



全国大学生 数智链应用大赛

National Collegiate Digital Art AI Blockchain Application Competition

2026年（第3届）全国大学生数智链应用大赛 原“全国大学生‘区块链+’应用大赛” 参赛手册

2026

前言

为确保 2026 年（第 3 届）全国大学生数智链应用大赛（以下简称“大赛”）圆满有序开展，为参赛院校、指导教师及参赛学生提供全面、规范的参赛指引，大赛组委会组织编写本指南。手册涵盖大赛通知、章程、组委会架构、赛事内容、违规处理、评比规范等核心内容，旨在明确赛事规则、统一评审标准、提升作品质量，是参赛相关方的必备参考资料。

本大赛前身为“全国大学生‘区块链+’应用大赛”，为顺应数字技术融合发展趋势，深化教育、科技、人才一体化改革，经 2025 年区块链大赛总结会议决议，正式更名为“全国大学生数智链应用大赛”，赛道设置、组织架构等核心内容在原有基础上优化升级，保留赛事公益属性与专业定位，进一步拓展技术应用范畴与参赛覆盖面。

本手册有助于规范参赛作品和提高大赛作品质量，是参赛院校特别是参赛队指导教师的必备手册，也是参赛学生的重要参考资料。

第 1 章

2026 年大赛通知

关于举办 2026 年（第 3 届）全国大学生数智链应用大赛的通知

各相关院校、省（直辖市、自治区）赛区：

为深入贯彻落实党的二十大报告精神，深化教育、科技、人才一体化改革，加快构建支持全面创新的体制机制，推动高校数智链领域（数字艺术、人工智能、区块链）人才培养，为产业高质量发展注入持续动力，经全国大学生数智链应用大赛组织委员会研究，决定举办 2026 年（第 3 届）全国大学生数智链应用大赛。大赛前身为“全国大学生‘区块链+’应用大赛”，指导单位仍为全国高等院校计算机基础教育研究会财经信息管理专业委员会。

一、参赛对象

在校研究生、本科生及高职高专学生等，专业不限，同台竞赛，作品评比方式统一。每支参赛队由 1-5 名学生、1-2 名指导教师组成，可跨校组队。每校参赛作品数量不限。

二、时间安排

1. 报名及作品提交阶段：2026 年 5 月 1 日起大赛官网（www.dabc.org.cn）开放在线报名及作品提交，10 月 9 日前完成线上测评及作品提交。参赛队请及时关注大赛官网，按要求在指定平台、时间提交作品及相关文档。

2. 大区赛（省赛）阶段：2026 年 10 月 16 日 - 10 月 30 日各赛区进行作品审核和评审，公示各赛区获奖名单及推荐国赛作品名单。大区赛由各赛区自行组织，依据评审结果按比例推荐作品至国赛。

3. 国赛阶段：2026 年 11 月，开展推荐国赛的作品评审、奖项公示等工作。国赛阶段由大赛组委会组织，制定评审规则、确定获奖比例及等次。

三、参赛作品类别

参赛作品在原有“区块链行业方案、区块链技术、区块链+音乐、区块链+数媒设计”四类基础上，拓展为三大类、九个赛道，分类评审，按类别评定各级奖项：

1. 数字艺术大类：含数字媒体、数字音乐等 2 个赛道；
2. 人工智能大类：含大数据、AI 音乐、AI 数媒、智能体、其他人工智能应用等 5 个赛道；
3. 区块链大类：含行业方案、技术应用等 2 个赛道。

四、作品要求

参赛队伍需根据国赛官网发布的竞赛方向自拟赛题，所有参赛作品需符合国家法律法规，无作弊、抄袭、侵犯他人知识产权等行为。

五、其他说明

1. 本大赛所有参赛作品不收报名费、参赛费。
2. 为促进数智链技术普及及应用，本届赛事增设测评环节，自愿参加，测评结果不计入正式成绩，参与测评可获得等奖级别证书。
3. 请各赛区组委会根据大赛通知和章程要求，协助大赛组委会积极组织学生参赛，并对参赛师生开展培训工作。

六、联系方式

大赛组委会秘书处联系人：周老师 13611113305。

全国大学生数智链应用大赛组织委员会



第 2 章

大赛章程

全国大学生数智链应用大赛是面向研究生、本科生、高职高专学生的本研贯通、职普融通的全国性专项赛事。大赛前身为“全国大学生‘区块链+’应用大赛”，2026年正式更名后，延续原赛事创新性与专业性定位，愿景升级为鼓励和促进数字艺术、人工智能、区块链技术在高等教育领域的融合应用与实践，为学生提供更广阔的跨学科参与平台，助力学生展示创新才能、提升技术水平和解决实际问题的能力。

大赛通过设计多样化的赛题和任务，激发学生对数字艺术、人工智能、区块链技术的热情，引导他们探索相关技术在不同行业的应用前景。同时，为参赛者搭建与企业界、学术界专家交流的桥梁，拓宽学生视野、增强实战经验，助力学生在未来职业生涯中立足科技前沿。

随着数字艺术、人工智能、区块链技术的快速发展和广泛应用，大赛将发挥连接教育与产业、促进产教融合的重要作用，为我国相关领域人才培养和技术创新注入新活力。全国大学生数智链应用大赛，不仅是一场技术与创意的竞赛，更是一次关于未来、关于梦想的启航。

2.1 总则

第 1 条 大赛是在国家现行宪法、法律、法规规范下的面向全国高校在校研究生、本科生、高职高专学生的非营利性、公益性、科技型的群众活动。

第 2 条 大赛旨在通过竞赛和实践活动，推动数字艺术、人工智能、区块链技术在高等教育中的传播与应用，培养高素质专业人才，促进相关领域健康发展和技术创新。具体目标在原赛事“技术普及、创新实践、人才培养、交流合作、产教融合、就业创业”六大目标基础上，新增“跨学科融合”导向，鼓励多技术协同创新。大赛具体目标有：

1. 技术普及与教育：普及数字艺术、人工智能、区块链技术知识，提升大学生对三类技术的理解和融合应用能力，促进跨学科技术教育的全面发展。
2. 创新与实践：激励大学生开展数字艺术、人工智能、区块链技术的协同创新和实践操作，解决多领域实际问题，推动跨技术融合的创新应用。
3. 才能发掘与培养：为大学生提供跨学科展示自我、锻炼综合能力的平台，发掘和培养具备数字艺术、人工智能、区块链专业技术水平和跨领域创新潜力的复合型人才。
4. 交流与合作：建立学生与数字艺术、人工智能、区块链领域企业界、学术界的交流桥梁，鼓励多学科跨界合作，为学生提供更丰富的学习资源和多元化职业发展机会。
5. 产教融合：促进高校与数字艺术、人工智能、区块链相关企业的深度合作，推动跨领域产教融合发展，使教育内容与多行业企业需求精准对接，提高教育的针对性和实效性。
6. 就业与创业：帮助学生了解数字艺术、人工智能、区块链融合应用的行业需求，增强跨领域就业竞争力，同时激发创业精神，为有志于跨技术创新、创业的学生提供灵感和实践经验。

2.2 组织机构

第 3 条 大赛由全国大学生数智链应用大赛组织委员会（以下简称“大赛组委会”）主办。大赛组委会是大赛的最高组织机构，由高校相关人员、政府相关部门、承办单位相关负责人等组成。

第 4 条 大赛由高校（或与所在地方政府，或与省级高校计算机学会，或与省级高校计算机教育研究会，或与企业，或与行业相关单位等共同）承办，专家指导，学生参与，相关部门支持。

1. 大赛组委会下设 6 个工作委员会和秘书处。工作委员会包括：评审委员会、赛务委员会、命题委员会、纪检委员会、宣传委员会、外联委员会。
2. 大赛组委会下属机构由大赛组委会负责筹建，其挂靠高校应在经费等方面对相应机构给予必要的支持。
3. 大赛组委会秘书长主管秘书处，秘书处具体负责大赛组委会日常工作。

第 5 条 大赛组委会各工作委员会和秘书处分别负责确定参赛对象、国赛决赛承办点落实、赛题拟定、宣传推广、报名审核、评委聘请、作品评比、证书印制、颁奖仪式举办、参赛人员食宿服务及其他与赛事相关的所有工作。

大赛组委会下属各工作委员会做出的决定，需经大赛组委会批准才能向大赛全体对象发布和实施。

2.3 大赛形式与规则

第 6 条 大赛每年度为一个比赛周期，分初评（大区赛）和复评（决赛）两个阶段。参赛者须在竞赛平台注册（<http://www.dabc.org.cn>）、报名，在规定时间内提交作品。参赛作品由大赛组委会组织专家组进行审核、初评（大区赛），确定大区赛获奖名单及推荐国赛复评（决赛）名单并予以公布；复评（决赛）由大赛组委会组织专家进行会议评定，确定拟授奖名单，公示后颁发获奖证书。本赛事不向参赛队收取报名费。

第 7 条 参赛作品的知识产权归参赛团队所有，大赛主办方有权将参赛作品、作品相关、参赛团队信息用于宣传品、相关出版物、指定及授权媒体发布、官方网站浏览及下载、展览（含巡展）。

第 8 条 参赛对象

1. 本赛事参赛对象为在校研究生、本科生及高职高专学生，专业不限。
2. 大赛只接受以学校为单位组队参赛。参赛院校应安排有关职能部门负责参赛作品的组织、纪律监督以及内容审核等工作，保证本校竞赛作品的真实性、规范性。
3. 每支参赛队不多于 2 名指导教师，参赛学生人数 1-5 人。每校参赛作品数量不限。

第 9 条 参赛作品要求

所有参赛作品须符合国家宪法和相关法律法规，符合公共道德价值、行业规范等要求。

1. 参赛作品分为三大类、九个赛道，具体要求如下：

（1）数字艺术类

① 数字媒体：包括数字插画设计、数字 IP 与文创产品设计、动态视觉设计、交互设计、游戏设计、虚拟现实与元宇宙相关设计、数字展示空间设计、非遗数字化设计等。② 数字音乐：分为乐曲组与歌曲组。乐曲组作品可使用人声作为素材、效果或声音层次，重点考察声音组织与音乐表达能力；歌曲组是旋律、人声、歌词与编曲的综合艺术，以“歌唱”为主导进行叙事和表达。承接原“区块链+音乐”赛道确权要求，提交作品需符合音频格式要求，完成相关确权流程，提供创作说明等材料。

（2）人工智能类

① 大数据：以大数据为基础，利用人工智能、区块链、物联网等新技术，解决社会生活（如教育、医疗、运动健康等）和科研领域（如气象、环境、农业、人口、生物基因等）的应用需求，形成可实施的解决方案。提交完整的研究报告、可运行的系统、相关数据集、应用过程材料、演示视频等。

② AI 音乐：鼓励使用多种 AI 技术联合创作，包括本地部署音乐模型训练生成、商业平台音乐模型生成、AI 实时交互生成、人机协同创作等。提交创作过程说明文本与操作界面截图，注明版权归属，音频格式为 wav 或 mp3。

③ AI 数媒：包括 AI 创意绘画、AI IP 与文创产品设计、AI 科普短视频、AI 交互设计、AI 元宇宙场景设计等。作品需符合类别要求，原创度达标，明确 AI 技术 workflow 及二次创作情况，直接使用的 AI 生成内容占比不超过 40%。提交完整的设计文档、演示视频、源文件、承诺书等。

④ 智能体：覆盖服务类智能体（如政务办事引导、教育答疑等）、工具类智能体（如文档处理、数据分析等）、场景化交互智能体（如多模态对话、虚拟陪伴等）。提交可运行的原型系统（或 Demo 版本）、演示视频、技术文档（含需求分析、功能设计、技术方案、测试报告等），涉及第三方资源需提供授权证明。

⑤ 其他人工智能应用：包括自选命题和企业命题，针对某一领域特定问题，提出基于人工智能的方法与思想的解决方案。提交完整的技术方案、实现成果、测试报告、设计文档等。

(3) 区块链类

① 行业方案：包括自选命题和企业命题，依托区块链技术提出富有创新性的应用方案，覆盖财经金融、农村农业、智能制造等多个行业领域。延续原“区块链行业方案”赛道核心要求，提交完整的创意提案书、承诺书等，需体现区块链技术的应用价值。

② 技术应用：聚焦区块链技术面临的挑战，针对性能优化、隐私保护、数据安全等难点提出解决方案，或实现区块链与信息系统的结合应用、跨界技术应用设计等。延续原“区块链技术”赛道核心要求，提交完整的设计文档、演示视频、源代码、承诺书等。

2. 参赛作品须充分展示在产业应用场景中采用相关技术的必要性和创新性，赋能社会和经济发展的价值效益，并体现出所实施技术的难度。
3. 必须是在本届大赛时间范围内(2025年10月1日—2026年9月20日)制作完成的原创作品。不在本届大赛时间范围内制作完成的作品，不得参加本届竞赛。作品不得抄袭，不得由他人代做。作品完成者与参赛作者必须一致，作品完成者人数必须满足参赛作品人数要求。
4. 应用方向涵盖技术开发应用、金融应用、艺术应用、AIGC、农业应用、法律应用、管理应用及其他相关应用；涉及公益、消费、物流、医疗、养老、教育、政务、游戏、社交、交通出行、商品溯源、实物资产、版权等领域，实际场景不限制。
5. 参赛队伍应保证作品的原创性，不得违反法律法规，不得侵犯第三方知识产权或者其他权利。违者一经发现查实，将取消其参赛资格，并收回其已取得的大赛奖项和相关荣誉。
6. 鉴于目前国家监管政策要求，参赛作品不与ICO和虚拟货币关联。
7. 违规作品处理：违规作品的处理规定参见第5章。其他异议作品的处理细则，详见大赛官网规定。

2.4 评奖办法

第10条 评比原则和程序。

1. 大赛组委会评审委员会本着公益、公开、公平、公正的原则组织评审参赛作品。
2. 参赛作品以学校为单位提交，大赛组委会分大区组织专家对参赛作品进行初评（大区赛），确定大区赛获奖名单及推荐国赛复评（决赛）名单，并予以公布。
3. 入围决赛的作品将在每年10月底至11月初由大赛组委会组织专家进行会议评定，确定拟授奖名单，公示后正式发布。

第11条 大赛名次及奖项。

1. 初赛（大区赛）作品获奖比例原则上为一等奖不超过10%，二等奖不超过20%，三等奖不超过30%。
2. 各大区赛推荐国赛决赛作品数量由大赛组委会统筹决定。
3. 入围决赛的作品评奖比例原则为一等奖不超过5%，二等奖不超过30%，三等奖不超过50%，其余合规参赛作品为优胜奖。参赛作品如有严重违规情形，不予颁发任何奖励。
4. 大赛奖项设置为：一、二、三等奖，优秀指导教师奖，优秀组织奖，优秀个人奖。
4. 大赛将会对部分一等奖的作品进行创新孵化。

第12条 最终解释权归大赛组委会所有。

第 3 章

大赛组委会

3.1 组委会主任

杨小平（中国人民大学）

3.2 组委会执行副主任

尤晓东（中国人民大学）

李骏扬（东南大学）

3.3 组委会副主任

（按姓氏笔画排序）

王 铉（中国传媒大学）

王 璐（安徽工业大学）

毛明志（中山大学）

申 林（上海师范大学）

冯 坚（武汉音乐学院）

刘慧君（重庆大学）

严宝平（南京艺术学院）

李 悦（东华大学）

李宇耀（广东外语外贸大学）

杨 勇（安徽大学）

郑 宇（南京医科大学）

郝兴伟（山东大学）

姚 琳（北京科技大学）

贾志宏（江苏大学）

黄卫祖（暨南大学）

黄建忠（武汉大学）

曹淑艳（对外经济贸易大学）

彭德巍（武汉理工大学）

霍 楷（东北大学）

3.4 组委会常务理事

（按姓氏笔画排序）

王 铉（中国传媒大学）

王 璐（安徽工业大学）

王继锋（南京计算机学会）

尤晓东（中国人民大学）
牛东来（首都经济贸易大学）
毛明志（中山大学）
申 林（上海师范大学）
冯 坚（武汉音乐学院）
庄 曜（南京艺术学院）
刘 健（鲁迅美术学院）
刘慧君（重庆大学）
米高峰（陕西科技大学）
孙 亮（安徽师范大学）
牟堂娟（山东工艺美术学院）
严宝平（南京艺术学院）
李 悦（东华大学）
李宇耀（广东外语外贸大学）
李骏扬（东南大学）
杨 青（华中师范大学）
杨 勇（安徽大学）
杨小平（中国人民大学）
肖胜刚（河北大学）
何 俊（福州大学）
邹茂扬（成都信息工程大学）
张光帅（山东工艺美术学院）
欧卫华（贵州师范大学）
周 宇（武汉商学院）
郑 宇（南京医科大学）
郑 骏（华东师范大学）
郝兴伟（山东大学）
姚 琳（北京科技大学）
贾志宏（江苏大学）
徐德慧（广东开放大学）
黄卫祖（暨南大学）
黄建忠（武汉大学）
曹淑艳（对外经济贸易大学）
康修机（浙江传媒学院）
梁 循（中国人民大学）

彭德巍（武汉理工大学）

舒 坚（安徽大学）

詹国华（杭州师范大学）

霍 楷（东北大学）

魏德邦（星海音乐学院）

3.5 组委会理事

（按姓氏笔画排序，未含主任、副主任）

于春玲（江苏食品药品职业技术学院）

马 利（南京信息工程大学）

马世登（广东东软学院）

王 华（江苏大学）

王 俊（浙江传媒学院）

王 晗（东北大学）

王 晴（潍坊科技学院）

王 翔（华中师范大学）

王元亮（云南财经大学）

王荣燕（德州学院）

王晓慧（北京科技大学）

邓 晰（海南大学）

邓泰生（网易）

卢柏豪（维帝科技）

叶锡君（南京农业大学）

申 坤（山西传媒学院）

冯金硕（中国传媒大学）

吕振斌（南京师范大学）

朱 杰（北京师范大学）

华 伟（广西艺术学院）

刘 阳（徐州工程学院）

刘 奇（浙江传媒学院）

刘志晟（四川音乐学院）

刘敏昆（云南师范大学）

安 娜（鲁迅美术学院）

许 勇（安徽师范大学）

孙中胜（黄山学院）

沈 叶（上海音乐学院）

张 萌（东北大学）

张世月（浙江工商大学）

张旦丹（南昌师范学院）

张明西（上海理工大学）

张欣宇（三明学院）

张思卿（郑州西亚斯学院）

张俊华（山东财经学院）

张懿爵（重庆对外经贸学院）

陆敏捷（四川音乐学院）

陈 申（中国美术学院）

陈 伟（东南大学）

陈 坤（上海电影艺术职业学院）

陈 迪（华中师范大学）

陈 蕴（安徽建筑大学）

陈易平（广州理工学院）

陈建国（中山大学）

陈耀显（上海师范大学）

林清华（新华三）

罗忠文（中天瑞和）

周 媛（西安音乐学院）

郑 帅（厦门华夏学院）

赵 婷（广东石油化工学院）

胡 毓（南昌师范学院）

胡继荣（湖南信息学院）

段瑞雷（浙江音乐学院）

洪敬雅（江苏食品药品职业学院）

孙四化（安徽艺术学院）

纪冬泳（上海音乐学院）

杜建彬（齐鲁师范学院）

李大社（山东工商学院）

李本富（南方医科大学）

李必云（吉首大学）

李发凌（重庆工程学院）

李宇峰（东北大学）

李怀强（河南财经政法大学）

李昱霖（郑州大学）

李鹏云（武汉音乐学院）

杨 东（厦门理工学院）

杨 明（淮阴师范学院）

杨 彭（江苏师范大学）

杨柏林（浙江工商大学）

邱亚萍（集美大学诚毅学院）

余 醒（安徽工业大学）

邹国霞（广东理工职业学院）

秦 越（南京艺术学院）

候凯耀（新疆科技学院）

高 嵩（鞍山师范学院）

郭长友（德州学院）

黄 俊（安徽工业大学）

黄 磊（上海戏剧学院）

黄秋野（南京航空航天大学）

康 炜（吉林艺术学院）

章崇斌（南京艺术学院）

梁广骏（江苏警官学院）

梁啸岳（南京师范大学）

彭小宁（怀化学院）

董攀攀（沈阳音乐学院）

蒋安庆（中国传媒大学）

韩文峰（全国高校区块链技术产教研用推进联盟）

褚宁琳（南京艺术学院）

谭开界（山东艺术学院）

魏 伦（马鞍山学院）

3.6 组委会秘书长

周小明（中国人民大学）

3.7 组委会副秘书长

牟堂娟（山东工艺美术学院）

何 俊（福州大学）

赵 琦（全国高校区块链技术产教研用推进联盟）

韩文峰（全国高校区块链技术产教研用推进联盟）

曹怀志（重庆计算机学会）

3.8 组委会秘书

尚炯利（西安财经大学），洪敬雅（江苏食品药品职业技术学院），高 凯（宁波工程学院）

3.9 组委会主要下属机构

大赛组委会下设 3 个委员会和秘书处。

（一）评审委员会

主 任：

郑 骏（华东师范大学）

秘书长：

郑宇（南京医科大学）

副秘书长：

何俊（福州大学），舒坚（安徽大学），叶锡君（南京农业大学）

黄建忠（武汉大学），陈伟（东南大学），陈建国（中山大学）

（二）命题委员会

主任：

黄卫祖（暨南大学）

秘书长：

姚琳（北京科技大学）

副秘书长：

彭德巍（武汉理工大学），杨勇（安徽大学），梁广俊（江苏警官学院）

严宝平（南京艺术学院），李悦（东华大学）

（三）技术保障委员会

主任：

尤晓东（中国人民大学）

秘书长：

周小明（中国人民大学）

副秘书长：

赵琦（区块链联盟），杨东（厦门理工学院），李大社（山东工商学院）

王翔（华中师范大学），贾志宏（江苏大学）

秘书处：大赛组织委员会秘书长单位为中国人民大学，负责大赛组委会的日常工作。

第 4 章

大赛内容

随着数字艺术、人工智能、区块链技术的不断发展与成熟，其已超越单一领域应用，逐步渗透到各行各业，成为革新传统行业、促进产业升级的重要推动力。全国大学生数智链应用大赛（前身为“全国大学生‘区块链+’应用大赛”）旨在激发青年学生的创新意识、实践能力以及团队协作精神，培养他们结合专业知识与相关技术解决实际问题的能力。本章节从专业应用角度出发，解析大赛的分类及相应内容要求。

本赛事涵盖技术开发应用、金融应用、艺术应用、AIGC、农业应用、法律应用、管理应用及其他相关应用；涉及公益、消费、物流、医疗、养老、教育、政务、游戏、社交、交通出行、商品溯源、实物资产、版权等领域，实际场景不限制（在原赛事应用领域基础上拓展）。

4.1 应用领域

- 数字媒体领域：**覆盖数字插画、IP 文创、动态视觉、交互设计、游戏设计、虚拟现实与元宇宙场景、数字展示空间、非遗数字化等方向。可通过 AI 辅助创作提升效率，借助区块链完成版权确权与交易追溯，适用于文化传播、品牌营销、文旅体验等场景。
- 数字音乐领域：**包含乐曲创作、歌曲制作两大方向，支持 AI 生成旋律、人机协同编曲等创新形式。利用区块链技术实现音乐作品版权登记、版税自动分配，解决版权侵权、收益分配不均等行业痛点，适配音乐发行、影视配乐、文创开发等场景。
- 大数据应用领域：**聚焦社会生活与科研领域的实际需求，通过大数据采集与分析，结合 AI、区块链等技术提供解决方案。适用于教育资源优化、医疗数据管理、气象预测、农业产销分析、环境治理等场景，助力决策科学化与资源高效配置。
- AI 音乐领域：**支持本地模型训练生成、商业平台模型创作、AI 实时交互生成等多元形式。可应用于音乐快速定制、个性化配乐服务、音乐教育辅助、虚拟歌手演出等场景，降低创作门槛并拓展音乐产业边界。
- AI 数媒领域：**涵盖 AI 创意绘画、AI IP 设计、科普短视频、交互设计、元宇宙场景搭建等方向。要求控制 AI 直接生成内容占比，突出二次创作价值，适用于广告营销、科普传播、数字娱乐、虚拟社交等场景。
- 智能体应用领域：**包括服务类、工具类、场景化交互类智能体开发。可落地于政务办事引导、教育答疑、文档处理、数据分析、多模态对话、虚拟陪伴等场景，提升服务效率与用户体验。
- 其他人工智能应用领域：**支持自选命题与企业命题，针对特定行业痛点提供 AI 解决方案。适配智能制造、零售服务优化、物流调度、金融风控、舆情监控等多场景，推动产业智能化升级。
- 区块链行业方案领域：**依托区块链技术提出跨行业创新应用方案，覆盖财经金融、农村农业、智能制造、供应链管理、公共服务等领域。聚焦信任构建、流程优化、数据追溯等核心需求，助力产业降本增效与模式创新。
- 区块链技术应用领域：**聚焦区块链技术难点突破，如性能优化、隐私保护、数据安全等，或实现区块链与信息系统的跨界融合。适用于数据存证、跨境交易、知识产权保护、药品溯源等场景，强化技术落地的实用性与安全性。

4.2 大赛内容

- 技术能力：**参赛者需要具备扎实的数字艺术、人工智能、区块链相关基础知识，掌握相关核心技术（如智能合约编写、加密算法、共识机制、AI 模型训练、数字创作工具使用等），并能熟练使用相关开发工具和平台。
- 业务理解与整合：**团队应深入分析选定领域的业务需求，识别核心问题，提出基于相关技术的创新解决方案，同时考量其商业可行性和长期可持续性。
- 团队合作与项目管理：**强调团队内部成员间的有效沟通与分工协作，以及项目进度的合理规划和控制，确保按期完成项目目标。

4. 商业策划与模型构建：要求参赛者有能力制定周全的商业计划，包括市场定位、盈利模式、风险评估等，明确项目的商业价值和市场潜力。
5. 跨学科融合与创新：鼓励参赛者结合自己的专业背景知识，跨界整合其他学科的理论和方法，以推动相关技术在特定领域的应用突破。
6. 用户体验与界面设计：注重设计的人性化，确保所开发的应用系统界面友好、易于操作，能为用户提供优质的体验。
7. 法律伦理与社会责任：参赛项目必须遵守相关法律法规，重视个人隐私和数据保护，确保方案的实施符合伦理标准并承担相应的社会责任。

第 5 章

违规作品处理

为了确保大赛的公平性和专业性，大赛组委会将设立专门的专家团队对提交的作品进行审核。以下情况将被视为违规，并受到相应的处理：

1. 抄袭：若作品存在明显抄袭他人创意、代码、文档或任何已发表材料的行为，该作品将被取消参赛资格，并可能导致参赛者在未来的比赛中被禁赛。
2. 不符合主题：如果作品与大赛规定的主题和要求不符，或未能在规定时间内完成指定任务，组委会将通知参赛队伍进行修改或直接取消其参赛资格。
3. 违反规则：任何违反大赛官方规定的行为，如提交不完整的作品、破坏大赛流程、不正当竞争等，都将根据情节严重性受到警告、扣分或取消资格的处理。
4. 法律问题：若作品涉及侵犯知识产权、违反隐私保护法规或其他法律问题，该作品将被立即取消资格，并由参赛者承担相应的法律责任。
5. 道德伦理问题：大赛强调创新应遵循社会伦理和道德标准，参赛作品除不能违法违规外，还应遵循公序良俗。

对于违规作品，大赛组委会将保留公示处理结果的权利，以起到警示和教育的作用。同时，鼓励所有参赛者秉持诚信原则，公平竞争。大赛组委会可以制定相应规则来应对其他违法违规行为。

第 6 章

作品评比规范

为了确保大赛评选的公正性、透明性和专业性，大赛评比规范如下：

1. 评审委员会组成：评审专家组由数字艺术、人工智能、区块链技术专家、高校教师、学术顾问和资深企业家等组成。
2. 评分标准：每项作品将基于其创新性、技术实现、商业潜力、用户体验和社会影响等维度进行评分，各赛道具体评分标准详见本章附件。
3. 评审流程：评审将分为初评和复评（决赛）两个阶段。初评由各赛区组织专家进行，复评由大赛组委会组织专家进行会议评定。
4. 公开透明：大赛将公示评审结果，确保评审过程和结果公开透明。
5. 原创性验证：所有参赛作品均应通过原创性验证，杜绝抄袭、盗用等行为。
6. 权利声明：参赛者需在提交作品时签署权利声明，确认作品的原创性及同意大赛组委会在宣传中使用其作品信息。
7. 异议处理：若参赛者对评审结果有异议，可在限定时间内提出书面申诉，大赛组委会将设立专家组进行核查。

参赛作品的评审标准可详见附件 5。

第 7 章

大赛组委会联系方式

赛区设置	联系人	联系人所属院校
华北赛区	周老师 13611113305	中国人民大学
北京、天津、山东、河北、内蒙古省份高校	王老师	北京科技大学
	牟老师	山东工艺美术学院
	肖老师	河北大学
东北赛区	霍老师 13998261361	东北大学
黑龙江、辽宁、吉林省份高校	王老师	吉林大学
	张老师	沈阳航空航天大学
华东赛区	贾老师 13775552323	江苏大学
上海、江苏、安徽、浙江省份高校	陈老师	东南大学
	严老师	南京艺术学院
	郑老师	南京医科大学
	李老师	东华大学
	杨老师	安徽大学
华中赛区	彭老师 18971201441	武汉理工大学
湖北、湖南、河南、陕西、山西省份高校	黄老师	武汉大学
	王老师	华中师范大学
	王老师	长沙师范学院
	李老师	河南财经政法大学
	米老师	陕西科技大学
华南赛区	邹老师 13620370669	广东开放大学
广东、福建、海南、广西、江西、香港、澳门、台湾省份高校及海外高校	何老师	福州大学
	李老师	广东外语外贸大学
	邓老师	海南大学
西南赛区	刘老师 13668020601	重庆大学
重庆、贵州、四川、西藏、云南省份高校	王老师	云南财经大学
	杨老师	成都理工大学
	胡老师	贵州师范大学
西北赛区	候老师 13663673657	新疆科技学院
新疆、青海、宁夏、甘肃省份高校	石老师	青海大学
	张老师	兰州大学

大赛秘书处联系方式：

北京市海淀区中关村大街 59 号中国人民大学理工配楼

邮 箱：xming@ruc.edu.cn

联系电话：010-83869151

周老师 13611113305

王老师 18186166081

牟老师 18663770916

尚老师 18792765822

赵老师 13918164536

高老师 15957887665

张老师 18611915985

曹老师 13808380016

附件 1：项目创意书

项目创意书模版

- 项目名称:
- 日期:
- 学校名称:
- 作者/团队名称:
- 指导老师:
- 联系信息:

目录

- 自动更新的目录列表

摘要

- 项目简介
- 项目的目标和目的
- 需要解决的问题
- 项目特点
- 简短的市场分析或背景信息

一、项目背景

- 行业背景
- 市场需求分析
- 现存问题描述
- 机会识别

二、项目描述

- 产品或服务的功能
- 技术说明
- 创新点
- 用户体验

三、应用前景分析

- 目标市场定义
- 市场规模估计
- 竞争分析
- 市场趋势和预测
- 客户细分

四、商业模式

- 价值主张
- 收入来源
- 成本结构
- 利润预测

五、营销策略

- 定位策略
- 推广计划
- 销售渠道
- 营收规模预测

六、团队和管理结构

- 团队成员介绍
- 角色与职责
- 顾问和合作伙伴

附录

- 任何支持性文件或额外数据
- 详细的市场研究报告
- 技术蓝图或产品设计图
- 法律文件或许可证书

全国大学生数智链应用大赛

设计与开发文档

作品编号： _____

作品名称： _____

作者： _____

填写日期： _____

第一章 需求分析

【填写说明：本部分内容建议不超过 1000 字，以 300 字以内为宜，简要说明为什么开发本作品，是否存在竞品，对标什么作品以及面向的用户、主要功能、主要性能等。如果存在竞品，建议有竞品分析表格，从多个维度分析本作品与竞品作品比较】

第二章 概要设计

【填写说明：将需求分析结果分解成功能模块以及模块的层次结构、调用关系、模块间接口以及人机界面等，建议用图体现内容，不宜全文字描述。建议图文总体不超过 A4 纸两页，以 1 页为宜。】

第三章 详细设计

【填写说明：包括但不限于：链基础环境、界面设计、数据库设计(如果有)。界面设计建议用作品实际界面，建议包括典型使用流程；数据库设计建议用表格、ER 图或 UML 方式，说明文字简明扼要，违背范式的设计建议请说明理由；为关键技术、技术创新等。本部分不宜大篇幅铺陈，建议突出重点痛点难点特点。】

第四章 测试报告

【填写说明：包括测试报告和技术指标。为了保证作品质量，建议多进行测试，并将测试用例、测试过程、测试结果、修正过程或结果形成文档，也可以将本标题修改为主要测试，撰写主要测试过程结果及其修正；根据测试结果，形成多维度技术指标，包括：运行速度、安全性、扩展性、部署方便性和可用性等。本部分简要说明即可，减少常识性内容。】

第五章 安装及使用

【填写说明：简要说明链基础环境、安装过程、主要流程等。建议包含默认安装和典型使用流程。】

第六章 项目总结

【填写说明：作品制作开发过程中的一些感悟和后续升级等，如：项目协调、任务分解、克服的困难、水平提升、升级演进、商业推广等诸方面。建议部分篇幅不超过 A4 纸 1 页。】

参考文献

【请按照标准参考文件格式填写】

附件 3：承诺书

全国大学生数智链应用大赛参赛作品 著作权授权申明

作品名称《 》及其附件，是我团队在“2026 年（第 3 届）全国大学生数智链应用大赛”的参赛作品，本团队对其拥有完全的和独立的知识产权。本团队同意全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会将上述作品及本团队撰写的相关说明文字收录到全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会编写的《2026 年（第 3 届）全国大学生数智链应用大赛参赛指南》（暂定名）和其他相关作品中，以纸介质出版物、电子出版物或网络出版物的形式予以出版发行，且全国大学生数智链应用大赛组织委员会无需向本人支付任何费用。

授权人（参赛团队全体成员）签字：

署名：。。。。。。学校

。。。。。。学院

。。。。。。专业

2025 年 月 日

附件 4：作品提交要求

所有参赛队、所有类别都需要通过 <https://www.dabc.org.cn/> 报名系统创建作品，并填写作品相关信息，区块链+音乐、区块链+数媒设计两个类别还需要在 <https://qklds.8.163.com> 大赛链平台上发布作品，并将发布作品的展示链接（例 <https://qklds.8.163.com/detail?id=472&type=home>）粘贴在报名系统创建的作品的编辑-链接信息的作品部署链接中，方便各赛区评审作品。

第一类：区块链行业方案

如果您的作品编号：2024123456

2024123456-作品主文件夹

├── 项目创意书与承诺书

第二类：区块链技术，区块链+数字媒体，区块链+应用

如果您的作品编号：2024123456

2024123456-作品文件夹

├── 作品代码文件夹：2024123456-01 素材与源码

├── 作品文档文件夹：2024123456-02 设计文档，承诺书

└── 作品演示文件夹：2024123456-03 作品演示视频

附件 5：大赛作品评审标准及说明

一、数字艺术大类

（一）数字媒体类赛道说明

赛道	分类	分类说明
数字媒体	数字插画设计	以数字画板、绘图软件为工具的数字艺术创作。
	数字 IP 与文创产品设计	文化与商业价值兼具的数字 IP 形象、品牌形象、文创产品等创作与阐述。
	动态视觉设计	二维或三维动画、微电影、纪录片、动态图形、影视特效等动态视觉创作。
	交互设计	UI 设计、UX 设计、H5 交互设计、交互装置设计等。
	游戏设计	游戏角色设计、原画设计、场景设计、特效设计等。
	虚拟现实与元宇宙相关设计	VR（虚拟现实）设计、AR（增强现实）设计、MR（混合现实）设计、元宇宙空间与场景设计
	数字展示空间设计	沉浸式数字展示设计、虚拟展示空间设计等
	非遗数字化设计	非遗领域的数字化设计、沉浸式体验设计等

数字媒体类提交要求及评审标准

一级指标	二级指标	指标说明
作品规范 (20%)	作品类别	符合本类别的作品要求。
	作品立意	弘扬社会主义核心价值观。
	字音规范	文字书写和发音符合国家相关规范。文字和音频素材使用需注释来源。
	文档资料	参赛资料提交的完整性，命名及格式规范，资料来源的合理性、符合相关版权法规。
作品内容 (60%)	创新	作品设计构思、方案实施、艺术表现等有一定的创意和创新。
	原创	作品整体的原创度（图片、音频、动画、视频等非原创素材的使用比例≤20%）。
	风格	作品诠释主题的角度和艺术手法合理，艺术表现形式具备美感。
	技术	合理并熟练运用自身专业应掌握的计算机技术，鼓励学习探索运用计算机相关新技术。
价值前景 20%	完整度	作品的完整性。
	社会价值	作品彰显社会价值，增强文化自信，促进文化交流。
20%	应用价值	作品具有相关行业领域的应用价值，具有潜在的经济效益。
	总计 100%	

（二）数字音乐赛道说明

赛道	分类	分类说明
数字音乐	乐曲组	运用数字音乐技术进行声音组织与音乐表达，可使用人声作为素材、效果或声音层次，但不以人声作为音乐主导。
	歌曲组	旋律、人声、歌词与编曲的综合艺术，以“歌唱”为主导进行叙事和表达。

数字音乐赛道评审标准

一级指标	二级指标	指标说明
乐曲组评审要点 (100%)	创意与构思（核心权重）	重点关注作品原创性和艺术理念，包括整体创意、声音设计独特个性、音乐表达清晰度、表现方式新颖度；实验性作品需强调前瞻性和探索性。
	技术与制作（核心权重）	核心为“技术为艺术服务”的能力，包括音色选用与处理、声音设计质量、混音水平（声部平衡、动态控制、空间感营造），以及前沿技术的探索与应用。
	艺术表现（核心权重）	关注作品综合听感与艺术感染力，包括音乐结构设计、音乐发展逻辑、音乐情绪与表现意图的契合度，以及能否引发听众审美共鸣。
歌曲组评审要点 (100%)	歌词内容	歌词需紧扣主题，立意新颖，具备文学性和情感表达力。
	旋律与和声	旋律流畅、富有记忆点和感染力，和声进行能支撑并推动旋律情绪。
	词曲结合	准确把握歌词声调，节奏与旋律线条契合歌词，词曲关系设计巧妙。
	演唱与演绎	重点考察演唱声部表现力，包括歌手音准、节奏、音色控制力，以及对歌曲情感的诠释能力。
	编曲与制作	考察编曲对歌曲主体的支撑作用，包括器乐搭配、节奏律动、层次推进对演唱声部和歌曲情绪的烘托与推动，人声处理清晰度，整体混音平衡性与声音品质。

二、人工智能大类

（一）大数据应用类赛事说明

（一）作品范围与要求

1. 作品范围

参赛作品应以大数据为基础，利用人工智能、区块链、物联网等新技术，着力解决社会生活和科学领域的应用需求，形成可实施的解决方案，具体应用需求包括但不限于：

- ✧ 社会生活应用：如教育、医疗、运动健康等应用。
- ✧ 科研领域应用：如气象、环境、农业、人口、生物基因等应用。
- ✧ 新设计应用：大模型或智能体训练、物联网技术优化等应用。

2. 核心要求

- ✧ 原创性要求：作品需为参赛团队在大赛指定时间内独立设计、开发或优化的大数据应用，不得抄袭、盗用他人成果，数据来源无版权争议，不涉及保密、违规使用数据。
- ✧ 完整性要求：作品需提交完整的大数据应用报告及相关成果，包括但不限于研究报告、可运行的系统、相关数据集及应用过程材料，确保作品设计应用完整，功能可演示。
- ✧ 合规性要求：作品内容需符合宪法及相关法律法规，遵循社会主义核心价值观，不涉及低俗、暴力、侵权、泄密等违规内容，不包含其他赛事或机构的专属标识。

3. 提交要求

- ✧ 电子材料：需上传研究报告（问题描述、应用场景、数据来源、需求分析、系统设计与开发、测试等）、系统安装包和源代码（如有）或在线访问链接、演示说明视频（时长不超过 8 分钟，清晰展示系统设计、数据分析、实施应用等环节）；
- ✧ 补充说明：若作品涉及数据、接口等授权内容，需额外提交授权证明材料，确保合规性。

一、大数据应用大类评审规范

（一）否决指标

参赛作品若触发以下任一否决指标，将直接取消评审资格，具体如下表所示：

否决维度	具体指标	指标说明
参赛作品选题	意识形态与法律红线	作品选题存在政治意识形态问题，违反宪法和法律法规，不符合比赛精神等情况。
参赛作品内容	内容完整性与原创性	存在地图使用不正确等违反基本规范的情况；作品使用的素材、资料和数据存在涉嫌抄袭或虚假伪造或来源不当行为；不在参赛时间段内设计的作品；包含其他大赛标识的作品。
参赛作品版权	知识产权合法性	作品存在违反知识产权法等法律法规的侵权行为。

（二）分级评审指标

作品通过否决指标核验后，将进入分级指标评审，总分 100%，具体指标、权重及说明如下表所示：

一级指标	权重占比	二级指标	指标说明
选题定位	20%	选题主题	选题鲜明突出，立意新颖，聚焦实际应用场景需求。
		选题定位	较好的体现大数据思维，具有较强的应用价值或研究意义。
技术实现	40%	技术应用	利用新技术、新模型、新方法对数据进行有效分析与应用，系统架构设计符合数据特点和业务应用需求。
		数据处	建模分析、数据处理准确有效，应用合理，材料翔实，技术方案完整。

一级指标	权重占比	二级指标	指标说明
		理	
功能效果	40%	功能实现	围绕主题应用实现完整，业务功能设计完善，呈现形式合理，界面友善，可用性好
		设计文档	设计过程完整，符合大赛命名和格式规范，设计文档信息全面。
作品展示	20%	汇报材料	汇报语言流畅、举止端庄，能够清晰展示作品设计、应用等核心要点。
		团队协作	团队分工合理，体现团队合作和整体技术能力。

二、补充说明

评审过程中，“大数据的分析应用”是核心评分维度，作品的实际结果和技术落地性将重点考察。作品所使用的数据，需在文档中明确说明数据来源、处理方式和隐私保护措施，未说明或存在数据安全风险的作品将扣分；大赛将对所有参赛作品进行原创性核查，如发现抄袭等违规行为，将取消团队参赛资格并公示，相关责任由参赛团队承担。

（三）AI 音乐类

AI 音乐作品评审标准（修订版）

否决指标		指标说明
参赛作品选题		作品选题存在政治意识形态问题，违反宪法和法律法规，不符合比赛精神等情况。
参赛作品内容		存在地图使用不正确等违反基本规范的情况；作品使用的素材、资料和数据存在涉嫌抄袭或虚假伪造或来源不当行为；不在参赛时间段内设计的作品；包含其他大赛标识的作品。
参赛作品版权		作品存在违反知识产权法等法律法规的侵权行为。
一级指标	二级指标	指标说明
作品选题与定位 (10%)	选题主题	鲜明突出、立意新颖、具有针对性。
	选题定位	符合“社会主义核心价值观”导向，具有较强的应用价值或研究意义；有明确的项目定位、目标用户和应用场景。
AI 技术与艺术体现 (65%)	创新性	作品构思独特、主题生动，鼓励具有跨时空的“风格融合”与风格拓展，和“以原创或改进算法”为核心，突出技术方法在音乐生成中的创新性，以及有突破性的全新音色设计与人声克隆与重塑的作品。
	创作技能	智能技术手段娴熟，技术路线正确；有明确算法结构与技术路线；在提示词精确合理度、生成作品后的人工干预度、多智能平台协同度等维度上有较强的技术体现。
	艺术表达	作品具有较强可听性与创意性，有良好的音响质量，较高的音乐审美与独立艺术价值的作品。
技术规范文档情况 (15%)	技术规范	作品的设计和实现应符合相应技术规范和标准；关键技术明晰，技术方案完整；项目材料和佐证材料完整规范。
	设计文档	设计过程完整，文件符合命名和格式规范；符合相关版权法规；有设计说明；大赛作品信息概要表信息表述得当。
作品展示与答辩 (10%)	汇报材料	汇报演示材料语言流畅、逻辑清晰、展示完整。
	团队协作	团队分工合理，能够体现团队协作性和合作能力。
总计 100%		

AI 音乐类作品参赛类别说明（修订版）

大类	小类	类别说明

人工智能	人工智能应用 AI 音乐	<ol style="list-style-type: none"> 1) 鼓励使用多种 AI 技术联合创作 2) 使用包括但不限于“本地部署”的，以原创或改进算法为核心的音乐模型训练生成的音乐、虚拟歌声、歌曲等内容。 3) 使用商业平台全自动、端到端音乐模型生成的音乐 4) 使用 AI 技术实时交互生成的音乐 5) 使用人机协同创作流程，包括根据生成的音乐，使用 DAW 深度参与加工制作，包括多轨音序制作、人声合成、AI 音频技术混音等。
必备要求	<ol style="list-style-type: none"> 1) 提交创作过程说明文本与操作界面截图，其中须有详尽的生成步骤描述，包括提示词、元标签设计、技术路线，以及不同平台间的设计流程。 2) 生成或原创的歌词必须符合国家法律法规要求，不可出现违背道德伦理、学术规范的内容。 3) 须注明 AI 音乐作品的版权归属 4) 上传音频格式：wav 或 mp3 格式 	

(四) AI 数媒类

AI 数媒类 赛道说明

赛道	分类	分类说明
AI 数媒类	AI 创意绘画	为游戏、动漫、影视等提供数字资产的绘画类作品。
	AI IP 与文创产品设计	文化与商业价值兼具的数字 IP 形象、品牌形象、文创产品等创作与阐述。
	AI 科普短视频	结合 AIGC 创作的科普类短视频类作品。
	AI 交互设计	AI 参与编程实现的互动媒体或游戏交互设计。
	AI 元宇宙场景设计	沉浸式三维虚拟空间与互动场景，可用于文旅体验、生活服务、虚拟展示、游戏世界等。

AI 数字媒体类 提交要求及评审标准

一级指标	二级指标	指标说明
作品规范 (20%)	作品类别	符合本类别的作品要求。
	作品立意	弘扬社会主义核心价值观。
	字音规范	文字书写和发音符合国家相关规范。文字和音频素材使用需注释来源。
	文档资料	参赛资料提交的完整性，命名及格式规范，资料来源的合理性、符合相关版权法规。
作品内容 (60%)	创新	作品设计构思、方案实施、艺术表现等有一定的创意和创新。
	原创	作品整体的原创度（图片、音频、动画、视频等非原创素材的使用比例≤20%）。
	风格	作品诠释主题的角度和艺术手法合理，艺术表现形式具备美感。
	技术	合理并熟练运用自身专业应掌握的计算机技术，并明确阐述使用何种 AI 技术构建的工作流，以及在 AI 基础上进行的二次创作，同时要求直接使用的 AI 生成的内容在整体作品中占比不超过 40%。
	完整度	作品的完整性。
价值前景 20%	社会价值	作品彰显社会价值，增强文化自信，促进文化交流。
	应用价值	作品具有相关行业领域的应用价值，具有潜在的经济效益。
总计 100%		

（五）智能体

全国大学生数智链应用大赛 人工智能大类-智能体应用小类 赛事说明及评审规范（讨论稿）

三、智能体应用小类赛事说明

（二）大类与小类划分

该小类聚焦人工智能领域中智能体技术的创新应用与实践，旨在挖掘智能体在各类场景下的应用潜力，提升大学生人工智能技术落地能力。

（三）作品范围与要求

4. 作品范围

参赛作品需围绕“智能体”核心技术展开，可覆盖但不限于以下应用场景：

✧ **服务类智能体**：如政务办事引导智能体、教育答疑智能体、医疗咨询辅助智能体、客服交互智能体等；

- ◇ **工具类智能体**：如文档处理智能体、数据分析智能体、设计辅助智能体、编程辅助智能体等；
- ◇ **场景化交互智能体**：如多模态对话智能体、虚拟陪伴智能体、游戏交互智能体、智能家居控制智能体等。

5. 核心要求

- ◇ **原创性要求**：作品需为参赛团队在大赛指定参赛时间段内独立开发或核心优化的原创智能体应用，不得抄袭、盗用他人成果，不得使用未授权的第三方代码、算法或素材；
- ◇ **完整性要求**：需提交完整的智能体应用成果，包括可运行的原型系统（或 Demo 版本）、功能说明文档及开发过程材料，确保作品功能可演示、逻辑可验证；
- ◇ **合规性要求**：作品内容需符合宪法及相关法律法规，遵循社会主义核心价值观，无政治意识形态偏差，不涉及低俗、暴力、侵权等违规内容，不包含其他赛事或机构的专属标识。

6. 提交要求

- ◇ **电子材料**：需上传可运行的智能体安装包或在线访问链接、演示视频（时长不超过 8 分钟，清晰展示核心功能及操作流程）、技术文档（含需求分析、功能设计、技术方案、测试报告等）；
- ◇ **补充说明**：若作品涉及第三方数据、接口或授权内容，需额外提交授权证明材料，确保合规性。

四、智能体应用小类评审规范

（六）否决指标

参赛作品若触发以下任一否决指标，将直接取消评审资格，具体如下表所示：

否决维度	具体指标	指标说明
选题合规性	意识形态与法律红线	作品选题存在政治意识形态问题，违反宪法、民法典、人工智能相关法律法规及政策要求，违背公序良俗，或不符合大赛“创新、合规、实用”的赛事精神。
内容与素材合规性	内容完整性与原创性	作品非大赛指定参赛时间段内开发；素材、代码、算法存在抄袭、伪造、来源不当（如使用未授权第三方资源）等问题；包含其他大赛、机构的专属标识或侵权内容。
版权与授权合规性	知识产权合法性	作品核心技术、功能模块、视觉素材等存在侵犯他人知识产权（著作权、专利权、商标权等）的行为；未提供必要的第三方授权证明，或授权文件存在伪造、失效情况。

（七）分级评审指标

作品通过否决指标核验后，将进入分级指标评审，总分 100%，具体指标、权重及说明如下表所示：

一级指标	权重占比	二级指标	指标说明
作品选题与定位	10%	选题主题	选题鲜明突出，聚焦具体应用场景，能精准切入用户需求或行业痛点，立意新颖，避免同质化；主题与智能体技术的适配性强，能体现智能体的核心价值。
		选题定位	符合社会主义核心价值观导向，具备实际应用价值（如解决生活 / 工作痛点）或学术研究意义；有明确的项目定位（如“面向中小学生的数学答疑智能体”）、目标用户群体（如“K12 阶段学生及家长”）及清晰的应用场景描述。
功能设计与技术实现	65%	创新能力	智能体功能设计有新意，交互逻辑、核心算法或应用场景有独特性（如“基于多模态理解的老年人智能陪伴体”）；技术路线选择合理且有创新空间，能突破传统工具的功能局限，提升用户体验或效率。
		技术技能	体现扎实的人工智能专业基础（如自然语言处理、计算机视觉、智能决策、模型训练与优化等）；工程实现能力熟练，智能体运行稳定（无明显卡顿、崩溃），核心功能达成率高（设计功能的实际实现比例 $\geq 90\%$ ），兼容性良好（适配常见设备或系统）。
		用户价值与实用性	智能体能切实解决目标场景的需求，用户操作门槛低、交互流畅；有明确的使用价值衡量标准（如“减少政务办事咨询时间 30%”“提升文档处理效率 50%”），或通过测试数据 / 用户反馈验证实用性。
技术规范文档情况	15%	技术规范	作品设计与实现符合人工智能行业相关技术标准（如算法可解释性、数据安全规范等）；核心技术路径清晰（如模型选型理由、算法流程说明），技术方案完整可复现；项目佐证材料（测试报告、用户反馈、授权证明等）齐全且规范。
		设计文档	开发过程记录完整（含需求调研、原型设计、迭代日志等），文档命名及格式符合大赛统一要求；严格遵循知识产权法规，文档中明确标注引用内容、第三方资源及授权信息；包含完整的功能说明、操作手册及技术难点解决方案；大赛作品信息概要表填写准确、表述清晰。
作品展示	10%	汇报材	汇报演示材料（PPT、视频等）逻辑清晰、语言流畅，能完整呈现智能体的核心功能、技术亮点、应

一级指标	权重占比	二级指标	指标说明
与答辩		料	用价值及开发过程；演示环节直观展示智能体的实际运行效果，关键功能演示无遗漏，能快速体现作品优势。
		团队协作	团队分工合理（如需求分析、算法开发、前端设计、测试优化等环节职责明确）；答辩过程中成员配合默契，对评委关于技术细节、功能设计、应用场景的提问能准确应答，体现团队整体专业能力。

五、补充说明

评审过程中，“功能设计与技术实现”为核心评分维度，将重点考察智能体的技术落地性与实际价值，纯概念性、无实际功能的作品将酌情扣分；

若作品涉及数据使用，需在文档中说明数据来源、处理方式及隐私保护措施，未说明或存在数据安全风险的作品将在“技术规范”指标中扣分；

大赛将对所有参赛作品进行原创性核查，如发现抄袭等违规行为，将取消团队参赛资格并公示，相关责任由参赛团队承担。

（八）其他人工智能应用

其他人工智能应用作品评审标准

否决指标		指标说明
参赛作品选题		选题存在政治意识形态问题，违反宪法和法律法规，不符合大赛精神；
参赛作品内容		内容存在地图使用不正确等违反基本规范的情况；使用的素材、资料和数据涉嫌抄袭、虚假伪造或来源不当；非参赛时间段内设计的作品；包含其他大赛标识；
参赛作品版权		作品存在违反知识产权法等法律法规的侵权行为。
一级指标	二级指标	指标说明
作品选题与定位 (30%)	选题主题	鲜明突出、立意新颖、具有针对性。
	选题定位	选题来源于专业领域和社会生活，体现人工智能的思想，在应用场景、解决方案、技术实现或运营模式等方面具有创新性
技术方案与实现 (35%)	技术先进性	系统方案具备创新性，在算法设计、模型优化、区块链协同等方面有延展、改进或突破
	方案完整性	架构设计合理，技术路线清晰，关键技术明确
	工作量与难度	整体工作量饱满，技术实现难度适中，能体现扎实的专业基础与熟练的技术应用能力
功能效果与价值 (20%)	功能完备性	紧密围绕核心目标，任务明确，系统功能齐全，或在特定应用场景下实现深度优化
	运行效果	测试数据充分，演示运行稳定可靠，界面设计人性化，适应性强，能有效解决目标场景问题
	应用价值	已投入实际使用或具备明确的推广前景，能体现人工智能技术的实际价值
作品呈现与答辩 (15%)	文档规范度	设计文档完整，符合命名和格式规范；清晰阐述问题分析、架构设计、算法实现、测试过程等内容，引文规范
	工程规范性	软件架构清晰，代码命名合理、风格统一、质量高；硬件（若有）设计合理，选材、组配、布线规范，无安全隐患
	答辩表现	汇报材料语言流畅、逻辑清晰、展示完整；能简明阐述设计方案与作品特色，准确回答评委提问；团队分工合理，协作默契，精神面貌良好
总计 100%		

其他人工智能应用作品作品参赛类别说明

大类	小类	类别说明
其他人工智能应用	自选命题	参赛者针对某一领域的特定问题，提出基于人工智能的方法与思想的解决方案。
	企业命题	参赛者根据组委会发布行业应用命题。

三、区块链大类

(一) 行业方案

区块链行业方案作品评审标准（修订版）

否决指标		指标说明
参赛作品选题		作品选题存在政治意识形态问题，违反宪法和法律法规，不符合比赛精神等情况。
参赛作品内容		存在地图使用不正确等违反基本规范的情况；作品使用的素材、资料和数据存在涉嫌抄袭或虚假伪造或来源不当行为；不在参赛时间段内设计的作品；包含其他大赛标识的作品。
参赛作品版权		作品存在违反知识产权法等法律法规的侵权行为。
一级指标	二级指标	指标说明
作品选题与定位 (10%)	选题主题	鲜明突出、立意新颖、具有针对性。
	选题定位	符合“社会主义核心价值观”导向，具有较强的应用价值或研究意义；有明确的行业应用场景、项目定位和目标用户。
设计完成与呈现 (50%)	创新能力	体现区块链技术行业应用的新领域、新方法、新途径。
	技术能力	体现特定应用场景下（包括以下，但不限于）的功能需求分析、功能模块设计、系统架构图、界面及交互性、测试与分析等。
	区块链技术应用	体现区块链技术应用（包括以下，但不限于）的智能合约、加密算法、数字签名、共识机制等。
技术规范文档情况 (10%)	成果展示	作品在行业应用中的前景及相关的创新性实际成效（如作品开发过程中形成的相关知识产权、第三方测试报告或应用证明、利用区块链技术形成的成果确权及交易等）。
	技术规范	作品的设计和实现应符合相应技术规范和标准；关键技术明晰，技术方案完整；项目材料和佐证材料完整规范。
作品展示（15%）	设计文档	设计过程完整，文件符合命名和格式规范；符合相关版权法规；有使用说明或设计说明；大赛作品信息概要表信息表达得当。
	作品展示	行业方案作品要求可展示作品创意、方案设计、实现过程及成效的汇报或演示材料，如可体现作品创意、成效的视频、PPT等。
价值前景 (15%)	团队协作	团队分工合理，能够体现团队协作性和合作能力。
	应用价值	作品具有较好的行业应用前景和可行性；体现一定的商业价值，解决用户或行业痛点。
总计 100%	社会价值	作品具备一定的社会意义，能够解决部分民生问题；提倡体现多学科交叉、产学研技术成果转化落地。

区块链行业方案作品参赛类别说明（修订版）

大类	小类	类别说明
区块链行业方案	自选命题	参赛者自拟行业应用场景。
	企业命题	参赛者根据组委会发布行业应用命题。

（二）技术应用

全国大学生数智链应用大赛 区块链大类 赛事说明及评审规范（讨论稿）

六、区块链赛事说明

（四）作品范围与要求

7. 作品范围

参赛作品需围绕“区块链技术”核心展开，具体应用场景包括但不限于：

- ✧ 区块链与信息系统的结合应用：如金融、政务、医疗等行业的区块链系统设计与应用。
- ✧ 区块链技术创新：如跨链技术、隐私保护技术、智能合约应用等。
- ✧ 跨界技术应用设计：将区块链应用于生物信息、化学、金融、材料、机械等行业。

8. 核心要求

- ✧ 原创性要求：作品需为参赛团队在大赛指定时间内独立开发或核心优化的区块链技术应用，不得抄袭、盗用他人成果。
- ✧ 完整性要求：作品需提交完整的区块链应用成果，包括可运行的系统（或 Demo 版本）、功能说明文档及开发过程材料，确保作品功能可演示、逻辑可验证。
- ✧ 合规性要求：作品内容需符合宪法及相关法律法规，遵循社会主义核心价值观，不涉及低俗、暴力、侵权等违规内容，不包含其他赛事或机构的专属标识。

9. 提交要求

- ✧ 电子材料：需上传可运行的区块链系统安装包或在线访问链接、演示视频（时长不超过 8 分钟，清晰展示核心功能及操作流程）、技术文档（含需求分析、功能设计、技术方案、测试报告等）；
- ✧ 补充说明：若作品涉及第三方数据、接口或授权内容，需额外提交授权证明材料，确保合规性。

七、区块链大类评审规范

（九）否决指标

参赛作品若触发以下任一否决指标，将直接取消评审资格，具体如下表所示：

否决维度	具体指标	指标说明
参赛作品选题	意识形态与法律红线	作品选题存在政治意识形态问题，违反宪法和法律法规，不符合比赛精神等情况。
参赛作品内容	内容完整性与原创性	存在地图使用不正确等违反基本规范的情况；作品使用的素材、资料和数据存在涉嫌抄袭或虚假伪造或来源不当行为；不在参赛时间段内设计的作品；包含其他大赛标识的作品。
参赛作品版权	知识产权合法性	作品存在违反知识产权法等法律法规的侵权行为。

（十）分级评审指标

作品通过否决指标核验后，将进入分级指标评审，总分 100%，具体指标、权重及说明如下表所示：

一级指标	权重占比	二级指标	指标说明
作品选题与定位	10%	选题主题	选题鲜明突出，立意新颖，聚焦区块链技术的应用场景和行业痛点。
		选题定位	符合“科技为人”导向，具有较强的应用价值或研究意义。
功能设计与技术实现	45%	创新能力	区块链技术的创新应用设计与实现，具备科学依据和技术创新性。
		区块链技术运用	技术应用创新必须有智能合约代码，表达准确有效，调研材料翔实。
		设计要求	包括系统设计图、功能模块图、技术细节说明等。
技术规范文档情况	15%	技术规范	作品设计和实现应符合区块链相关技术标准，技术方案完整。
		设计文档	设计过程完整，符合大赛命名和格式规范，设计文档信息全面。比如如何利用区块链进行资产的数字化登记与所有权确认、如何进行用户身份认证等。
作品展示与答辩	20%	陈述答辩	汇报语言流畅、举止端庄，能够清晰展示区块链作品的核心功能。
		团队协作	团队分工合理，体现团队合作和整体技术能力。
价值前景	10%	应用价值	具备应用前景和可行性，能解决行业痛点并具备商业价值。
		社会价值	具有社会意义，能够解决民生问题，推动技术成果转化落地。

八、补充说明

评审过程中，“功能设计与技术实现”是核心评分维度，作品的实际功能和技术落地性将重点考察。纯概念性、无实际功能的作品将酌情扣分；

如果作品涉及数据使用，需在文档中明确说明数据来源、处理方式和隐私保护措施，未说明或存在数据安全风险的作品将扣分；

大赛将对所有参赛作品进行原创性核查，如发现抄袭等违规行为，将取消团队参赛资格并公示，相关责任由参赛团队承担。