

2025 睿抗机器人开发者大赛（RAICOM2025）

CAIA 数字文化创意

艺术疗愈赛项规则文件

一、项目概览

1. 艺术疗愈

2. 赛项简介

该赛项致力于探索人机交互在特殊场景下的创新应用。在人们愈发关注身心健康以及特殊群体生活质量提升的时代背景下，这样的融合具有深远意义。通过鼓励参赛者将艺术疗愈理念融入到人机交互设计中，利用科技手段为轮椅使用者打造出更具情感关怀、互动性强的体验。**Volting Cup** 轮椅舞作为一项充满活力与艺术感染力的轮椅舞蹈运动，为设计提供了独特的应用场景和表现形式，这包括但不限于设计智能轮椅交互系统，使其能根据舞者动作和情绪实时反馈，增强舞蹈体验；或是开发人机协作的艺术创作工具，让轮椅使用者在舞蹈过程中通过与机器互动进行艺术表达，达到身心疗愈的目的。

二、竞赛交流群

QQ 交流群号：284108394（验证信息格式：学校+姓名）

三、赛项内容

1. 人机交互系统设计：

设计智能轮椅交互系统，使其能够根据舞者的动作、情绪或舞蹈节奏实时反馈，增强舞蹈的表现力和互动性。开发人机协作的艺术创作工具，使轮椅舞者能够通过与机器人、音乐、灯光等元素的互动，进行

即兴艺术表达。

2.舞蹈艺术表现：

参赛作品需包含一个或多个舞者与机器人系统的协作表演，形式可以是人机共舞、音乐互动、灯光互动等。舞蹈表现形式不限，可包括轮椅舞、肢体剧、音乐剧等，重点突出人机交互的创新性和艺术感染力。表演可结合音乐、数字沉浸式体验（如投影、VR/AR）或灯光效果，增强舞蹈的沉浸感和情感表达。

3.艺术疗愈与情感关怀：

作品需体现艺术疗愈理念，通过人机交互设计帮助轮椅舞者在舞蹈过程中实现身心放松、情感释放和自我表达。设计需注重情感关怀，确保交互系统对舞者的动作、情绪变化具有敏感性和适应性。

四、参赛要求

1. 参赛对象

正式注册的全日制在校生(含中职、高职高专、本科生、硕博研究生)。

2. 报名方式

登录睿抗官网报名：<https://www.raicom.com.cn>。

3. 报名要求

- 1) 报名人数为 1-5 人，每队指导老师人数不超过 2 人。队长为团队的联系人。
- 2) 每位参赛者可报名 1-2 项比赛，报名 2 项者如遇赛程冲突的情况，需要赛队自行协调；若因此出现缺

赛的情况，责任自理。

- 3) 一件作品仅能投报一个赛项，禁止一件多投。如被发现，则取消该作品的评审资格，按照违规处理，记0分。
- 4) 支持跨院校、跨专业自由组队，组队参赛时队长所在培养单位为该队伍的参赛单位；不支持跨省组队。
- 5) 已获本赛道往届睿抗全国总决赛一等奖的作品，不可报名参加本届大赛；国际竞赛中获奖作品、国家级奖励成果(含本竞赛主办单位参与举办的其他全国性竞赛的获奖作品)等均不在报名范围之列。
- 6) 请诚信参赛，真实填写个人及相关作品信息，参赛作品不得侵犯任何知识产权或其他合法权益，保证作品为原创、明确作品版权，严禁抄袭，一经发现立即取消参赛资格及相应荣誉。如作品产生版权纠纷，一切后果由参赛者承担。
- 7) 如果借助AI参赛需要清晰的标注和说明(哪些部分是AI辅助生成的，哪些部分属于原创设计)，包括使用AIGC工具的名称、具体用途（如生成文本、图像、代码等），以及人工介入的部分。而在答辩时，需要更全面的介绍，强调技术应用的目的、过程和结果，以及团队的角色。

4. 作品要求

除作品本身外，还应有以下材料为作品进行佐证和补充，重复内容无需多次提交；作品在官网仅能提交一次，请谨慎操作。

- 1) 提交设计说明书一份，自定义模板，明确而详细地阐述作品的设计思路、理念和含义，并包括主要的设计和实施方案；
- 2) 提交电子版图片，不超过 5 张。（其中 1 张图片需体现作品全貌；其余 4 张图片要求多角度、有参照物、尽可能体现作品原貌。）图片电子文件统一为 JPG 格式，300dpi, A3 纸尺寸大小，单张图片大小不超过 20M；
- 3) 提交演示视频一个。视频时长不超过 3 分钟（包含片头、片尾）且视频大小不超过 200M，画幅宽高比 16:9, 分辨率最低要求为 1280*720, 视频格式为 MP4。将作品的完整运行过程及制作过程中的关键节点拍摄成视频，拍摄时可以作一些适当的旁白介绍和解释。

注：团队名称中不得体现学校、指导老师姓名等信息；作品及附带材料中不允许出现学校、作者姓名及其他赛事标识等；一经发现将作扣分处理。

五、成绩评定

评估维度	参考标准	最高分
------	------	-----

技术创新性	人机交互系统的创新性，是否提出了新颖的解决方案或技术应用。技术实现的复杂度和难度，是否展示了较高的技术水平。系统是否具备实际应用价值，能否为轮椅使用者提供切实的帮助。	30
艺术表现力	舞蹈表演的艺术感染力，是否能够通过肢体表达、音乐、灯光等元素传递情感和故事。表演的整体舞台效果，是否具有视觉冲击力和沉浸感。舞蹈形式的多样性和创新性，是否突破了传统的表现形式。	30
情感关怀与疗愈效果	作品是否体现了艺术疗愈理念，是否能够帮助轮椅舞者在舞蹈过程中实现身心放松、情感释放和自我表达。交互系统是否对舞者的动作、情绪变化具有敏感性和适应性，是否能够提供情感支持。设计是否注重轮椅使用者的特殊需求，是否具有人性化的关怀。	20
人机协作效果	舞者与机器人系统之间的协作是否流畅自然，是否展现了默契的配合。交互系统是否能够实时响应舞者的动作和情绪，增强舞蹈的表现力。人机协作是否提升了舞蹈的整体效果，是否具有创新性。	20