

EL比赛 2024

策划给：2023级小朋友

策划人：刘钦、邵栋、钮鑫涛、冯奕

2024年4月2日

科技赋能促进文化产业革新

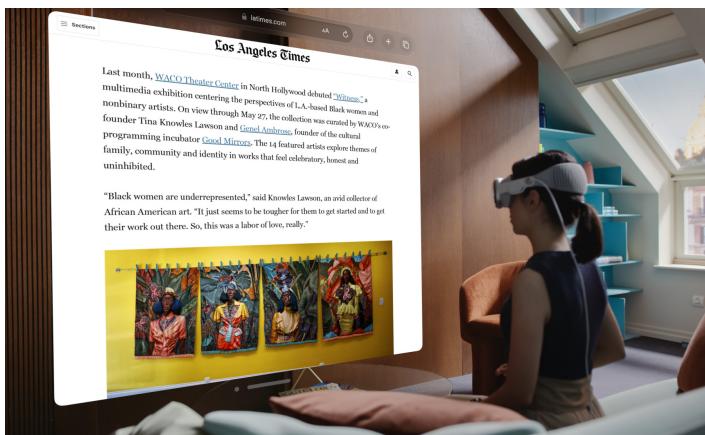
(1) 文化创作辅助 (AI生成音乐、艺术、电视剧，提供灵感和创意)



AI art model: DALL·E 2

Prompt: “an impressionist oil painting of a Canadian man riding a moose through a forest of maple trees”

(2) 数字媒体处理与沉浸式体验 (沉浸式文化体验)



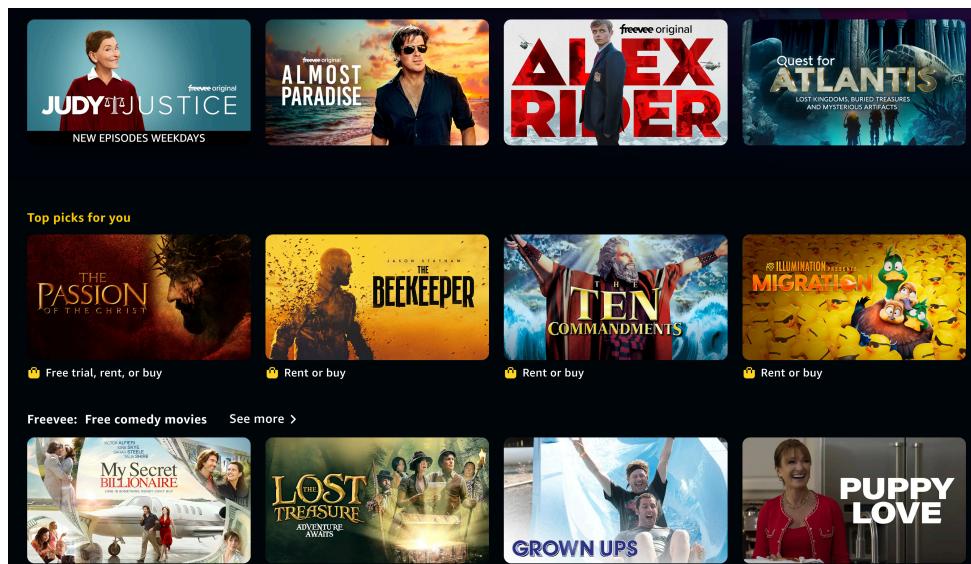
Apple Vision Pro

(3) 文化教育与普及（提供个性化的文化教育服务）



教育数字人

(4) 内容推荐与个性化体验（提供个性化的文化内容推荐，促进文化传播与交流）



多模态推荐

人机交互组：

题目由来

科技赋能正成为推动产业革命的重要引擎。在当今时代，各行各业都在积极探索如何利用先进技术来提升效率、降低成本、创造价值。尤其是文化领域，科技正在催生一场场文化产业的深刻变革，例如(1) 文化创作辅助，利用AI生成艺术、音乐、甚至电影剧本，提供灵感和创意支持；(2) 文化传播辅助，通过互联网平台，人们可以及时接触到全球各地的文化内容，在线博物馆参观、虚拟音乐会，电子书和在线艺术画廊，极大地丰富了大家的文化生活；(3) 文化遗产保护与修复，利用计算机视觉和图像处理技术，对古代艺术品或古建筑进行数字化保护和修复，从而保存它们的原貌并延续其历史文化价值；(4) 数字媒体处理与沉浸式体验，运用VR、AR等技术为用户提供沉浸式的文化体验。。。

比赛内容

基于任何软件的形式（APP、网页、小程序等），利用大语言模型、Agent、VR、AR等任意技术，探索科技在文化领域的创新应用，推动文化的发展与传播。例如，实现文化创作辅助、多语言交流与文化理解、内容推荐与个性化体验、数字媒体处理与沉浸式体验、文化教育与普及、文化遗产保护与修复等等。要求最后的产品能够正式发布给用户使用，具有较好的完成度。

结果评比

老师和同学共同根据小组Presentation当面评审打分。

- 1) 产品定义：具有良好用户体验。 50分
- 2) 产品质量：具有较高完成度，质量可靠。 50分

团队组成：

4人及以下。欢迎跨院系组队。

算法组：

题目由来

算法天梯赛

比赛描述

分成多轮积分赛。按照总积分排定座次。

团队组成：

4人及以下。欢迎跨院系组队。