



中美青年创客大赛  
CHINA-U.S. YOUNG MAKER COMPETITION

# 2024 共创未来——中美青年创客大赛

## 竞赛章程

中美青年创客大赛工作组

2024 年 5 月

# 2024 共创未来—中美青年创客大赛竞赛章程

## 第一章 总则

教育部“中美青年创客大赛”（以下简称“大赛”）由中华人民共和国教育部主办，中国（教育部）留学服务中心、清华大学、北京歌华文化发展集团有限公司、英特尔公司和中国大学科技园联盟承办。

大赛以“共创未来”为主题，以数字化技术为手段，探索气候变化、韧性社区、环境教育、低碳环保、食物系统、危机应对、公共卫生、健康福祉、清洁能源、绿色交通、循环经济等领域的创新机遇，结合未来思维和设计创新，运用前沿科技和开源工具，打造兼具社会意义和产业价值的全新作品。今年将更强调数字化技术应用，鼓励参赛选手应对数字化、网络化、智能化的新趋势，开发前瞻性解决方案，推进社会数字化转型，助力全球可持续发展。

大赛旨在通过竞赛形式促进中美两国创客文化与生态的建设，助力青年创客社区和众创空间环境的不断优化，培育青年创客成长成才。大赛充分体现中美人文交流特色，为两国青年搭建跨文化的共创平台，推动青年关注人类未来福祉，分享创新方案并合作开展行动。

## 第二章 组织机构及其职责

### 1. 大赛主办方与承办方

2024 年中美青年创客大赛由中华人民共和国教育部主办，中国（教育部）留学服务中心、清华大学、北京歌华文化发展集团有限公司、英特尔公司和中国大学科技园联盟共同承办。分赛区选拔赛由各地承办机构组织。各地承办机构需具有支持创客大赛的资源和能力，提供分赛区选拔赛活动所需的相应场地和资金支持，并负责分赛区选拔赛的组织和评审活动。承办机构须严格按照工作组制定的大赛规则和流程进行操作（详见附件 1:中美青年创客大赛分赛区选拔赛承办机构要求）。

### 2. 大赛工作组

大赛将设工作组、评审工作组和监审工作组。工作组负责大赛总体方案制定、分赛

区选拔赛承办机构选拔与审批、决赛赛事流程安排与组织等具体工作。此外还负责评审规则的批准、评审工作组委员任命、决赛评审结果的公示与最终确认，以及其它相关赛事文件的制定、审核与发布。大赛工作组下设秘书处负责具体工作的执行与落实。

### **3. 评审工作组**

大赛评审工作组负责大赛评审规则和流程的制订、比赛评审结果的建议，决赛评审工作的组织与实施，其成员由大赛主办方、承办方选派代表共同组成。分赛区选拔赛也应组建分赛区评审工作组，负责落实大赛评审工作组制定的评审规则及流程。

分赛区及决赛的具体评审工作由评审工作组聘请的评审委员来执行。各分赛区评审委员名单确定后，须上报大赛评审工作组审核，大赛评审工作组有权对分赛区评审委员构成提出建议。

### **4. 评审专家库**

大赛设立评审专家库，由大赛主办方、承办方与各地中美青年创客交流中心选派专家代表共同组成，各分赛区也可推荐专家，由大赛工作组最终审核通过后，进入大赛评审专家库。评审专家库每年进行更新，评审专家库中的评审委员构成：高校和科研院所专家、技术专家、设计师、资深创客、投资人等。每年，评审工作组将在评审专家库成员中抽选指定数量的评审委员作为本届决赛参赛项目的评审候选。

分赛区及决赛的评审委员数量原则上应为 5 人以上的单数。评审委员根据大赛评审规则对参赛作品进行评审。

### **5. 监审工作组**

大赛监审工作组负责大赛组织和评审过程中的监督、监管、统分、确认和公布比赛结果、协调和处理比赛过程中的投诉和申诉事件等工作。监审工作组向大赛工作组负责，由各承办单位选派代表共同组成。大赛设立纪律与监督委员会，对大赛组织评审工作和协办单位相关工作进行监督，并对违反大赛纪律的行为给予处理。在可适用的法律允许范围内，大赛工作组保留本规则的最终解释权。

## 第三章 参赛资格与团队报名

### 1. 参赛资格

中美青年创客大赛对任何中国公民或美国公民、或在中国或美国获得永久合法居留权的个人开放。

报名者年龄应在大赛报名起始日时符合 18 周岁以上或 40 周岁以下的要求（2024 年大赛要求报名者出生日期不早于 1984 年 6 月 1 日并且不晚于 2006 年 6 月 1 日）。参赛者有责任了解其出席并参加此次活动的合法权利，并须携带政府颁发的官方有效身份证明参加比赛。

参赛者不能为（1）承办单位[即，中国（教育部）留学服务中心、清华大学、北京歌华文化发展集团有限公司、英特尔公司和中国大学科技园联盟的员工，或上述任何实体的母公司或子公司的员工]；（2）上述任何实体的任何一名员工的直系亲属。

### 2. 赛道设置

2024 年中美青年创客大赛分为主赛道与职业院校分赛道（分赛道仅针对中国赛区）。主赛道与分赛道在报名时有所区分，分赛区比赛时，可区分赛道单独进行评审，也可主赛道与分赛道一同评审。评审结束后，按照所属赛道团队排名，确定最终晋级及获奖团队。

### 3. 团队报名

报名者需通过登录中美青年创客大赛官方网站，选择所属赛道后，完成团队报名工作。报名者可选择个人或团队方式参赛。

报名者以个人名义报名时，需依照其所在学校/单位的属地选择中国赛区或美国赛区参赛，团队报名时则需依照团队领队所在学校/单位的属地选择中国赛区或美国赛区参赛。

为促进中美两个青年交流，大赛鼓励中美选手联合组队，如报名项目为中美选手联合组队完成，报名时同样依照团队领队所在学校/单位的属地选择中国赛区或美国赛区参赛。

原则上，参加中国赛区比赛的个人或团队（包括中美联合组队团队）应选择就近的中国分赛区参赛，并根据所选分赛区要求统一参赛，同场竞技。大赛将不会为个人或团

队（包括中美联合组队团队）单独设立比赛。

同一个项目只能选择一个分赛区的一个赛道进行报名，不得重复报名多个赛区，也不得重复报名多个赛道，报名团队需慎重选择赛区和赛道。如发现同一项目同时报名多个赛区或多个赛道，大赛工作组有权取消其参赛资格。

#### 4. 报名要求

(1) 以团队形式报名时，团队总人数不得超过 5 人(含领队)，领队为团队的联系人和代表。

(2) 鼓励中、美两国选手联合组队。

(3) 职业院校分赛道的团队成员均需为职业院校的全日制在读学生。

(4) 分赛区选拔赛开始前，团队可替换一位或多位成员，领队不可更换。

(5) 一名参赛者只可以个人或团队形式参与到一个项目之中。

(6) 每个参赛项目可至多有一位指导老师，指导老师不得再以领队或者成员身份参赛。

(7) 参赛个人或团队需在报名时签署中美青年创客大赛参赛者声明，报名成功后则视为参赛个人或团队完全接受本大赛参赛者声明（详见附件 4:中美青年创客大赛参赛者声明）。

(8) 本大赛不收取报名费。

## 第四章 竞赛要求

### 1. 参赛作品要求

(1) 大赛以“共创未来”为主题，以数字化技术为手段，探索气候变化、韧性社区、环境教育、低碳环保、食物系统、危机应对、公共卫生、健康福祉、清洁能源、绿色交通、循环经济等领域的创新机遇，结合未来思维和设计创新，运用前沿科技和开源工具，打造兼具社会意义和产业价值的“全新产品原型”。今年将更强调数字化技术应用，鼓励参赛选手应对数字化、网络化、智能化的新趋势，开发前瞻性解决方案，推进社会数字化转型，实现全球可持续发展。

(2) 竞赛创新性要求：大赛注重创客精神，鼓励创新与原创。参赛者项目的核心部分，须能体现出是来自团队或个人最近一年努力或共同努力的成果，并能清晰展示分

赛区线下选拔赛过程中团队或个人的工作量及进步，提交的作品须实现社会及技术层面上实现创新。参赛作品须是在参加中美青年创客大赛之前和期间未经商业化、产品未量产及销售、未获得商业性投资（包括但不限于风险投资机构、天使投资机构、私募基金等投资性的资助、奖励、借贷或股权性投资）、未获得政府政策性投资、**未在往届大赛中进入过总决赛、未获得其他省级以上赛事一等奖及以上奖项。**参赛作品须是团队自主研发拥有完全知识产权的创新成果（如创新成果涉及到相关专利，参赛者须是第一作者），不能是依托于高校、研究机构、企事业单位已有的技术成果，如果参赛作品直接或间接使用到参赛者所属高校、研究机构、企事业单位相关专利或还未确权和技术成果，必须明确声明，并获得专利权人或者主管领导的书面授权。大赛工作组和各分赛区选拔赛承办单位将严格对参赛作品进行创新性检索，如发现不符合竞赛规则的作品，将取消其参赛资格。举报电话：010-62677582。

（3）作品呈现要求：参赛者需要在分赛区选拔赛阶段完成作品设计工作，制作出可演示的产品原型，且能够充分证明作品的主要工作量是由团队或个人可以完成的，而非实验室或研究机构多年研究成果。作品原型应呈现出可实现的社会创新或技术创新功能。鼓励所展示原型基于开源软件或依托开放标准的软件及技术，使用通用硬件平台，以软硬件结合的方式呈现。从分赛区预选赛晋级决赛的团队，需要在决赛阶段完成针对产品原型的改进、升级和测试等工作。

（4）技术平台要求：参赛作品须用到开源的技术或者英特尔指定的开源平台。工作组将提供大赛可采用的竞赛技术平台的参考方案，参赛者也可自行选择技术平台和使用相应的工具和设备（详见附件 2：中美青年创客大赛推荐技术平台清单）。

## 2. 知识产权要求

（1）参赛者必须保证作品的原创性，不得侵犯任何第三方的知识产权或其他权利，且内容符合可适用的法律、法规（包括但不限于中华人民共和国、美利坚合众国的相关法律、法规）。参赛者同意对因侵犯第三方知识产权或其他权利而导致的请求和索赔负全部责任，并保护比赛的主办方、承办方及其代理人并为其辩解，使其不受任何损失赔偿的请求或追诉。

（2）参赛作品的知识产权归参赛者所有，但应适当兼顾到竞赛主办和承办单位的权益。中华人民共和国教育部作为大赛主办单位，中国（教育部）留学服务中心、清华大学、

北京歌华文化发展集团有限公司、英特尔公司和中国大学科技园联盟作为大赛承办单位,拥有在全世界范围内永久免费使用本届参赛作品进行演示、部分或全部出版的权利(不涉及技术细节),大赛承办单位的其他全资子公司也拥有上述权利。如果大赛承办单位以其它目的使用参赛作品,需与参赛团队协商,经参赛团队同意后,签署有关对参赛作品使用的协议。

(3) 在可适用的法律允许范围内,大赛工作组保留本规则的最终解释权。

## 第五章 竞赛流程安排

2024 中美青年创客大赛共分三个阶段进行:

第一阶段: 大赛启动、参赛选手报名和分赛区选拔赛;

第二阶段: 决赛入围团队优化作品;

第三阶段: 2024 中美青年创客大赛决赛。

具体安排如下:

### 1. 第一阶段: 大赛启动、参赛选手报名和分赛区选拔赛

2024 年 5 月 25 日至 2024 年 7 月 10 日

2024 年 5 月 25 日启动

#### (1) 2024 中美青年创客大赛启动

2024 中美青年创客大赛赛区工作将于 2024 年 5 月 25 日正式启动。大赛将分为中国、美国两个赛区,其中中国赛区包括北京、天津、上海、南京、厦门、成都、西安、温州、海口、沈阳、苏州、武汉、深圳、杭州等 14 个分赛区。

#### (2) 2024 中美青年创客大赛参赛团队报名

参赛选手须通过 2024 中美青年创客大赛官方网站报名,阅读参赛须知并选择要参加的选拔赛所在分赛区,根据分赛区安排认真准备参加分赛区选拔赛。各分赛区根据大赛官网报名情况组织分赛区比赛。

#### (3) 分赛区选拔赛

分赛区选拔赛将持续至 2024 年 7 月 10 日。

##### 1) 选拔赛流程

各分赛区选拔赛承办机构负责组织各分赛区的选拔赛事。2024 年分赛区选拔赛须以

线下比赛与评审的形式进行。

线下比赛形式不局限于 hack-a-thon/ make-a-thon、各类创客、创新竞赛等,工作组将为分赛区选拔赛承办机构提供举办创客比赛活动的参考流程文档。比赛采用现场展示和现场评审的方式,由分赛区评审委员根据大赛的评审规则,评出各个奖项。

## 2) 奖项设置

分赛区选拔赛奖励由各分赛区的承办方自行决定并设立。每个分赛区在选拔赛结束后,须基于分赛区评审结果,推荐并公布进入决赛的团队或个人名单。

### \* 主赛道:

分赛区主赛道推荐主赛道分数排名前 5 名的获奖团队晋级决赛。如分赛区主赛道存在中美选手联合组队的项目,且数量达到 5 支或者达到分赛区主赛道团队总数的 10%,则在排名前 5 名的团队外,增加 1 支在该赛区中美联合组队项目中排名最高的项目团队晋级决赛,该分赛区主赛道推荐晋级决赛的名额可增至 6 支团队;如分赛区不存在中美选手联合组队的项目团队,或不足 5 支或数量少于总队伍数量的 10%,则该分赛区主赛道晋级名额不变。

### \* 分赛道:

分赛区分赛道根据职教分赛道参赛团队数量,按照分数排名推荐获奖团队晋级决赛。如分赛区参赛团队数少于 10 支的,不单独设置晋级名额,如参赛团队数为 10-29 支团队的,可推荐 2 支团队;如参赛团队数为 30 支及以上团队的,可推荐 3 支团队。

若分赛区推荐至决赛的团队或个人项目审核结果正常,则按照分赛区提交的获奖顺序公布晋级名单,若获奖团队中出现严重的资质或创新性问题的,不符合本大赛主题的情况,被取消晋级资格,则该赛区依次递补晋级。

各分赛区须在 2024 年 7 月 10 日 24:00 之前将分赛区推荐的最终团队材料提交到大赛工作组(详见附件 3:中美青年创客大赛分赛区获奖团队信息统计表)。

## 2. 第二阶段:决赛入围团队优化作品

2024 年 7 月 11 日至决赛前

为获得更好的展示效果和更强的竞争力,自确认成为晋级决赛的团队之日起,团队可对自己的作品进行迭代升级。大赛承办方和各分赛区承办单位将尽可能为团队提供帮助和辅助资源支持。进入大赛决赛的作品,须能够体现各分赛区迭代培训的成果。

### 3. 第三阶段：大赛决赛

2024年8月9-12日（如时间变更以组委会最终通知时间为准）

决赛将于2024年8月9-12日举办，具体安排将另行通知。决赛参赛人员由中美各分赛区推荐并经工作组确认的主赛道、分赛道及中美联合组队的团队及个人组成。

每支队伍由不多于5名符合大赛要求的青年创客组成。参赛项目须结合创新理念，开源软件或依托开放标准的软件及技术，使用通用硬件平台，以软硬件结合的方式完成。以其在分赛区选拔赛中使用的创意为基础继续深化产品原型设计。决赛中，通过评审工作组的综合打分，最终评选出获奖团队。

#### （1） 评审流程

在进行正式评审前，由主办方及部分评审委员会专家就各分赛区推荐上报的晋级项目的主题契合度、创新性要求、知识产权要求等情况进行审核，合格项目进入评审环节。

决赛评审时，主赛道与分赛道单独进行评审，设置不同评审专家分别评议。

#### （2） 评审规则

由决赛评审专家根据项目的创新创意优势、作品的完整性、技术合理性和作品应用前景等因素综合评审，评出各个奖项。

##### 1) 主赛道

主赛道决赛设置两轮评审，第一轮将根据抽签结果将所有决赛团队分为6组（包括中国赛区5组与美国赛区1组），并根据组内分数排名，选拔出每组前9支团队，共54支团队。其中，各组排名前5的团队，即30支团队晋级第二轮，各组排名6-9的团队，即24支团队为三等奖。

第二轮评审30支团队，根据分数排名选拔出一等奖10名、二等奖20名，经决赛评审专家综合评议后，确定最终获奖团队。

##### 2) 分赛道

分赛道决赛设置一轮评审，根据分数排名选拔出前15支团队，并经决赛评审专家综合评议后，确定最终获奖团队。

#### （3） 比赛纪律

决赛的纪律规定，请参考决赛下发的《参赛指南》。

#### （4） 奖项设置

1) 主赛道：一等奖 10 名、二等奖 20 名，获奖团队或个人将获得大赛工作组颁发的证书及奖金；三等奖 24 名，优秀奖若干名，获奖者将获得大赛工作组颁发的获奖证书。大赛工作组将为所有有需要的获奖项目提供融资及成果转化咨询服务。

2) 分赛道：设立一等奖 3 名、二等奖 5 名、三等奖 7 名。获奖团队或个人将获得大赛工作组颁发的证书及奖金；优秀奖若干名，获奖者将获得大赛工作组颁发的获奖证书。大赛工作组将为所有有需要的获奖项目提供融资及成果转化咨询服务。

3) 大赛设立中美联合组队项目奖项 2 项，按中美联合组队团队的得分排名顺序，为第一名颁发“中美青年合作优胜奖”证书，其他团队颁发“中美青年合作奖”证书。

4) 大赛设立英特尔特别奖 1 项，可与其他奖项同获。该奖项由英特尔公司组织专家进行评审，表彰使用了英特尔技术或产品的优秀项目。英特尔公司将为获奖团队成员每人赠予一台基于英特尔最新技术的笔记本电脑。

5) 大赛设立“最佳组织奖”，为晋级决赛主赛道及分赛道项目最多的院校颁发获奖证书。

#### (5) 评审结果公示

在评审工作组评选出各奖项后，各拟获奖作品将在大赛官方网站上进行为期 3 天的公示。在公示期结束前，对拟获奖个人、团队或拟获奖作品可能出现的违规行为，任何人可向大赛工作组举报。经调查确认属实，大赛工作组可撤销违规拟获奖个人或团队所获奖项，并决定不向其颁发奖金及撤回其他计划向拟获奖个人或团队提供的奖励或特别安排。举报者必须提供真实姓名、单位、联系方式，并提供详实确凿的证据，否则工作组不予受理。为避免疑问，如果在评审期或公示期大赛工作组没有发觉或最终没有认定参赛作品或拟获奖作品侵犯任何第三方的权利（包括但不限于知识产权），主办单位和承办单位不应为可能存在的侵权行为承担任何责任。

## 第六章 评审标准

评审工作组将组织评审专家为所有项目作品打分。每个项目作品的得分均基于以下评判标准：

### 1. 分赛区选拔赛

各分赛区选拔赛评审委员根据以下评分标准，结合参赛作品自身特点进行评分，评分标准为百分制。

评选标准	参考评价	权衡
创新创意优势	<ul style="list-style-type: none"> <li>该作品是否基于能够针对相关的社会与民生问题提出解决方案, 或为解决该问题创造了新的机会?</li> <li>该作品是否能够产生足够的社会影响力, 并有机会成为一个颠覆性的产品?</li> <li>该作品是否能够体现以人为本的价值观, 并影响人们的行为与生活方式?</li> <li>作品是否是创客团队原创, 而非已经商业化, 而非专业公司或研究单位带有科研性质的产品原型?</li> </ul>	最高 50 分
作品的完整性	<ul style="list-style-type: none"> <li>该作品是否提供了有效的问题解决方案, 该方案是否清晰和完整?</li> <li>该作品的原型是否表达了既定功能或服务, 是否能带来良好的用户体验?</li> </ul>	最高 30 分
技术的合理性	<ul style="list-style-type: none"> <li>该作品的原型所选择的数字化技术方案可否满足其预期功能的实现?</li> <li>作品选择的技术是否能够在效率、功能、成本方面实现平衡?</li> </ul>	最高 10 分
作品应用前景	<ul style="list-style-type: none"> <li>该作品是否具有产品化可能性?</li> <li>作品是否具有产业领域的发展价值, 能在所处行业的市场竞争中有一定的发展空间?</li> <li>该作品是否可以经过团队或个人短期完善后成为创业项目?</li> </ul>	最高 10 分

## 2. 决赛

### (1) 决赛评审流程

决赛入围作品为基于分赛区选拔赛推荐的、经过完善和提升后的作品。

主赛道决赛评审将分为两个阶段，第一阶段将根据抽签结果将所有决赛团队分为 6 组，并根据组内分数排名，选拔出每组前 9 支团队，共 54 支团队。其中，各组排名前 5 的团队，即 30 支团队晋级第二阶段，第二阶段经过两轮评审选拔出最终获奖团队。

分赛道决赛评审只设置一轮，评审根据分数排名选拔出前15支团队，并经决赛评审专家综合评议后，确定最终获奖团队。

## (2) 决赛评分标准

评分标准为百分制，评分规则如下：

评选标准	参考评价	权衡
创新创意优势	<ul style="list-style-type: none"> <li>该作品是否基于能够针对相关的社会与民生问题提出解决方案, 或为解决该问题创造了新的机会?</li> <li>该作品是否能够产生足够的社会影响力, 并有机会成为一个颠覆性的产品?</li> <li>该作品是否能够体现以人为本的价值观, 并影响人们的行为与生活方式?</li> <li>作品是否是创客团队原创, 而非已经商业化, 而非专业公司或研究单位带有科研性质的产品原型?</li> </ul>	最高 40 分
作品的完整性	<ul style="list-style-type: none"> <li>该作品是否提供了有效的问题解决方案, 该方案是否清晰和完整?</li> <li>该作品的原型是否表达了既定功能或服务, 是否能带来良好的用户体验?</li> <li>作品在初赛结束后是否有新的改进和提升?</li> </ul>	最高 30 分
技术的合理性	<ul style="list-style-type: none"> <li>该作品的原型所选择的数字化技术方案可否满足其预期功能的实现?</li> <li>作品选择的技术是否能够在效率、功能、成本方面实现平衡?</li> <li>作品采用的技术手段是否具有可实现性, 能够在较短周期内产品化?</li> </ul>	最高 20 分
作品应用前景	<ul style="list-style-type: none"> <li>作品是否有较为合理的商业模式和市场规模?</li> <li>作品是否具有产业领域的发展价值, 能在所处行业的市场竞争中有一定的发展空间?</li> </ul>	最高 10 分

	<ul style="list-style-type: none"> <li>该作品是否可以经过团队或个人短期完善后成为创业项目?</li> </ul>	
--	--	--

### (3) 回避原则

大赛决赛将严格遵循以下回避原则：

当参赛团队中一名或多名成员，就读的学校或就职的单位与任何评委就职的学校或单位相同的情况下，该评审在评审过程中回避此团队，不为其打分。

在分赛区选拔赛承办机构就职的评委，回避其赛区选拔推荐的团队，不为其打分。

### (4) 争议解决

如决赛主赛道第二阶段的首轮或第二轮评审、分赛道评审出现排名相同的情况，创新创意部分分数高的团队排名优先。

如项目之间分数差大于 0.5 的，大赛工作组与监审工作组不接受决赛评审提出的异议申诉，严格遵照评审分数排名结果。如项目之间分数差小于等于 0.5 的，大赛工作组与监审工作组接受决赛评审提出的异议申诉，由决赛评审工作组全体成员投票决定是否对该申诉进行重新讨论，如投票结果为需要重新讨论，则继续投票决定申诉内容；如投票结果为不需要重新讨论，则遵循原评审分数排名结果。

## 第七章 奖项设置

### 1. 分赛区选拔赛

各分赛区主赛道及分赛道的具体奖项设置由分赛区决定。

#### (1) 主赛道

中国赛区 14 个分赛区分别推荐主赛道排名前 5 名的项目代表分赛区进入中美青年创客大赛决赛（分赛区向工作组提交前七名团队，前五名审核无误后确认晋级，前五名中若出现审核问题，则由第六名、第七名依次递补）。

如分赛区主赛道存在中美选手联合组队的项目，且数量达到 5 支或者达到分赛区主赛道团队总数的 10%，则在排名前 5 名的团队外，增加 1 支在该赛区中美联合组队项目中排名最高的项目团队晋级决赛，该分赛区主赛道推荐晋级决赛的名额可增至 6 支团队；如分赛区不存在中美选手联合组队的项目团队，或不足 5 支或数量少于总队伍数量的 10%，则该分赛区主赛道晋级名额不变。

## (2) 分赛道

中国赛区 14 个分赛区根据职教分赛道参赛团队数量，按照分数排名推荐获奖团队晋级决赛。如分赛区参赛团队数少于 10 支的，不单独设置晋级名额，如参赛团队数为 10-29 支团队的，可推荐 2 支团队；如参赛团队数为 30 支及以上团队的，可推荐 3 支团队。

被评选为获奖者的几率取决于参赛项目作品的质量，表现为评委根据上述项目作品评判标准对项目作品所打的分数。评委所打的分数将保密，不会向参赛者公开。分赛区选拔赛奖励将由分赛区组织机构决定和提供。

## 2. 决赛

中美青年创客大赛决赛评审将严格按照评审规则对项目作品进行评审，并确定获奖团队（分赛道单独评审、中美联合组队团队与主赛道其他团队同场竞技）：

### (1) 主赛道

10 个一等项目奖励（排名第 1~第 10），一等奖证书及奖金人民币各 1.5 万元。

20 个二等项目奖励（排名第 11~第 30），二等奖证书及奖金人民币各 8000 元。

24 个三等奖项目奖励（第一轮每组排名第 6~第 9），三等奖证书。

### (2) 分赛道

3 个一等项目奖励（排名第 1~第 3），一等奖证书及奖金人民币 1.5 万元。

5 个二等项目奖励（排名第 4~第 8），二等奖证书及奖金人民币各 8000 元。

7 个三等项目奖励（排名第 9~第 15），三等奖证书。

以上所述奖金均为税前金额（人民币），大赛组织方将根据相关适用法律为获奖团队或个人依法扣税后发放给获奖团队或个人。

(3) 其他决赛入围项目都将获得大赛工作组颁发的优秀奖证书。

(4) 大赛设立中美联合组队项目奖项 2 项，按中美联合组队团队的得分排名顺序，为第一名颁发“中美青年合作优胜奖”证书，其他团队颁发“中美青年合作奖”证书。

(5) 大赛设立英特尔特别奖 1 项，可与其他奖项同获。该奖项由英特尔公司组织专家进行评审，表彰使用了英特尔技术或产品的优秀项目。英特尔公司将为获奖团队成员每人赠予一台基于英特尔最新技术的笔记本电脑。

(6) 大赛设立“最佳组织奖”，为晋级决赛主赛道及分赛道项目最多的院校颁发获奖证书。

---

## 附件 1：中美青年创客大赛分赛区选拔赛承办机构要求

中美青年创客大赛面向中国和美国征集分赛区选拔赛承办机构, 承办机构需具备相应条件和能力且为大赛顺利进行匹配相应的资源, 具体要求如下:

1. 承办机构须具备组织创客比赛和活动的经验、资源和能力。
2. 分赛区选拔赛招募参赛团队总数需在 50 个以上。
3. 鼓励分赛区招募更多的中美联合组队项目, 大赛为有中美联合组队项目参赛, 且联合组队项目数量超过 5 支或者总团队数量 10%的分赛区, 增设一个晋级决赛的名额 (该分赛区所有中美联合组队项目中排名最高的, 如排名前五的团队中已有中美联合组队团队, 则选择前五名团队以外, 在该赛区中美联合组队项目中排名最高的)。
4. 承办机构需负责相应选拔赛活动所需的场地和资金, 包括分赛区选拔赛场地租金、选拔赛宣传品制作印刷费用等。
5. 承办机构需负责决赛入围团队参加决赛的往返交通费用。
6. 承办机构承诺按照工作组制定的大赛规则和流程进行操作, 负责组织分赛区选拔赛的赛前培训、报名、选拔赛、评审和其他配套活动等。
7. 鼓励有条件的分赛区开展中小学体验组比赛或比赛观摩, 扩大中美大赛在青少年中的影响力。
8. 分赛区选拔赛承办机构通过大赛官方网站、微信平台发布创客团队的成长过程, 与各地媒体合作对创客团队进行跟踪报道与宣传、记录创客故事, 分享创新经验。请各分赛区承办机构按照工作组要求, 提交分赛区团队故事、比赛期间的照片、视频和媒体报道资料, 用于大赛的统一宣传与报道 (详见附件 5: 中美青年创客大赛宣传规范)。
9. 分赛区选拔赛承办机构需开展创客工作坊培育创客团队。导师培训与课程结合, 借助大学生创客联盟、创客教育基地联盟等组织以及各方社会力量, 构建完整的创新支持生态。
10. 各分赛区选拔赛承办机构在收到举办通知文件后需在大赛正式启动之前, 向中国 (教育部) 留学服务中心提交承办确认函。

申请成功的分赛区选拔赛承办机构可享受以下权利:

1. 分赛区选拔赛承办机构代表共同参与 2024 年大赛启动仪式。
2. 分赛区选拔赛承办机构作为赛事各分赛区选拔赛承办单位在大赛宣传中体现。

3. 分赛区选拔赛承办机构可派2人参加决赛以及后续活动,相关差旅费用由分赛区选拔赛承办机构承担。

4. 分赛区选拔赛承办机构将会得到大赛工作组提供的指导文件,包括宣传材料源文件,赛程赛制指导文件,评委会组成建议和评审规则等。

5. 大赛工作组将联合院校、企业和社会资源,为分赛区选拔赛提供相关的咨询和指导服务。

---

## 附件 2: 中美青年创客大赛推荐技术平台清单

2024 中美青年创客大赛鼓励展示原型基于开源软件或依托开放标准的软件及技术，使用通用硬件平台完成。以下是本年度推荐开源技术和平台：

### 1. OpenVINO™

这是一个用于优化和部署人工智能推理的开源工具套件。可以提高计算机视觉、大语言模型、生成式 AI、自动语音识别、自然语言处理和其他常见任务的深度学习性能；应用于使用 TensorFlow、PyTorch、PaddlePaddle 等广泛使用的人工智能框架训练的模型；减少算力资源需求，并在从边缘到云的一系列英特尔硬件平台上高效部署。

OpenVINO™ 开源版本包括几个组件：即 Model Converter、OpenVINO™ Runtime、Neural Network Compression Framework，以及 CPU、GPU、NPU、GNA、多设备和异构架构的插件，以加速英特尔 CPU、英特尔图像处理器以及 NPU 上的深度学习推理。它支持 Open Model Zoo 的预训练模型，以及众多流行格式的开源和公共模型，如 TensorFlow、ONNX、飞桨、MXNet、Caffe、Kaldi。

开源地址：<https://github.com/openvinotoolkit>

英特尔分发版 OpenVINO 工具套件地址：

<https://www.intel.com/content/www/us/en/developer/tools/openvino-toolkit/overview.htm>

### 2. oneAPI

oneAPI 是英特尔遵循开放标准推出的一个统一的软件开发套件，旨在使开发人员能够使用单一的代码库在不同的异构计算平台上开发应用程序。

它提供了一组标准化的应用编程接口（API），让软件开发人员在不同的计算平台上使用相同的代码开发应用程序。通过对于直接编程语言的支持及 API 函数方式支持，借助 C++/SYCL、Python 等语言，可以更好地发挥 CPU、GPU、FPGA、AI 加速器等相关硬件的性能。

oneAPI 包含了一系列领域专属的工具，适用于不同的技术领域及应用场景，助力软件开发人员在数字化转型及创新的过程中更便捷地调试、优化和部署解决方案。

开源地址：<https://github.com/oneapi-src/>

英特尔 oneAPI 产品及各领域专属工具套件产品信息及下载地址：

<https://www.intel.com/content/www/us/en/developer/tools/oneapi/overview.html>

### 3. Intel® LLM library for Pytorch (IPEX-LLM)

IPEX-LLM 是一个基于 Pytorch 的大语言模型推理及微调的加速库。它帮助用户在英特尔硬件平台上，利用更少的计算与存储资源，加速开发使用基于大语言模型的人工智能应用。IPEX-LLM 支持多种低精度（例如 INT4/NF4/FP4/INT5/INT8/FP8）实现，并和大语言社区生态友好结合，从而方便用户将大语言模型纳入到各类应用中。IPEX-LLM 已经支持国内外多种模型家族（例如 llama, gptneox, bloomz, ChatGLM, Baichuan, Qwen 等），并提供了超过 50 个模型的示例代码。

开源地址：<https://github.com/intel-analytics/ipex-llm>

### 4. Python

Python 是一种广泛使用的高级和通用且开放的编程语言，常用于各种用的快速开发。英特尔 Python 分发版，有效利用台式机、笔记本及服务器处理器中的所有核心，为高性能数值和科学计算提供了更接近原生代码的性能，

开源地址：<https://www.python.org/>

英特尔 Python 分发版的技术信息及下载地址：

<https://www.intel.com/content/www/us/en/developer/tools/oneapi/distribution-for-python.html>

## 5. PyTorch

PyTorch 是一个开源的应用于人工智能领域等领域的框架。广泛运用于机器学习、计算机视觉和自然语言处理等场景。英特尔 PyTorch 扩展为特定场景中运用 CPU 和 GPU 等硬件进行训练和推理提供了更好的性能。

开源地址：<https://github.com/intel/intel-extension-for-pytorch>

英特尔 PyTorch 扩展的技术信息及下载地址：

<https://www.intel.com/content/www/us/en/developer/tools/oneapi/optimization-for-pytorch.html>

## 6. TensorFlow

TensorFlow 是一个端到端开源机器学习平台。助力研究人员推动先进机器学习技术的发展，并使开发者能够轻松地构建和部署由机器学习提供支持的应用。英特尔 TensorFlow 扩展为特定场景中运用 CPU 和 GPU 等硬件进行训练和推理提供了更好的性能。

开源地址：<https://github.com/intel/intel-extension-for-tensorflow>

英特尔 TensorFlow 扩展的技术信息及下载地址：

<https://www.intel.com/content/www/us/en/developer/tools/oneapi/optimization-for-tensorflow.html>

## 7. 英特尔“芯”数字化开发套件

采用英特尔赛扬处理器 ADL-N 系列，已通过 Windows, Ubuntu\* Desktop 和 OpenVINO™ 工具套件的预验证，有助于在教育方面取得更多成绩。这一组合为学生提供了在 AI、视觉处理和物联网领域培养编程技能和设计解决方案原型所需的性能。

\* 多任务处理性能（例如运行编码工作负载和创作数字内容），由具有四个线程的四核处理器实现。

\* 通过 24 个执行单元加速英特尔超核芯显卡的 AI 性能，这些执行单元是英特尔显卡架构中针对同时多线程处理优化的计算处理器。

\* 通过教室中的 Wi-Fi<sup>1</sup> 提供更大的容量、速度和可靠性，以满足日益增长的访问大量在线开放式课程和数字课程的需求。

\* 让学生能够使用一个外形紧凑的设备（具有 40 引脚通用输入和输出接头，可连接到传感器、灯、执行器和其他设备）学习和探索所需技能。

(<sup>1</sup>个别设备可能需要补充 WiFi 连接必要的配件设备)

除独立提供 AI 算力外，兼容匹配更多高算力 Intel 设备作为边端结合的算力组合完成项目开发。

英特尔开发者专区链接：

<https://www.intel.cn/content/www/cn/zh/developer/topic-technology/edge->

5g/hardware/nezha-dev-kit.html



(哪吒板)

英特尔开发者专区链接:

<https://www.intel.cn/content/www/cn/zh/developer/topic-technology/edge-5g/hardware/lan-wa-aixboard-edge-dev-kit.html>

技术文档及上手案例参考: <https://www.xzsteam.com/docs/>



(爱克斯板)



(灵犀板)

## 8. 搭载英特尔酷睿 Ultra 处理器的 AI PC

搭载英特尔酷睿 Ultra 处理器的 AI PC 集成了 CPU、锐炫集成显卡及 NPU 三大 AI 引擎，通过利用 OpenVINO、IPEX-LLM 等丰富的开源软件框架及优化的 oneAPI 工具链，快速进行 AI 调优及部署，开发可落地的创新应用，为充分利用大语言模型、文生图模型、多模态大模型实现自然语言处理、代码生成、音频生成、图片视频生成等能力提供加速的基础平台及能力。

<https://www.intel.cn/content/www/cn/zh/products/docs/processors/core-ultra/ai-pc.html>

## 9. 显卡

英特尔锐炫™ A 系列显卡，皆内置硬件光线追踪、机器学习和 AV1 硬件编码加速功能。用户可以使用英特尔的 OpenVINO™，OneAPI 工具包开发的所有软件更好的通过调用 GPU 加速 AI 代码推理。

了解更多: <https://www.intel.cn/content/www/cn/zh/products/docs/discrete-gpus/arc/desktop/a-series/overview.html>

## 10. 英特尔高性能云边协同平台

Intel Core 13 代: 异构平台, 高主频, 提供 Openvino 模型上获得优秀性能, 从而从“端—边—云”快速实现高性能人工智能推理。Intel Xeon W7-2475X; 多核心数, 高

主频，高拓展性，支持第三代英特尔® 深度学习加速，加速 AI 模型的训练和推理。

支持 DDR5 RDIMM 纠错码 (ECC) 内存以及可靠性、可用性和可维护性 (RAS) 功能，可防止系统错误，从而保护关键数据完整性和系统可靠性，最大限度地延长正常运行时间。

### 11.FPGA 云连接套件

充分结合了 Intel Cyclone V SoC FPGA 器件丰富的功能和云连接的优势。开发者可以轻松地通过开发基于 FPGA 的应用程序来收集、分析和响应来自 IoT 设备的数据。该开发套件已通过 Microsoft Azure 等关键云服务提供商 (CSP) 的认证，并附带开源设计示例，便于新用户首次体验 FPGA 作为边缘设备连接到云的过程。

<http://www.terasic.com.cn/cgi-bin/page/archive.pl?Language=China&CategoryNo=180&No=1260#contents>

### 附件 3：中美青年创客大赛分赛区获奖团队信息统计表

1. 进入官网获取信息统计表。（含获奖团队信息反馈表和获奖作品信息反馈表）
  2. 视频拍摄规范
    - 1) 视频时长不得超过三分钟, 格式为. mov 或. mp4 高清视频文件格式。视频原文件需上传至上传至百度云 (<https://pan.baidu.com/>) 。
    - 2) 视频内容包含但不限于: 参赛者试图解决的问题、参赛项目描述、参赛项目功能展示、参赛者介绍。
  3. 照片提供规范
    - 1) 请提供 3 类照片, 包括作品照片, 团队合影以及团队队员个人照片。
    - 2) 照片不小于 2mb, 画面清晰, 主体明确。
    - 3) 个人照片请署名。
    - 4) 照片总数不多于 10 张
    - 5) 请将照片打包上传至百度云 (<https://pan.baidu.com/>) 。
    - 6) 所有资料请整理在一个文件夹内, 文件夹命名规则: 赛区+团队名+项目名+名次;  
例: “厦门 game guy 儿童智能雾化伴侣 3”。
-

## 附件 4：中美青年创客大赛参赛者声明

本人(参赛队)自愿参加 2024 中美青年创客大赛(简称:创客大赛),本次创客大赛由中华人民共和国教育部主办,中国(教育部)留学服务中心、清华大学、北京歌华文化发展集团有限公司、英特尔公司和中国大学科技园联盟承办。主办方、承办方及其各自的子公司(共同简称“承办单位”)有机会于现在和将来参与中美青年创客大赛的组织 and 推广活动。

本人(参赛队)自愿作出以下声明:

### 一、 知识产权

1. 本人(参赛队)保证作品的原创性,不侵犯任何第三方的知识产权或其他权利,且内容符合可适用的法律、法规(包括但不限于中华人民共和国、美利坚合众国的相关法律、法规)。本人(参赛队)同意对因侵犯第三方知识产权或其他权利而导致的请求和索赔负全部责任,并保护比赛的举办者、协办方及其承办方、代理人并为其辩解,使其不受任何损失赔偿的请求或追诉。

2. 参赛作品的知识产权归参赛者所有,但应适当兼顾到竞赛承办单位的权益。此次竞赛的承办单位拥有在全世界范围内永久免费使用本届参赛作品进行演示、部分或全部出版的权利(不涉及技术细节)。如果竞赛的承办单位以其它目的使用参赛作品,需与参赛团队协商,经参赛团队同意后,签署有关对参赛作品使用的协议。

3. 在竞赛与评审期间,本人(参赛队)不能将参赛作品转让或许可给任何第三方。

4. 本人(参赛队)在此保证,若其在本次大赛结束后将参赛作品转让给任何第三方、以任何方式许可给任何第三方进行任何形式的使用或对参赛作品进行其他任何形式的处置,其均将确保此等行为涉及的任何第三方书面同意并确认各主办方仍继续拥有对参赛作品的前述免费使用权以及在本声明中涉及的其他任何权利。

5. 本人(参赛队)同意对违反前述保证所造成的纠纷或索赔承担全部责任,保证承办单位不因此违反遭受任何损失,并补偿承办单位由此遭受的任何损失。

二、 本人(参赛队)保证并声明参赛项目在参加中美青年创客大赛之前和期间未经商业化(即已完成作品的概念规划和框架设计,且已进入基于市场化运作的项目精细开发阶段)、未获得包括但不限于风险投资机构、天使投资机构、私募基金等投资性的

资助、奖励、借贷或股权性投资;本人(参赛队)同意对于违反此项规则的个人(参赛队)和作品,大赛工作组有权禁止其参加比赛,或取消其已经获得的成绩。

三、 本人(参赛队)就承办单位使用本人的照片、肖像或引语,本人同意如下条款:

1. 本人(参赛队)给予承办单位不可撤销和永久的完全授权以使用本人的姓名、图像、肖像、引语或其任何部分(总称“我的肖像”),它们可以被使用于活动材料中,并以任何和所有方式,在任何和所有媒体中,包括但不限于:印刷品、照片、电影、视频、电视、CD-ROM、DVD 和在线电脑媒体,如英特网,在全世界范围内分发或展示。

2. 本人(参赛队)承认,承办单位对本人姓名、图像或陈述的使用将反映到承办单位的信誉上,并且本人(参赛队)并未察觉存在任何导致负面效应的因素。本人(参赛队)理解,承办单位不存在为使用“我的肖像”进行补偿的任何义务。本人(参赛队)进一步理解,承办单位并不因本声明而获得本人(参赛队)信息的所有权利益。本人(参赛队)同意承办单位拥有自身拍摄的任何照片、视频胶片 and 任何其他由承办单位制作的作为本声明衍生作品的版权。

3. 本人(参赛队)也同意,参赛单位在使用“我的肖像”或其任何部分的时候,无任何义务以姓名或其他方式表明本人(参赛队)身份。本人(参赛队)放弃对承办单位使用“我的肖像”方式的所有可能的权利和主张,包括但不限于公开权、隐私权、有关人格诽谤的权利、与承办单位制作的包含“我的肖像”的材料的批准有关的所有权利,不管在我本人(参赛队)看来“我的肖像”是否被玷污、歪曲、或改变,也不管是有意或是基于其他目的。

四、 除上述条款外,本人(参赛队)也同意以下内容:

1. 主办方承办方不会对创客大赛中发生的任何情况负责,包括但不限于人身伤害,紧急医疗事故以及/或财产损失。

2. 我应该意识并注意到在青年创客大赛中存在的所有潜在风险。我应该为自己在青年创客大赛的各种活动中的安全负责。

五、 本人(参赛队)同意本人(参赛队)的个人信息可能会分享给创客大赛承办单位之一英特尔公司,用于发放决赛奖金等目的。

六、 本人(参赛队)保证并声明,本人(参赛队)向主办方、承办方和支持方提供的作为本声明的任何声明是本人(参赛队)最真实的信念和理解。

七、 每个参赛者均持政府颁发的有效身份证明参加此次活动。在可适用的法律允许的范围内,大赛工作组保留本规则的最终解释权。

八、 本人(参赛队)声明,我已阅读本声明并完全理解其中我授权和发布的条款和权利。

我同时声明我享有完全的权利和授权签署本资料发布协议。

## 附件 5：中美青年创客大赛宣传规范

各分赛区可以根据大赛工作组提供的赛事形象元素进行包括传单、海报、纪念品等内容的设计。但需要遵循一定的规范要求,保持各赛区宣传风格的统一性。

大赛标题的内容,即“2024 共创未来——中美青年创客大赛”、“2024 Co-Making the Future - China-U.S Young Maker Competition”,以及其简称“2024 中美青年创客大赛”,“2024 China-U.S Young Maker Competition”的文字内容不可更改、增减。

分赛区在对外宣传中,需要明显体现大赛主办方和承办方的名称和 logo 内容,即主办单位:中华人民共和国教育部,承办单位:中国(教育部)留学服务中心、清华大学、北京歌华文化发展集团有限公司、英特尔公司、中国大学科技园联盟。分赛区选拔赛承办机构、协办机构也有权体现。