

关于举办 2024 年（第 1 届）全国大学生“区块链+” 应用大赛的通知

发布者：大赛组委会秘书处 时间：2024-03-01
各相关院校、省（直辖市、自治区）赛区：

为了认真落实党的二十大报告中明确提出的三教协同和三融，实现统筹职业教育、高等教育、继续教育协同创新，推动高校的区块链人才培养，为产业的高质量发展提供持续动力，由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为指导机构，全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会主办，组织开展 2024 年（第 1 届）全国大学生“区块链+”应用大赛相关事项。

本赛事参赛对象为当年在校学生，包含本科生、研究生和专科生，专业不限，同台竞赛，作品评比方式相同，且不收取参赛队伍报名费。每校参赛作品不能多于 10 件，每只参赛队不多于 2 名指导教师，参赛学生人数 3-5 人。进入现场决赛的每只参赛队需有 1 名指导教师，每只参赛队人数不能多于作品创作人数。

本赛事接受的智能合约方应为主流平台（包括但不限于新华三、华为、浪潮、蚂蚁数科、易云链等）。

参赛作品报名后，由大赛组委会组织专家组进行初评，筛选出复评（决赛）作品，并予以公布。决赛线下举行，按规定时间现场完成答辩，由大赛评审组现场评定、颁奖。参赛队需按照大赛官方通知的时间、形式上报作品。

本赛事每年度为一次比赛周期，分初赛和决赛两个阶段，每年 1 月至 7 月为学生作品创作期，8 月为学生作品提交期，9 月为学生作品初赛暨省赛审核期，10 月为学生作品决赛暨国赛评比和获奖公示期，11 月为当年赛事工作总结。

参赛作品分为创意赛道、技术赛道和应用赛道三种，三个赛道作品分开评审，分设一、二、三等奖。参赛队伍根据当年发布的竞赛方向自拟赛题。其中，参与创意赛道的作品，需基于区块链技术的应用解决方案，充分体现区块链技术价值与优势，来提交完整的作品创意书；参与技术赛道的作品，需针对区块链技术的难点，提出解决方案，包括但不限于性能优化、隐私保护、数据安全、跨链互操作性、智能合约安全审计等，提交完整的设计文档、演示视频、源代码等；参与应用赛道的作品，需基于智能合约，提交完整的设计文档、演示视频和源代码等。所有参赛作品需保证无任何作弊、欺诈、侵犯他人知识产权行为，如有违反，取消参赛资格和比赛成绩。

本届参赛作品的竞赛应用方向包括但不限于以下范围：

- （一）区块链技术开发应用；
- （二）区块链+金融应用；
- （三）区块链+艺术应用；
- （四）区块链+AIGC；
- （五）区块链+农业应用；

(六) 区块链+法律应用;

(七) 区块链+管理应用;

(八) 区块链+其他应用;

请各赛区牵头院校根据大赛通知和章程要求,协助大赛组委会,积极组织高校学生参赛,并对参赛教师开展培训工作。

大赛组委会秘书处联系人:

周老师 13611113305; 赵老师 13918164536;

张老师 18611915985, 王老师 18186166081;

其他未尽事宜,请登录大赛官网, <http://www.qklds.com.cn>

阅读详情。

全国大学生“区块链+”应用大赛
组织委员会秘书处
2024 年 3 月

