全。危险提示和防范措施将在赛项技术文件中加以明确。

2. 赛项技术文件包含国家（或行业）有关职业岗位安全的规范、条例和资格证书要求等内容。

3. 赛项执委会将在赛前对本赛项全体裁判员进行裁判培训和安全培训，对服务人员进行安全培训。本赛项源于实际信创产品组建与运维的生产过程，根据《中华人民共和国劳动法》等法律法规，建立了完善的安全事故防范制度，并在赛前对选手进行培训，避免发生人身伤害事故。

4. 赛项执委会将制定专门方案保证比赛命题、赛题保管和评判过程的安全。

（三）比赛环境

1. 环境安全保障

赛场组织与管理人员制定安保须知、安全隐患规避方法及突发事件预案，设立紧急疏散路线及通道等，确保比赛期间所有进入竞赛地点的车辆、人员需凭证入内；严禁携带易燃易爆物、管制刀具等危险品及比赛严令禁止的其他物品进入场地；对于紧急发生的拥挤、踩踏、地震、火灾等进行紧急有效的处置。

2. 电力安全保障

安装 UPS：采用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率：3KVA，后备时间：2 小时，电池类型：输出电压：230V±5%V；市电采用双路供

电。

3. 操作安全保障

赛前要对选手进行计算机、网络设备、工具等操作的安全培训，进行安全操作的宣讲，确保每个队员能够安全操作设备后方可进行比赛。裁判员在比赛前，宣读安全注意事项，强调用火、用电安全规则。

整个大赛过程邀请当地公安系统、卫生系统和保险系统协助支持。

参赛队选手从参赛校到承办校的旅途安全由各参赛校负责，参赛选手竞赛过程中的安全保障由竞赛组委会负责。

4. 赛项执委会须在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。承办单位赛前须按照赛项执委会要求排除安全隐患。

5. 根据大赛组委会和当地教育厅要求做好疫情防控工作。

6. 赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内应参照相关职业岗位的要求为选手提供必要的劳动保护。在具有危险性的操作环节，裁判员要严防选手出现错误操作。

7. 承办单位应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及高空作业、可能有坠物、大用电量、易发生火灾等情况的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

8. 赛项执委会须会同承办单位制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域，除了设置齐全的指示标志外，须增加引导人员，并开辟备用通道。

9. 大赛期间，赛项承办单位须在赛场管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志。

10. 参赛选手进入赛位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。如确有需要，由赛场统一配置、统一管理。赛项可根据需要配置安检设备对进入赛场重要部位的人员进行安检。

（四）生活条件

1. 比赛期间，原则上由赛事承办单位统一安排参赛选手和指导教师食宿（费用自理）。承办单位须尊重不同民族的信仰及文化，安排好少数民族选手和境外

选手的饮食起居。

2. 比赛期间安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。以学校宿舍作为住宿地的，大赛期间的住宿、卫生、饮食安全等由赛项执委会和提供宿舍的学校共同负责。

3. 大赛期间有组织的参观和观摩活动的交通安全由赛项执委会负责。赛项执委会和承办单位须保证比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

4. 各赛项的安全管理，除了可以采取必要的安全隔离措施外，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

（五）组队责任

1. 各省、自治区、直辖市在组织参赛队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各省、自治区、直辖市参赛队组成后，须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。

3. 各参赛队领队须加强参赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。

（六）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项执委会，同时采取措施避免事态扩大。赛项执委会应立即启动预案予以解决并向赛区执委会报告。出现重大安全问题的赛项可以停赛，是否停赛由赛区组委会决定。事后，赛区执委会应向大赛执委会报告详细情况。

（七）处罚措施

1. 赛项出现重大安全事故的，停止承办单位的赛项承办资格。

2. 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其参赛资格。

3. 参赛队伍有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。

4. 赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

十五、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队应该参加赛项承办单位组织的闭赛式等各项赛事活动。
2. 在赛事期间，领队及参赛队其他成员不得私自接触裁判，凡发现有弄虚作假者，取消其参赛资格，成绩无效。
3. 所有参赛人员须按照赛项规程要求完成赛项评价工作。
4. 对于有碍比赛公正和比赛正常进行的参赛队，视其情节轻重，按照制度给予警告、取消比赛成绩、通报批评等处理。

（二）参赛领队须知

1. 由省、自治区、直辖市、新疆生产建设兵团教育行政部门确定赛项领队1人，赛项领队应该由参赛院校中层以上管理人员或教育行政部门人员担任，熟悉赛项流程，具备管理与组织协调能力。
2. 领队应按时参加赛前领队会议，不得无故缺席。
3. 领队负责组织本省参赛队参加各项赛事活动。
4. 领队应积极做好本省参赛队的服务工作，协调各参赛队与赛项组织机构、承办院校的对接。
5. 参赛队认为存在不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及工作人员的违规行为等情况时，须由领队向赛项仲裁组提交书面申诉材料。各参赛队领队应带头服从和执行申诉的最终仲裁结果，并要求指导教师、选手服从和执行。

（三）指导教师须知

1. 指导教师应该根据专业教学计划和赛项规程合理制定训练方案，认真做好训练工作，克服功利化思想，避免为赛而学、以赛代学。
2. 指导老师应及时查看大赛官网有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范和赛场要求，做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。
3. 指导教师应该根据赛项规程要求做好参赛选手保险办理工作，并积极做好选手的安全教育。

（四）参赛选手须知

1. 参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，否则取消竞赛资格。
2. 参赛选手需持统一印制的参赛证和有效证件参加竞赛。
3. 参加选手应认真学习领会本次竞赛相关文件，自觉遵守大赛纪律，服从

指挥，听从安排，文明参赛。

4. 参赛选手请勿携带任何电子设备及其他资料、用品进入赛场。

5. 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭参赛证、有效证件检录，按要求入场，不得迟到早退。

6. 参赛选手应增强角色意识，科学合理分工与合作。

7. 参赛选手应按有关要求在指定位置就坐。

8. 参赛选手须在确认竞赛内容和现场设备等无误后开始竞赛。在竞赛过程中，确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经项目裁判长确认，予以启用备用设备。

9. 各参赛选手必须按规范要求操作竞赛设备。如因参赛选手操作不当导致出现较严重的安全事故，经总裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

10. 参赛选手需仔细阅读赛题中竞赛文档命名的要求，不得在提交的竞赛文档中标识出任何关于参赛选手地名、校名、姓名、参赛编号等信息，否则取消竞赛成绩。

11. 竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。将资料和工具整齐摆放在操作平台上，经工作人员清点后可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

12. 在竞赛期间，未经执委会批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

（五）工作人员须知

1. 树立服务观念，一切为选手着想，以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风，在赛项执委会的领导下，按照各自职责分工和要求认真做好岗位工作。

2. 所有工作人员必须佩带证件，忠于职守，秉公办理，保守秘密。

3. 注意文明礼貌，保持良好形象，熟悉赛项指南。

4. 自觉遵守赛项纪律和规则，服从调配和分工，确保竞赛工作的顺利进行。

5. 提前 30 分钟到达赛场，严守工作岗位，不迟到，不早退，不得无故离岗，特殊情况需向工作组组长请假。

6. 熟悉竞赛规程，严格按照工作程序和有关规定办事，遇突发事件，按照应急预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。

7. 工作人员在竞赛中若有舞弊行为，立即撤销其工作资格，并严肃处理。

8. 保持通讯畅通，服从统一领导，严格遵守竞赛纪律，加强协作配合，提高工作效率。

十六、申诉与仲裁

各参赛队对不符合大赛和赛项规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场管理，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项监督仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。参赛队领队可在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时之内向监督仲裁组提出书面申诉。

书面申诉应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述，并由领队亲笔签名。非书面申诉不予受理。

赛项监督仲裁工作组在接到申诉报告后的2小时内组织复议，并及时将复议结果以书面形式告知申诉方。申诉方对复议结果仍有异议，可由省（市）领队向赛区监督仲裁委员会提出申诉。赛区监督仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

仲裁结果由申诉人签收，不能代收，如在约定时间和地点申诉人离开，视为自行放弃申诉。

申诉方可随时提出放弃申诉，不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。

十七、竞赛观摩

本赛项将会设计观摩区，使用大屏幕实时显示赛场情况和进度。

竞赛环境依据竞赛需求和职业特点设计，在竞赛不被干扰的前提下安全开放部分赛场。观摩人员需佩戴观摩证件在工作人员带领下沿指定路线、在指定区域内到现场观赛。

十八、资源转化

依照有关要求，赛后赛项执委会向大赛办公室提交大赛成果资源转化方案，半年内完成资源转化工作。

赛后还需加强师资队伍建设，促进资源转化能够在教学中有效应用。2024年大赛完毕后计划进行1期研讨会，以及1期师资培训，培训内容定为AIGC在工作与生活中的应用，AIGC企业应用项目实战等。

序号	活动名称	计划时间	备注
----	------	------	----

1	研讨会第 1 期	2024 年 11 月	
2	师资培训第 1 期	2024 年 12 月	

2024 年 6 月 25 日

附件 1：初赛赛题样例（提示词工程与 AI 智能体/AI 艺术设计）

附件 2：决赛赛题样例（提示词工程与 AI 智能体/AI 艺术设计）

附件 1:

提示词工程与 AI 智能体初赛赛题样例

(一) 选择题 (每题 2 分, 共 20 分)

1. 自然语言处理中用于预测下一个单词或字符的模型是什么?

- A. 语言模型
- B. 分类模型
- C. 回归模型
- D. 聚类模型

答案: A

2. AI 提示词通常用于哪个领域?

- A. 数学问题解决
- B. 文本生成
- C. 历史研究
- D. 体育分析

答案: B

3. 提示词的主要目的是什么?

- A. 减少计算时间
- B. 增加模型大小
- C. 改善模型的输出质量
- D. 降低模型的准确性

答案: C

4. 在使用 AI 模型生成文本时, 提示词起到什么作用?

- A. 修饰文本样式
- B. 指导模型的输出方向
- C. 减少所需的输入数据
- D. 增加输出的数量

答案: B

5. 提示词可以帮助 AI 模型:

- A. 加快处理速度
- B. 减少错误
- C. 理解上下文
- D. 减少内存使用

答案：C

6. 提示词对于 AI 模型的文本生成有什么影响？

- A. 没有任何影响
- B. 改变文本的长度
- C. 影响文本的风格和内容
- D. 使模型停止工作

答案：C

7. 在 AI 提示词的应用案例分析中，以下哪个场景最不可能使用 AI 提示词？

- A. 聊天机器人
- B. 自动驾驶汽车
- C. 图像识别
- D. 语音识别

答案：B

8. 在 AI 提示词工程中，用户反馈主要用于：

- A. 减少开发时间
- B. 增加功能数量
- C. 优化和改进提示词
- D. 降低开发成本

答案：C

9. 在 AI 提示词设计原则中，以下哪项最不可能被提倡？

- A. 以用户为中心的设计
- B. 优先考虑系统性能
- C. 简洁清晰的指示
- D. 持续的用户反馈循环

答案：B

10. CRISPE 提示词框架中的 C 指的是：

- A. Convert
- B. Context
- C. Conclusion
- D. Common

答案：B

(二) 判断题 (每题 2 分, 共 10 分)

1. AI 提示词的设计过程应该始终以用户的需求为中心。

答案：正确

2. 在 AI 提示词工程中, 一次成功的迭代意味着不再需要进一步的测试或改进。

答案：错误

3. 个性化是 AI 提示词设计中可以忽略的一个方面, 因为大多数用户喜欢标准化的解决方案。

答案：错误

4. 用户反馈对于 AI 提示词的持续优化和改进是非常关键的。

答案：正确

5. AI 提示词设计的一个主要目标是减少用户与系统之间的交互次数。

答案：错误

(三) 应用案例 (70 分)

与 AI 进行对话, 完成一份针对 XX 行业内某企业的调研报告, 报告应至少包含以下部分:

- 1. 引言 (调研背景、调研目的、调研范围、调研方法)
- 2. 公司概况 (公司简介、发展历程、产品服务)
- 3. 市场分析
- 4. 经营情况分析
- 5. 企业战略
- 6. 结论与建议

AI 艺术设计初赛赛题样例

(一) 选择题 (每题 2 分, 共 10 分)

1. AI 绘画中的“风格迁移”是指什么?

- A. 改变艺术作品的主题
- B. 将一种艺术风格应用到另一幅图像上
- C. 在不同文化中改编艺术作品
- D. 改变艺术作品的颜色主题

答案: B

2. AI 绘画工具, 如 Stable Diffusion 是如何处理“梦境”图像生成的?

- A. 通过模仿梦境中的混乱逻辑
- B. 使用大量的梦境图像数据训练
- C. 通过文本提示引导图像生成
- D. 使用特定的梦境算法

答案: C

3. Midjourney 中使用“纹理合成”功能需要使用什么参数?

- A. --style
- B. --tile
- C. --sref
- D. --chaos

答案: C

4. Midjourney 中使用--cref 参数能够起到什么作用?

- A. 增加风格一致性程度
- B. 增加细节程度
- C. 增加角色一致性程度
- D. 以上都不是

答案: C

5. Midjourney 和 Stable Diffusion 的共同点是什么?

- A. 都是音频编辑软件
- B. 都使用深度学习技术生成图像

- C. 都专注于视频生成
- D. 都基于传统的图像处理技术

答案: B

6. AI 绘画技术的主要挑战不包括以下哪一项?

- E. 生成高分辨率图像
- F. 实现实时处理
- G. 确保生成图像的原创性
- H. 降低算力成本

答案: C

7. 在 Stable Diffusion 中,“步数”的作用是什么?

- A. 决定生成图像的分辨率
- B. 决定生成图像的颜色深度
- C. 决定生成图像的细节程度
- D. 决定生成图像的尺寸

答案: C

8. 什么是 AI 绘画中的“超分辨率”技术?

- E. 增强图像的颜色
- F. 增强图像的细节和清晰度
- G. 改变图像的风格
- H. 生成图像的 3D 效果

答案: B

9. AI 绘画中,什么是“噪声”的作用?

- A. 增加图像的随机性
- B. 减少图像的细节
- C. 增强图像的对比度
- D. 增强图像的色彩

答案: A

10. AI 会话中的“提示词优化”指的是：

- A. 优化提示词以增加生成图像的速度
- B. 优化提示词以生成更符合预期的图像
- C. 优化提示词以增加生成图像的分辨率
- D. 有话题诗词以减少生成图像的颜色

答案：B

(二) 判断题 (每题 2 分, 共 10 分)

1. Stable Diffusion 是一种基于生成对抗网络 (GAN) 的图像生成工具。

答案：错误

2. DALL-E 是一个可以根据文本描述生成图像的 AI 工具。

答案：正确

3. Midjourney 主要用于生成视频, 而不是图像。

答案：错误

4. Midjourney 和 Stable Diffusion 都可以通过文本提示生成图像。

答案：正确

5. AI 绘画技术不能用于图像修复和增强。

答案：错误

(三) 应用案例 (70 分)

一家初创公司希望通过 AI 绘画技术为他们的新产品发布活动设计一张视觉冲击力强的宣传海报。他们的产品是一款结合了现代科技与自然元素的智能家居设备。他们的主要目标是传达产品的创新性和自然和谐的理念。

要求：

- 1. 使用 AI 绘画工具生成一张具有科技感和自然元素的宣传海报。
- 2. 海报中需包含智能家居设备的视觉元素, 如智能灯、智能音箱等, 并融合自然元素, 如树木、花朵、水流等。
- 3. 海报的整体风格应具有未来感, 颜色搭配需和谐, 以吸引目标消费者的注意。

请根据上述背景和要求, 使用 AI 绘画工具生成一张宣传海报。

交付物：

- 1. 生成的宣传海报图像；
- 2. 设计思路和创作过程的简要说明。

附件 2:

提示词工程与 AI 智能体决赛赛题样例

任务 1: 品牌推广 (30 分钟)

任务:

你是一名品牌营销经理,第一次向公众推广这个新品牌。所以告诉他们你是谁,品牌的理念是什么,以及你将如何解决消费者的需求成为了你的首要需求。帮助他们了解这个品牌吧!

- **品牌口号:** 使用提示词创建一个有吸引力的品牌口号,让它成为品牌的核心标语。提示词包括:创新、品质、信任。
- **品牌故事:** 编写一个感人的品牌故事,用以下提示词:起源、愿景、使命、客户体验。
- **消费者承诺:** 描述品牌对消费者的承诺,用以下提示词:质量、服务、满意度、价值。

任务 2: 品牌宣传之社交媒体风暴 (45 分钟)

任务:

为了即将到来的品牌发布会进行准备,现在是时候利用社交媒体在消费者中制造热度了!你有三个社交平台可供使用,每个平台针对不同的受众群体。你的任务是撰写吸引人的社交媒体帖子,分别发布在小红书、微博和微信公众号上,以便有效地触达多样化的受众。

你的帖子应该鼓励受众参加品牌发布会,并让他们对品牌感到兴奋。根据每个平台的独特受众群体调整帖子内容。每个帖子应在 100 字以内。

- **小红书:** 这个平台面向年轻女性和时尚达人。创建一个帖子,突出品牌成就和你希望为消费者带来的积极影响。确保内容简明、视觉效果突出,以便与爱好时尚和生活方式的用户产生共鸣。
- **微博:** 这个平台面向大众,覆盖广泛的年龄层。撰写一个捕捉品牌精髓的帖子,使用幽默和简洁的语言,因为他们对有趣的故事和互动内容反应良好。使你的内容有吸引力且能引起广泛受众的共鸣。
- **微信公众号:** 这个平台面向关注深度内容的读者。撰写一个详细且富有信息量的帖子,展示品牌的历史、愿景和使命。确保内容有深度且具备教育意义,以便与注重品牌文化和理念的读者产生共鸣。

任务 3：品牌脉搏（30 分钟）

任务：

品牌发布会取得了巨大的成功，众多热情的消费者齐聚一堂，表达他们的支持。你收集到了超过 100 份反馈，请深入分析这些数据，并揭示引起消费者共鸣的关键问题。

- **数据解析：**访问提供的反馈数据集，其中包括消费者的年龄、职业和主要关注点。
- **问题洞察：**将反馈进行分类，找出突出的问题。
- **策略制定：**制定 5 条量身定制的策略，旨在通过解决识别出的关键问题，最大限度地吸引消费者并与他们建立有意义的联系。

任务 4：客服机器人（45 分钟）

任务：

在这个任务中，你将与 AI 模型创建一个角色扮演循环，将其转变为品牌推广的聊天机器人。赋予他们回答消费者关于品牌和策略问题的能力。使用提示词构建 AI 智能体，指导模型如何响应消费者的查询。具体要求如下：

1. AI 模型应以确认开始每次互动。
2. AI 模型应尝试在每个回复中包含你的品牌口号。
3. AI 模型的回复不仅要信息丰富，还要具有吸引力，以捕捉消费者的心。
4. AI 模型必须在每次互动结束时说：“感谢您的关注，期待您的参与！”

AI 艺术设计决赛赛题样例

任务 1：品牌视觉设计（45 分钟）

任务：

你是一名艺术设计师，负责为品牌创建一个视觉识别系统。你需要考虑品牌的核心价值和目标受众，确保设计既具有创新性又易于识别。

- **色彩方案：**选择一组色彩，代表品牌的形象和情感：活力、稳重、现代。
- **品牌标志 (LOGO)：**设计一个简洁而有力的品牌标志，反映品牌的经营理念：创新、品质、信任。

任务 2：品牌广告创意（45 分钟）

任务：

品牌需要一系列广告来吸引潜在客户，并传达品牌的独特价值。你将负责创作一系列广告，包括线上广告和户外广告。

- **线上广告：**设计一个适合社交媒体平台的广告，能够迅速吸引用户的注意力并传达品牌信息（尺寸为 4:3, 1080p 分辨率）。
- **户外广告：**设计一个适合户外展示的广告，如公交车身广告或大型户外广告牌。提示词包括：醒目、持久、影响力（尺寸为 4:3, 4k 分辨率）。

任务 3：品牌包装设计（30 分钟）

任务：

包装是产品的“第一印象”，你将为品牌的主要产品线设计包装。

- **产品包装：**设计创新且吸引人的产品包装，确保它能够反映产品的特点并吸引目标消费者。主要传达信息：环保、实用、美观。

任务 4：产品效果图设计（60 分钟）

任务：

在产品推向市场之前，高质量的产品效果图是必不可少的，它能够帮助潜在消费者直观地了解产品的外观和功能。

- 选择至少两种产品进行效果图设计，展示其主要视角（如正面、侧面、背面）。
- 确保效果图具有现实感，使用逼真的材质和光影效果。
- 在效果图中包含品牌元素，如品牌标志或色彩方案，以强化品牌识别度。

考虑产品使用的环境和背景，使效果图更具说服力和吸引力。