

关于举办 2026 年（第 3 届）全国大学生 数智链应用大赛的通知

各省（直辖市、自治区）赛区、相关院校：

为深入贯彻党的二十大及二十届历次全会精神，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，推动高校在人工智能、区块链、数字艺术等数智链领域的人才培养，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（曾用名：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、参赛作品类别

常规赛道参赛作品分为三大类、九个赛道，本届增设“AI+动漫游戏”创新孵化专项赛，分类评审，按类别评定各级奖项：

- 数字艺术大类：含数字媒体、数字音乐等 2 个赛道；
- 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；
- 区块链大类：含行业方案、技术应用等 2 个赛道。
- “AI+ 游戏动漫”创新孵化专项赛：聚焦 AI+ 游戏动漫作品专属赛道，独立评审、单独设奖。

三、赛事阶段与时间安排

- 初赛阶段：
 - 2026 年 5 月 1 日起大赛官网开放在线报名及作品提交；
 - 2026 年 10 月 9 日前完成线上测评及作品提交；
 - 2026 年 10 月 16 日至 30 日进行初赛评审。
- 决赛阶段：

- (1) 2026年8月22日至23日开展“AI+动漫游戏”创新孵化专项赛作品决赛评比、奖项公示等工作；
- (2) 2026年11月左右开展上述专项赛以外的主体赛道的作品决赛评比、奖项公示等工作。

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。初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决赛；“AI+动漫游戏”创新孵化专项赛采用直报赛区方式报名参赛，由大赛组委会组织评审，确定奖项；常规赛道决赛由大赛组委会组织评审，确定奖项。

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。“AI+动漫游戏”创新孵化专项赛参赛作品需紧扣AI+游戏动漫创作核心，融合人工智能技术与游戏动漫设计、制作、开发等环节，具体创作规范及提交要求以大赛官网发布为准。

五、奖项与权益

1. 常规赛道奖项：按类别评定各级奖项，具体奖项设置以大赛官网公示为准。
2. “AI+动漫游戏”创新孵化专项赛奖项专项赛：独立设置一、二、三等奖及优秀奖等，其中一等奖获奖作品将直通厦门国际动漫节，参加厦门国际动漫节“金海豚奖”评选，同时可获得动漫游戏产业资源对接、优秀作品孵化落地、产业导师指导等专属权益。

六、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，大赛设置测评环节，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，并对参赛教师开展培训工作。

七、联系方式

大赛组委会秘书处联系人：周老师 13611113305。 大赛官网：www.dabc.org.cn

全国大学生数智链应用大赛组织委员会

2026年1月

