

附件 2:

赛事说明

一、竞赛流程

1. 入围名单公布: 入围名单随通知附件发布, 并在大赛官网 <http://3dvr.3ddl.net> 公布, 按入围名单获得全国总决赛参赛资格。

2. 参赛资格确认: 获得参赛资格的团队, 需在 2026 年 10 月 22 日前提交参赛回执表(见附件 1), 确认参赛资格。未填写回执的参赛团队视为放弃参加全国总决赛资格。

3. 赛前设备调试: 为了确保比赛顺利进行, 线上答辩评审顺畅, 大赛组委会安排在 2026 年 11 月 4 日 13:30-16:30 进行线上的赛前准备与设备调试工作。

4. 参赛作品项目报告/资料准备与提交: 项目报告提交截止时间为 2026 年 11 月 2 日 24:00 前, 在 3DSHOW 平台修改复赛作品内容即可(作品内容里不能出现院校名称、团队成员姓名信息等)。评审当天必须使用 3DSHOW 平台提交的作品链接内容进行展示及答辩, 不可使用 PPT 等其他形式的文件进行答辩评审(需要通过 APP 或程序展示的作品, 可以讲解展示 3DSHOW 平台作品内容后, 再另行展示其他补充内容), 否则会影响比赛成绩。

5. 评审: 全国总决赛全部赛项均采用线上答辩评审的方式进行。参赛团队需在规定的时间内完成并提交参赛作品项目报告/资料, 并按抽签顺序进入相应的评审室进行线上答辩。

二、竞赛办法

1. 竞赛方式

参赛团队按分组顺序依次进行线上答辩, 答辩时间为 12 分钟。

线上答辩分为项目报告讲解/说课(8 分钟)+问辩(4 分钟)。

项目报告应包括: 项目背景和准备情况、过程节点数据、结果与报告、分析与点评、教学创新应用、教学设计、教学目标(知识目标、能力目标、素质目标)、教学实施等。报告形式不限, 包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据、三维数字模型、程序代码等。

2. 评分标准

赛 项	评分标准	
T1 赛项：AIGC • 智能体技术与教育教学创新应用	项目创意创新	30%
	技术实现创新度	20%
	项目实用价值度	20%
	项目报告与文档	15%
	现场演示与答辩	15%
T2 赛项：3D 设计与 3D 打印教学创新应用	应用全流程的完整度	40%
	创新应用性（可实现性）	20%
	每个单项完成的效果/实现结果	20%
	项目报告与文档	10%
	现场演示与答辩	10%
T3 赛项：元宇宙 • 3D/XR 技术与教学创新应用	课程设计	40%
	3D数模案例应用	30%
	教学创新应用	20%
	现场展示与答辩	10%
T4 赛项：数字孪生技术与教学创新应用	项目创新度	20%
T5 赛项：机器人+人工智能技术与教学创新应用	项目技术成熟度	20%
	项目实用价值度	30%
T6 赛项：CAE 工程仿真技术与教学创新应用	项目报告与文档	15%
T7 赛项：数字文旅与教学创新应用	现场演示与答辩	15%