

附件 3.

评分标准

(一) 评分标准制定原则

本赛项主要环节为 VR 项目制作，并设置每个环节考核的知识点、技能点以及评价标准，以技能考核为主，组织专家制定比赛规程、实施方案与各项评分细则，邀请有关虚拟现实技术的企业专家组成评判委员会，对选手进行公开、公平、公正的评判。

(二) 评分方法

采取分步得分、累计总分的计分方式，分别计算各子项得分。按规定计入总分。

(三) 评分细则

初赛赛项评分标准表

评分项目	评分要点	分值
项目美术效果效果	1.场景画面沉浸感强、画面效果逼真； 2.场景大小适宜，符合体验要求；场景布局合理，细节设计人性化； 3.符合虚拟现实建模技术规范，可在程序中流畅运行；	30
内容交互设计	1. 须有简单动画与复杂动画，数量不限； 2. 动作连贯，交互顺畅，无错误； 3. PC 类动画与交互结合、应用合理、逻辑通畅、无错误； 4. VR 类抓取、放置、触发、跳跃等传送交互顺畅，无错误； 5. 可以触发音频播放及文字显示，无错误。	30
内容专业性	内容符合学科要求，无专业性错误问题	10

评分项目	评分要点	分值
特色创新	理念先进，立意新颖，构思独特，技术领先；	10
提交材料完整性	1. 工程文件； 2. 作品演示视频（1-3min）；	20

复赛赛项评分标准表

评分项目	评分要点	分值
项目制作思路	1.题目理解正确，思路清晰，设计合理 2.内容设计具备创新元素 3.内容创新符合业务逻辑	20
特色创新	理念先进，立意新颖，构思独特，技术领先；	10
项目美术效果效果	1.画面沉浸感强、画面效果逼真； 2.场景需 1:1 制作，比例合适；场景大小适宜，符合体验要求；场景布局合理，细节设计人性化； 3.符合虚拟现实建模技术规范，可在程序中流畅运行；	20
内容交互设计	1.交互编辑图形规范美观，可交互性强，场景内可交互触发的设备元素； 2.PC 类动画与交互结合、应用合理、逻辑通畅、无错误； 3.VR 类如有抓取、放置、触发、跳跃等传送交互需逻辑顺畅，无错误； 4.可以触发音频播放及文字显示，无错误。	30
内容专业性	内容符合学科要求，无专业性错误问题	10
提交材料完整性	1.工程文件； 2.作品演示视频（1-3min）；	10