

# 中国技术创业协会技术创新工作委员会

## 关于开展 2026 年全国大学生数字技能应用大赛的通知

各相关单位及个人：

为深入贯彻落实党的二十大报告中关于“实施国家文化数字化战略”与“加快发展数字经济，促进数字经济和实体经济深度融合，打造具有国际竞争力的数字产业集群”等重要精神，积极响应“数字中国”与“两个强国”战略部署，深化数字经济与实体经济融合，培养适应新型工业化发展需求的高素质、创新型数字技能人才，中国技术创业协会技术创新工作委员会决定举办 2026 年全国大学生数字技能应用大赛。

竞赛参赛对象主要面向在校大学生，分设计算机、人工智能、互联网+、电子商务等赛道单独举办。请各相关单位予以协助支持，欢迎广大大学生踊跃报名。

竞赛详情见附件。

附件：全国大学生数字技能应用大赛赛制



附件：

## 全国大学生数字技能应用大赛赛制

### 第一部分：赛事梗概

#### 一、大赛背景

为深入贯彻落实习近平总书记关于数字经济发展的重要指示精神，特别是在党的二十大报告中关于“实施国家文化数字化战略”和“促进数字经济和实体经济深度融合”等重要指示精神，紧密围绕《国家中长期教育改革和发展规划纲要》关于高等教育创新发展的部署要求，加快推进高校教育教学改革与人才培养模式创新，深化产教融合、校企合作，推动教育链与产业链、人才链有机衔接，为中国特色社会主义现代化建设培养适应数字时代发展需求的高素质应用型人才。

本次大赛聚焦数字化能力建设与创新实践，旨在激发高校学生的创新潜能，培养数字化思维和实践能力，提升学生综合素养。赛事坚持“以赛促教、以赛促学、以赛促创”的办赛理念，致力于推动学科专业建设与产业需求对接、课程内容与职业标准对接、教学过程与生产实践对接。通过竞赛平台，增强大学生解决实际问题的能力，提升技能应用水平，助力高校实现应用型人才培养目标，促进工业文化传播与科普活动深入开展，推动教育、科技、人才“三位一体”协同融合发展，为构建现代化产业体系提供有力支撑。

#### 二、赛事目标

（一）打造数字时代国内具有良好美誉度、产业融合发展创新领域的赛事平台。

(二)通过赛事培养产业融合发展创新的数字化人才和市场需要的有一定职业素养的人才。

(三)通过赛事提升高校大学生数字技能和办公技能，提升职业技能和就业能力。

### **三、赛事对象及内容**

大赛的参赛对象以高校在校生为主，包括大专生、本科生、研究生等，分设计算机、人工智能、互联网+、电子商务等赛道。

### **四、组织机构**

#### **(一) 主办单位**

中国技术创业协会技术创新工作委员会

#### **(二) 承办单位**

中国国土经济学会科普与创新专业委员会

安徽省高等学校计算机教育研究会

#### **(三) 协办单位**

中国技术创业协会校企融合专业委员会

安徽省人工智能学会竞赛专业委员会

#### **(四) 技术支持单位**

尚工评测、我爱竞赛网

### **五、赛事组委会**

“全国大学生数字技能应用大赛”设组委会，由组委会组织实施赛事落地。

#### **(一) 大赛组委会构成**

全国大学生数字技能应用大赛（以下简称“竞赛”）组委会在大赛主办方的指导下，由竞赛承办方和各院校老师联合组建。包括大赛组委会、秘书处、专家委员会。具体组成如下：

## 1. 大赛组委会

主任：

胡学钢 教育部高等学校计算机类教学指导委员会委员、全国高等院校计算机基础教育研究会教育信息化专业委员会主任委员

副主任：

班 钢 中国国土经济学会副秘书长

张治国 中国技术创业协会常务理事、技术创新工作委员会秘书长

委员：

冯玉明 重庆三峡学院计算机学院院长

崔文超 日照航海工程职业学院信息学院副院长

侯超钧 仲恺农业工程学院统计系主任/副教授

杨朝霞 兰州交通大学电子与信息工程学院副教授

李 艳 河北传媒学院副教授

李 房 云南航空大学科技学院电子信息与自动化学部主任

白 玲 哈尔滨广厦学院信息学院教授

## 2. 大赛秘书处

秘书长：王圣然 中国国土经济学会科普与创新专委会秘书长

副秘书长：杨兴明 安徽省高等学校计算机教育研究会执行秘书长

赛事组委会秘书处对赛事组委会全权负责赛事实施、落地、赛程组织

与落实、赛事的对外合作及商务。

### 3. 专家委员会

专家委员会主任由大赛组委会主任胡学钢兼任，其他专家委员会由组委会邀请各高校及社会的专家组成（部分）。

张书钦 中原工学院信息学院院长

庄家俊 仲恺农业工程学院副教授

李海强 广西城市职业大学健康学院院长

王 艳 保定理工学院信息科学与工程学院副教授

孙增武 山东第一医科大学医学信息与人工智能学院副教授

武 江 石家庄经济职业学院副院长

冀 松 保定理工学院信息科学与工程学院计算机教研室主任

陈 煜 商丘学院应用科技学院计算机工程学院副院长

闫东方 重庆三峡学院计算机工程实验中心主任

胡忠震 南昌航空大学科技学院经济管理学部学生支部书记

单莹莹 哈尔滨广厦学院信息学院副教授

#### （二）大赛组委会的主要职责

负责赛事实施、赛事组织、赛事落地的相关工作，主要职责，赛事的组织、实施、运营、企业招募；决赛阶段的专家评审、赛事集中阶段的组织运营；赛事城市落地的整体对接和实施；赛事的组织、接待、流程的实施；专项赛事的策划、实施、落实；赛事期间相关赛展会的组织、实施与落实负责赛事的商务、赛事品牌宣传、赛事的商务运营等相关事宜；负责赛事的对外合作、商务协调、外联合作等系列工作。

## 第二部分：赛制赛程介绍

### 一、大赛赛项

本届参赛分设计算机、人工智能、互联网+、电子商务等赛项，各赛项分别评奖。各科目主要学习和考核的内容为大学生在学习和工作生活中运用最广的数字技能应用能力。

### 二、参赛对象

数字技能应用大赛面向各高校在校生(含高职、大专、本科及研究生)，不限专业。各科目分本研组和专科组，分组评审与排名。

### 三、大赛形式

以初赛+决赛形式在线上进行。

初赛形式：各科目初赛形式为线上考试或操作，用时 60 分钟。同一科目每人仅能参加一次竞赛。比赛以线上为主，初赛题型为判断题和选择题，报名成功后系统将自动生成考卷，点击参赛后不可取消，系统将进行计时。

决赛形式：大赛决赛根据科目的不同形式会有所不同，以提交操作题或方案赛形式进行。

比赛名次根据参赛者答题的分数确定，分组评审与排名。

### 四、赛项科目及时间安排

赛项	科目	报名及初赛时间	决赛时间
计算机技能应用赛	程序设计类：C 语言、C++、Java 和 Python	2026 年 1 月至 2026 年 6 月	2026 年 6 月

	Office 类：Word、Excel、PowerPoint		
人工智能	人工智能，AIGC	2026 年 2 月至 2026 年 7 月	2026 年 7-8 月
“互联网+”技能应用赛	互联网+	2026 年 7 月至 2026 年 11 月	2026 年 11-12 月
电子商务技能应用赛	电子商务	2026 年 8 月至 2026 年 12 月	2026 年 12 月

更多赛项及具体比赛时间和科目等事宜以数字技能应用大赛官网发布为准。

## 五、奖项设置

1. 各参赛科目分开比赛分别排名和评奖，本赛事首先进行初赛，初赛结束后，本研组和专科组根据总排名评选初赛一、二、三等奖，比例分别为 10%、20%和 25%，初赛获奖的学生可以获得电子证书，初赛一、二等奖的选手晋级决赛。

2. 决赛各科目评选一、二、三等奖比例分别为 5%、15%和 20%，决赛获奖的学生可以获得电子证书。

3. 决赛将评选优秀教师奖（按比例）和优秀组织奖。

## 六、赛题说明

组委会邀请院校、行业专家共同出题，形成上千题目的题库，比赛以线上和线下结合的模式，有条件的高校在线下组织参赛。未组织线下竞赛的考生将通过竞赛官网的智慧考试系统参加竞赛。初赛题型为判断题和选

择题，报名成功后系统将自动生成考卷，点击参赛后不可取消，系统将进行计时。决赛根据科目的不同形式会有所不同。比赛名次根据参赛者线上答题的分数确定。各科目初赛形式为线上考试或操作，用时 60 分钟。同一科目每人仅能参加一次竞赛。

各科目决赛形式不一，以提交操作题或方案赛或作品赛的形式，具体见官网各赛道通知。

## 七、参赛报名

1. 参赛对象各高校在校生(含高职、大专、本科及研究生)均可报名。

2. 参赛报名方式：学生可通过大赛官网线上报名，也可由院校统一组织、集体报名。

3. 参赛服务费：竞赛不收报名费，仅收取上机考试系统及评审费用共 59 元/科，费用由大赛承办单位北京中青英才教育科技有限公司代收代支。用于大赛系统开发、设备、专家评委等。

决赛不再另行收费。

## 八、其他说明

1. 参赛作者应自觉遵守知识产权等有关法律法规，在申报过程中提交的所有资料真实有效，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，由参赛团队或个人自行承担责任。若发现参赛作品有抄袭、雷同和一稿多投行为，大赛组委会将取消其参赛资格和奖项。

2. 大赛坚持平等自愿的原则，不以营利为目的；涉及线下参赛产生的师生（领队）差旅费、食宿费，按照有关规定回单位报销。

3. 发生异议由组委会按大赛章程、规则严格进行。评审阶段接受相关

主办单位、组织单位纪委及公众监督。

4. 比赛作品所有权归作者本人所有，组织单位拥有版权并有权根据需要对作品线上展示、线下宣传、出版发行。

5. 大赛其他事项将通过大赛官方网站、公众号，以补充通知等方式陆续发布。

6. 大赛组委会将根据实际情况，对大赛规则及流程进行适时调整与优化，请各参赛单位及选手密切关注大赛最新通知。

### 第三部分：评审办法

#### 一、总则

大赛严格遵循“公平、公开、公正”的办赛原则，以规范程序、科学评审、透明监督为核心准则，确保赛事权威性与公信力。组委会设立独立监督委员会，对参赛作品及评审数据进行存证，杜绝违规操作，维护参赛者权益。对违反竞赛规则（如抄袭、代考、数据造假等行为）的作品或选手，一经查实，取消参赛资格及评奖结果，并通报所属院校。

#### 二、评审流程与程序

大赛评审采用“网上初评+专家复审”双阶段评审，包含“形式审查与分组—专家初评—结果公示—争议复审”全闭环管理，具体细则如下：

##### （一）评审流程

1. 赛前题库建设：组建专家委员会制定题库（单选/多选/判断题），难度梯度分布（基础题 60%+进阶题 30%+高难题 10%）

2. 系统测试：使用防作弊线上竞赛平台（如设置人脸识别、屏幕监控、

切屏限制)

3. 比赛时间控制：60 分钟限时竞赛。

4. 防作弊机制：实时监测异常行为（如高频切屏、同一 IP 多账号），线上比赛采用双路摄像监考技术，线下集中统考则要求考场接入腾讯会议进行监考，多维度、全方位地保障了比赛过程的规范性与透明度，最大程度地维护了比赛的公平公正原则。

## （二）形式审查与分组

1. 资格审查：组委会对报名材料（院校证明、身份信息、作品原创声明等）进行核验，剔除信息不全、资格不符的无效报名。

2. 作品规范性检查：对提交的答卷、代码、设计文档等材料进行格式审核，确保符合赛题要求（如文件命名、数据格式、提交时效等）。

3. 分组管理：初赛、国赛均分别按赛项、科目、组别（本研组/高职组）对有效作品评比，确保同组评审标准一致。

## （三）专家初评

1. 评审专家遴选：由高校教授、行业专家组成评审库，按“专业匹配、区域回避”原则随机分配评审任务。

2. 双盲评审机制：采用匿名化处理，隐藏参赛者及院校信息，专家通过智能评审系统独立打分，系统自动计算平均分并生成初评排名。

3. 评分标准：各赛项制定量化评分细则（如程序设计赛按算法效率、代码规范、结果准确性加权评分），确保客观性与可操作性。

## （四）结果公示与申诉

1. 名单公示：初评结果于大赛官网公示 3 个工作日，公示内容包括获

奖名单和奖项等级。

2. 申诉受理：参赛院校可通过各赛道邮箱提交申诉材料（需附佐证文件），监督委员会 72 小时内启动复核程序，采用“专家重审+技术溯源”双验证机制处理争议。

### **（五）专家复审**

1. 复审触发条件：初评分差超过阈值、申诉成立或技术检测存疑的作品进入复审。

2. 动态校准机制：对高分或低分异常作品启动人工校准，避免因专家主观差异导致的评分偏差。