



全国大学生 “区块链+” 应用大赛

参赛手册

2025

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 2025 年（第 2 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 2025 年大赛通知、大赛章程、大赛内容、违规作品处理、作品评比规范、大赛组委会联系方式、参赛附件等内容。

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

2025 年大赛通知

关于举办 2025 年（第 2 届）全国大学生“区块链+” 应用大赛的通知

各相关院校、省（直辖市、自治区）赛区：

为认真贯彻落实党的二十大报告精神，深化教育、科技、人才一体化改革，加快构建支持全面创新的体制机制，推动高校区块链人才培养，为产业的高质量发展提供持续动力，经全国大学生“区块链+”应用大赛组织委员会研究，决定举办 2025 年（第 2 届）全国大学生“区块链+”应用大赛，大赛将在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的指导下进行。

本赛事参赛对象为在校研究生、本科生及高职高专学生，同台竞赛，作品评比方式相同，不收取报名费。每支参赛队由 1-5 名学生组成，可聘请 1-2 名指导教师。每校参赛作品数量不限。

本届赛事分初赛和决赛两个阶段：

（1）即日起至 2025 年 9 月 15 日为初赛阶段：5 月 1 日起大赛官网开放在线报名、提交作品，9 月 15 日前完成线上测评，同时 9 月 15 日截止作品提交，9 月 16 日至 9 月 30 日初赛评审。

（2）2025 年 10 月-11 月为决赛阶段，开展作品决赛评比、奖项公示等工作。

参赛队请及时关注大赛官网通知，按照要求在指定的时间提交作品。

初赛由各赛区自行组织，依据评审结果按比例推荐作品至国赛决赛。决赛由大赛组委会统一组织，采用线上评审方式确定奖项。

本赛事接受的智能合约方包括但不限于网易、新华三、华为、浪潮、蚂蚁数科、易云链等主流平台。

参赛作品分为区块链行业方案、区块链技术、区块链+音乐、区块链+数媒设计四个类别，分类评审，按照类别评定一、二、三等奖。

为进一步提升竞赛质量、促进区块链技术普及及应用，本届赛事将在初赛阶段开展线上测评工作，参赛队可选择参加。测试成绩将作为奖项评定的参考，同等质量、测评成绩高的作品优先评颁较高奖项。

参赛队伍需根据国赛官网发布的竞赛方向自拟赛题。所有参赛作品需符合国家法律法规，并无作弊、抄袭、侵犯他人知识产权等行为。

请各赛区组委会根据大赛通知和章程要求，协助大赛组委会，积极组织学生参赛，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；

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

2025 年 2 月 21 日



第 2 章

大赛章程

全国大学生“区块链+”应用大赛（以下简称“大赛”）是面向研究生、本科生、高职高专学生的本研贯通、职普融通的全全国性专项赛事。作为一项具有创新性和专业性的赛事，愿景是鼓励和促进区块链技术在高等教育领域的应用与实践、为研究生、本科生及高职高专学生提供一个共同参与的平台。通过大赛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，提升个人的技术水平和解决问题的能力。

大赛通过设计多样化的赛题和任务，激发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。

大赛随着区块链技术的快速发展和广泛应用，起到连接教育与产业、促进产教融合的作用，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、高职高专学生的非营利性、公益性、科技型的群众活动。

第 2 条 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。大赛具体目标有：

1. 技术普及与教育：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。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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。
6. 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。

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。

1. 大赛组委会下设 3 个工作委员会和秘书处。工作委员会包括：评审委员会、技术保障委员会、命题委员会。
2. 大赛组委会下属机构由大赛组委会负责筹建，其挂靠高校应在经费等方面对相应机构给予必要的支持。
3. 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确定参赛对象、国赛决赛承办点落实、赛题拟定、宣传推广、报名审核、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（大区赛）和复评（决赛）两个阶段，参赛者须在竞赛平台（www.qklds.com.cn）注册、报名，在规定时间内提交作品，并在线进行区块链知识测试。参赛作品由大赛组委会组织专家组进行审核、初评（大区

赛），确定大区赛获奖名单及推荐国赛复评（决赛）名单，并予以公布。复评（决赛）由大赛组委会组织专家进行会议评定，确定拟授奖名单，公示后颁发获奖证书。本赛事不向参赛队收取报名费。

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. 本赛事参赛对象为在校研究生、本科生及高职高专学生，专业不限。
2. 大赛只接受以学校为单位组队参赛。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真实性、规范性。
3. 每支参赛队不多于 2 名指导教师，参赛学生人数 1-5 人。每校参赛作品数量不限。

第 9 条 参赛作品要求

所有参赛作品须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. 参赛作品分为区块链行业方案、区块链技术、区块链+音乐、区块链+数媒设计四个类别。

（1）本次区块链行业方案征集活动，旨在鼓励参赛者依托区块链技术，提出富有创新性的应用方案。方案可覆盖财经金融、农村农业、智能制造、物流交通、社会治理、教育培训、产权保护等多个行业领域，聚焦区块链在各场景下的实际应用。参赛作品需提交完整的创意提案书，以此充分展现区块链技术的潜在价值与独特优势。

命题形式分为两种：

- 自选命题：参赛者可自行拟定行业应用场景；
- 企业命题：由网易区块链提供（详见附件 6）。

提交材料包括：

- 完整的作品创意书（需按照附件 1《项目创意书模板》填写）；
- 承诺书（附件 3《承诺书》）。

（2）参与区块链技术的作品，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）参与区块链+音乐的作品，聚焦于区块链智能合约技术应用于音乐版权确权与音乐创编制作的技术与艺术面。分为原创数字音乐与歌曲、AI 音乐与歌曲和区块链+音乐素材创作等赛道。第一阶段，所有参赛选手，包括原创与 AI 赛道，必须上传原创音乐素材（不可使用 AI 技术进行创编）。上传数量：最少 1 条，最多 10 条；第二阶段所有原创音乐赛道参赛作品，必须使用至少 1 条，最多 3 条其他选手上传的原创音乐素材作为动机或织体声部，并在文档登记时填写所使用到的“原创音乐素材”哈希值。AI 赛道作品可自主选择是否使用他人的“原创音乐素材”作为创作的音频参考。如使用，请在文档登记填写“原创音乐素材”哈希值。第一阶段上传地址：<https://qklds.8.163.com/>，“链上提交原创音乐素材”，上传格式：WAV 或 AIF 格式，16bit /44.1kHz 或 24bit /48kHz 立体声文件，MIDI Format 1（.MID）文件，并根据网站提示填写相关内容。第二阶段最终作品上传地址：<https://qklds.8.163.com/>，链上发布音乐作品。格式要求：WAV、AIF 格式，16bit /44kHz 或 24bit /48kHz 立体声文件。

（4）参与区块链+数媒设计的作品，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。作品类别为数字绘画创作、IP 形象设计、科普短视频、元宇宙空间与场景设计、数字孪生应用、NET 与数字资产创作。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（或主要设计源文件），承诺书（附件 3：承诺书）等。

（5）各类别作品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(2024 年 10 月 1 日— 2025 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 评比原则和程序。

1. 大赛组委会评审委员会本着公益、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，大赛组委会分大区组织专家对参赛作品进行初评（大区赛），确定大区赛获奖名单及推荐国赛复评（决赛）名单，并予以公布。
3. 入围决赛的作品将在每年 10 月份由大赛组委会组织专家进行会议评定，确定拟授奖名单，公示后正式发布。

第 11 条 大赛名次及奖项。

1. 初赛（大区赛）作品获奖比例原则上为一等奖不超过 10%，二等奖不超过 20%，三等奖不超过 30%。
2. 各大区赛推荐国赛决赛作品数量由大赛组委会统筹决定。
3. 入围决赛的作品评奖比例原则为一等奖不超过 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。
4. 大赛将会对部分一等奖的作品进行创新孵化。

第 12 条 最终解释权归大赛组委会所有。

第 3 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

1. 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。

2. 供应链与物流：在这一类别中，区块链技术应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。

3. 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。

4. 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。

5. 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。

6. 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。

7. 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。

8. 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市场潜力。

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 4 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：

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. 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。
5. 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 5 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. 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。
7. 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。

参赛作品的评审标准可参见附件 5。

第 6 章

大赛组委会联系方式

赛区设置	联系人	联系人所属院校
华北赛区	周老师 13611113305	中国人民大学
北京、天津、山东、河北、内蒙古省份高校	王老师	北京科技大学
	牟老师	山东工艺美术学院
	肖老师	河北大学
东北赛区	霍老师 13998261361	东北大学
黑龙江、辽宁、吉林省份高校	王老师	吉林大学
	张老师	沈阳航空航天大学
华东赛区	贾老师 13775552323	江苏大学
上海、江苏、安徽、浙江省份高校	陈老师	东南大学
	严老师	南京艺术学院
	郑老师	南京医科大学
	李老师	东华大学
	杨老师	安徽大学
华中赛区	彭老师 18971201441	武汉理工大学
湖北、湖南、河南、陕西、山西省份高校	黄老师	武汉大学
	王老师	华中师范大学
	王老师	长沙师范学院
	李老师	河南财经政法大学
	米老师	陕西科技大学
华南赛区	邹老师 13620370669	广东开放大学
广东、福建、海南、广西、江西、香港、澳门、台湾省份高校及海外高校	何老师	福州大学
	李老师	广东外语外贸大学
	邓老师	海南大学
西南赛区	刘老师 13668020601	重庆大学
重庆、贵州、四川、西藏、云南省份高校	王老师	云南财经大学
	杨老师	成都理工大学
	胡老师	贵州师范大学
西北赛区	候老师 13663673657	新疆科技学院
新疆、青海、宁夏、甘肃省份高校	石老师	青海大学
	张老师	兰州大学

大赛秘书处联系方式：

北京市海淀区中关村大街 59 号中国人民大学理工配楼

邮 箱：xming@ruc.edu.cn

联系电话：010-83869151

周老师 13611113305

牟老师 18663770916

赵老师 13918164536

张老师 18611915985

王老师 18186166081

尚老师 18792765822

高老师 15957887665

曹老师 13808380016

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】

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“2025 年（第 2 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《2025 年（第 2 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

2025 年 月 日

附件 4：作品提交要求

所有参赛队、所有类别都需要通过 <https://ww.qklds.com.cn/> 报名系统创建作品，并填写作品相关信息， 区块链+音乐、区块链+数媒设计两个类别还需要在 <https://qklds.8.163.com> 大赛链平台上发布作品，并将发布作品的展示链接（例 <https://qklds.8.163.com/detail?id=472&type=home>）粘贴在报名系统创建的作品的编辑-链接信息的作品部署链接中，方便各赛区评审作品。

第一类：区块链行业方案

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：区块链技术，区块链+数字媒体，区块链+应用

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

附件 5：大赛作品评审标准及说明

区块链行业方案作品评审标准（修订版）

否决指标		指标说明
参赛作品选题		作品选题存在政治意识形态问题，违反宪法和法律法规，不符合比赛精神等情况。
参赛作品内容		存在地图使用不正确等违反基本规范的情况；作品使用的素材、资料和数据存在涉嫌抄袭或虚假伪造或来源不当行为；不在参赛时间段内设计的作品；包含其他大赛标识的作品。
参赛作品版权		作品存在违反知识产权法等法律法规的侵权行为。
一级指标	二级指标	指标说明
作品选题与定位 （10%）	选题主题	鲜明突出、立意新颖、具有针对性。
	选题定位	符合“社会主义核心价值观”导向，具有较强的应用价值或研究意义；有明确的行业应用场景、项目定位和目标用户。
设计完成与呈现 （50%）	创新能力	体现区块链技术行业应用的新领域、新方法、新途径。
	技术能力	体现特定应用场景下（包括以下，但不限于）的功能需求分析、功能模块设计、系统架构图、界面及交互性、测试与分析等。
	区块链技术应用运用	体现区块链技术应用（包括以下，但不限于）的智能合约、加密算法、数字签名、共识机制等。
	成果展示	作品在行业应用中的前景及相关的创新性实际成效（如作品开发过程中形成的相关知识产权、第三方测试报告或应用证明、利用区块链技术形成的成果确权及交易等）。
技术规范 文档情况 （10%）	技术规范	作品的设计和实现应符合相应技术规范和标准；关键技术明晰，技术方案完整；项目材料和佐证材料完整规范。
	设计文档	设计过程完整，文件符合命名和格式规范；符合相关版权法规；有使用说明或设计说明；大赛作品信息概要表信息表达得当。
作品展示（15%）	作品展示	行业方案作品要求可展示作品创意、方案设计、实现过程及成效的汇报或演示材料，如可体现作品创意、成效的视频、PPT 等。
	团队协作	团队分工合理，能够体现团队协作性和合作能力。
价值前景 （15%）	应用价值	作品具有较好的行业应用前景和可行性；体现一定的商业价值，解决用户或行业痛点。
	社会价值	作品具备一定的社会意义，能够解决部分民生问题；提倡体现多学科交叉、产学研技术成果转化落地。
总计 100%		

区块链行业方案作品参赛类别说明（修订版）

大类	小类	类别说明
区块链行业方案	自选命题	参赛者自拟行业应用场景。
	企业命题	参赛者根据组委会发布行业应用命题。

区块链技术设计作品评审标准（修订版）

否决指标		指标说明
参赛作品选题		作品选题存在政治意识形态问题，违反宪法和法律法规，不符合比赛精神等情况。
参赛作品内容		存在地图使用不正确等违反基本规范的情况；作品使用的素材、资料和数据存在涉嫌抄袭或虚假伪造或来源不当行为；不在参赛时间段内设计的作品；包含其他大赛标识的作品。
参赛作品版权		作品存在违反知识产权法等法律法规的侵权行为。
一级指标	二级指标	指标说明
作品选题与定位 （10%）	选题主题	鲜明突出、立意新颖、具有针对性。
	选题定位	符合“科技为人”导向，具有较强的应用价值或研究意义；有明确的项目定位、目标用户和应用场景。
设计完成与呈现 （50%）	创新能力	创新的区块链应用设计与实现；创新的区块链技术；创新的区块链安全机制；创新的区块链与其他技术融合；自主设计工作量大。
	区块链技术应用	调研材料翔实、分析充分；区块链应用创新和实现又实际意义和需求。区块链技术技术创新有理论和科学依据；技术应用创新必须有智能合约代码，表达准确有效；创新成果展示完整，没有遗漏或缺失关键信息和数据。
	设计要求	应用创新要根据软件工程要求进行系统详细设计：功能模块图、系统架构图、流程图、数据交互等。技术创新需要有详细的算法、技术、机制的创新设计图和科学实验或者数学逻辑推理
	创新成果展示	区块链应用技术作品需要有良好的界面和人机交互作品，必须有智能合约代码。技术创新需要有科学实验数据和技术创新详细细节，设计图，原理图或者第三方应用报告等
技术规范文档情况 （10%）	技术应用	计算机技术运用合理、实现难度高；技术自主实现占比大，软件综合能力强；技术使用得当，文件方便传输、存储。
	技术规范	作品的设计和实现应符合相应技术规范和标准；关键技术明晰，技术方案完整；项目材料和佐证材料完整规范。
作品展示与答辩 （15%）	设计文档	设计过程完整，文件符合命名和格式规范；符合相关版权法规；有使用说明或手册；大赛作品信息概要表信息表述得当。
	陈述答辩	现场汇报语言流畅、举止端庄大方；答辩思路清晰，可根据评委提问回答问题。
价值前景 （15%）	团队协作	团队分工合理，能够体现团队协作性和合作能力。
	作品展示	技术应用作品要求可展示关键可视化设计的 DEMO，或产品创意视频；作品稳定可靠，演示与体验运行无出错情况；技术创新作品提交创新技术的各项技术指标的实验过程视频和实验结果
应用价值 （15%）	应用价值	具有一定的应用前景和可行性，能够实现预期目的；具有一定的商业落地价值，解决用户或行业痛点。
	社会价值	具有一定的社会意义，能够解决重要或部分民生问题；提倡体现多学科交叉、产学研技术成果转化落地。
总计 100%		

区块链技术作品参赛类别说明（修订版）

大类	小类	类别说明
区块链技术	应用设计开发	区块链与信息系统、软件系统、小程序、APP的结合应用设计。
	技术创新	隐私保护、跨链技术、密码学技术、智能合约、共识机制、密钥协商、认证、性能提升等技术创新。
	跨界技术应用设计	生物信息、化学、财经、材料、机械、政法领域的区块链应用等。

区块链数媒设计作品评审标准（修订版）

否决指标		指标说明
参赛作品选题		作品选题存在政治意识形态问题，违反宪法和法律法规，不符合比赛精神等情况。
参赛作品内容		存在地图使用不正确等违反基本规范的情况；作品使用的素材、资料和数据存在涉嫌抄袭或虚假伪造或来源不当行为；不在参赛时间段内设计的作品；包含其他大赛标识的作品。
参赛作品版权		作品存在违反知识产权法等法律法规的侵权行为。
一级指标	二级指标	指标说明
作品选题与定位 （10%）	选题主题	鲜明突出、立意新颖、具有针对性。
	选题定位	符合“社会主义核心价值观”导向，具有较强的应用价值或研究意义；有明确的项目定位、目标用户和应用场景。
设计完成与呈现 （65%）	创新能力	对作品的创意来源与创新表达，有着明确的专业责任与担当，能够以独特的角度提出创作内容的诠释，站在区块链产业应用的角度对作品的价值进行全局思考。
	创作技能	体现出扎实的专业基础与熟练的专业技能。
	作品体量	绘画类作品应体现其构想的数字资产支撑作用，IP 形象设计应提供具体的应用场景展示设计，短视频需在 30 秒以上。
	区块链思维	熟悉区块链的基本技术与应用领域，了解区块链确权的一般方法并能够独立完成确权过程。能够结合区块链技术对设计内容表述其应用方式与应用价值，能够清晰地表述作品在创作调研、创作过程与创作结果应用等环节中需要的技术支撑，以及对技术应用的展望。
技术规范 文档情况 （15%）	技术规范	作品的设计和实现应符合相应技术规范和标准；关键技术明晰，技术方案完整；项目材料和佐证材料完整规范。
	设计文档	设计过程完整，文件符合命名和格式规范；符合相关版权法规；有设计说明；大赛作品信息概要表信息表述得当。
作品展示与答辩 （10%）	汇报材料	汇报演示材料语言流畅、逻辑清晰、展示完整。
	团队协作	团队分工合理，能够体现团队协作性和合作能力。
总计 100%		

区块链数媒类作品参赛类别说明（修订版）

大类	小类	类别说明
区块链数媒	数字绘画创作	为游戏、动漫、影视等提供数字资产的绘画类作品。
	IP 形象设计	文化内容与商业价值兼具的IP形象创作与阐述。
	科普短视频	结合AIGC创作的科普类短视频类作品。
	元宇宙空间与场景设计	作品形式为沉浸式三维虚拟空间与互动场景，可用于文旅体验、生活服务、虚拟展示、游戏世界等。
	数字孪生应用	作品为构建与现实建筑、设备或城市等对应的数字模型，用于可视化监控、仿真演练和运维管理。
	NFT 与数字资产创作	作品为具有唯一性和稀缺性的数字艺术作品，包含创意内容及展示其限量属性的方案。
必备要求	所有作品需至少两次确权过程，即创作过程中的重要素材与创作最终结果，同时AI参与创作的内容，需提供二次创作的过程说明。	

区块链音乐作品评审标准（修订版）

否决指标		指标说明
参赛作品选题		作品选题存在政治意识形态问题，违反宪法和法律法规，不符合比赛精神等情况。
参赛作品内容		存在地图使用不正确等违反基本规范的情况；作品使用的素材、资料和数据存在涉嫌抄袭或虚假伪造或来源不当行为；不在参赛时间段内设计的作品；包含其他大赛标识的作品。
参赛作品版权		作品存在违反知识产权法等法律法规的侵权行为。
一级指标	二级指标	指标说明
作品选题与定位 （10%）	选题主题	鲜明突出、立意新颖、具有针对性。
	选题定位	符合“社会主义核心价值观”导向，具有较强的应用价值或研究意义；有明确的项目定位、目标用户和应用场景。
设计完成与呈现 （65%）	创新能力	作品创意新颖，构思独特，音乐风格把握准确，音乐主题生动、动机特征鲜明，充分利用区块链技术对作品的价值进行全局思考。
	创作技能	原创作品可体现扎实的专业基础与熟练的专业技能；AI 作品在智能技术方面手法娴熟，技术路线正确；艺术方面，作品具有较强可听性与创意性，并具较高审美价值。
	区块链思维	充分利用区块链确权功能，使用原创循环乐句等作为创作素材的重要来源，突出区块链的智能合约特点，保护和尊重知识产权意识。
技术规范 文档情况 （15%）	技术规范	作品的设计和实现应符合相应技术规范 and 标准；关键技术明晰，技术方案完整；项目材料和佐证材料完整规范。
	设计文档	设计过程完整，文件符合命名和格式规范；符合相关版权法规；有设计说明；大赛作品信息概要表信息表述得当。
作品展示与答辩 （10%）	汇报材料	汇报演示材料语言流畅、逻辑清晰、展示完整。
	团队协作	团队分工合理，能够体现团队协作性和合作能力。
总计 100%		

区块链音乐类作品参赛类别说明（修订版）

大类	小类	类别说明
区块链音乐方案	原创数字音乐与歌曲赛道	1) 纯音乐作品包含创作、编曲制作、混音三个环节，数量一部，时长 6 分钟以内。 2) 歌曲包含作词、作曲、编曲、混音四个环节，数量一部，时长 5 分钟以内。
	AI 音乐与歌曲赛道	该赛道鼓励使用多种 AI 技术联合创作： 1) 使用包括但不限于“本地部署”的音乐模型训练，以及原创 AI 技术生成创作的音乐、虚拟歌声、歌曲等内容。 2) 使用商业平台音乐大模型生成的音乐，以及后期 AI 音频技术混音等。在提交的文本文件中，需有详尽的生成步骤描述，包括不同平台间的设计流程，提示词设计与使用等内容，并注明版权归属。 3) 生成或原创的歌词必须符合国家法律法规要求，不可出现违背道德伦理、学术规范的内容。
必备要求	所有作品需进行两次确权过程： 1. 音乐赛道所有参赛选手，必须上传原创循环乐句素材（不可使用 AI 技术进行创编） 上传数量：最少 1 条，最多 10 条。 2. 所有原创音乐赛道参赛作品，必须使用至少使用 1 条，最多 3 条其他选手上传的原创循环乐句素材作为动机或织体声部，并在文档登记时填写所使用到的“原创循环乐句素材”哈希值。 3. AI 赛道作品可选择使用“原创循环乐句素材”作为创作的音频参考，并在文档登记填写 “原创循环乐句”哈希值。 4. 上传地址： https://qklds.8.163.com/ ，登陆后选择“链上提交原创音乐素材”模块 5. 上传格式：WAV 或 AIF 格式，16bit /44.1kHz 或 24bit /48kHz 立体声文件， MIDI Format 1（.MID）文件。并根据网站提示填写相关内容。	

附件 6：网易企业命题-说明

全国大学生区块链+应用大赛——网易天玄链企业命题说明

一、网易天玄链技术资源概览

官网地址：

<https://blockchain.163.com/openSource>

技术文档：

<https://tianxuan.blockchain.163.com>

视频教程：

https://study.163.com/course/introduction.htm?courseId=1213809806&trace_c_p_k2=395edf4be66147cda44edf6816961953

网易天玄链作为网易自主研发的区块链平台，致力于提供高效、安全、可信的区块链服务。本次大赛，网易天玄链提出两大命题，旨在探索区块链技术在分布式数字身份管理和大数据抽签领域的创新应用。

网易命题 1：区块链分布式数字身份解决方案

行业背景

2017 年 12 月 8 日，习近平总书记在中共中央政治局就实施国家大数据战略进行第二次集体学习时指出：“要切实保障国家数据安全。要加强关键信息基础设施安全保护，强化国家关键数据资源保护能力。”公民个人身份信息是重要的国家关键数据，当前的互联网用户数据由单一的主体负责生成、控制、管理和维护。例如我们熟悉的微信、支付宝、微博等账号体系。中心化身份的使用权由中心主体和用户共同享有，但身份的生成权、解释权、存储权都集中在服务提供商手中，由此带来了以下问题：

- ① 数据垄断不易市场流通；
- ② 用户个人数据被持续采集和乱用；
- ③ 个人信息安全和隐私泄漏；
- ④ 用户的权利被平台限制；
- ⑤ 数据流通市场不规范等。

从而不利于数据的合规、高效、安全流动和市场的公平竞争。

国家高度重视数据安全。相关的法规相继出台：2019 年 5 月 28 日《数据安全管理办法（征求意见稿）》出台，2019 年 8 月 8 日《移动互联网应用（APP）收集个人信息基本规范（草案）》出台，2019 年 8 月 22 日《民法典人格权编（草案）》（第三次审议稿）提请全国人大审议，2019 年 10 月 1 日《儿童个人信息网络保护规定》出台，2019 年 10 月 9 日《个人金融信息（数据）保护试行办法》（初稿）开始征求意见，2020 年 7 月 3 日《中华人民共和国数据安全法（草案）》经第十三届全国人大常委会第二十次会议审议后在中国人大网向公众公开征求意见，2021 年 11 月 1 日，《中华人民共和国个人信息保护法》正式实施，将与《网络安全法》《数据安全法》一起构建我国网络空间治理和数据保护的法律法规体系，三者在立法定位上《网络安全法》是我国首部网络空间管辖基本法，侧重于网络空间综合治理，《数据安全法》是数据领域的基础性法律。主要围绕数据处理活动展开，而《个人信息保护法》则是从自然人个人信息的维度出发，至此个人信息有了法律“安全锁”。由此可见国家在保护个人信息方面正在做出各方面的法律法规支持，整体上个人信息自主掌控变得更加重要，而搭建分布式可信数字身份凭证技术平台正是解决个人信息自主可控的重要支撑。

命题说明

请基于网易天玄链实现一套分布式数字身份的行业解决方案，包括：DID 的注册、凭证的获取、凭证的授权、凭证验证等功能，具体要求如下：

功能要求

- 1、DID 的注册、注销、更换私钥等
- 2、凭证的获取、凭证的授权、凭证验证。
- 3、实现高效验证数字身份：分布式数字身份可以打破各平台间的数据孤岛，通过区块链技术，实现各平台、机构的数据流通，用户可以一键解决多方信息验证的需求。
- 4、充分保护用户身份隐私：分布式数字身份相较传统身份，实现了个人数据的自主可控。数据不再单独存储于某平台，而是加密后由用户自主保管。其他平台、机构需要个人身份数据，需要本人授权后才可获得。用户可以选择性披露最小的凭证信息、最大限度保护用户隐私。
- 5、具体说明该解决方案的具体应用场景案例。

非功能性要求

安全性

- 1、合约安全性：合约设计要防攻击、账号窃取等。
- 2、私钥存储的安全性
- 3、凭证存储的安全性
- 4、防止凭证被冒用
- 5、要考虑凭证流转过程的防窃取

易用性

- 1、系统的设计要考虑用户的现有习惯与便于推广

网易命题 2：区块链大数据抽签解决方案

行业背景

2013 年 10 月 25 日第十二届全国人民代表大会常务委员会第五次会议修订《中华人民共和国消费者权益保护法》该法规保护消费者的合法权益，包括防范虚假抽奖等不正当行为。

2015 年 3 月 15 日，《侵害消费者权益行为处罚办法》在中华人民共和国国家工商行政管理总局局务会审议通过，规范了包含抽奖等的营销宣传行为，严惩虚假宣传、虚假抽奖。

2015 年 4 月 24 日第十二届全国人民代表大会常务委员会第十四次会议修订《中华人民共和国广告法》，规定了广告的行为，禁止虚假宣传和欺诈性广告，包括虚假抽奖。

2022 年 5 月 31 日，国家市场监管总局近日部署开展“百家电商平台点亮”行动(简称“点亮”行动)，并提出将加强对“网络抽奖”等社交参与型营销活动的合规管理，以促进平台经济规范健康发展。

原国家工商行政管理总局在《关于网站在提供网上购物服务中从事有奖销售活动是否构成不正当竞争行为问题的答复》中明确，“网站经营者在提供网络服务、网上购物等经营活动中，为招揽广告客户、提高网站知名度及提高登录者的点击率，附带性地提供物品、金钱或者其他经济上的利益行为，构成有奖销售，应依照反不正当竞争法第十三条予以规范”。虽然此种网络抽奖活动从形式上看没有提及商品与销售，但在实质上发起者的真实目的是提升网站的关注用户数量、流量，收获潜在顾客等，而这些因素可以预见地转化为具备商业价值的网络影响力，应将其定性为有奖销售。因此，对于网络抽奖活动存在的风险与问题，仍需要进行规制。

杜绝虚假抽奖行为不仅维护了社会公正和公平，也有助于保护消费者的权益。虚假抽奖损害了消费者的信任。当消费者参与抽奖活动时，他们期望获得公平的机会获胜。然而，如果他们发现抽奖是虚假的，他们将对其他抽奖活动产生怀疑，并可能不再参与这类活动。此外，虚假抽奖还可能对当地的经济造成负面影响。当商业行为不诚实和不公正时，它会损害商业的声誉和诚信，并可能影响消费者对该公司的信任和信心。总的来说，杜绝虚假抽奖行为对于维护社会公正和公平、保护消费者的权益以及维护经济稳定是非常重要的。因此，应研发有关技术与应用，以从底层保证商业公平。

命题说明

为了满足市场需求以及消费者的公平性诉求，请基于网易天玄链实现区块链链大数据抽签平台，可以同时支持丰富的抽奖场景与业务需求。

功能要求

- 1、主要是完成抽签的整体的业务功能，包括：签码上传，签码提交，添加场次，去重操作，开奖处理（单次开奖和摇号）等。
- 2、开奖核验：核验开奖结果是否在链上真实发生、核验系统需要保证独立性与公正。
- 3、开奖的随机因子的产生算法需要在通过链上合约产生，算法的随机性、公平性、稳定性需要做出说明。
- 4、需要将抽奖记录(场次、签码、结果等)上链存证。

非功能性要求

- 1、系统设计需要可扩展性，能够基于底层 api，搭建场景丰富的上层抽奖业务工具，如公证摇号、年会抽奖、活动抽奖等。
- 2、系统设计需要考虑高性能，在高并发的场景下的使用要求
- 3、系统设计需要考虑用户的私钥托管方案。