PICO Space Program 规则说明，奖励发放以及评选标准

前置说明

本赛事面向中国区 XR 开发者，设置 Spatial 空间应用创作、Unity 空间应用创作、沉浸内容创作三条赛道。我们鼓励创作者借助 PICO CLI 与 AI 工作流，将创意转化为可运行、可体验的作品，并在 VibeLab（暂定名称，以正式上线名称为准，以下简称“VibeLab”）沉淀和展示。

创作者可提交不同作品，每份作品须独立满足参赛要求，并按所属赛道参加评审；提交数量不直接决定获奖资格或奖励金额。

提交入口：PICO Space Program 官方网站。

报名及作品提交截止时间：**2026 年 12 月 19 日上午 9:00，北京时间（UTC+8）**。

阶段	时间	形式
报名启动	2026 年 10 月 29 日	线上
开放作品提交	2026 年 11 月 25 日	线上
报名及作品提交截止	2026 年 12 月 19日 09:00	线上
评审与初筛	2026 年 12 月 19 日至 23 日	线上
实机调试	即将开启	北京、上海、广州，按官方指引预约
决赛路演及颁奖	2026 年 12 月 26 日	北京，具体安排以官方通知为准

2026年12 月 19 日起开展的材料检查及预审，不影响创作者在提交截止前更新作品；截止前最后一次有效提交的版本进入正式评审。进入决赛的创作者参加线下决赛及颁奖事项的，产生的交通、住宿、餐食等费用由创作者自行承担，主办方不承担该等费用。

评选须知

作品类型定义和提交范围

Android 空间应用：使用了Android Spatial SDK开发的PICO 空间应用；

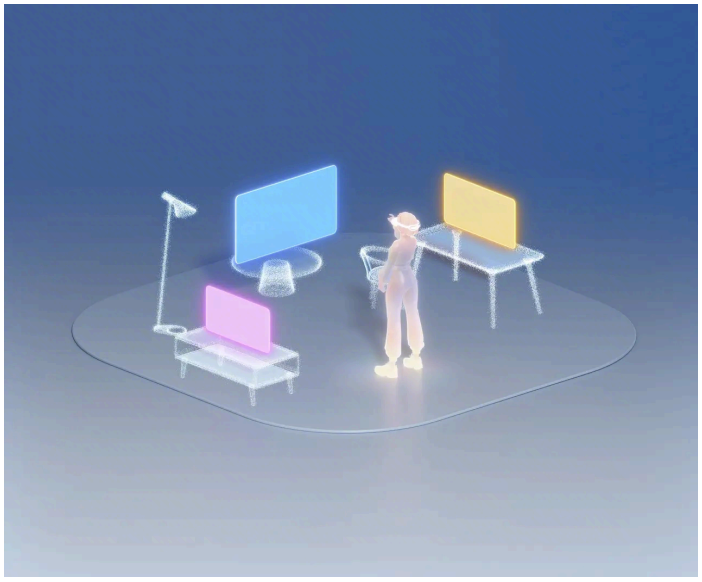
Unity 空间应用：使用了PICO Unity SDK 中的 PICO Spatial 开发模式的 PICO 空间应用；

Unity XR 应用：使用了PICO Unity SDK 中的 OpenXR 或 PICO XR 开发模式的 PICO 全沉浸式应用；

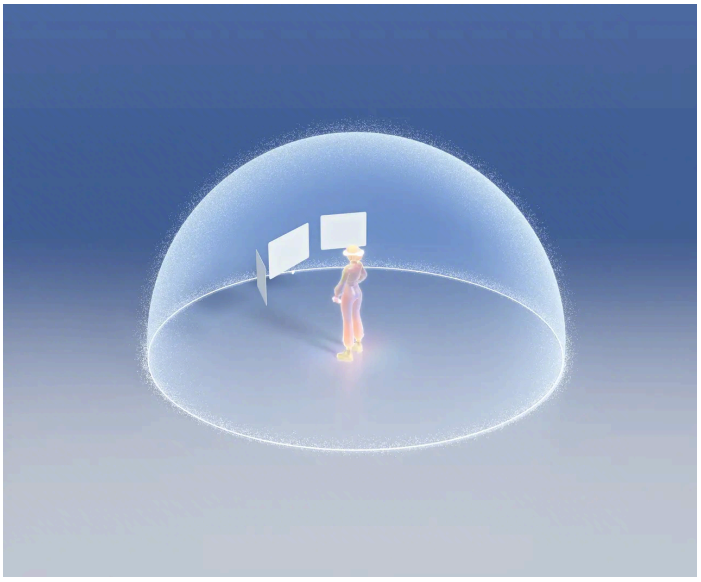
Unreal XR 应用：使用了PICO Unreal SDK 或 PICO Unreal Integration SDK 或 PICO Unreal OpenXR Plugin 开发的 PICO 全沉浸式应用

注：如需了解各个Unity开发模式支持的功能差异，参考《各开发模式支持的功能》。

如需了解 空间应用 与 全沉浸式应用之间的差异，请参考下图



空间应用 (Shared Space App)



沉浸式应用 (Full Space App)

同一作品应按其主要技术栈和应用形态选择一条赛道，不得以相同内容在不同赛道重复申领奖励。技术栈或应用形态存在交叉时，由主办方在正式评审前确认赛道归属。

空间应用与沉浸内容的区别：

空间应用（Spatial App）运行于 PICO OS 6，可将 2D 界面、3D 内容与用户周边的现实空间或虚拟环境结合。Shared Space（共享空间）支持多个应用在空间中共同排布，适合多任务和日常使用；Full Space（独占空间）让应用独占当前空间，适合需要更完整环境控制的沉浸体验。

赛道归属应结合开发模式、主要应用形态和核心体验判断，不能仅凭作品是否包含 3D 内容，或是否可以进入 Full Space 判断。沉浸内容赛道不强制要求作品实现 Shared Space 或多应用协同。

对空间应用的解释：

空间应用（Spatial App）是运行于 PICO Space Pro（PICO OS 6）上的一种全新形态的应用。它打破了传统界面与空间场景的界限，提供了一个无限的画布，将 2D 元素、3D 元素、虚拟场景以及现实空间无缝融合，为用户提供高度沉浸的体验。

PICO OS 6 具备两种空间状态，分别是共享空间（Shared Space）和独占空间（Full Space），满足日常多任务处理与深度沉浸式场景的不同需求。

默认状态下，各类应用与容器会在 Shared Space 中自由排布，类似 PC 系统的桌面，不同的是，这个“桌面” 从二维平面升级为了三维空间，而原本的桌面壁纸，也从单一的图片，拓展为用户周边的现实世界或沉浸的虚拟环境。当你希望对空间环境有更大的掌控或者获得更多的感知功能权限时，可以让应用进入 Full Space，让其独占当前的整个空间，这类似于传统系统中的“全屏”，能排除其他应用的干扰，并获得对空间场景的全面控制。

作品提交内容类型

Spatial 空间应用创作

作品应使用 PICO Spatial SDK，完成与其场景相匹配的空间界面或内容呈现，支持用户完成核心操作，并具备清晰、稳定的使用流程。鼓励使用 PICO CLI 辅助开发、构建、安装、运行和问题排查。

可在场景需要时使用空间锚点、平面检测、空间网格、手部或视线交互、物理与动画、空间音频、空间视频、高级材质及 SpatialML 等能力。评分关注这些能力是否改善用户体验。

Unity 空间应用创作

作品应使用 PICO Spatial 开发模式，完成 UI 或 3D 内容的空间化呈现，提供与作品场景相匹配的输入与交互反馈，并保证核心流程可体验、运行稳定。鼓励使用 PICO CLI 辅助安装、开发、启动、查看日志和运行验证。

可在场景需要时加入虚实融合、动态材质、空间视频、自然手部交互或多内容协同，并通过适用的调试工具提高交付效率。

沉浸内容创作

作品应完成所采用引擎及 XR 工具链的必要配置，实现稳定的追踪、渲染及作品所需的输入与反馈，提供完整的核心体验，并兼顾舒适度与性能。

可在场景需要时加入手势、眼动、身体追踪、透视、空间锚点、场景理解或其他 MR 能力，以及适用的画质与性能优化。鼓励结合 OpenXR 兼容性与 PICO 平台能力完善体验。

以上为各赛道的创作方向与评分参考，不要求作品同时实现全部功能、全部输入方式或所有空间状态。高级能力的数量不直接决定分数；其实际价值计入对应评分维度，满分仍为 100 分。AI 工具的使用规模或模型品牌不单独决定作品得分。

已有作品与曾获奖作品

1. 已在其他赛事获奖的作品，包括 PICO 商店年度评选获奖作品，不得以未经迭代的同一版本重复参评；在原作品基础上继续迭代、优化的，可提交本次更新内容参加资格审核。
2. 已在 PICO 商店或 VibeLab 发布、或已被 PICO 收录的作品，可在继续迭代或有重大优化更新后参评。
3. 此类作品须说明历史发布或获奖情况、原版本与参赛版本的差异，并提供可核验的版本信息、更新说明及演示材料。PICO 根据提交材料确认参评资格。

项目提交要求

所有参赛项目须关联 GitHub 仓库，并提交对应参赛版本的 Commit ID。私有仓库应按官方指引配置 Deploy Key，使指定服务能够读取参赛版本并完成 VibeLab 云打包所需流程；建议使用仅限该仓库的只读权限，密钥通过官方指定渠道处理，不得写入公开提交材料。

GitHub 仓库可以保持私有。提供仓库访问权限不构成向 PICO 转让软件著作权，也不自动要求创作者公开源代码。

材料类别	提交内容
参赛信息	作品名称、团队及联系人、所属赛道、技术栈、内容分类
可体验版本	可安装、可运行的安装包；依赖项、所需账号或测试条件；操作说明
代码及版本	GitHub 仓库地址、Commit ID、版本名称、版本说明；必要的构建与维护说明
作品介绍	一句话简介、应用简介、内容标签、特性标签
平台素材	作品图标、宣传海报及至少一张详情页图片，按 VibeLab 上传规范提供
创作过程	如使用 AI 工具，填写 AI IDE、主要模型及相关说明；可补充 PICO CLI 使用记录
迭代证明	已有或曾获奖作品的历史版本、获奖情况及本次更新说明

VibeLab 素材规范包括：作品图标为 JPG/JPEG、1024×1024 px、单文件不超过 4 MB；宣传海报含 16:9 的 2560×1440 px 宽幅图与 1:1 的 1024×1024 px 方形图，均为 JPG/JPEG、单文件不超过 5 MB；详情页图片至少一张，为 JPG/JPEG/PNG、16:9、2560×1440 px、单文件不超过 5 MB。详情页宣传视频为选填，如有更佳。

截止前可修改并重新提交作品，最后一次有效提交替代旧版本进入评审。正式评分以该安装包与对应 Commit ID 为依据；截止后的材料补正或设备兼容修复，应按主办方统一通知处理，不得借补正增加

新的参评功能。

评选标准：统一的准入门槛

以下任一项不满足，作品不进入正式评分。创作者可在截止时间前修改完善并重新提交：

1. 可正常安装、启动和退出；适用时可恢复运行。
2. 核心功能真实可用，能够完成主要使用流程，不是仅有静态画面或无法操作的界面展示。
3. 连续运行 30 分钟无崩溃、卡死或数据丢失；对于短时体验，可通过重复完整体验进行验证。
4. 无阻断主要流程的严重问题。
5. 无侵权内容、恶意代码或明显隐私风险。
6. 按项目提交要求提供安装包、作品介绍、操作说明、GitHub 仓库及对应版本等必要材料，私有仓库满足指定服务的访问要求。

评分&评奖

评分标准

- 每份作品将从以下五个维度进行评分

维度	权重	看什么	具体关注点
创新	25	以创新为核心的用户价值，是评审的首要出发点	作品是否有别于同类、具备独特的创新亮点；玩法或功能概念是否富有新鲜感，能激发用户的好奇心与想象力；是否能为用户带来第一次的体验
界面视觉	15	好看、舒适	画面表现与美观度、UI 设计是否完整统一、整体视觉体验是否舒适
交互体验	15	这是一款真正的空间应用，多窗口是基本要求	是否支持多窗口，是否运用 3D 内容、空间交互、空间音频、MR 等空间特性，手柄/手势操作是否自然
功能设计	25	核心功能与用户价值	核心玩法/核心功能是否成立、有无亮点；内容丰富度与可玩/可用时长；是否解决真实需求
完成度	10	完整、有延续性	内容是否完整、玩法/功能是否形成闭环、内容体量是否充实；开源、可被其他开发者二次开发会有额外加分
路演表现	10		

开发手册

- SDK 下载：Android Spatial 、 Unity
- 官方文档：了解 PICO Spatial SDK 和空间应用、PICO Unity SDK 介绍及从 0 到 1 搭建一个 PICO Spatial 项目
    - 更多请查看 PICO 开发者官网 https://developer-cn.picoxr.com/document/

报名及获奖须知

请关注并仔细阅读本报名及获奖须知的内容。如果您的作品成功入选，PICO会通知您奖品领取事宜与相关事项。

奖项

根据第一部分「征集类型」对应的“最高奖项”，各质量档位的作品可获对应金额的人民币和非现金奖励，具体如下：

类别	奖项/名次	新单价	数量	金额	非现金奖励
赛道评选	最佳 Spatial 空间应用 (Spatial SDK)	60000	2	120000	每组一台Swan
	最佳Unity空间应用 (Unity Spaital Plugin)	20000	2	40000	每组一台Swan
	最佳沉浸体验内容 (OpenXR)	20000	2	40000	每组一台Swan
	优秀Spatial空间应用 (Spatial SDK)	10000	5	50000	/
跨赛道通用奖	最佳创意创作者 （PICO决策）	10000	5	50000	/

奖励发放

1. **税费处理：**
    a. **PICO将依法为获奖的开发者代扣代缴个人所得税，为此，PICO需收集获奖创作者的姓名和身份证号码。如系多人团队获奖的，团队内的每位开发者均需提供其姓名和身份证号码以便PICO依法为其代扣代缴个人所得税。**
2. **发布要求与奖品追回**
    a. 发布要求：得奖的创作者需在Vibe Lab 平台(暂定名，以正式上线名称为准，简称"该平台")以真实信息注册账号。并在该平台发布获奖作品。

b. 创作者应在 PICO 通知的期限内，在该平台完成账号注册，并按要求发布获奖作品（包括但不限于完整发布作品、保持作品可下载状态、配合平台进行必要的内容标注或展示，具体以该平台的发布要求为准）。

c. **创作者未在前述期限内完成VibeLab平台账号注册、未按要求发布获奖作品，或发布后擅自删除、下架、隐藏获奖作品的，PICO 有权要求创作者全额退还已发放的奖励；创作者应在收到 PICO 退款通知之日起【15】个工作日内完成退还。奖励尚未发放的，PICO 有权直接不予发放。**

d. 同一作品仅参与一次评审，无法重复获得奖励。

权利保证及授权

1. 创作者保证对其提交的作品享有完整、合法的知识产权，或已取得相关权利人的合法授权；作品系创作者原创，不存在抄袭、剽窃或其他侵犯第三方知识产权的情形。
2. 创作者保证所提交作品不侵犯任何第三方的知识产权、肖像权、名誉权、隐私权及其他合法权益。如因创作者提交的作品引发任何争议、投诉、索赔或诉讼，由创作者自行承担全部法律责任并负责妥善解决；PICO 有权据此取消创作者的获奖资格，不予发放奖励，或要求创作者全额退还已发放的奖励，并赔偿 PICO 因此遭受的全部损失（包括但不限于赔偿金、诉讼费、律师费、公证费及合理维权费用）。
3. 授权使用：创作者同意，作品入选后，PICO 及其关联公司有权在其运营的软件平台及相关推广场景中，对该作品进行发布、展示、传播、复制、改编及其他合理使用；前述授权为免费、非独占、可转授权，授权期限自作品入选之日起至作品著作权保护期届满之日止，地域范围为全球。PICO 在使用过程中将尊重创作者的署名权，具体署名方式由双方另行协商或按平台惯例执行。

保密义务

1. 创作者在参与本活动过程中知悉的 PICO 未公开的技术信息、商业信息，以及未公开的平台规则、评审标准、评审过程等相关信息，均负有保密义务，不得以任何形式向任何第三方披露、泄露或用于本活动以外的目的。前述保密义务自创作者知悉相关信息之日起持续有效，不因活动结束、创作者未获奖或合作终止而免除。
2. 如因法律法规、监管要求或有权机关的命令而必须披露相关信息的，创作者应在法律允许的范围内提前通知 PICO，并仅在被要求的范围内进行披露。创作者违反保密义务的，应赔偿 PICO 因此遭受的全部损失。

参与主体及联系人

1. 以多人团队参与的，应指定一名联系人作为团队代表，该代表应保证已获得其所在团队的完整授权，有权代表团队处理活动参与、协议签署（如有）、奖励领取等全部事宜；团队成员之间就本活动产生的任何内部纠纷，由团队自行解决，与 PICO 无关。

2. 创作者在报名时提交的联系人姓名及联系方式，视为该团队或企业已合法授权的代表，PICO 向该联系人发送的通知、作出的意思表示及进行的沟通，均视为已有效送达该团队或企业；因联系人信息有误或变更未及时通知 PICO 导致的后果，由创作者自行承担。
3. 参赛者为参加本活动（包括线下决赛的往返途中及现场活动期间等）所涉及的人身安全及财产安全事宜，由参赛者自行负责。对于因参赛者自身原因、不可抗力及意外事故、个人健康状况或其他非PICO过错所致的人身伤害或财产损失，PICO不承担赔偿责任。