

**2025 第 6 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**

(2025 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  
2025 年 03 月 16 日**

## 1. 大赛背景

2025 年是贯彻全国教育大会精神、落实教育强国建设规划纲要的关键之年，也是“十四五”收官和“十五五”谋划之年，更是面向十年建成教育强国全面布局、高位推进之年。推进教育数字化，不仅是服务当下的教育需求，更是为了引领未来的教育变革，实现以数字化推动新时代教育高质量发展，助力教育强国建设。教育数字化也成为全球教育改革的一个重要趋势，是我国建设教育强国、实现教育现代化的重要内容，是我国开辟教育发展新赛道和塑造教育发展新优势的重要突破口。

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，引导骨干教师将人工智能+、3D/XR、元宇宙等数智技术、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 6 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。

## 2. 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。

### 3. 大赛主题

数智新元，启教未来

### 4. 赛项设置

赛项代码	赛项方向	任务内容
T1	AIGC 技术与教育教学创新应用	利用 AIGC 技术：文生图、图生图、文生视频、图生视频、文生 3D、图生 3D 等，进行元宇宙场景的设计创作。场景应用面向：工业、文化/艺术、建筑/人居/乡村振兴、教育教学等
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 打印等全流程项目实操应用 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实操应用
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	人工智能与机器人教学创新应用	人工智能+3D 视觉创新应用、机器人（包括：无人机、无人车等）创新设计、创意构想、场景化应用等多个层面的综合创新能力（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	元宇宙数字人创作与教学创新应用	面向教育、金融服务、文博文旅、政务服务、新闻主播、网络直播等全行业提供 AI 数字人创作与元宇宙教学场景创新应用
T8	数字文旅与教学创新应用	围绕乡村振兴、城市更新的文化语境（比如：美丽乡村、特色小镇等）和元宇宙会展/数字化展览展示等文旅融合题材，通过文旅数字化和教育数字化改革的教学创新应用

## 5. 奖项设置

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

## 6. 参赛对象

- 1.1. 高等学校（本科院校、专科院校和专门学院）在职教师，同一赛项每校限报 10 个团队（3-5 人/团队），同一教师最多报名参加 3 个团队，同一教师只能作为其中一个团队第一成员，要求团队独立完成赛项的设计和实施。
- 1.2. 大赛分设本科组和高职组。

## 7. 校内初赛选拔

- 1.1. 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。
- 1.2. 校内初赛选拔由参赛院校自行组织。

## 8. 参赛报名、项目报告提交与赛区选拔

- 1.1. 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> 进行赛项报名。报名截止时间为 2025 年 6 月 30 日。

- 1.2. 每所院校可以报名参加多个赛项，同一赛项每校限报 10 个团队（3-5 人/团队），同一教师最多报名参加 3 个团队，同一教师只能作为其中一个团队的第一成员。
- 1.3. 参加赛区选拔的参赛团队，须在官网 <http://3dvr.3ddl.net> 在线提交参赛项目报告。参赛项目报告提交截止时间为 2025 年 7 月 31 日。
- 1.4. 项目报告应在官网 <http://3dvr.3ddl.net> 按提示要求将作品 3D 数据上传至“宇宙元”平台并进行 3DShow 教学应用展示；项目报告原件及其附件原数据资料、工程源文件等上传至百度云盘，并将云盘地址及提取密码等按要求在官网提交。

序号	赛 项	项目报告要求
T1	AIGC 技术与教育教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 利用 AIGC 技术：文生图、图生图、文生视频、图生视频、文生 3D、图生 3D 等，进行元宇宙场景的设计创作。场景应用面向：工业、文化/艺术、建筑/人居/乡村振兴、教育教学等</li> <li>● 报告内容应包括 AIGC 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>
T2	3D 设计与 3D 打印教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>
T3	元宇宙·3D/XR 技术与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>

T4	数字孪生技术与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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）</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>
T5	人工智能与机器人教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 人工智能+3D 视觉创新应用、机器人（包括：无人机、无人车等）创新设计、创意构想、场景化应用等多个层面的综合创新能力（应用方向不限）</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>
T6	CAE 工程仿真技术与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>
T7	元宇宙数字人创作与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 面向教育、金融服务、文博文旅、政务服务、新闻主播、网络直播等全行业提供 AI 数字人创作与元宇宙教学场景创新应用</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>
T8	数字文旅与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 围绕乡村振兴、城市更新的文化语境（比如：美丽乡村、特色小镇等）和元宇宙会展/数字化展览展示等文旅融合题材，通过文旅数字化和教育数字化改革的教学创新应用</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>

1.5. 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。

1.6. 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。

1.7. 省/直辖市/自治区赛区选拔时间为 2025 年 8 月-9 月。各赛区组委会具体办法另行通知。

## 9. 全国现场总决赛

1.1. 全国总决赛时间：11 月上旬。

1.2. 全国总决赛采用现场操作+项目报告+答辩评审等组合方式进行：

序号	赛 项	现场竞赛办法	评分标准	
T1	AIGC 技术与教育教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 竞赛方式：说课（2 分钟）+项目介绍（3 分钟）+现场演示（5 分钟）+评审问辩（5 分钟）。</li> <li>● 利用 AIGC 技术：文生图、图生图、文生视频、图生视频、文生 3D、图生 3D 等，进行元宇宙场景的设计创作。场景应用面向：工业、文化/艺术、建筑/人居/乡村振兴、教育教学等。</li> <li>● 报告内容应包括 AIGC 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>	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"> <li>● 竞赛方式：现场操作+现场报告+答辩评审。</li> <li>● 现场操作：现场完成面向课程/专业/实践教学或行业专业应用的全流程应用，完成现场报告（240 分钟）。</li> <li>● 现场答辩评审：说课（2 分钟）+项目介绍（3 分钟）+现场操作报告讲解（5 分钟）+评审问辩（5 分钟）。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>	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"> <li>● 竞赛方式：说课（2分钟）+项目介绍（3分钟）+现场演示（5分钟）+评审问辩（5分钟）。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>	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%
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● 竞赛方式：说课（2分钟）+项目介绍（3分钟）+现场演示（5分钟）+评审问辩（5分钟）。</li> <li>● 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与介绍演示。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>	项目创新度	20%
			项目技术难度	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%
T4	数字孪生技术与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 竞赛方式：说课（2分钟）+项目介绍（3分钟）+现场演示（5分钟）+评审问辩（5分钟）。</li> <li>● 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）</li> <li>● 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、</li> </ul>	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%



		<p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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。</li> </ul>	现场演示与答辩	15%
T5	人工智能与机器人教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 竞赛方式：说课（2 分钟）+项目介绍（3 分钟）+现场演示（5 分钟）+评审问辩（5 分钟）。</li> <li>● 人工智能+3D 视觉创新应用、机器人（包括：无人机、无人车等）创新设计、创意构想、场景化应用等多个层面的综合创新能力（应用方向不限）</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>	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"> <li>● 竞赛方式：说课（2 分钟）+项目介绍（3 分钟）+现场演示（5 分钟）+评审问辩（5 分钟）。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> <li>● 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。</li> </ul>	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%
T7	元宇宙数字人创作与教学创新应用	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 竞赛方式：说课（2 分钟）+项目介绍（3 分钟）+现场演示（5 分钟）+评审问辩（5 分钟）。</li> <li>● 面向教育、金融服务、文博文旅、政务服务、新闻主播、网络直播</li> </ul>	项目创新度	20%
			项目技术成熟度	20%

		等全行业提供 AI 数字人创作与元宇宙教学场景创新应用 ● 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。	项目实用价值度	30%
			项目报告与文档	15%
			现场演示与答辩	15%
T8	数字文旅与教学创新应用	● 竞赛方式：说课（2 分钟）+项目介绍（3 分钟）+现场演示（5 分钟）+评审问辩（5 分钟）。 ● 围绕乡村振兴、城市更新的文化语境（比如：美丽乡村、特色小镇等）和元宇宙会展/数字化展览展示等文旅融合题材，通过文旅数字化和教育数字化改革的教学创新应用 ● 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%

1.3. 由大赛组委会与专家委员会组织评审专家团进行现场评审，最终产生全国总决赛一二三等奖等各奖项。

## 10. 相关条款

- 1.1. 鼓励跨界融合创新、鼓励多元创新应用。
- 1.2. 参赛团队身份信息以赛项报名表（所在学校/院系盖章）为准。
- 1.3. 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。
- 1.4. 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 and 法律责任。

- 1.5. 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。
- 1.6. 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。
- 1.7. 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。
- 1.8. 参赛团队一经报名即代表完全接受赛项规则与竞赛办法。
- 1.9. 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。
- 1.10. 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，不符合该分赛项要求，赛项组委员会有权进行调剂。
- 1.11. 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

2023年03月16日

组委会