

河南省高等教育学会

豫高教学会〔2025〕33号

关于举办首届大学生 AI+创新应用大赛的通知

各高等学校（会员单位）：

为深入学习贯彻习近平总书记关于人工智能的重要论述，推动实施国家教育数字化战略，落实《河南省“人工智能+教育”三年行动计划（2025—2027年）》，推进人工智能赋能高等教育教学，深化产科教融合，搭建“学赛研用”一体化平台，全面提升学生 AI 工具应用能力与数字化创新能力，着力培育兼具技术素养和产业视野的技能型、创新型、复合型人才，为我省产业数智化转型升级提供智力支撑，决定于 2025 年 11 月 22 日至 29 日举办大学生 AI+创新应用大赛。现将有关事项通知如下：

一、组织机构

主办单位：河南省高等教育学会

承办单位：郑州大学、河南经贸职业学院

技术支持单位：中犇科技有限公司

二、竞赛内容

本次大赛分设本科组和高职组；基于大学生学习兴趣与大赛初衷考虑，组别外研究生可组队参与本科组比赛。

本次大赛聚焦智能体（AI Agent）与无代码平台的协同创新。鼓励不同专业背景的学生组队参赛，参赛队伍从以下场景中自拟题目完成项目方案设计和实施。考察对智能体（AI Agent）核心技术及无代码开发平台的综合掌握程度、从场景洞察到技术落地的全链路创新能力、专业核心能力以及团队协作等综合能力。

1.探索以“低门槛技术赋能+高智能应用开发”为核心的教育与产业融合新范式；

2.基于无代码平台快速构建智能体应用，实现学习路径动态规划、知识点拆解与实时反馈；

3.结合智能体的流程编排能力与无代码平台的可视化编排功能，打造智慧校园服务系统；

4.在医学、计算机、金融、新闻、美术等不同学科背景下，聚焦如文献分析、舆情分析、科研数据可视化、实验流程化等核心功能，构建智能化体系平台；

5.利用无代码平台搭建数据分析看板，帮助教师和管理者基于数据优化教学与管理策略；

6.面向企业数字化转型需求，通过无代码平台集成智能体核心模块，可实现企业数字化转型中的流程优化、系统维护；

7.以无代码平台为桥梁，以智能体为引擎，构建“人人可参与、场景全覆盖”的 AI 创新生态，推动教育变革与产业升级的双向赋能。

三、竞赛方式

线上线下相结合的形式。

四、参赛对象与要求

（一）参赛对象

河南省普通高等学校全日制在籍大学生。

（二）组队要求

1.以院校为单位组织参赛，鼓励跨专业组队，发挥学科交叉优势。

2.每支队伍由 3 名队员（其中 1 名队长）和 1-2 名指导教师组成。

3.每所学校最终线下参赛队伍不超过 5 支，报名时队伍数量若超出规定需举行校赛，具体事宜可联系比赛技术支持单位。

（三）报名方式

各参赛队伍队长请通过此次竞赛的官方网站提交报名信息：<https://aijs.zhongbenjiaoyu.com>。

五、竞赛流程与时间安排

第一阶段：09 月 08 日—10 月 17 日，各参赛团队通过官网进行报名参赛；

第二阶段：10 月 18 日—10 月 24 日，技术支持单位分批进行赛事相关平台与工具的线上指导培训；

第三阶段：10月25日—11月16日，各参赛团队提交项目设计说明书；

第四阶段：11月17日—11月21日，组委会对已提交的设计说明书进行评审；

第五阶段：11月22日—11月29日，组委会进行线下比赛与评审；

注意：各参赛队伍报名完成后即可进入学习平台与练习平台进行赛事工具的学习与实践，详情可联系技术支持单位。在规定时间内按照要求线上提交设计说明书，内容不得含有学校名称、指导教师等敏感信息。要求在线下竞赛中对设计说明书的功能进行复现。本科组与高职组比赛时间不同，具体详情见竞赛规程及报名官网。竞赛地点本科组为郑州大学；高职组为河南经贸职业学院。

六、评分办法

线上提交文档分数占总成绩的30%；线下比赛分数占总成绩的70%；具体评分细则见比赛规程。

七、参赛费用

本次大赛不收取报名费，各参赛队伍自行承担因参赛产生的食宿交通、参赛选手保险等其他费用。

八、奖项设置

各赛项分别设立一、二、三等奖，以实际参赛队总数为基数，获奖比例分别不高于10%、20%、30%。

九、版权要求

（一）参赛作品应为原创作品，无著作权争议。

（二）参赛作品凡被认定属于抄袭、剽窃的，将取消参赛资格，已经入选的作品和个人，评委会将取消其入选资格和相关荣誉，由此产生的一切法律后果由参赛者本人承担。

（三）参赛作品不得包含违反国家法律法规和社会主义道德的内容。

（四）参赛团队同意授权大赛主办方对获奖作品进行展示或其他形式的宣传等。

（五）参赛作品的知识产权归属于参赛团队。

十、申诉与仲裁

在比赛过程中若出现违规现象，参赛队领队应在比赛结束后 2 小时内向仲裁委员会提出书面申诉。书面申诉应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分实事求是的叙述，并由领队亲笔签名。非书面申诉不予受理。申诉方可随时提出放弃申诉。申诉方不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。参赛学生不得因申诉或对处理意见不服而停止竞赛，否则按弃权处理。

大赛仲裁委员会在接到申诉的 2 小时内组织复议，并及时将复议结果以书面形式告知申诉方。

仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

十一、联系方式

（一）竞赛咨询

郑州大学（本科组）：王军锋 13939073076

河南经贸职业学院（高职组）：余勇 18638128335

赛事服务与技术支持：孟祥森 19003833507

QQ 群:

赛事本科组: 883677665

赛事高职组: 876946585

(QQ 群用于比赛信息交流, 请参赛队师生进群, 备注
学校名称+姓名)

(二) 仲裁投诉受理

河南省高等教育学会

0371-66078251

河南省高等学校大学生竞赛管理服务中心

0373-3326199 hnjs glzx@htu.edu.cn

附件:

大学生 AI+创新应用大赛项目设计说明书 (模板)



附件：



大学生 AI+创新应用大赛 项目设计说明书

(模板)

大学生 AI+创新应用大赛项目设计说明书（模板）

（本模板内容框架根据竞赛实际情况按需修改，使用时请删除红字说明，

正文使用仿宋_GB2312 字体，三号字号，行间距 28 磅）

一、项目基本信息（一级标题：黑体三号）

项目名称：_____

团队名称：_____

赛项组别： ☐本科组 ☐高职组

团队队长及队员信息：

姓名	专业	岗位分工	联系方式

二、项目背景与需求分析

1. 问题背景（二级标题：楷体_GB2312）

描述项目解决的实际问题或用户痛点（需结合真实场景或数据验证）

2. 目标用户

明确项目服务的用户群体及其核心需求。

3. 需求清单

列出项目需实现的核心功能点（需覆盖评分标准中任务一至任务八的关键需求）。

三、项目设计思路

1. 流程设计（对应评分标准任务一）

业务流程图：

附 UML 流程图，展示项目核心逻辑节点与顺序（需标注关键路径）。

创新点：

描述针对用户痛点的创新性解决方案（如 AI 能力结合无代码开发的独特设计）。

2. 知识库构建与训练（对应评分标准任务二）

知识库内容（由参赛队伍自行准备）：

列出核心领域知识分类及数据来源（需覆盖 $\geq 80\%$ 场景需求）。

模型训练：

描述模型训练流程、迭代次数及准确率目标（ $\geq 85\%$ ）。

数据管理：

说明数据去重、格式统一及脱敏处理方案（错误数据占比 $< 5\%$ ）。

3. 智能体 workflow 设计（对应评分标准任务三）

workflow 架构：

附 workflow 设计图，展示 AI 能力调用（如 OCR、多模态交互）与业务逻辑衔接。

功能场景：

列出核心功能模块。

4. 使用比赛平台进行开发实现（对应评分标准任务四、六、七）

后端开发：

描述数据模型设计、接口开发及权限管理方案（需支持复杂业务逻辑配置）。

前端开发：

附页面原型图，展示关键页面布局与交互设计（如自适应布局、操作提示）。

AI 能力集成：

说明 AI 组件（如智能推荐、自动审批）与无代码平台的结合方式。

四、附件

其他支持材料：

如数据样本、API 文档、用户调研报告等。

提示：

文档需充分体现团队分工与协作过程（如任务分配表、沟通记录）。

鼓励添加扩展功能（如大屏展示、多语言支持），最终根据线下完成度加分。