

关于承办 2026 元宇宙创新教育应用大赛 山东省选拔赛的通知

各参赛院校及相关单位：

根据《关于举办 2026 元宇宙创新教育应用大赛的通知》及省赛相关工作
要求，为深化教学改革，推动虚拟仿真、数字孪生、人工智能等前沿技术与
教育教学场景的深度融合，激发我省高校师生在元宇宙教育应用领域的创新
活力，培养团队协作与信息技术综合实践能力，潍坊护理职业学院、山东遥
知科技创新发展有限公司作为本次山东省选拔赛的承办单位，将全力做好赛
事组织、评审保障与服务工作。经研究，现将省级赛有关事项通知如下：

一、组织架构

主办单位：中国仿真学会虚拟仿真教育教学专业委员会

承办单位：潍坊护理职业学院

山东遥知科技创新发展有限公司

二、参赛对象及参赛要求

（一）参赛对象：山东省各类院校（涵盖中小学、职业院校、高等院校
等）均可参赛。参赛项目需围绕虚拟仿真、数字孪生等元宇宙相关技术，在
教学内容创新、教学形式变革、教学场景重构、技术应用突破等方面开展教
学创新实践。以教师为第一完成人，可组建师生团队参赛（团队成员不超过 5
人），后附参赛报名表。

（二）参赛要求：

原创性：参赛作品须为自主开发完成的原创性成果，严禁抄袭、复制、剽窃他人成果等学术不端行为。一经发现并查实，将立即取消参赛资格并通报所在单位，以维护教育科研诚信与高质量教育体系建设底线。

合规性：作品内容须符合国家法律法规及相关政策要求，严格遵守数据安全与隐私保护规定，不涉及国家秘密、敏感信息及个人隐私泄漏风险，确保项目在虚拟仿真教学场景应用中的安全合规。

完整性：参赛项目须提交完整的虚拟仿真教育教学方案，包括但不限于教学内容设计、软硬件环境说明、项目实施报告（附相关照片及视频素材）、教学数据记录及效果分析报告等。所有材料须同时提交 Word 和 PDF 格式，以全面呈现项目的教学创新实效。

三、大赛赛制

本届大赛设五个赛道，每个参赛团队限选择一个赛道报名：

教学实践应用：围绕虚拟仿真及元宇宙技术，开展教学内容创新、教学资源开发、教学形式变革、学习体验优化等方面的实践探索。

实验实训应用：运用虚拟仿真及元宇宙技术构建虚拟实验场景，丰富实验交互方式，提升实验数据处理能力；设计高仿真实训项目与场景，辅助复杂操作训练，增强实训教学效能。

汽车与交通应用：面向汽车工业及铁路、航空、航天、低空经济等交通领域，利用虚拟仿真及元宇宙技术解决传统教学与实训中的难点问题。

重大技术创新：在虚拟仿真、数字孪生、人机交互等关键技术领域，具有突破性、领先性或颠覆性的技术成果与解决方案。

应用场景创新：将虚拟仿真及元宇宙技术与学科专业、教育教学场景深度融合，形成具有创意和推广价值的创新应用案例。

提交材料应包括项目概述 PPT（含设计理念、技术路线、应用成效）、相关图片视频演示素材、大赛报名表以及原创性与免责声明等必要文件。

四、时间安排及颁奖地点

2026 年 6 月：全面启动各省赛区筹备工作

2026 年 7 月 5 日：报名截止。

2026 年 7 月 26 日：作品提交截止。

2026 年 8 月初至 8 月中旬：集中开展省赛网络评审。

2026 年 9 月初：陆续开展省赛结果公布、省赛颁奖、国赛入围名单公示

颁奖仪式举办地点：潍坊护理职业学院

颁奖仪式举办时间：2026 年 9 月 18 日

颁奖活动内容：获奖团队颁奖、优秀作品分享、教育数字化转型虚拟仿真课程建设成果汇报、中国仿真学会虚拟仿真课题介绍等。

五、奖项设置

奖项分别设立一等奖、二等奖、三等奖及优秀组织奖。

六、评选标准

技术融合度：虚拟仿真技术与教育教学需求的契合程度，是否有效解决教学痛点，

技术先进性与创新性：所采用技术的领先程度、创新点以及技术路径的多样性、完整性与前瞻性。

方案完整性与示范价值：项目方案的逻辑完备性、创新水平、代表性、可推广性及社会价值。

教学实效性：项目实施后对教学质量提升的实际效果，教学成果的呈现与数据支撑。

应用前景与社会价值：项目的潜在社会效益、商业价值及对行业发展的促进作用。

七、报名方式

按要求填写参赛报名表（附件1）和参赛免责声明书（附件2），加盖公章后扫描保存为PDF格式，以参赛院校为单位统一发送至指定报名邮箱 road_mail@163.com，截止时间为7月5日。

八、作品提交要求及时间

参赛团队须按以下规范准备参赛资料包，并确保材料完整、格式合规：

1. 材料组成

参赛项目须提交完整项目概述（PPT格式），包括但不限于教学内容设计、教学/实验/实训内容及软硬件配置说明、项目实施内容（附相关照片及视频素材）、教学数据记录及效果分析等，全面展示项目的教学设计思路与实践成果。所有材料须提交 pptx 与 pdf 格式文件各一份。

图片/视频素材：图片格式为 jpg/jpeg，视频格式为 mp4。单个视频时长原则上不超过 10 分钟，文件大小不超过 500MB，确保清晰呈现项目应用场景与实施过程。

2. 文件打包与命名

将以上所有材料汇总为一个压缩包，格式为 zip。压缩包统一命名为：“2026 元宇宙大赛+单位名+项目名”发送至邮箱 road_mail@163.com，截止提交作品时间为 7 月 26 日。

为保障沟通顺畅，请各参赛院校指定专人作为联络员（须为所在院校固定教职人员），与大赛组委会保持常态联系，及时接收赛事通知及相关工作安排。如参赛团队所在单位已是中国仿真学会单位会员或教育专业委员会委员单位，请在邮件正文中注明。有意同时申请加入专委会的委员，亦可于邮件正文中备注说明。

3. 审核与确认

大赛组委会秘书处收到邮件后将对材料进行形式审核。报名成功以邮件确认为准。材料如有缺漏，组委会将通过邮件提示补充修订；请参赛团队在收到提示后及时反馈，逾期未提交修订版本者，视为自动放弃参赛资格。

九、其他事项

（一）参赛作品必须具有原创性，严禁抄袭，内容需符合国家法律法规及教育方针，确保合规性。

（二）赛后具体安排、评审结果及赛事资讯，将通过大赛官网（<http://www.csfeducation.cn>）及官方微信公众号及时发布，请各参赛院校及相关单位持续关注。

（三）本次大赛不收取任何报名费用。

（四）赛事咨询、报名及相关合作请联系：王老师 13505417454、毛老师 18560195811、王老师 17658018667

附件：1. 参赛报名表

2. 参赛免责声明书

3. 评分标准



附件 1：参赛报名表

2026 元宇宙创新教育应用大赛参赛报名表

院校名称			
报名联系人	姓名	电话	邮箱
专业方向			
参赛项目名称			
参赛赛项	£ 教学实践应用		£ 实验实训应用
	£ 汽车及交通应用		£ 重大技术创新
	£ 应用场景创新		
参赛项目简述			

参赛院校：（盖章）

附件 2：参赛免责声明

致：2026 元宇宙创新教育应用大赛组委会：

- 1、本人保证参赛作品为自行创作且具原创性。
- 2、本人已确实了解参赛的各项规定与注意事项。
- 3、本人保证作品所有概念、文字、图案、表格、照片、影片、语音、音乐、动画等各种内容及所使用之程式无仿冒、抄袭或其他侵害他人智慧财产权及著作权之事。如有不实愿负一切法律上之责任，并遵守评选结果，绝无异议。

本人拥有授予这里所述权利的所有权利和授权，包括适当的知识产权。

学校名称_____

院系名称 _____

参赛代表签名_____

电话号码_____电子邮件 _____

参赛项目名称：_____

参加赛道：

教学实践应用 实验实训应用 汽车及交通应用

重大技术创新 应用场景创新

(院系盖章)

年 月 日

附件 3: 评分标准

2026 元宇宙创新教育应用大赛 评分标准

一、评分维度与分值分配

大赛采用百分制评分，共设五个核心评分维度，具体分值分配如下：

序号	评分维度	分值	权重说明
1	创新性与创意表现	25 分	核心指标，占比最高
2	技术实现与功能完整	25 分	技术层面的核心考量
3	教育价值与应用实效	20 分	教育场景适配度
4	用户体验与沉浸效果	20 分	终端使用体验
5	展示表达与团队协作	10 分	综合软实力
合计	—	100 分	—

二、评分细则

(一) 创新性与创意表现 (25 分)

评分等级	得分区间	具体标准
优秀	22-25 分	创意独特新颖，与现有产品形成显著差异；发现问题角度创新，解决方案具有原创性；跨界融合度高，体现多学科交叉思维
良好	18-21 分	创意较为新颖，有一定创新突破；能够结合不同领域知识，体现较好的创新思维
一般	14-17 分	创意常规，创新性不足；缺乏明显的跨界融合或突破
较差	0-13 分	创意陈旧，模仿痕迹明显；缺乏独立思考与创新

评分要点：

- 作品是否提供了与现有教育产品明显不同的新思路或解决方案
- 是否发现了未被广泛关注的教育痛点，或为常见问题提供了创新角度
- 团队是否结合了不同专业背景（如工程+设计+教育）和跨文化视角

- 与初赛相比，创意是否有显著深化与提升

(二) 技术实现与功能完整 (25 分)

评分等级	得分区间	具体标准
优秀	22-25 分	技术难度高，核心功能完整实现；性能优化到位，运行流畅稳定；技术架构合理，可扩展性强
良好	18-21 分	技术难度较高，主要功能实现；性能基本满足需求，偶有不稳定
一般	14-17 分	技术难度一般，基础功能实现；存在明显性能问题或功能缺失
较差	0-13 分	技术实现薄弱，核心功能未能实现；运行不稳定，Bug 较多

评分要点：

- 技术选型的合理性与先进性
- 核心功能模块的完整实现程度
- 系统性能优化水平（加载速度、渲染效率、并发处理等）
- 元宇宙核心技术（如 VR/AR、数字孪生、区块链等）的应用深度

(三) 教育价值与应用实效 (20 分)

评分等级	得分区间	具体标准
优秀	17-20 分	教育目标明确，精准对接教学需求；应用场景清晰，具有推广价值；教育效果显著，有数据或案例支撑
良好	14-16 分	教育目标较为明确，基本满足教学需求；应用场景较清晰，有一定推广潜力
一般	10-13 分	教育价值不突出，与教学需求结合不紧密；应用场景模糊
较差	0-9 分	缺乏教育价值，与教学需求脱节；无法应用于实际教育场景

评分要点：

- 是否针对明确的教育教学需求或学习痛点
- 是否符合课程标准与教学目标

- 是否适用于特定的教育场景（K12、高等教育、职业教育、特殊教育等）
- 是否具有可量化的教育效果预期
- 社会价值与可持续发展潜力

(四) 用户体验与沉浸效果 (20 分)

评分等级	得分区间	具体标准
优秀	17-20 分	沉浸感强，交互自然流畅；界面设计美观，符合用户认知习惯；多感官协同，体验丰富
良好	14-16 分	沉浸感较好，交互基本流畅；界面设计较为美观，用户体验良好
一般	10-13 分	沉浸感不足，交互存在卡顿；界面设计一般，影响使用体验
较差	0-9 分	缺乏沉浸感，交互体验差；界面设计混乱，用户难以理解操作

评分要点：

- 虚拟环境的真实感与细节丰富度
- 交互设计的自然性与响应速度
- 视觉、听觉、触觉等多感官体验的协同性
- 界面设计的易用性与美观度
- 不同终端设备（PC、VR 头显、移动端等）的适配性

(五) 展示表达与团队协作 (10 分)

评分等级	得分区间	具体标准
优秀	9-10 分	PPT 展示逻辑清晰，感染力强，团队协作默契，分工合理，专业素养高
良好	7-8 分	PPT 展示较为清晰，团队协作良好，分工较明确
一般	5-6 分	PPT 展示逻辑性不强，团队协作存在明显问题
较差	0-4 分	PPT 展示混乱，团队缺乏协作，分工混乱

评分要点：

- 路演展示的结构完整性与时间把控

- 作品介绍的清晰度和吸引力
- 团队构成与分工合理性
- 现场答辩的应变能力与专业深度
- 文档资料的完整性与规范性

三、评分规则说明

3.1 基准分制度

大赛采用基准分浮动制：每项评分标准的基本合格线为该项分值的 70%，即若每项均基本符合要求，可获得基础分 70 分。评委会根据每个参赛作品的实际表现，在基准分基础上进行上下浮动，最终分值分布体现为正态分布模型。

项目	说明
基础合格分	70 分（各项均达基本标准）
满分上限	100 分
评分区间	0-100 分
分布要求	正态分布模型

3.2 评分流程

阶段	内容	负责方
初评/省赛	根据提交材料进行线上评审	专家评审组
国赛复评	对初评结果进行复评	评审委员会
终评	综合评议，确定最终名次	大赛组委会

3.3 特别说明

- 作品须为原创，严禁抄袭、剽窃，一经发现取消参赛资格

- 涉及第三方技术或素材，须取得合法授权
- 鼓励跨学科、跨院校组队参赛
- 评审结果以评审委员会最终决议为准

四、评分表（模板）

评分维度	分值	评分
创新性与创意表现	25 分	
技术实现与功能完整	25 分	
教育价值与应用实效	20 分	
用户体验与沉浸效果	20 分	
展示表达与团队协作	10 分	
总分	100 分	

本评分标准最终解释权归大赛组委会所有。