



2024 年

# “智济杯” AI 队友创新设计大赛规程

## 目 录

|              |   |
|--------------|---|
| 一、赛项名称 ..... | 1 |
| 二、竞赛目的 ..... | 1 |
| 三、竞赛内容 ..... | 1 |
| 四、竞赛流程 ..... | 2 |
| 五、成绩评定 ..... | 4 |
| 六、技术平台 ..... | 5 |
| 七、竞赛须知 ..... | 5 |

## 一、赛项名称

“智济杯” AI 队友创新设计大赛

## 二、竞赛目的

贯彻落实教育部《关于一流本科课程建设的实施意见》和《关于开展国家虚拟仿真实验教学项目建设工作的通知》文件精神，推进信息技术与实验教学的深度融合，加强实验教学优质资源建设与应用，促进实验教学资源开放共享，提高实验教学质量与实践育人水平，进一步推动实验教学改革与创新，提升人才培养水平。

大赛以培养数字化创新人才为目标，以培养解决复杂管理决策问题的高阶能力为导向、以经营决策 AI 队友设计为手段，将企业实际复杂决策问题引入教学竞赛，为学生提供人与 AI 协同下的企业管理创新虚拟仿真实验平台，通过经营对抗引导学生自主设计企业经营决策 AI 队友，探索人与 AI 队友的协同决策模式。

通过竞赛，让学生洞察 VUCA 时代的组织管理复杂性、理解企业管理的实际问题，通过设计知识驱动的 AI 队友、构建以人为中心的 Human-AI 混合智能组织，使学生感受数字经济时代的创新挑战，体验、探索人类与人工智能的智能增强模式，促进多专业知识融合、创新等能力的培养。

## 三、竞赛内容

竞赛内容为虚仿企业经营决策 AI 队友设计，具体包括：1) AI 队友配置、设计，针对企业复杂管理决策问题，通过多专业知识综合应用，配置、设计场景化 AI 队友；2) AI 队友验证、解析，组建虚仿企业 Human—AI 混合智能组织，开展虚仿企业运营对抗，以经营对抗结果，验证、解析 AI 队友配置设计的有效性。

分为初赛和决赛两个阶段：

### （一）初赛

初赛内容为虚仿企业经营决策 AI 队友配置、Human-AI 协作的企业模拟经营以及复盘分析报告撰写。

初赛阶段提供人与 AI 协同下的企业管理创新虚拟仿真竞赛平台（内置 AI 队友模型）、企业数智化设计方法等。参赛选手通过竞赛平台 AI 队友模型的选用及参数配

置，构建虚仿企业经营决策 AI 队友，基于 AI 队友，开展 Human-AI 协作的模拟经营。模拟经营结束后，复盘分析 Human-AI 协作经营决策过程及产生的各项数据，撰写复盘分析报告。

## （二）决赛

决赛内容为 AI 队友优化设计、Human-AI 协作的企业经营对抗以及答辩。各参赛队首先需要制定虚仿企业经营战略规划和财务预算，然后在此基础上，结合制定的战略规划和财务预算，完成以下任务：1) 分析研究竞赛平台内 AI 队友模型的不足，撰写优化设计报告；2) 进行场景化决策建模，使用 AI 队友优化设计工具，自主设计、优化 AI 队友；3) 进行 Human-AI 协作的企业经营对抗，验证、解析优化后的 AI 队友；4) 现场答辩。

## 四、竞赛流程

### 1. 竞赛报名：2024 年 4 月 2 日-4 月 27 日

在籍在校本科生、研究生，以及企业在职人员均可报名参加。

大赛为团队赛，自愿组队，每个团队参赛成员原则上为 3-6 人，须为参赛队实际成员，每个团队选出一名团队负责人，填写、提交报名表。

### 2. 赛前训练：2024 年 4 月-5 月

参赛队员可自行注册登录学堂在线平台，在线学习《信息系统分析与设计》课程 <https://www.xuetangx.com/course/bjtuP1266010905/19325487> 中虚仿实验解析相关内容，提前了解比赛平台和经营机制。

可自行注册登录教育部国家虚拟仿真实验教学课程共享平台，找到本实验平台 <https://www.ilab-x.com/details/page?id=11770&isView=true> 进行体验、练习。

注意：正式竞赛前，大赛网站会发布正式竞赛版本，请各位参赛选手在竞赛时务必使用正式竞赛版本，否则无法获得分数。课程共享平台的软件版本无自动评分功能，仅可作为赛前练习使用。

### 3. 答疑交流：2024 年 4 月-6 月

各参赛队如有疑问，可通过大赛网站或大赛官方 QQ 群进行反馈，大赛工作人员将进行答疑回复。QQ 群：645742586。

#### 4. 初赛举行：2024年4月28日-5月7日

##### 第一阶段：AI配置模拟经营

初赛采用线上的形式进行，组委会在4月28日前将初赛要求发布至大赛网站，参赛队按照要求完成AI队友配置，并以AI队友辅助经营的形式完成虚仿企业三十六个回合的仿真运营。

##### 第二阶段：提交复盘分析报告

AI配置模拟经营结束后，各参赛队在指定时间将复盘分析报告提交至大赛网站，由组委会组织专家评审。

#### 5. 决赛举行：2024年6月

##### 第一阶段：提交AI队友创新设计方案

各参赛队在指定时间针对组委会指定的1-3个AI队友，进行AI队友协同决策的分析与优化设计，并分析与AI队友的协同决策过程，将AI队友创新设计报告提交至大赛网站。

##### 第二阶段：AI队友自主设计、测试、训练

使用AI队友优化设计工具，优化AI队友。并使用优化后的AI，开展企业模拟经营，进行测试、验证、解析、优化。

##### 第三阶段：基于自主设计AI队友的经营对抗与答辩

各参赛队使用自主设计的AI队友，6月15日进行现场经营对抗，完成虚仿企业三十六个回合的模拟经营；经营对抗结束后，进行现场答辩，由组委会组织专家进行现场评审，具体流程如下表所示。

| 日期            | 时间            | 事项安排      | 备注                      |
|---------------|---------------|-----------|-------------------------|
| 6月15日<br>(上午) | 08:30 - 08:45 | 报到登记      | 1. 签到;<br>2. 领取大赛所用文件袋。 |
|               | 08:45 - 09:00 | 抽签备赛      |                         |
|               | 09:00 - 12:00 | 经营对抗赛(3年) |                         |
| 6月15日         | 13:45 - 14:00 | 抽签备赛      |                         |

|      |               |         |  |
|------|---------------|---------|--|
| (下午) | 14:00 - 17:00 | 现场答辩    |  |
|      | 16:50 - 17:10 | 公布成绩和颁奖 |  |

## 五、成绩评定

### (一) 评分标准

#### 1. 初赛评分标准

成绩实行百分制。初赛成绩由 AI 配置模拟经营（占初赛总成绩的 70%）以及复盘分析报告（占初赛总成绩的 30%）两部分构成。

#### 2. 决赛评分标准

成绩实行百分制。决赛成绩由 AI 队友创新设计报告（占决赛总成绩的 30%）、基于自主设计 AI 队友进行经营对抗（占决赛总成绩的 30%）以及答辩（占决赛总成绩的 40%）三部分构成。

### (二) 违规行为

1. 无视竞赛规则，扰乱竞赛秩序，干扰竞赛管理工作，视情节扣 5-10 分；
2. 在参赛过程中，在要求保密环节和材料上，透露参赛队及其所在单位信息的，视情节扣 10-15 分；
3. 在现场操作过程中，违规操作，不听劝阻，影响其他参赛队正常竞赛，或造成设备损坏的，扣 10-15 分，情节严重者，取消竞赛资格。
4. 违规更改提交的经营数据，客户端与上传数据在保存状态下存在不一致的，扣 10-15 分，情节严重者，取消竞赛资格。
5. 由于自己操作失误导致的违规行为将按照违规处理。

以上违规操作行为最终解释权归组委会所有。

### (三) 名次排列

按竞赛成绩从高分到低分排列参赛队的名次。竞赛成绩相同者，取并列名次。

### (四) 奖项设置

大赛设一、二、三等奖若干组，获奖团队将获得由竞赛组委会颁发相应的奖金及获奖证书。

## 六、技术平台

(一)选手自备电脑，电脑满足以下配置：

CPU: Intel i5 或同类性能以上

内存: 8GB 以上内存

显卡: 1GB 以上 NVIDIA 独立显卡

显示器: 13 寸以上显示器 分辨率: 1920 × 1080 (推荐)

操作系统: Win7/Win8/Win10 (32 位、64 位)

浏览器: 谷歌浏览器、360 浏览器、火狐浏览器

(二)竞赛平台

本次竞赛平台为人与 AI 协同下的企业管理创新虚拟仿真平台，平台以培养经管数字化创新人才为目标，以经营决策 AI 队友设计为载体，打造“企业复杂协同决策认知、体验——企业经营 AI 队友设计——AI 队友验证、优化迭代”的实验系统。实验系统将数智化创新对专业带来的挑战、创新融于课程学习与学生创新能力培养，将众多课程、割裂的知识学习融于复杂的现实问题情境，将复盘分析、设计验证为导向的知识显性化“学习”模式融于实验教学过程，学生不仅能够实景体验组织管理决策的复杂性、不确定性，还能够在 AI 队友设计、配置、模拟、验证、优化的敏捷迭代过程中，实现多专业知识融合应用、新知识创造以及高阶思维、高阶能力提升，充分展现了多学科交叉应用的新文科特色。

(三)大赛网站

大赛网站地址为 <http://www.syd9-1.com/seeyon/main.do>，竞赛期间会发布比赛具体要求，参赛队在此提交比赛成果。报名成功后在报名邮箱会收到网站登录账号。

## 七、竞赛须知

(一)参赛队及领队规定

### 1. 道德风尚与纪律

参赛队伍及成员应发扬良好的道德风尚，严格遵守比赛纪律，听从裁判的指挥，不得有任何弄虚作假的行为。一旦发现，将取消其参赛资格，所取得的名次也将

视为无效。

## 2. 领队职责

各代表队的领队应确保严格执行竞赛的各项规定，对参赛人员进行有效管理，并提前做好赛前各项准备工作。

## 3. 选手更换

报名确认后，原则上参赛选手不得更换。如因特殊原因确需更换，筹备过程中需提交书面说明，并按相关程序补充合适选手并接受审核。竞赛开始后，禁止更换参赛选手。

## 4. 异议处理

参赛代表队如对竞赛过程有异议，应由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

## 5. 仲裁结果执行

对于申诉的仲裁结果，领队应带头服从和执行，并负责做好选手的工作，确保比赛顺利进行。

# (二) 参赛选手规定

## 1. 安全与文明竞赛

参赛选手应严格遵守比赛规章制度和操作规程，确保个人及设备安全。接受裁判员的监督和警示，以文明、专业的态度参与竞赛。

## 2. 独立操作与禁止作弊

竞赛时，各参赛队应独立操作，严禁任何形式的作弊行为。

## 3. 失误与安全事故责任

竞赛过程中，因个人操作失误或安全事故导致无法继续比赛的，责任由选手个人承担，且没有重新比赛的机会。

## 4. 比赛结束后的行为

比赛结束后，参赛选手不得再进行任何与比赛相关的操作。

## 5. 成果提交与规范

各参赛队选手需按照大赛要求提交竞赛成果，禁止在成果上做任何与竞赛无关的记号。