



全国大学生“区块链+”应用大赛

参赛手册

2024

前言

为了使大赛能圆满而有序地完成各项工作，更好地指导 2024 年(第 1 届)全国大学生“区块链+”应用大赛，大赛组委会组织编写了本手册，包括 2024 年大赛通知、大赛章程、大赛组委会、大赛内容、违规作品处理、作品评比规范等内容。

本手册有助于规范参赛作品和提高大赛作品质量，是参赛院校特别是参赛队指导教师的必备手册，也是参赛学生的重要参考资料。

第1章

2024年大赛通知

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（包括且不限于新华三、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：

- 区块链技术开发应用；
- 区块链+金融应用；
- 区块链+艺术应用；
- 区块链+AI/CG；
- 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



全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会函件

区块链大赛函 2024-002

关于举办2024年（第1届）全国大学生“区块链+”应用大赛 暨区块链应用教学与创新研讨会的通知

各高校教师：

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、人工智能为代表的新技术人才培养，为产业的高质量发展提供持续动力，由全国高校区块链技术产教研用推进联盟牵头，联合众多高校共同参与成立了全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会，兹定于2024年1月29-31日在济南召开《全国大学生“区块链+”应用大赛暨区块链应用教学与创新研讨会》。具体内容如下：

一、会议议题：

- 全国大学生“区块链+”应用大赛赛制、章程与赛程研讨，
- 区块链应用教学与创新研讨。

二、会议时间：1月29日-1月31日

三、会议地点：济南·浪潮集团总部

四、组织机构：

指导单位：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

主办单位：全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会

协办单位：全国高校区块链技术产教研用推进联盟、济南计算机学会、浪潮信息

承办单位：山东工艺美术学院人工智能设计研究中心、山东新创优教育科技有限公司

五、收费

本次会议收取会务费，高校教师1300元/人，企业代表2500元/人，报到现场缴费或者会前银行转账缴费均可（转账需注明参会人数）。住宿地点由会务组统一安排，会议期间交通食宿费用自理。会议无补贴。

收款单位：山东新创优教育科技有限公司

收款账号：8661 1764 1014 2100 5058

收款银行：齐鲁银行济南英雄山支行

六、线上报名

请参加大会的代表填写回执，方便组委会统计安排酒店



七、会议联系人及电话

周老师 13611113305, 王老师 18186166081,

赵老师 13918164536 高老师 15853106789,

其他未尽事宜，后续将以通知附件形式发布。



全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会

区块链大赛函2024-001

全国大学生“区块链+”应用大赛介绍

一、 成立背景

自党的十八大以来，互联网、大数据、云计算、人工智能、区块链等技术加速创新，日益融入经济社会发展各领域全过程，区块链技术的集成应用在新的技术革新和产业变革中起到了重要作用。习近平总书记指出，我们要把区块链作为核心技术自主创新的重要突破口，明确主攻方向，加大投入力度，着力攻克一批关键核心技术，加快推动区块链技术和产业创新发展。

近年来在高校与企业合作下主动创新多种技术的应用场景，连点成线、串块成链，大数据、物联网、人工智能、金融服务、电子政务、医疗健康、征信、物流与溯源、电子音乐、数字藏品、设计学等越来越多的区块链应用呈现出来，为人民群众的生活带来实实在在的获得感，为中国的高质量发展蓄势赋能。

二、 指导与发起单位

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，全国高校区块链技术产教研用推进联盟牵头多所院校共同发起成立了全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会，

组织开展全国大学生“区块链+”应用大赛相关事项。

三、 赛事赛制

本赛事不收取参赛队伍报名费。大赛每年度为一次比赛周期，分初评和复评（决赛）两个阶段，每年1月至7月为参赛作品创作期，8月为参赛作品提交期，9月为参赛作品初评期，10月为参赛作品决赛暨国赛评比期和获奖公示期，11月为当年赛事工作总结。

本赛事接受的智能合约方应为主流平台（包括且不限于新华三、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。每校参赛作品不能多于10件，每支参赛队不多于2名指导教师，参赛学生人数1-5人。进入现场决赛的每支参赛队需有1名指导教师，每支参赛队人数不能多于作品创作人数。

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选打分，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。

创意赛道：旨在鼓励参赛者基于区块链技术提出创新应用方案，需提交完整的创意提案书，以展现区块链技术的潜在价值和优势。

技术赛道：聚焦于解决区块链技术面临的挑战，如性能优化、隐私保护、数据安全、跨链互操作性及智能合约安全审计等，参赛作品需包含完善的设计文档、演示视频及源代码。

应用赛道：分为自主命题与官方命题两种形式。自主命题作品需围绕智能合约技术，提交设计文档、演示视频和源代码；官方命题作品则要求在网易链平台（<https://qklds.8.163.com/>）提交，并在报名系统提供展示链接。作品类别不限，包括但不限于数字绘画、数字IP、社交形象、数字音乐。

所有参赛作品必须确保原创性、拥有作品版权；严禁任何抄袭、剽窃等侵犯他人知识产权的行为，严禁一稿多投。一经发现违规，将即刻取消其参赛资格及所有比赛成绩。

参赛作品的知识产权归参赛团队所有，大赛主办方有权将参赛作品、作品相关、参赛团队信息用于宣传品、相关出版物、指定及授权媒体发布、官方网站浏览及下载、展览（含巡展）。

参赛作品可参考的方向包括但不限于以下范围：

（一）区块链技术开发应用：

包括电子信息工程、通信工程、信息工程、人工智能、软件工程、网络工程、信息安全、物联网工程、数字媒体技术、数据科学与大数据技术、网络空间安全、新媒体技术、电影制作、虚拟现实技术、区块链工程、网络安全与执法、数据警务技术等应用方向。

（二）区块链+金融应用：

包括金融学、信用管理、互联网金融、金融科技、金融数学、国际经济与贸易等应用方向。

（三）区块链+艺术应用：

包括数字媒体艺术、艺术设计学、产品设计、工艺美术、视觉传达设计、新媒体艺术、动画、流行音乐、作曲与作曲技术理论等应用方向。

（四）区块链+AIGC：

包括数字版权、数字资产生成、确权与交易等应用方向。

（五）区块链+农业应用：

包括农产品溯源、质量安全、农业保险、供应链、精准扶贫等应用方向。

（六）区块链+法律应用：

包括知识产权、公安法制等应用方向。

（七）区块链+管理应用：

包括大数据管理与应用、会计学、财务管理、物流管理、供应链管理、电子商务、跨境电子商务、公共事业管理、行政管理等应用方向。

（八）区块链+其他应用：

包括商品溯源、中药资源与开发等应用方向。

四、 组织架构

大赛的指导机构为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，大赛组织委员会为本赛事的最高管理机构，由全国各高校的相关专家组成。大赛组织委员会秘书长单位为中国人民大学信息学院区块链实验室，负责大赛组委会的日常工作。

五、 大赛愿景

全国大学生“区块链+”应用大赛的期望是培养创新人才，推动区块链技术的应用与发展，促进学术与产业的合作与交流，并提高公众对区块链技术的认知与理解。希望通过这样的竞赛平台，激发年轻人的创新潜能，为区块链行业的未来发展注入新的活力。在各高校的共同努力之下，实现统筹职业教育、高等教育、继续教育协同创新，把这一赛事发展成为全国高校有影响力的赛事之一。



全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会

第 2 章

大赛章程

全国大学生“区块链+”应用大赛是全国面向研究生、本科生、专科生的职普融通的专项赛事。作为一项具有创新性和专业性的赛事，不仅鼓励和促进了区块链技术在高等教育领域的应用与实践，而且为全国范围内的研究生、本科生及专科生提供了一个独特的舞台。在这个平台上，学生能够充分展示自己在区块链技术领域内的应用创新能力，通过实际操作和竞技挑战，提升个人的技术水平和解决问题的能力。

该大赛通过设计多样化的赛题和任务，激发了学生们对于区块链技术的热情，引导他们探索区块链在不同行业中的应用前景。同时，大赛还为参赛者提供了与企业界、学术界专家交流的机会，拓宽了学生的视野，增强了实战经验，有助于学生们在未来的职业生涯中站在科技前沿。

此外，随着区块链技术的快速发展和广泛应用，这样的赛事也起到了桥梁作用，连接教育与产业，促进产教融合，为我国区块链技术人才的培养和技术创新注入了新的活力。全国大学生“区块链+”应用大赛，不仅是一场技术的竞赛，更是一次关于未来、关于梦想的启航。

2.1 总则

第 1 条 大赛是在国家现行宪法、法律、法规规范下的面向全国高校在校研究生、本科生、专科生的非营利性、公益性、科技型的群众活动。

第 2 条 大赛目的。

- 技术普及与教育：通过竞赛形式，普及区块链技术的知识，提升大学生对区块链技术的理解和应用能力，促进区块链技术教育的发展。
- 创新与实践：激励大学生进行技术创新和实践操作，解决实际问题，推动区块链技术的创新应用。
- 才能发掘与培养：为大学生提供展示自我、锻炼能力的平台，发掘和培养具有专业技术水平和创新潜力的区块链技术人才。
- 交流与合作：建立学生与企业界、学术界的交流桥梁，鼓励跨界合作，为学生提供更多学习资源和职业发展的机会。
- 产教融合：促进高校与企业的合作，推动产教融合发展，使教育内容和企业需求更好地结合，提高教育的针对性和实效性。
- 就业与创业：帮助学生了解行业需求，增加就业竞争力，同时激发创业精神，为有志于创新、创业的学生提供灵感和经验。

总的来说，全国大学生“区块链+”应用大赛旨在通过竞赛和实践活动，推动区块链技术在高等教育中的传播和应用，同时为社会培养高素质的区块链技术人才，促进该领域的健康发展和技术创新。

2.2 组织机构

第 3 条 大赛由全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会(以下简称“大赛组委会”)主办。大赛组委会是大赛的最高组织机构，大赛组委会由高校相关人员、政府相关部门、承办单位相关负责人等组成。

第 4 条 大赛由全国高校(或与所在地方政府，或与省级高校计算机学会，或与省级高校计算机教育研究会，或与企业，或与行业相关单位等共同)承办，专家指导，学生参与，相关部门支持。

大赛组委会下设 3 个工作委员会和秘书处。

委员会包括：评审委员会、技术保障委员会、命题委员会。

1. 大赛组委会下属机构由大赛组委会负责筹建，其挂靠高校有责任在经费等方面对相应机构给予必要的支持。
2. 大赛组委会秘书长主管秘书处，秘书处具体负责大赛组委会日常工作。

第5条 大赛组委会各工作委员会和秘书处分别负责大赛对象确定、国赛决赛承办点落实、赛题拟定、报名发动、评委聘请、作品评比、证书印制、颁奖仪式举办、参赛人员食宿服务及其他与赛事相关的所有工作。

大赛组委会下属各工作委员会做出的决定，需经大赛组委会批准才能向大赛全体对象发布和实施。

2.3 大赛形式与规则

第6条 大赛每年度为一次比赛周期，分初评和复评（决赛）两个阶段，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。决赛线上举行，按规定时间现场完成赛题，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。本赛事不向参赛队收取报名费。

第7条 参赛作品的知识产权归参赛团队所有，大赛主办方有权将参赛作品、作品相关、参赛团队信息用于宣传品、相关出版物、指定及授权媒体发布、官方网站浏览及下载、展览（含巡展）。

第8条 参赛对象

1. 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。
2. 大赛只接受以学校为单位组队参赛。每校参赛作品不能多于10件。每支参赛队不多于2名指导教师，参赛学生人数1-5人。进入现场决赛的每支参赛队需有1至2名指导教师，每支参赛队人数不能多于作品创作人数。
3. 参赛院校应安排有关职能部门负责参赛作品的组织、纪律监督以及内容审核等工作，保证本校竞赛作品的规范性。进入现场决赛的参赛队应安排1名领队参与，负责管理本校参赛学生的安全事宜。

第9条 参赛作品要求

总原则：符合国家宪法和相关法律法规，符合公共道德价值、行业规范等要求。

1. 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。
 - (1) 参与创意赛道的作品，旨在鼓励参赛者基于区块链技术提出创新应用方案，需提交完整的创意提案书，以展现区块链技术的潜在价值和优势。提交完整的作品创意书（附件1：项目创意书模板）、承诺书（附件3：承诺书）；
 - (2) 参与技术赛道的作品，需聚焦于解决区块链技术面临的挑战，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（附件2：设计文档模板）、演示视频、源代码，承诺书（附件3：承诺书）等。
 - (3) 参与应用赛道的作品，分为自主命题与官方命题两种形式。自主命题作品需围绕智能合约技术，提交设计文档、演示视频和源代码；官方命题作品则要求在网易链平台（<https://qklds.8.163.com/>）提交，并在报名系统提供展示链接。作品类别不限，包括但不限于数字艺术、数字IP、社交应用、数字音乐与音频等。提交完整的设计文档（附件2：设计文档

模板)、演示视频、源代码,承诺书(附件3:承诺书)等。

(4) 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。

各赛道的具体提交要求参照附件4“作品提交要求”。

2. 参赛作品须基于智能合约并充分展示在产业应用场景中采用区块链技术的必要性和创新性,赋能社会和经济发展的价值效益,并体现出所实施技术的难度。项目应用可部署在大赛组委会官方提供的区块链底层技术平台上。
3. 必须是在本届大赛时间范围内(2023年10月1日—2024年9月20日)制作完成的原创作品。不在本届大赛时间范围内制作完成的作品,不得参加本届竞赛。作品不得抄袭,不得由他人代做。作品完成者与参赛作者必须一致,作品完成者人数必须满足参赛作品人数要求。
4. 应用方向:涵盖技术开发应用、金融应用、艺术应用、AIGC、农业应用、法律应用、管理应用及区块链其他应用;涉及公益、消费、物流、医疗、养老、教育、政务、游戏、社交、交通出行、商品溯源、实物资产、版权等领域,实际场景不限制。
5. 参赛队伍应保证作品的原创性,不得违反法律法规,不得侵犯第三方知识产权或者其他权利。违者一经发现查实,将取消其参赛资格,并收回其已取得的大赛奖项和相关荣誉。
6. 鉴于目前国家监管政策要求,参赛作品不与ICO和虚拟货币关联。
7. 违规作品处理:违规作品的处理规定参见第5章。其他异议作品的处理细则,详见大赛官网规定。

2.4 评奖办法

第10条 评比规则

1. 大赛组委会评比委员会本着公益、公开、公平、公正的原则组织评审参赛作品。
2. 参赛作品以学校为单位提交,大赛组委会组织专家组对参赛作品进行初评,确定进入决赛的作品后,公布进入决赛作品的名单。
3. 入围决赛的作品将在每年10月份集中在指定时间参加线上决赛。
 - (1) 线上决赛包括作品展示与说明、作品答辩、专家评审、作品点评、作品路演等环节。
 - (2) 在竞赛过程中,参赛队如有违规或扰乱赛场秩序等行为,视情节轻重予以处理。情节严重者取消竞赛资格。

第11条 大赛名次及奖项

入围决赛的作品评奖比例,按照实际到场的参赛合格作品数量进行评比,一等奖不超过5%,二等奖不超过30%,三等奖不超过50%,其余合规参赛作品为优胜奖。参赛作品如有严重违规情形,不予颁发任何奖励。

大赛将会对部分一等奖的作品进行创新孵化。最终解释权归大赛组委会所有。

第 3 章

大赛组委会

2024 年大赛组委会基本构架如下

3.1 组委会主任

杨小平（中国人民大学）

3.2 组委会执行主任

尤晓东（中国人民大学）

李骏扬（东南大学）

3.3 组委会副主任

(按姓氏笔画排序)

牛东来（首都经济贸易大学）

申林（上海师范大学）

米高峰（陕西科技大学）

安淑梅（锐捷大学）

杨勇（安徽大学）

郑骏（华东师范大学）

姚琳（北京科技大学）

黄卫祖（暨南大学）

梁循（中国人民大学）

曹淑艳（对外经济贸易大学）

詹国华（杭州师范大学）

解鹏（团中央中国青年创业导师）

霍楷（东北大学）

3.4 组委会常务委员

(按姓氏笔画排序，未含主任、副主任)

马利（南京信息工程大学）

王元亮（云南财经大学）

王晓慧（北京科技大学）

刘敏昆（云南师范大学）

李怀强（河南财经政法大学）

杨柏林（浙江工商大学）

张光帅（山东工艺美术学院）

郑宇（南京医科大学）

高博（福建农林大学）

彭小宁（怀化学院）

褚宁琳（南京艺术学院）

谭开界（山东艺术学院）

3.5 组委会秘书长

周小明（中国人民大学）

3.6 组委会副秘书长

赵琦（区块链联盟）

牟堂娟（山东工艺美术学院）

3.7 组委会主要下属机构

大赛组委会下设3个委员会和秘书处

（一）评审委员会

秘书长：

郑骏（华东师范大学）

副秘书长：

何俊（福州大学），舒坚（安徽大学），叶锡君（南京农业大学）

黄建忠（武汉大学），陈伟（东南大学）

（二）命题委员会

秘书长：

黄卫祖（暨南大学）

副秘书长

彭德巍（武汉理工大学），杨勇（安徽大学），梁广俊（江苏警官学院）

严宝平（南京艺术学院），李悦（东华大学）

（三）技术保障委员会

秘书长

周小明（中国人民大学）

副秘书长

赵琦（区块链联盟），张宏伟（区块链联盟），杨东（厦门理工学院）

王翔（华中师范大学），贾志宏（江苏大学）

秘书处：大赛组织委员会秘书长单位为中国人民大学信息学院区块链实验室，负责大赛组委会的日常工作。

第 4 章

大赛内容

随着区块链技术的不断发展与成熟，它已经超越了最初的金融领域应用，逐步渗透到各行各业，特别是在我国区块链技术被视为革新传统行业、促进产业升级的重要推动力。全国大学生“区块链+”应用大赛正是为了激发青年学生的创新意识、实践能力以及团队协作精神，同时培养他们结合专业知识与区块链技术解决实际问题的能力。本内容从专业应用的角度出发，解析大赛的分类及相应的内容要求。

本赛事涵盖技术开发应用、金融应用、艺术应用、AIGC、农业应用、法律应用、管理应用及区块链其他应用；涉及公益、消费、物流、医疗、养老、教育、政务、游戏、社交、交通出行、商品溯源、实物资产、版权等领域，实际场景不限制。

4.1 应用领域

- 金融科技类：**这一类别聚焦于金融行业中的区块链技术应用，如提高信贷流程的效率、增强支付系统的安全性、改善金融审计过程以及优化 KYC 流程。参赛项目应针对提升金融业务处理速度、保障交易安全性和增强服务透明度提出基于区块链的创新方案，并考虑这些解决方案如何实现商业化和持续运营。
- 供应链与物流：**在这一类别中，区块链技术应用用于增强供应链管理的可追溯性、透明性和安全性。项目应专注于如何利用区块链技术解决供应链中的信息不对称、信任缺失及协同效率低下的问题，并具体阐述技术实施的细节和预期效果。
- 知识产权与版权保护：**此类应用专注于使用区块链技术来确保知识产权的保护，涵盖艺术、音乐、文学和影视作品的版权登记、追踪和交易。参赛项目需提出基于区块链的解决方案，应对版权确权、侵权监测和权益交易等挑战，并探讨其商业模式和市场潜力。
- 物联网与智能制造：**该分类探索区块链技术在物联网领域的应用，如设备身份验证、数据安全共享、智能制造等方面。项目应着眼于物联网环境中设备互信及数据安全传输的挑战，并提出如何利用区块链技术实现这些目标的具体方法。
- 医疗健康数据管理：**在此领域中，区块链技术被用于加强医疗数据的安全性、隐私性以及跨机构的数据共享。参赛团队应当提出基于区块链的解决方案，关注病患隐私保护、电子健康记录的安全存储和药品追溯等问题，并展开具体的实施策略和效益分析。
- 公共服务与治理：**此部分着重于区块链技术在公共管理和服务领域的应用，比如政务透明化、公益项目的跟踪与监管、公民参与度的提升等。参赛项目需提出能够改善公共服务质量和政府治理效率的区块链方案，并论述其对社会福祉的潜在贡献。
- 社交网络与内容创作：**这一分类研究区块链技术在社交媒体和内容产业中的应用前景，包括内容创作者的权益保护、用户数据所有权及社区治理机制等。项目应着眼于现有社交媒体平台中的信息真实性和用户权益问题，并提出基于区块链的创新解决方案及其对行业的长远影响。
- 教育与培训：**此分类探讨区块链技术在教育行业的应用，如证书验证、学习成果记录、教育资源的分发和访问等。项目应深入分析如何利用区块链技术提高教育质量、确保教育公正以及增进学习资源的可获取性，并讨论实施方案的可行性和预期效果。

9. 能源管理：这一分类专注于区块链技术在能源行业的应用，尤其关注新能源（如太阳能、风能）的供应链追踪、能源交易和分布式能源资源管理。项目应详细阐述如何通过区块链技术优化能源交易、提升能源分配效率和促进可持续能源发展的策略和优势。

10. 城市规划与智慧城市：该分类关注区块链技术在城市规划和智慧城市建设中的应用，包含土地登记、房产管理、交通流量监控和城市基础设施建设等方面。项目应具体探索如何运用区块链技术提高城市治理水平和居民生活质量，并分析相关解决方案的经济和社会效应。

11. 农业科技：这一分类研究区块链技术在农业领域的潜力，涉及农产品溯源、土地流转管理、农业保险和供应链金融等方面。项目应着眼于农业的可持续发展和技术现代化，提出基于区块链的应用方案，并探讨其对农业生产和市场的影响。

12. 旅游与酒店管理：此分类探讨如何将区块链技术应用于旅游业和酒店业，包括旅游积分兑换、评论和评分系统的公信力、预订和支付流程的改进等。项目应具体展示如何通过区块链技术提升旅客体验和行业运营效率，并评估潜在的市场机会和挑战。

13. 数字媒体艺术：此新分类探索数字艺术和媒体领域中区块链技术的应用，重点关注艺术品的数字化认证、分销及交易，以及通过区块链实现的版权保护和收益分配新模式。项目应详述如何利用区块链技术改变当前数字媒体产业的运作方式，并预测其对艺术家和消费者的影响。

14. 音乐：此新分类专注于音乐行业中区块链技术的应用，涉及音乐作品的版权管理、版税分配、音乐发行和消费者购买机制等。利用区块链技术的特性，项目旨在提高音乐产业的透明度，保护艺术家利益，并促进音乐的合法消费和分享。参赛团队应深度分析现有音乐产业的业务模式，并基于区块链技术提出具有颠覆性的解决方案。

4.2 大赛内容

1. 技术能力：参赛者需要具备扎实的区块链基础知识，掌握智能合约编写、加密算法、共识机制等关键技术，并能熟练使用相关开发工具和平台。

2. 业务理解与整合：团队应该深入分析选定领域的业务需求，识别核心问题，并提出基于区块链的创新解决方案，同时考量其商业可行性和长期可持续性。

3. 团队合作与项目管理：强调团队内部成员间的有效沟通与分工协作，以及项目进度的合理规划和控制，确保按期完成项目目标。

4. 商业策划与模型构建：要求参赛者有能力制定周全的商业计划，包括市场定位、盈利模式、风险评估等，明确项目的商业价值和潜力。

5. 跨学科融合与创新：鼓励参赛者结合自己的专业背景知识，跨界整合其他学科的理论和方法，以推动区块链技术在特定领域的应用突破。

6. 用户体验与界面设计：注重设计的人性化，确保所开发的区块链应用系统界面友好、易于操作，能为用户提供优质的体验。

7. 法律伦理与社会责任：参赛项目必须遵守相关法律法规，重视个人隐私和数据保护，确保方案的实施符合伦理标准并承担相应的社会责任。

第 5 章

违规作品处理

为了确保大赛的公平性和专业性，大赛组委会将设立专门的专家团队对提交的作品进行审核。以下情况将被视为违规，并受到相应的处理：

- 抄袭：**若作品存在明显抄袭他人创意、代码、文档或任何已发表材料的行为，该作品将被取消参赛资格，并可能导致参赛者在未来的比赛中被禁赛。
- 不符合主题：**如果作品与大赛规定的主题和要求不符，或未能在规定时间内完成指定任务，组委会将通知参赛队伍进行修改或直接取消其参赛资格。
- 违反规则：**任何违反大赛官方规定的行为，如提交不完整的作品、破坏大赛流程、不正当竞争等，都将根据情节严重性受到警告、扣分或取消资格的处理。
- 法律问题：**若作品涉及侵犯知识产权、违反隐私保护法规或其他法律问题，该作品将被立即取消资格，并由参赛者承担相应的法律责任。
- 道德伦理问题：**大赛强调创新应遵循社会伦理和道德标准，参赛作品除不能违法违规外，还应遵循公序良俗。

对于违规作品，大赛组委会将保留公示处理结果的权利，以起到警示和教育的作用。同时，鼓励所有参赛者秉持诚信原则，公平竞争。大赛组委会可以制定相应规则来应对其他违法违规行为。

第 6 章

作品评比规范

为了确保大赛评选的公正性、透明性和专业性，大赛评比规范如下：

1. 评审委员会组成：评审专家组由区块链技术专家、高校教师、学术顾问和资深企业家等组成。
2. 评分标准：每项作品将基于其创新性、技术实现、商业潜力、用户体验和社会影响等维度进行评分。
3. 评审流程：评审将分为初评和复评（决赛）两个阶段。
4. 公开透明：大赛将公示评审结果。
5. 原创性验证：所有参赛作品均应通过原创性验证。
6. 参赛者答辩：在复评阶段，可能需要参赛队伍进行现场或线上答辩，以便评委更全面地了解作品创作的设计理念和技术细节。
7. 权利声明：参赛者需在提交作品时签署权利声明，确认作品的原创性及同意大赛组委会在宣传中使用其作品信息。
8. 异议处理：若参赛者对评审结果有异议，可在限定时间内提出书面申诉，大赛组委会将设立专家组进行核查。

参赛作品的评分原则具体如下：

1. 技术能力与创新性（共 40 分）
 - (1) 区块链技术的理解和应用（15 分）
 - (2) 解决方案的创新性和原创性（10 分）
 - (3) 技术实现的难度和复杂性（10 分）
 - (4) 系统的稳定性和可扩展性（5 分）
2. 商业模式与市场潜力（共 25 分）
 - (1) 商业计划的完整性和可行性（10 分）
 - (2) 市场分析的深度和准确性（5 分）
 - (3) 盈利模式和收益预测的合理性（5 分）
 - (4) 市场竞争力和潜在用户基础（5 分）
3. 用户体验与界面设计（共 15 分）
 - (1) 应用界面的友好性和直观性（5 分）
 - (2) 用户交互流程的合理性和流畅性（5 分）
 - (3) 设计的创新性和美观性（5 分）

4. 社会影响与伦理责任（共 10 分）

(1) 项目对社会问题的解决或改善作用（5 分）

(2) 遵循伦理和法律标准的严格性（3 分）

(3) 个人隐私保护和数据安全的措施（2 分）

5. 团队协作与项目管理（共 10 分）

(1) 团队成员间的分工协作和沟通效率（5 分）

(2) 项目进度管理和按时完成的能力（5 分）

每个参赛作品都将基于上述五个维度进行评分，最终得分为各维度分数的总和。评审专家组将根据作品的实际表现给予相应分数，并可根据作品的整体质量对得分进行适当调整。所有评分过程将遵循严格的评审规范，确保评分的准确性和公正性。

附件 1：项目创意书

项目创意书模版

- 项目名称:
- 日期:
- 学校名称:
- 作者/团队名称:
- 指导老师:
- 联系信息:

目录

- 自动更新的目录列表

摘要

- 项目简介
- 项目的目标和目的
- 需要解决的问题
- 项目特点
- 简短的市场分析或背景信息

一、项目背景

- 行业背景
- 市场需求分析
- 现存问题描述
- 机会识别

二、项目描述

- 产品或服务的功能
- 技术说明
- 创新点
- 用户体验

三、应用前景分析

- 目标市场定义
- 市场规模估计
- 竞争分析
- 市场趋势和预测
- 客户细分

四、商业模式

- 价值主张
- 收入来源
- 成本结构
- 利润预测

五、营销策略

- 定位策略
- 推广计划
- 销售渠道
- 营收规模预测

六、团队和管理结构

- 团队成员介绍
- 角色与职责
- 顾问和合作伙伴

附录

- 任何支持性文件或额外数据
- 详细的市场研究报告
- 技术蓝图或产品设计图
- 法律文件或许可证书

附件 2：设计文档

全国大学生“区块链+”应用大赛

设计与开发文档

作品编号：_____

作品名称：_____

作者：_____

填写日期：_____

第一章 需求分析

【填写说明：本部分内容建议不超过 1000 字，以 300 字以内为宜，简要说明为什么开发本作品，是否存在竞品，对标什么作品以及面向的用户、主要功能、主要性能等。如果存在竞品，建议有竞品分析表格，从多个维度分析本作品与竞品作品比较】

第二章 概要设计

【填写说明：将需求分析结果分解成功能模块以及模块的层次结构、调用关系、模块间接口以及人机界面等，建议用图体现内容，不宜全文字描述。建议图文总体不超过 A4 纸两页，以 1 页为宜。】

第三章 详细设计

【填写说明：包括但不限于：链基础环境、界面设计、数据库设计(如果有)。界面设计建议用作品实际界面，建议包括典型使用流程；数据库设计建议用表格、ER 图或 UML 方式，说明文字简明扼要，违背范式的设计建议请说明理由；为关键技术、技术创新等。本部分不宜大篇幅铺陈，

建议突出重点痛点难点特点。】

第四章 测试报告

【填写说明：包括测试报告和技术指标。为了保证作品质量，建议多进行测试，并将测试用例、测试过程、测试结果、修正过程或结果形成文档，也可以将本标题修改为主要测试，撰写主要测试过程结果及其修正；根据测试结果，形成多维度技术指标，包括：运行速度、安全性、扩展性、部署方便性和可用性等。本部分简要说明即可，减少常识性内容。】

第五章 安装及使用

【填写说明：简要说明链基础环境、安装过程、主要流程等。建议包含默认安装和典型使用流程。】

第六章 项目总结

【填写说明：作品制作开发过程中的一些感悟和后续升级等，如：项目协调、任务分解、克服的困难、水平提升、升级演进、商业推广等诸方面。建议部分篇幅不超过 A4 纸 1 页。】

参考文献

【请按照标准参考文件格式填写】

全国大学生“区块链+”应用大赛

参赛作品提交要求

类别	描述
文档	<p>说明文档：提交“全国大学生“区块链+”应用大赛作品信息摘要”、“全国大学生“区块链+”应用大赛作品设计和开发文档”的 PDF 版本。</p> <p>演示文档：提交现场演示 PPT 文档，并同时提交其转换为 PDF 版本。</p> <p>答辩视频：提交答辩视频，时长不超过 5 分钟，格式为 MP4，建议不高于全高清标准，体积不超过 200MB，画面清晰、声音稳定。</p>
素材 源码	<p>源代码：作品团队开发产生的全部源代码，不包括开发工具、开源软件源、公共类库等代码。根据文档能产生完全一样的安装包。</p> <p>代表性素材：制作作品时使用的代表性素材，如图片、视频、音乐等素材。该部分内容若超过 10 个文件，必须进行压缩，并按照“作品编号-素材源码”的格式命名主文件名。为方便网络传输和评审，所有的素材、源码文件总体不得超过 1GB (以 500MB 以内为宜)，若素材较多，可截取代表性文件或片段。视频类可采用转码压缩方式缩小体积。</p>
作品	<p>安装包：能安装运行的软件：</p>
其他	<p>所有文件按照大赛管理系统中的相关要求分类存放，存放文档的文件夹必须在其下建立 readme.txt 文件，其内容为：简要说明本文件夹作用， 以及对各文件的描述。</p>

附件 3: 承诺书

全国大学生“区块链+”应用大赛参赛作品 著作权授权申明

作品名称《 》及其附件,是我团队在“2024年(第1届)全国大学生“区块链+”应用大赛”的参赛作品,本团队对其拥有完全的和独立的知识产权。本团队同意全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会将上述作品及本团队撰写的相关说明文字收录到全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会编写的《2024年(第1届)全国大学生“区块链+”应用大赛参赛指南》(暂定名)和其他相关作品中,以纸介质出版物、电子出版物或网络出版物的形式予以出版发行,且全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会无需向本人支付任何费用。

授权人(参赛团队全体成员)签字:

署名: 学校

..... 学院

..... 专业

2024年 月 日

附件 4：作品提交要求

第一类：创意组

如果您的作品编号：2024123456

2024123456-作品主文件夹

├── 项目创意书与承诺书

第二类：技术组

如果您的作品编号：2024123456

2024123456-作品文件夹

├── 作品代码文件夹：2024123456-01 素材与源码

├── 作品文档文件夹：2024123456-02 设计文档，承诺书

└── 作品演示文件夹：2024123456-03 作品演示视频

第三类：应用组-自主命题

如果您的作品编号：2024123456

2024123456-作品主文件夹

├── 作品代码文件夹：2024123456-01 素材与源码

├── 作品文档文件夹：2024123456-02 设计与开发文档，承诺书

└── 作品演示文件夹：2024123456-03 作品演示视频

应用组-官方命题

如果您的作品编号：2024123456

2024123456-作品主文件夹

├── 作品代码文件夹：2024123456-01 素材与源码

├── 作品文档文件夹：2024123456-02 设计与开发文档，承诺书

└── 作品演示文件夹：2024123456-03 作品演示视频

全国大学生区块链+应用大赛应用赛道-官方命题提交作品文件要求

	作品文件	源文件或代码文件夹	作品说明文档文件夹	演示（汇报）文件夹
数字绘画	<p>内容：系列主题一致的绘画作品，数量 3-5 幅，JPG 格式，分辨率为横版 1920*1080 或竖版 1080*1920，300DPI，RGB 模式。</p> <p>大小：以压缩包方式存储，50M 以内。</p> <p>特殊要求：本大赛使用区块链技术为数字绘画进行存证确权，每部作品须提交一幅无版权争议的封面图片，分辨率为横版 1080*1080 或 1080*720，720DPI，格式为 jpeg、jpg、png、bmp，大小 10m 以内。</p>	<p>内容：绘制工具所对应的源文件。</p> <p>格式：psd、ai、procreate 等格式文件，或 6-10 幅软件界面截图（JPG 格式）。</p> <p>大小：总文件不大于 1G。</p> <p>若有引用的第三方素材，需单独打包素材文件，压缩包需控制在 500M 以内（素材文件可以做适当的品质压缩）。</p>	<p>内容：作品设计思路、技术路线等。</p> <p>格式：doc、docx 或 PDF。</p> <p>大小：文件不大于 100MB。</p>	<p>内容：作品答辩 PPT，对作品的特色、亮点、创意思路、创作历程等做清晰陈述。</p> <p>格式：PPT、PPTX 或 PDF。</p> <p>大小：文件不大于 100MB，页面内容控制在 10 分以内的汇报体量。</p>
数字 IP	<p>内容：单个 IP 形象的多角度展示，或多个 IP 形象（同主题）的展示，数量 3-5 幅，JPG 格式，分辨率为横版 1920*1080 或竖版 1080*1920，300DPI，RGB 模式。</p> <p>大小：以压缩包方式存储，50M 以内。</p> <p>特殊要求：本大赛使用区块链技术为数字 IP 进行存证确权，每部分作品须提交一幅无版权争议的封面图片，分辨率为横版 1080*1080 或 1080*720，720DPI，格式为 jpeg、jpg、png、bmp，大小 10m 以内。</p>	<p>内容：绘制工具所对应的源文件。</p> <p>格式：psd、ai、procreate 等格式文件，或 6-10 幅软件界面截图（JPG 格式）。</p> <p>大小：总文件不大于 1G。</p> <p>若有引用的第三方素材，需单独打包素材文件，压缩包需控制在 500M 以内（素材文件可以做适当的品质压缩）。</p>	<p>内容：作品设计思路、技术路线等。</p> <p>格式：doc、docx 或 PDF。</p> <p>大小：文件不大于 100MB。</p>	<p>内容：作品答辩 PPT，对作品的特色、亮点、创意思路、创作历程等做清晰陈述。</p> <p>格式：PPT、PPTX 或 PDF。</p> <p>大小：文件不大于 100MB，页面内容控制在 10 分以内的汇报体量。</p>
社交形象	<p>内容：同一主题或同一角色相对应的 ICON 形象设计，成品 10-16 件，单独存放，分辨率为 300*300，72DPI，RGB 模式。</p> <p>大小：以压缩包方式存储，50M 以内。</p> <p>特殊要求：本大赛使用区块链技术为社交形象进行存证确权，每部分作品须提交一幅无版权争议的封面图片，分辨率为横版 1080*1080 或 1080*720，720DPI，格式为 jpeg、jpg、png、bmp，大小 10m 以内。</p>	<p>内容：绘制工具所对应的源文件。</p> <p>格式：psd、ai、procreate 等格式文件，或 16-20 幅软件界面截图（JPG 格式）。</p> <p>大小：总文件不大于 1G。</p> <p>若有引用的第三方素材，需单独打包素材文件，压缩包需控制在 500M 以内（素材文件可以做适当的品质压缩）。</p>	<p>内容：作品设计思路、技术路线等。</p> <p>格式：doc、docx 或 PDF。</p> <p>大小：文件不大于 100MB。</p>	<p>内容：作品答辩 PPT，对作品的特色、亮点、创意思路、创作历程等做清晰陈述。</p> <p>格式：PPT、PPTX 或 PDF。</p> <p>大小：文件不大于 100MB，页面内容控制在 10 分以内的汇报体量。</p>
数字音乐	<p>内容：</p> <p>(1) 数字原创音乐 须包含创作、编曲制作、混音三个环节的原创纯数字音乐作品。数量 1 部，时长 8 分钟以内。</p> <p>(2) 数字原创歌曲 须包含作词、作曲、编曲、混音四个环节的原创数字歌曲作品。数量 1 部，时长 5 分钟以内。</p> <p>格式：导出音频为 wav 或 aif 格式，16bit/44kHz 或 24bit/48kHz 立体声文件；以压缩包方式存储，100M 以内。</p> <p>特殊要求：本大赛使用区块链技术为数字音乐作品进行存证确权，每首作品须提交一幅无版权争议的封面图片，分辨率为横版 1080*1080 或 1080*720，72DPI，格式为 jpeg、jpg、png、bmp，大小 10m 以内。</p>	<p>内容：创编制作中制作使用的 DAW 工程源文件、8-10 幅工程界面截图。原创歌曲作品，必须提供声乐部分的乐谱与歌词。</p> <p>大小：总文件不大于 3G。</p> <p>若使用第三方音频素材，需单独打包素材文件并列清单，压缩包需控制在 2G 以内。</p>	<p>内容：作品设计思路、技术路线等。</p> <p>格式：doc、docx 或 PDF。</p> <p>大小：文件不大于 100MB。</p>	<p>内容：作品答辩 PPT，对作品的特色、亮点、创意思路、创作历程等做清晰陈述。</p> <p>格式：PPT、PPTX 或 PDF。</p> <p>大小：文件不大于 100MB，页面内容控制在 10 分以内的汇报体量。</p>