

2026 第 7 届全国高校教师教学
元宇宙数字化技术创新大赛

竞赛办法

(2026 年 3 月修订)

全国高校教师教学元宇宙数字化技术创新大赛组委会
2026 年 03 月 27 日

一、大赛背景

2026年是“十五五”开局之年，也是教育强国建设三年行动计划承上启下的关键之年。高校教育教学改革聚焦于人工智能赋能、教育强国建设、教师队伍建设与人才培养模式创新四大核心方向，推动高等教育高质量发展。而教师队伍是教育强国建设的第一资源，是教育高质量发展的决定性力量；有高质量的教师，才会有高质量的教育。

为深入贯彻落实全国两会精神，全力推动“十五五”开好局、起好步。深化拓展“人工智能+”、推进教育科技人才一体发展、加速培育和发展新质生产力，高质量推进高等教育数智化转型，推动元宇宙、AIGC、数字孪生、智能体、具身智能等前沿数智技术与教育教学深度融合，创新高校教师教学模式、提升数智化教学能力、打造高质量教学创新成果，助力高校培养适应新时代发展需求的高素质创新型人才。

全国高校教师教学元宇宙数字化技术创新大赛（以下简称：3D教师大赛）以“新工科、新农科、新医科、新文科”建设为工作主线，秉承“以赛促教、以赛促研、以赛促创、以赛促产”的办赛宗旨，引导骨干教师将元宇宙数智技术、数字化教学资源、知识体系的建设、应用和更新与教育教学深度融合、守正创新，对教育内容、教学方法、学习模式、教育管理等进行全面改造和升级，推动高等教育高质量发展。致力于培养具备数智素养、师德高尚、理念先进、教学设计优秀、教学效果好、教学能力强的高素质、专业化、创新型的新质教师队伍。

3D教师大赛已成功举办至第7届，为骨干教师搭建了一个交流教学经验、切磋教学技能、展示教学风采、锤炼教学能力、落地教学成果、促进教师专业发展的重要平台。

二、组织机构

（一）主办单位

国家制造业信息化培训中心
全国3D技术推广服务与教育培训联盟
北京光华设计发展基金会

（二）承办单位

国家制造业信息化培训中心 3D办、3D动力

（三）执行单位

各省、自治区、直辖市赛区组委会

（四）组织机构

大赛设立组委会、大赛办公室、专家委员会、竞赛监督委员会及各赛区组委会。组委会是大赛的领导机构，负责大赛的组织和决策；专家委员会负责审定比赛内容、竞赛方式、赛事规则，负责组织大赛的评审工作；大赛办公室负责大赛的具体实施工作；各赛区组委会负责与大赛组委会共同执行赛事。

三、大赛主题

Ai3D 领未来

四、赛项设置

赛项方向	任务内容
T1: AIGC·智能体技术与教育教学创新应用	1. 运用 AIGC 技术，通过文生图/文生视频/文生 3D、图生图/图生视频/图生 3D 等方式开展元宇宙场景的设计与创作。 2. 依托智能体技术，探索教育教学领域的创新应用。 3. 重点应用场景涵盖教育教学、工业生产、文化艺术、医疗健康、金融服务、建筑人居与乡村振兴、生活消费等领域。
T2: 3D 设计与 3D 打印教学创新应用	1. 面向数字工业：3D 扫描、逆向工程、3D 检测、再创新设计、3D 打印等全流程项目创新应用。 2. 面向数字文化：3D 扫描（三维数据采集）、3D 数据精准修复、3D 数据存档、3D 打印、3D 数据互动展示等全流程项目创新应用。
T3: 元宇宙·3D/XR 技术与教育教学创新应用	1. 专业课程设计/实训实践场景设计、3D/XR 课程资源制作、交互设计、XR 项目发布等实践课程与教学创新应用。 2. 3D/XR 数字化虚拟仿真教学项目开发与应用、VR/AR/MR 软/硬件交互系统与平台教学项目创新应用。
T4: 数字孪生技术与教学创新应用	通过数据和 3D 数模双驱动的仿真、预测、监控、优化和控制，实现服务的持续创新、需求的即时响应和产业的升级优化（包括：智能产品、智能服务、智能装备、智能产线、智慧城市、智慧教育等）。
T5: 机器人+人工智能技术与教学创新应用	1. 面向无人机/具身机器人/工业协作机器人/人行机器人/机器狗/智能网联汽车等机器人+人工智能技术/具身智能技术融合、适配真实应用场景。 2. 完成关键部件（比如：末端夹爪/具身灵巧手、一体化关节等）复杂结构设计制造、组装调试、3D 视觉技术应用、人工智能/具身智能技术应用等，实现精准任务操作的真实/科研项目，融入

	教学创新应用。（应用方向不限）
T6: CAE 工程仿真技术与教学创新应用	面向工业产品在设计研发环节的仿真需求，利用 CAE 工程仿真技术在结构、流体、热、电磁等单物理场或多物理场仿真分析与教学创新应用。
T7: 数字文旅与教学创新应用	1. 包括两部分内容：《昆仑谣》主题内容创作+开放主题内容创作与相关教学创新应用。 2. 《昆仑谣》主题内容：以《昆仑谣》合集为文化根基与内容素材，提取其中的诗句、词语、意境、情感、风物等文字素材、音乐素材、画面素材作为引子、种子、镜子，进行内容创作。 3. 开放主题内容：可选择与文旅相关，表现人文、古迹、自然、山水、风土、人情、非遗、动漫、短剧、潮玩、科普、创意广告等主题内容。

五、奖项设置

1. 各赛项分别设置一等奖、二等奖和三等奖。
2. 根据参赛单位组织及获奖情况综合排名，颁发“优秀组织奖”、“优秀教师奖”。

六、参赛对象

1. 高等学校（本科院校、专科院校和专门学院）在职教师，每个参赛团队由 3-5 名教师组成。
2. 大赛分设本科组和高职组。

七、校内初赛选拔

1. 鼓励各高校组织校内初赛选拔，作为提高教师队伍 3D/XR 数字化虚拟仿真教学创新与工程应用技术能力、推进课堂教学与实验实践教学 3D/XR 数字化虚拟仿真改革创新实践探索的重要工作抓手，以赛促教、以赛促研、以赛促创、以赛促产，深化产教融合创新发展。
2. 校内初赛选拔由参赛院校自行组织。

八、参赛报名、项目报告提交与赛区选拔

1. 经参赛院校校内初赛选拔推荐，代表院校参加赛区选拔的团队，须登录大赛官网 <http://3dvr.3ddl.net> 进行报名。报名截止时间为 2026 年 6 月 30 日。
2. 每所院校可以报名参加多个赛项。

3. 参加赛区选拔的参赛团队，须在线提交参赛项目报告（包括但不限于图片、文字、视频、3D 数据模型、部分源代码、程序/APP/成果展示视频等）。参赛项目报告提交截止时间为 2026 年 7 月 31 日。

4. 作品 3D 数据先上传至“宇宙元”平台，项目报告全部内容(包括但不限于图片、文字、视频、3D 数据模型、部分源代码、程序/APP/成果展示视频等)都要在 3DShow 平台提交展示。（各赛项项目报告要求如下表）

赛项方向	项目报告要求
<p>T1: AIGC·智能体技术与教育教学创新应用</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 运用 AIGC 技术，通过文生图/文生视频/文生 3D、图生图/图生视频/图生 3D 等方式开展元宇宙场景的设计与创作。依托智能体技术，探索教育教学领域的创新应用。重点应用场景涵盖教育教学、工业生产、文化艺术、医疗健康、金融服务、建筑人居与乡村振兴、生活消费等领域。 ● 报告内容应包括 AIGC·智能体的使用技术、创作思路与创作过程、项目成果展示与应用、教育教学应用等。 ● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/数字模型/程序代码等。
<p>T2: 3D 设计与 3D 打印教学创新应用</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 面向课程/专业/实践教学或行业专业应用的 3D 扫描、逆向工程、再创新设计、3D 打印、3D 检测等三维数字化全流程项目实操参赛报告。 ● 报告内容应包括项目背景与准备，全流程实操记录，过程重要节点关键数据，结果与报告，分析与点评、教学创新应用等。 ● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/数字模型/程序代码等。
<p>T3: 元宇宙·3D/XR 技术与教学创新应用</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 面向专业课程设计、3D/XR 课程资源制作、3D/XR 交互制作、3D/XR 发布等的参赛教学资源与课件。 ● 或 3D/VR/AR 数字化虚拟仿真教学项目开发与应用、VR/AR 软硬件交互系统与平台教学项目创新应用等参赛项目报告。 ● 报告内容应包括项目背景、原理流程、项目开发过程、关键数据、创新点难点、项目成果介绍演示、应用情况、评价分析、教学创新应用等。 ● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/数字模型//程序代码/APP 应用等。
<p>T4: 数字孪生技术与教学创新应用</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 通过数据和 3D 数模双驱动的仿真、预测、监控、优化和控制，实现服务的持续创新、需求的即时响应和产业的升级优化（包括：智能产品、智能服务、智能装备、智能产线、智慧城市、智慧教育等） ● 报告内容应包括项目背景与准备，全流程实操记录，过程节点数据，结果与报告，分析与点评、创新应用等。 ● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/

	数字模型/程序代码等。
T5: 机器人+人工智能技术与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 面向无人机/具身机器人/工业协作机器人/人行机器人/机器狗/智能网联汽车等机器人+人工智能技术/具身智能技术融合、适配真实应用场景。 ● 完成关键部件（比如：末端夹爪/具身灵巧手、一体化关节等）复杂结构设计制造、组装调试、3D 视觉技术应用、人工智能/具身智能技术应用等，实现精准任务操作的真实/科研项目，融入教学创新应用。（应用方向不限） ● 报告内容应包括项目背景与准备，全流程实操记录，过程节点数据，结果与报告，分析与点评、创新应用等。 ● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/数字模型/程序代码等。
T6: CAE 工程仿真技术与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 面向工业产品在设计研发环节的仿真需求，利用 CAE 工程仿真技术在结构、流体、热、电磁等单物理场或多物理场仿真分析与教学创新应用 ● 报告内容应包括项目背景与准备，全流程实操记录，过程节点数据，结果与报告，分析与点评、创新应用等。 ● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/数字模型/程序代码等。
T7: 数字文旅与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 参赛作品/项目须包括两部分内容：《昆仑谣》主题内容创作+开放主题内容创作，及相关教学创新应用。 ● 《昆仑谣》主题内容：以《昆仑谣》合集为文化根基与内容素材，提取其中的诗句、词语、意境、情感、风物等文字素材、音乐素材、画面素材作为引子、种子、镜子，进行内容创作。 ● 开放主题内容：可选择与文化文旅相关，表现人文、古迹、自然、山水、风土、人情、非遗、动漫、短剧、潮玩、科普、创意广告等主题。 ● 开放主题报告内容应呈现作品/项目说明书，项目应用情况、评价分析、教学创新应用等。作品/项目形式包含但不限于图片、文字、视频（2~5 分钟，视频内容可为内容创作视频或作品展示介绍视频等），作品/项目说明书需包含作品/项目创作背景、核心思路、技术应用（若有）等相关信息，与视频作品形成互补，完整呈现作品创作全貌。可选 3D 数模、应用程序、多模态智能体、数字场景交互/MR 元宇宙、样品实物等要素撰写。《昆仑谣》主题作品最终只要 2-5 分钟视频即可。两部分内容在一个 3Dshow 里提交，3Dshow 前面为开放主题作品相关内容，后面为《昆仑谣》主题作品视频。 <p>附 1: 《昆仑谣》MV 合集网址: 微信视频号【昆仑谣 Ai3D】→【视频】→【《昆仑谣》MV 合集】</p> <p>附 2: 《昆仑谣》歌集（歌词）网址(QQ 音乐) https://c6.y.qq.com/base/fcgi-bin/u?__=n3QSIlefIH7</p>

5. 按省/直辖市/自治区组织赛区，各赛区组织现场操作/答辩评审或线上评审或作品评审，选拔出入围国赛团队及作品。

6. 大赛组委会与专家委员会按各赛区参赛数量与参赛项目质量，为各赛区分配全国总决赛（国赛）的入围资格名额。

7. 各省/直辖市/自治区赛区选拔时间为 2026 年 8 月-9 月。

九、全国总决赛

1. 全国总决赛时间：11 月上旬。

2. 全国总决赛采用项目报告+答辩评审等组合方式进行：

赛项方向	竞赛办法	评分标准	
T1: AIGC·智能体技术与教育教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 竞赛方式：说课+项目介绍+项目演示+评审问辩。 ● 运用 AIGC 技术，通过文生图/文生视频/文生 3D、图生图/图生视频/图生 3D 等方式开展元宇宙场景的设计与创作。依托智能体技术，探索教育教学领域的创新应用。重点应用场景涵盖教育教学、工业生产、文化艺术、医疗健康、金融服务、建筑人居与乡村振兴、生活消费等领域。 ● 报告内容应包括 AIGC·智能体的使用技术、创作思路与创作过程、项目成果展示与应用、教育教学应用等。 ● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/数字模型/程序代码等。 	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: 3D 设计与 3D 打印教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 竞赛方式：说课+项目介绍+项目操作报告讲解+评审问辩。 ● 报告内容应包括项目背景与准备，全流程实操记录，过程节点数据，结果与报告，分析与点评、教学创新应用等。 ● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/数字模型/程序代码等。 	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: 元宇宙·3D/XR 技术与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 竞赛方式：说课+项目介绍+项目演示+评审问辩）。 ● 面向专业课程设计、3D/XR 课程资源制作、3D/XR 交互制作、3D/XR 发布等的参赛教学资源与课件项目报告与介绍演示。 	课程设计	40%
		3D 数模案例应用	30%

用	<ul style="list-style-type: none"> ● 项目报告及现场介绍演示内容应包括项目背景、原理流程、项目开发过程、关键数据、源代码、创新点难点、项目成果介绍演示、应用情况、评价分析、教学创新应用等。 ● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/数字模型/APP应用等。 	教学创新应用	20%
		现场展示与答辩	10%
T4: 数字孪生技术与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 竞赛方式：说课+项目介绍+项目演示+评审问辩）。 ● 通过数据和 3D 数模双驱动的仿真、预测、监控、优化和控制，实现服务的持续创新、需求的即时响应和产业的升级优化（包括：智能产品、智能服务、智能装备、智能产线、智慧城市、智慧教育等） ● 报告内容应包括项目背景、原理流程、项目开发过程、关键数据、创新点难点、项目成果介绍演示、应用情况、评价分析、教学创新应用等。 ● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/数字模型/程序代码等。 	项目创新度	20%
		项目技术成熟度	20%
		项目实用价值度	30%
		项目报告与文档	15%
		现场演示与答辩	15%
T5: 机器人+人工智能技术与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 竞赛方式：说课+项目介绍+项目演示+评审问辩）。 ● 面向无人机/具身机器人/工业协作机器人/人行机器人/机器狗/智能网联汽车等机器人+人工智能技术/具身智能技术融合、适配真实应用场景。 ● 完成关键部件（比如：末端夹爪/具身灵巧手、一体化关节等）复杂结构设计制造、组装调试、3D 视觉技术应用、人工智能/具身智能技术应用等，实现精准任务操作的真实/科研项目，融入教学创新应用。（应用方向不限） ● 报告内容应包括项目背景与准备，全流程实操记录，过程节点数据，结果与报告，分析与点评、创新应用等。 ● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/数字模型/程序代码等。 	项目创新度	20%
		项目技术成熟度	20%
		项目实用价值度	30%
		项目报告与文档	15%
		现场演示与答辩	15%
T6: CAE 工程仿真技术与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> ● 竞赛方式：说课+项目介绍+现场演示+评审问辩）。 ● 面向工业产品在设计研发环节的仿真需求，利用 CAE 工程仿真技术在结构、流体、热、电磁等单物理场或多物理场仿真分析与教学创新应用。 ● 报告内容应包括项目背景、原理流程、项 	项目创新度	20%
		项目技术成熟度	20%
		项目实用价值度	30%

	目开发过程、关键数据、创新点难点、项目成果介绍演示、应用情况、评价分析、教学创新应用等。	项目报告与文档	15%
	● 报告形式不限，包括但不限于文字、图片、图表、视频、数据/数字模型/程序代码等。	现场演示与答辩	15%
T7: 数字文旅 与教学创新应用	● 竞赛方式：说课+项目介绍+现场演示+评审问辩）。	项目创新度	20%
	● 参赛作品/项目须包括两部分内容：《昆仑谣》主题内容创作+开放主题内容创作，及相关教学创新应用。	项目技术成熟度	20%
	● 《昆仑谣》主题内容：以《昆仑谣》合集为文化根基与内容素材，提取其中的诗句、词语、意境、情感、风物等文字素材、音乐素材、画面素材作为引子、种子、镜子，进行内容创作。	项目实用价值度	30%
	● 开放主题内容：可选择与文旅相关，表现人文、古迹、自然、山水、风土、人情、非遗、动漫、短剧、潮玩、科普、创意广告等主题。	项目报告与文档	15%
	● 开放主题报告内容应呈现作品/项目说明书，项目应用情况、评价分析、教学创新应用等。作品/项目形式包含但不限于图片、文字、视频（2~5分钟，视频内容可为内容创作视频或作品展示介绍视频等），作品/项目说明书需包含作品/项目创作背景、核心思路、技术应用（若有）等相关信息，与视频作品形成互补，完整呈现作品创作全貌。可选3D数模、应用程序、多模态智能体、数字场景交互/MR元宇宙、样品实物等要素撰写。《昆仑谣》主题作品最终只要2-5分钟视频即可。两部分内容在一个3Dshow里提交，3Dshow前面为开放主题作品相关内容，后面为《昆仑谣》主题作品视频。	现场演示与答辩	15%

3. 由大赛组委会与专家委员会组织评审专家团进行评审，最终产生全国总决赛一、二、三等奖等各奖项。

十、相关条款

1. 鼓励跨界融合创新、鼓励多元创新应用。
2. 参赛团队必须承诺真实并独立完成项目、并参加赛项。不得冒名顶替、弄虚作假，如发现，取消参赛和获奖资格，并通报批评。

3. 参赛团队应自觉遵守知识产权有关法规，不得侵犯他人的知识产权或其他权益；对于由此造成的不良后果，由参赛教师自行承担全部经济和法律责任。
4. 参赛团队拥有参赛项目（包括创意、文档、数据/代码源文件、图片、视频等）的知识产权；大赛组委会保留对参赛项目进行宣传、推广的权利，对参赛项目的其他商业使用须征得参赛团队同意。
5. 参赛团队获得的奖金(或奖品)如需缴纳税费，将由参赛团队自行承担并办理相关手续。
6. 获奖参赛团队有义务协助并配合大赛组委会做好大赛宣传、推广工作。
7. 参赛团队一经报名即代表完全接受赛项规则与竞赛办法。
8. 大赛组委会可根据实际情况对赛程、奖项设置等进行微调，调整详情都会在大赛官方网站公告。
9. 参赛团队应按分赛项要求报名参赛并提交项目报告及相关资料，若审核后，不符合该赛项要求，赛项组委会有权进行调剂。
10. 大赛组委会拥有“全国高校教师教学元宇宙数字化技术创新大赛”最终解释权。

全国高校教师教学元宇宙数字化技术创新大赛组委会

2026年03月26日

