首届高校ICT产教融合创新大赛企业命题

命题编号：17

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 命题企业 | 百度在线网络技术（北京）有限公司 | |
| 命题题目 | Agent小镇：虚拟场景下群体Agent的社会行为模拟 | |
| 命题方向 | （请填写命题应用的场景领域）  群体任务Agent | |
| （请填写命题涉及的技术方向）  人工智能大模型 | |
| 命题内容 | 命题背景 | 在AGI（Artificial General Intelligence，意为人工通用智能）实现的过程中，大模型Agent的社会行为设计，需要与真实世界中的人类社会行为与价值观对齐，从而打造更可控、更可靠和更可用的多智能体系统。 |
| 研究目标 | 本赛题希望参赛团队任选一个典型的人类群体任务，如举办一场大型晚会、创办一个餐饮品牌、完成一项工程任务等，在虚拟世界中，研究该场景下不同Agent之间的配合关系与项目运转逻辑，并将不同Agent在虚拟世界中，从分析、理解、决策、交流到完成的过程，进行全面的可视化。 |
| 输出成果 | （请写明参赛团队最终输出的成果，如实物原型、软件、测试报告等）  任意场景Agent |
| 评价指标 | （请详细阐述项目评价的核心指标或验收标准） | |
| 提交材料 | （请详细阐述团队最终提交的对策方案中需展示的核心内容，如技术手段、创新点、基于场景的实物功能展示等）  该虚拟平台，须向用户（任务发起者）及观察者，提供合理的交互方式，方便用户及观察者进行任务的设计、虚拟场景的搭建、进度的追踪、信息检索与数据统计。鼓励参赛团队基于飞桨和文心大模型进行Agent的开发，虚拟场景可在unity中开发。 | |
| 答题所需软硬件资源 | （请写明团队完成命题必要的软硬件资源） | |
| 配套支持 | （企业为参赛团队提供的技术支持、软硬件资源配套，包括线上命题宣讲、赛题辅导、线下活动等）  根据大赛安排提供相应的技术支持和讲解辅导。 | |
| 政策支持 | （企业在优秀项目成果知识产权转化、优秀学生技术认证、实习和就业等方面能够提供的支持） | |
| 其他 | （比赛相关的未尽事宜） | |