附件2：

西安电子科技大学“挑战杯”大学生创业

计划竞赛参赛项目申报表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **项目名称** | 面向数字文旅的人机交互艺术影像生成 | | | | | | | | | | |
| **项目所属学院** | 杭州研究院 | | | | | | | | | | |
| **项目分类** | 已成立公司□ 未成立公司□ | | | | | | | | | | |
| **项目**  **所属**  **领域**  **分组** | **□科技创新和未来产业**  **□乡村振兴和农业农村现代化**  **□城市治理和社会服务**  **□生态环保和可持续发展**  **□文化创意和区域合作** | | | | | | | | | | |
| **团队主要成员**  **（至多15人）** | 姓名 | 性别 | | 学院/书院 | | 年级 | | | 联系电话 | | 作者排序 |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
|  |  | |  | |  | | |  | |  |
| **指导教师**  **（至多5人）** | 姓名 | 性别 | 学院 | | 职称 | | 职务 | 手机 | | 指导教师排序 | |
|  |  |  | |  | |  |  | |  | |
|  |  |  | |  | |  |  | |  | |
|  |  |  | |  | |  |  | |  | |
| **项目简介**  **（200字以内）** | 生成式人工智能在艺术创作领域展现出了巨大的潜力。人机交互的ai绘画是将人类艺术家的创造力和AIGC强大内容生成本领相结合，共同创作艺术作品的一种新兴领域。  现有的AIGC研究主要基于源代码或网站、APP等前端界面等进行交互，对于将AIGC集成进智能终端的研究和设计较少。本项目主要基于树莓派，研发轻量型终端设备原型样机，针对数字文旅场景中的人机交互体验问题，基于跨模态驱动的高清艺术影像生成技术，构建系统和智能硬件，提升人机交互体验的丰富性。我们探索轻量化和高效的AIGC模型训练和推理架构，利用LLM和语音识别等模块进行多模态交互，以实现对海量用户的实时反馈，高效互动和高质量服务。 | | | | | | | | | | |
| **社会价值**  **（200字以内）** |  | | | | | | | | | | |
| **实践过程**  **（200字以内）** |  | | | | | | | | | | |
| **创新意义**  **（200字以内）** |  | | | | | | | | | | |
| **发展前景**  **（200字以内）** |  | | | | | | | | | | |
| **团队协作**  **（200字以内）** |  | | | | | | | | | | |
| **备　注** |  | | | | | | | | | | |

填写说明：1.每个项目填写一份表格，此表可复制；

2．表中未涉及事宜，请在备注栏中写明（可另附页）；

3．商业计划书等另附，单独装订。