

中国职工技术协会文件

中国技协发〔2025〕90号

关于举办数字文旅中国技能竞赛 (邀请赛)的通知

各有关单位:

为庆祝中华全国总工会成立100周年,中国职业技术协会将举办百场竞赛活动。为扎实推进新时代职业教育产教融合、科教融汇新生态建设,主动适应数字化职业人才培养新需求和大思政育人新要求,基于特色中国文化开展数字化创新创意设计,进一步推进“以赛促学、以赛促评、以赛促教”,培养学生项目实践能力和创新意识,以技能应用讲好文化故事,中国职工技术协会联合雄安新区教育局经研究,决定举办数字文旅中国技能竞赛。现将有关事项通知如下:

一、组织机构

(一)主办单位

中国职工技术协会

雄安新区教育局

（二）承办单位

中国职工技术协会职业人才工作委员会

河北省容城县教育局

（三）协办单位

中国少数民族文物保护协会社会教育专业委员会

容城县职业技术教育中心

北京赛育达科教有限责任公司

北京京西时代科技有限公司

北京德荟智能科技有限公司

二、参赛对象

全国中高职院校（含技工学校）、本科层次相关院校（如职业本科、应用型本科等）的教师、学生。

三、赛项设置及参赛方式

（一）赛项设置

大赛设数字博物馆设计和数字文创设计两个赛项。

1. 数字博物馆设计。本赛项面向虚拟现实技术、数字媒体技术、计算机科学、软件工程、文物保护与修复等相关专业，旨在培养服务于数字文创、数字文博、智慧文旅、教育培训等产业需求的复合型高素质技能人才，着重提升参赛者在三维数字化建模、虚拟场景空间搭建、VR 交互功能设计、沉浸式内容开发、虚拟现实系统集成（含硬件适配）等技术领域的综合应用能力，技术体系涵盖三维建模设计、场景空间搭建、材质与纹理制作、VR 交互功能设计、虚拟

展示技术及终端展示设备操作等核心技能。对应三维建模师、VR 场景架构师、Unity 开发工程师、交互技术美术师、数字内容策划师、虚拟展厅设计师、VR 系统运维工程师等职业岗位。

2. 数字文创设计。本赛项面向增材制造技术应用、机械设计与制造、虚拟现实技术等相关专业，旨在培养服务于模型设计、3D 打印、数字文创、数字文旅、教育培训等产业需求的高素质技能人才，着重提升参赛者在新产品设计、三维造型设计、3D 打印技术、文物复刻制、虚拟现实技术领域的综合应用能力。技术体系涵盖三维建模设计、金属机 3D 打印操作、FDM3D 打印及操作、文物复刻制后处理及涂装等核心技能。对应新产品开发工程师、文创设计、三维建模师、3D 打印操作员、文物复刻制工程师等职业岗位。

（二）参赛方式

以单位组织参赛，同一单位每个赛项限报 3 支参赛队。

1. 数字博物馆设计赛项：团队成员 4 人，其中参赛教师 1 名、参赛学生 2 名、指导教师 1 名。

2. 数字文创设计赛项：团队成员 4 人，其中参赛教师 1 名、参赛学生 2 名、指导教师 1 名。

四、赛程安排

大赛自 7 月正式启动，于 11 月中上旬举行线下决赛。

（一）第一阶段：参赛指导及院校选拔

1. 大赛将安排参赛指导和赛项技术指导（详见附件 1），参赛队如有对大赛安排、赛项设置、竞赛规程及平台等方面的疑问可联系

咨询。如有需要，组委会将适时组织报名参赛队线上集中指导（具体以QQ群通知为准）。

2. 各拟参赛单位根据大赛参赛要求、竞赛规程进行内部选拔，选定选手组队参赛。

（二）第二阶段：报名及初赛作品提交（8月1日-9月19日）

以参赛队为单位，填写报名表（见附件2，须加盖所在单位章）并提交电子版及初赛作品至指定邮箱（邮件主题以“赛项名称+参赛单位+参赛队1/2/3+”为命名）。各参赛队应在9月19日24点前完成报名并提交初赛作品，涉及实物作品的应按竞赛规程要求邮递。

1. 数字博物馆设计赛项请将报名表及作品按要求递交至邮箱 bowuguansj@126.com。

2. 数字文创设计赛项请将报名表及作品按要求递交至邮箱 wenchuangsx@126.com。

（三）第三阶段：初赛作品评审（9月20日-9月28日）

1. 各赛项由组委会组织专家组进行初赛作品评审，并根据各赛项评审成绩按参赛队总数一定比例进入决赛。

2. 入围决赛的参赛队名单、决赛样题随决赛通知公布。

（四）第四阶段：决赛前培训（10月-11月）

决赛前将组织线上培训和线下培训，线上培训以决赛竞赛安排及样题讲解为主，线下培训以实训应用为主。具体安排另行通知。

（五）第五阶段：大赛决赛（11月中上旬）

决赛期间将举行颁奖仪式和相关配套活动。具体安排另行通知。

五、大赛奖励

1. 各赛项按决赛总成绩排名设一、二、三等奖及优秀奖，其中一、二、三等奖分别占各赛项参赛队总数的 10%、20%、30%。由中国职工技术协会颁发获奖证书、奖牌。

2. 根据参赛队决赛总成绩，各赛项获得一等奖且总成绩前 1%的参赛队由中国职工技术协会职业人才工作专业委员会择优推荐由全国总工会主办、中国职工技术协会承办的“职工技术创新成果奖”（参赛作品应满足该赛事参赛范围及竞赛要求）。

3. 根据参赛队决赛总成绩，各赛项获得一等奖且总成绩前 3%的参赛队由中国职工技术协会职业人才工作专业委员会择优推荐由国家知识产权局和世界知识产权组织主办的“中国专利奖”（参赛作品应满足该赛事参赛范围及竞赛要求）。已推荐“职工技术创新成果奖”或“金桥奖”的不再推荐。

4. 根据参赛队决赛总成绩，各赛项获得一等奖且总成绩前 3%的参赛队由中国职工技术协会职业人才工作专业委员会择优推荐由中国技术市场协会主办的“金桥奖”（参赛作品应满足该赛事参赛范围及竞赛要求）。已推荐“职工技术创新成果奖”或“中国专利奖”的不再推荐。

5. 根据参赛队决赛总成绩，获奖参赛队所在单位为技协会员单位的，报中国职工技术协会批准后，授予获奖参赛队“中国技协创新工作室”称号（如教学名师工作室、技能名师工作室等）。

6. 大赛设组织奖和贡献奖，由中国职工技术协会颁发奖牌，表

彰在赛事组织和赛事支持方面表现突出的单位。

六、宣传推广与成果应用

1. 大赛将借助合作媒体、中国职工技术协会官网、微信公众号等渠道进行广泛宣传报道。活动期间将对本届大赛和相关参与单位及典型事例进行宣传展示。

2. 建立作品供需对接平台。为开展产教融合、校企合作做好服务；组织有意向的企业与参赛队建立对接，开展成果合作、转化与应用，为有意向的投资企业开展合作牵线搭桥，推进成果转化。

3. 建立常态化服务平台。建立《专家库·人才库·成果库》，开展“年度技术贡献、技术创新、教育培训”等人物榜单建设活动，选树一批人物榜样。建立《全国职工职业技能竞赛年度总榜单》，开展“技术工种全国冠军”征集活动，选树一批全国冠军。

七、其他事项

（一）本次大赛不收取任何费用，决赛期间交通、食宿统一安排，费用自理。

（二）赛事平台由支持单位免费提供使用。请参赛队使用正版软件。

（三）本次大赛相关信息将在“职教资源服务平台”公众号、“赛育达职教资源服务平台”订阅号及赛事QQ群（292136152）发布。



“职教资源服务平台”公众号

“赛育达职教资源服务平台”订阅号

（四）参赛作品的专利申请等权利归属设计和制作人员。大赛组委会会有选择参赛作品用于保存并展示的权利。参赛作品不得侵犯其他个人或组织的知识产权，对于侵犯其他个人或组织知识产权的，一切后果由参赛队和相关责任人负责。参赛者报名参加本次大赛，须同意授权主办方享有网络及相关媒体传播权。

（五）联系人

李小芳 13520105343

田嘉辉 18522056590

李文超 13553009959

附件 1. 竞赛规程

2. 报名表



附件1

竞赛规程

一、数字博物馆设计赛项

本赛项分为初赛选拔和现场决赛两个阶段。初赛成绩不计入决赛总成绩。

（一）初赛

初赛以“中国古代钱币”为主题，参赛选手需围绕给定的主题，运用虚拟现实技术进行创作。通过对传统文化元素的数字化呈现，挖掘虚拟现实技术在文化传承与创新领域的应用潜力，展现选手对传统文化的理解与技术创新能力。

1. 作品创作要求

（1）三维数字模型设计：选手可自选三维建模软件（如3ds Max、Maya、Blender等），根据所选主题进行创新设计，创建高精度、符合主题风格的三维数字模型。三维模型需在形态、结构、纹理等方面准确还原主题元素特征，同时鼓励融入创意设计，展现独特视角。要求创建至少一件文物三维模型，需包含高模、低模、纹理贴图（分辨率不低于2048×2048）。

（2）虚拟展示场景制作：结合三维数字模型风格与主题氛围，设计并制作符合文物时代背景的虚拟展示场景（如博物馆展厅、历史场景复原）。虚拟展示场景应与模型形成和谐统一的视觉效果，增强整体展示的沉浸感与观赏性。

（3）交互功能设计创建：利用Unity等开发工具，为三维模型设计并创建虚拟展示交互功能，如模型旋转、缩放、文字解说、语音讲解（支持中文字幕）、热点标注、信息弹窗展示等功能。通过合理设置交互逻辑与参数，实现流畅、自然的人机交互体验，满足用户多样化的展示需求。

(4) 多终端适配展示：仔细调整模型与交互功能的各项参数，确保模型在几何精度、渲染效率、加载速度等所有性能指标上达到预期标准。对模型进行轻量化处理，避免因数据过大导致运行卡顿，保证作品在终端设备上能稳定、流畅运行，呈现效果符合要求。

(5) 录制作品成果视频：作品制作完成后，录制作品成果视频，视频格式须为MP4，总时长控制在5分钟以内。视频内容须全面呈现作品的三维模型结构、交互功能实现及实际运行效果等核心要素，确保视频画面清晰稳定、语音清晰可辨，以便评审专家全面评估作品效果。

2. 提交作品种类及内容

(1) 作品设计方案：提交设计方案一份，并加盖本单位公章（院校可加盖二级院系公章）。文件格式为PDF格式，命名格式为“单位名称+团队名称+作品方案名称”。方案内容需涵盖作品名称、设计思路、设计创新点等内容，系统呈现作品的创作过程及特点。

(2) 作品成果演示视频：提交作品成果演示视频一份，视频格式为MP4，总时长不超过5分钟，命名格式为“单位名称+团队名称+作品方案名称”。视频内容应重点呈现作品的实际操作流程、功能演示、技术亮点及创新点等，需保证画面与声音清晰可辨，充分展现作品的核心优势与特色。

注意事项：初赛无需提交作品工程文件，但参赛团队务必妥善保存完整的工程文件及相关源文件，以备后续决赛阶段使用。

3. 竞赛时长

2025年8月1日-2025年9月19日。

4. 提交作品的方式

参赛团队须于9月19日24:00前，将参赛作品打包（文件命名规则：单位名称+团队名称+作品名称.zip），通过大赛指定官方邮箱提交，赛项官方邮箱地址为：bowuguansj@126.com。凡逾期未提交或材料不全者，将视为自动弃权。

（二）决赛

积极响应国家“推动文化产业数字化战略，加快发展新型文化业态”的号召，深入贯彻党的二十大报告中“推进文化自信自强，铸就社会主义文化新辉煌”的精神。聚焦虚拟现实技术与文博行业融合发展趋势，紧密对接文博数字化、智能化转型对技术技能人才的迫切需求，通过“以赛促教、以赛促学、以赛促改”的产教融合模式，全面提升选手在文博VR场景构建、展品数字化展示、交互设计开发等核心能力。赛项以“虚拟现实技术+文博创意+文化传承”为核心理念，要求作品兼具技术创新性与文化传播价值，最终为国家文博数字化建设培养既懂虚拟现实技术又具备文化素养的复合型人才。

1. 考核形式

本赛项由理论知识竞赛和实际操作竞赛两部分组成。

理论知识竞赛考核时长为30分钟，重点考察选手对虚拟现实技术、三维建模、设备运维等专业知识的掌握情况。考核形式为现场闭卷笔试考核，命题类型包括选择题与判断题。

实际操作竞赛考核时长为240分钟，重点考察参赛选手运用虚拟现实技术知识进行VR交互设计制作，根据需求构建VR应用场景的综合能力。考核内容涵盖三维建模、场景搭建、交互功能设计、运用智能眼镜进行成果展示等方面。考核形式为现场实操及展示，要求选手按竞赛内容模块完成指定任务。

2. 成绩构成

总成绩由理论知识竞赛和实际操作竞赛两部分组成，其中理论知识竞赛占总成绩的20%，实际操作竞赛占总成绩的80%。

总成绩=理论知识得分+实际操作得分

3. 竞赛内容

本赛项以虚拟现实技术在文博行业的创新应用为核心，综合运用三维建模、材质制作、交互编程、虚拟现实等关键技术，结合IdeaVR2023、

unity3D等主流虚拟现实开发工具和平台，以及大赛提供的智能眼镜设备，开展文博场景的虚拟现实创新设计与制作。整个赛项以“数字博物馆创意设计”、“沉浸式交互功能开发”、“智能眼镜VR展示”为特色，以“虚拟现实技术+文博创意+文化传承”为核心，倡导“三维模型技术+虚拟现实技术+创意设计+交互功能设计+智能眼镜设备展示+中华优秀传统文化弘扬”融合发展与应用，旨在体现大国工匠精神。

赛项内容要求选手应用大赛指定工具和平台，依据给定的主题及素材，运用三维建模软件创建及优化契合主题要求的三维模型，并将模型及相关素材整合至IdeaVR2023、unity3D等平台，完成场景搭建、特效制作、交互设计等VR展示内容的制作；最终完成与智能眼镜设备的连接调试，实现VR内容在智能眼镜中的展示。

实操部分时间共计240分钟，分为三个模块进行：

模块一：虚拟场景设计与搭建；

模块二：交互功能设计与制作；

模块三：作品内容展示与录制。

第一至第三模块总时间为240分钟，各模块内各项任务完成时间不做硬性限制，由选手自主分配。

模块一：虚拟场景设计与搭建

任务1 三维模型设计：根据决赛主题需要，使用现场提供的三维建模软件，充分发挥创新思维，自主设计独具特色且需展示的模型，以及对初赛作品模型进行针对性的优化与改进，全方位提升作品质量与用户体验。最终展示模型不少于2个。

任务2 虚拟场景搭建：从大赛提供的模型素材库中挑选需要的模型，将任务1的模型以及挑选的素材导入大赛现场提供的IdeaVR2023或unity3D等主流编辑器，利用该编辑器进行场景搭建，并结合实际需要对素材进行创意设计。

模块二：交互功能设计与制作

任务3 交互功能设计：应用大赛现场提供的IdeaVR2023及unity3D等主流编辑器，进行场景的交互功能设计，如旋转、缩放、文字解说、语音讲解（支持中文字幕）、热点标注、信息弹窗展示等功能。完成设计后，将场景打包为.ivr或.exe格式，并提交完整的源文件。

任务4 虚拟场景漫游：应用大赛现场提供的IdeaVR2023及Unity3D等主流编辑器，设计并实现虚拟场景的漫游功能，包括创建自定义漫游路径、设置自动或手动控制模式、添加过渡动画及视角切换效果，确保漫游过程流畅自然。漫游系统需与场景中的热点标注、信息弹窗等交互元素结合，提供沉浸式体验。

模块三：作品内容展示与录制

任务5 智能设备展示：应用大赛提供的智能眼镜设备，完成设备连接调试、标定校准、瞳距调节及手柄映射等适配操作。将设计制作完成的作品导入VR智能眼镜进行展示，确保作品在终端设备上运行稳定流畅，呈现效果符合预期且功能完整。

任务6 录制作品视频：录制作品成果视频，视频格式须为MP4，总时长≤3分钟。视频内容须完整呈现作品的三维模型结构、交互功能实现及实际运行效果，要求画面清晰稳定、语音清晰可辨。

4. 评分标准

竞赛内容	任务名称	分值
理论部分	理论基础知识	20
模块一： 虚拟场景设计与搭建	任务1: 三维模型设计	15
	任务2: 虚拟场景搭建	15
模块二： 交互功能设计与制作	任务3: 交互功能设计	15
	任务4: 虚拟场景漫游	15
模块三： 作品内容展示与录制	任务5: 智能设备展示	10
	任务6: 录制作品视频	10

5. 竞赛平台

(1) 软件平台：评判计算机统一预装相关软件。具体包括：

序号	功能	技术要求	备注
1	操作系统	Windows 10 专业版 64 位操作系统。	赛场提供
2	文字处理软件	MS-Office2010 及以上版本、搜狗拼音、搜狗五笔输入法。	赛场提供
3	三维设计软件	NX14.0 教育版、Solidworks 教育版 2019-2023、Solid Edge ST10 中文版、3D One Plus 教育版的三维设计软件平台、3Dmax、Maya、ZBrush 等。	选手自备，比赛前统一自行安装
4	虚拟现实引擎软件	IdeaVR2023及unity3D等主流编辑器	赛场提供
5	视频相关软件	EV 录屏、迅捷屏幕录像工具、嗨格式录屏大师、剪映、Adobe Premiere Pro 等软件	选手自备，比赛前统一自行安装
6	模型素材库	决赛主题相关的模型素材	赛场提供

(2) 硬件设备：赛场统一提供竞赛用硬件设备，不允许选手自带其他硬件设备。具体包括：

- 1) 计算机。现场每组配备 3 台台式电脑。
- 2) 智能眼镜设备。现场每组配备一套智能眼镜设备。

注：设备参数：决赛设备型号将于决赛前公布。

(三) 赛项技术咨询

杨老师 13947281884

二、数字文创设计赛项

（一）赛项背景

以产品创新、制造、展示为主要任务，围绕职业教育和新技术的融合发展，在技术和产品的双驱动下探索“数字+文化+科技+工业”的发展新路径，熟练掌握 数据处理、产品的造型设计、3D 打印技术及涂装上色等技术，培养具有创新与创意型的优秀人才。

（二）初赛

初赛围绕职业教育和新技术的融合发展，在技术和产品的双驱动下探索“文物展品+数字化”的发展新路径，根据企业生产岗位要求及标准要求和新专业建设发展需求，结合“岗课赛证”融通的育人理念设计比赛任务。参赛选手将按照竞赛要求，以创新设计、制造、展示为主要任务，展示造型设计、3D 打印技术。竞赛力求推进创新型工业产品设计与创意的优秀人才的培养。

以“数字化创新设计”为主题，依据岗课赛证融通理念，设计比赛任务。赛题以“文物元素”为载体，要求对产品进行外观和功能设计，力争二次创新作品具有创新性、艺术性、功能性。

1. 竞赛任务

第一阶段：参赛选手根据组委会所提供的“陨石”和“妇好鸮尊”主题任选其一，任意提取元素特征，进行创新创意的设计，设计合理、适用，并完成设计方案的编写。

第二阶段：根据设计方案，完成数字模型的设计及渲染（软件参赛选手自定）。

第三阶段：提交作品：参赛队伍将报名表（加盖公章）、设计方案、设计完成的数字模型（*.STL 格式）及原设计软件文件格式，提交邮箱：wenchuangsx@126.com。

2. 竞赛时长

2025 年 8 月 1 日-2025 年 9 月 19 日。

3. 初赛模型下载:

<https://pan.baidu.com/s/1FY1Vzkwb3IvbHjsDpU3qgA?pwd=1234>

提取码: 1234



(三) 决赛

1. 考核形式

本赛项由理论知识竞赛、实际操作竞赛两部分组成。

理论知识竞赛考核时长为30分钟，考核内容涵盖软件、工业设计和3D打印设备操作等知识，考核形式为现场闭卷笔试考核，命题形式为选择题和判断题。

实际操作竞赛考核时长为240分钟，重点考察参赛选手数字设计及增材制造技术的综合能力。考核内容涵盖三维模型设计、3D增材技术及涂装等方面。考核形式为现场实操及展示，要求选手按竞赛内容模块完成指定任务。

2. 成绩构成

总成绩由理论知识竞赛和实际操作竞赛两部分组成，其中理论知识竞赛占总成绩的20%，实际操作竞赛占总成绩的80%。

总成绩=理论知识得分+实际操作得分

3. 竞赛内容

以增材制造技术为基础，围绕增材制造技术，综合应用三维建模软件建立数字模型；应用增材制造设备制造创新设计，展示设计。

以“数字模型创意设计”、“三维模型打印与后处理”为特色，以“创意、创造、创业”为核心，倡导“创意设计+ 3D 打印设备操作+3D 打印件后处理+涂装+工匠精神”融合发展与应用。

本赛项要求应用现场提供的数字模型，根据三维设计软件，正向创新设计数字模型，通过 3D 打印技术，完成模型的打印及涂装，最后完成展示。

实操部分时间共计 240 分钟,分为四个阶段进行。

第一阶段为“正向创新、创意设计”；

第二阶段为“设计模型 3D 打印”；

第三阶段为“3D 制品涂装”；

第四阶段为“作品展示”；

第一至第三阶段总时间为 235 分钟，其中，各阶段不限制每个阶段内各项任务的完成时间，由选手自主分配。第四阶段时长为 5 分钟。

第一阶段为“正向创新、创意设计”

任务 1: 根据提供的模型一和素材文件，对模型一文件进行创新（模型一大小尺寸不变），增加相应的素材，并将文件保存为 3D 打印格式（*.stl）文件和源设计软件格式保存。

任务 2: 根据现场提供的模型二文件，根据模型元素自行创新、创意设计作品，创新过程中，需将任务 1 设计完成的模型嵌入到本任务所创新模型中，最终将创新模型保存为 3D 打印格式（*.stl）文件和源设计软件格式保存。

第二阶段为“设计模型 3D 打印”

任务 3 打印: 将任务 2 的模型导入 FDM3D 打印机切片软件，添加支撑、切片，使用现场提供的 3D 打印机打印制件，并将切片数据保存为相应的切片数据文件格式。

任务 4 打印: 将任务 1 的模型导入金属 3D 打印机切片软件，添加支撑、切片，使用现场提供的金属 3D 打印机打印制件，并将切片数据保存为相应的切片数据文件格式。

第三阶段为“3D 打印制品涂装”

任务 5 涂装: 将任务 1 和任务 2 所得的 3D 打印件的模型进行后处理，包含打磨、涂装与装配。

任务 6 PPT 制作: 现场完成展示 PPT 的设计和制作。

第四阶段为“作品展示”（单独计时 5 分钟）

任务7 展示：选手根据已提交的答辩 PPT、3D 打印作品，介绍并展示创新设计思路。（5 分钟阐述）

4. 评分标准（合计 100 分）

竞赛内容	任务名称	评分细则	分值
理论部分	理论基础知	内容正确性	20
第一阶段：正向设计	任务 1: 创新创意设计	1. 设计符合主题需求	25
		2. 具有功能性	
		3. 有创新、创意	
		4. 三维模型正确	
		5. 符合 3D 打印工艺要求	
第二阶段：3D 打印	任务 2: 3D 打印	1. 打印文件添加支撑、切片，并保存；	10
		2. 3D 打印机操作与打印。	
第三阶段：涂装	任务 3: 涂装	1. 3D 打印后模型的处理（支撑及模型表面质量）；	20
		2. 3D 打印模型根据创意设计进行颜色的涂装。	
	任务 4: PPT	1. 语言规范、表达准确流畅、规范。	10
		2. 创新结构设计合理，实践价值高。	
		3. PPT 设计合理，内容全面，条例清楚，突出重点。	
第四阶段：展示	任务 5: 展示	1. 3D 打印样件功能展示；	15
		2. 语言规范、表达准确流畅、规范。	
		3. 创新结构设计合理，实践价值高。	

5. 竞赛平台

（1）软件平台：评判计算机统一预装相关软件。具体包括：

序号	功能	技术要求	备注
1	操作系统	Windows 10 专业版 64 位操作系统。	赛场提供
2	文字处理软件	MS-Office2010 及以上版本、搜狗拼音、搜狗五笔输入法。	赛场提供
3	三维设计软件	NX14.0 教育版、Solidworks 教育版 2019-2023、Solid Edge ST10 中文版、3D One Plus 教育版的三维设计软件平台、3Dmax、Maya、ZBrush 等。	选手自备,比赛前统一自行安装
4	打印机切片软件		赛场提供
5	设计素材		赛场提供

(2) 硬件设备: 赛场统一提供竞赛用硬件设备, 不允许选手自带其他硬件设备。具体包括:

1) 计算机。现场每组配备 3 台台式电脑。

2) 3D 打印机。现场提供一台 FDM 打印机, 一台金属打印机

序号	功能	备注
1	FDM 打印机	赛场提供
2	金属打印机	赛场提供
3	后处理工具箱	赛场提供
4	喷涂设备	赛场提供

注: 设备参数: 决赛设备型号将于决赛前公布。

(三) 赛项技术咨询

陈老师 15201006956

大赛报名表

申报单位（盖章）			单位地址				
院系及专业				参赛队名称		参赛 1 队 ☐ 参赛 2 队 ☐ 参赛 3 队 ☐	
参赛联系人		职务		电话		邮箱	
参赛队成员信息							
序号	参赛身份	姓名	身份证号码	电话	邮箱	备注	
1	指导教师						
2	参赛教师						
3	参赛学生 1						
4	参赛学生 2						

填写规范：

- 1. 每个支参赛队填写一份，同一院校有多支参赛队的分别标注附件参赛队名称。
- 2. 参赛队成员信息用于决赛身份验证、获奖文件公布和获奖证书发放等，一旦确定无法更改，请各参赛队规范填写。
- 3. 请在报名表里指定一名领队并做标注。