



世界机器人大会
青少年机器人设计与信息素养大赛
机器人设计项目

智慧设计普及赛项-AI 应用
竞赛规则规程

2026 年 3 月

目录

一、引言	3
(一) 规则相关内容	3
(二) 时间要求	3
(三) 竞赛场景	3
(四) 相关说明	4
二、赛事规则	5
(一) 赛事介绍	5
(二) 报名条件	5
(三) 参赛要求	5
(四) 赛事说明	5
(五) 赛事流程	6
(六) 评分标准公布	7
(七) 结果公布	7
三、比赛规则	7
(一) 竞赛内容	7
(二) 评分要求	7
(三) 竞赛主题	7
(四) 工程知识范围	8
(五) 工程知识样题	8
(六) 设计竞技知识范围	8
(七) 设计竞技样题	9

AI 应用竞赛规则

一、引言

（一）规则的组成

由赛事规则和比赛规则组成，赛事规则是根据线下比赛实际情况对比赛规则进行的补充和修改。根据本赛项特点，做出的比赛组织、参赛人数、网络实际情况、评分方法等相关规定和说明。

（二）规则冲突的解决

- 当比赛规则与赛事规则冲突时，以赛事规则为准。
- 根据比赛的情况，技术委员会有权利决定最终决议。

（三）规则的权威性

为了允许本赛项中不同的、通用的和可传递的方法，规则应当尽可能简洁。尽管如此，为了避免在比赛中讨论规则，规则也应当非常具体，不给不同的解释留下空间。如果在比赛中存在任何不同的或者不一致的理解，将由技术委员会（TC）作出裁定。

注：一旦选手确认或者成绩已经公布，技术委员会委员的决定是不可撤销的。

（四）时间要求

各参赛队伍务必在规定时间内完成赛前模拟训练，以保证正式比赛开始后能熟练进行比赛任务操作。

（五）竞赛场景

本届竞赛以线下指定地点作为参赛赛点，需具备无线 WiFi、电源设备、考试桌椅等基础设备。赛前模拟和调试地点不指定在某处，可以在任何有网络的地方均可。

（六）期望的能力

以下是本赛项在比赛中关注的技术与能力：

编程能力

逻辑思维

科学核心素养能力

创新思维

（七）相关说明

每位选手不限参加赛项，严禁重复、虚假报名，一经发现或举报，将取消比赛资格。未在竞赛时间内参加比赛视为弃权。

本规则是实施裁判工作的依据，在竞赛过程中裁判有最终裁定权。凡是规则中没有说明的事项由裁判组决定。

二、赛事规则

（一）赛事介绍

本赛项为了考察青少年对机器人编程等有关知识的综合运用情况，培养理性思维、逻辑思维和创新思维，随着互联网、大数据、人工智能时代的来临，也会从基础上培养青少年对人工智能的基本意识、基本概念、基本素养和基本兴趣。设立了创意主题赛与程序设计赛项目。参赛选手将利用计算机编程工具和语言，围绕特定主题，设计作品进行竞赛。让更多的学生参与到竞赛活动，以赛促学，助力学校科技教育的开展

（二）科技创新价值

聚焦工程设计 AI 应用核心主题，紧扣中小学生科技认知水平与动手实践需求，以“普及科技知识、培养创新思维”为核心，打造适配中小学生的工程科技普及赛体系，实现行业内科技赛事的差异化创新。

（三）报名条件

1. 比赛分为小学组、初中组：

小学组：参赛选手为 2026 年 9 月前是小学 1-6 年级的学生

初中组：参赛选手为 2026 年 9 月前是 7-9 年级的学生

2. 参赛人数：1 人/队、指导教师 1 人。

（四）参赛要求

软件设备：在线编辑器、在线 AI 应用进行作品设计；

硬件设备：结合在线编辑器、在线 AI 应用完成任务。

（五）赛事说明

- 本赛项分为省赛、锦标赛、总决赛；
- 本赛项采用百分赛制，根据各场赛制的成绩，分别计入系统奖项排名；

- 所有参加竞赛活动的选手必须使用笔记本电脑或台式电脑，用于登录竞赛平台，电脑必须安装 Chrome(谷歌)浏览器，PC 版 v55 以上，苹果版 v79 以上；

- 技术委员会提供统一竞赛平台，模拟比赛或调试地点不指定在某处，可以在任何有网络的地方，在正式比赛时间内，只允许正在进行比赛选手进入，组委会不确保提供的网络可以访问国际互联网，各参赛队在比赛前必须提前登入平台调试网络设备。

(六) 赛事流程

1. 赛前测试

技术委员会将在每一次正式比赛前举行赛前测试，测试的内容包括（但不限于）：比赛平台登录测试、模拟赛测试、参赛技术答疑；

2. 赛前领队会议

技术委员会在参赛队完成报到后、正式比赛前召开领队会，对赛事平台技术操作、评分标准等各项与比赛密切相关的事项进行说明；

3. 赛事参赛

在正式比赛时间内，只允许报名注册成功的选手进入考试环境；

4. 赛事时间

赛事组别按实际竞赛时间统一开始、统一结束，一旦比赛时间结束，选手将不再能提交和运行代码。

5. 竞赛环境

省赛、锦标赛、总决赛为线下参赛，选手需登录比赛平台，输入账号及密码，在指定竞赛时间进行参赛。

6. 成绩与奖项

赛事成绩查询和申诉结束后，以大赛组委会公示的成绩、排名和奖项为准，如出现同分现象，以提交系统结束的时间，用时短者排列位次靠前；如出现同分同时的现象，则加赛一场。

（七）评分标准公布

为了保证比赛的公平公正，所有选择题都有客观唯一标准答案。系统以最后一次提交的代码做评分依据。

（八）结果公布

参赛结束3个工作日内，可向技术组申请查阅个人比分，如有异议，可在赛事成绩通知查询的24小时内及时提出申诉。否则所有未按时效时间内确认成绩的选手则按当时得分计入成绩。

三、比赛规则

（一）竞赛内容：分为综合工程知识和设计竞技两部分。

工程知识：由多种题型构成，各组别竞赛内容与题目难度不同，以对应科技综合素养为主。

设计竞技：使用各人工智能软件工具结合硬件完成主题任务，类型不限。

（二）评分要求

工程设计 AI 应用：总分 200=工程知识 100+设计竞技 100

（三）竞赛主题：工程设计 AI 应用

1. 主题难度：小学组、初中组

2. 主题工具：图像/视频生成工具、语音交互工具、AIGC 生成应用、WeDo2.0、EV3、micro:bit

3.主题评分：工程知识与设计竞技的总分和(共 200 分)

工程知识；共 20 题，每题答案唯一且清晰无歧义，答对得 5 分，答错不得分，共 100 分。

设计竞技：1 道题，每题 100 分，每题下设 7 个打分点，各打分点分数不同，由裁判打分。

(四) 工程知识范围

AI 基础知识与生活中的应用

LLM 大语言模型入门与实践

Prompt 提示词工程

(五) 工程知识样题

关于 AI 基础知识、LLM 大语言模型与 Prompt 提示词工程的说法，正确的是（ ）

- A、LLM 大语言模型不能理解人类语言，只能机械输出固定内容
- B、生活中常见的 AI 聊天机器人（如 Chat GPT），其核心技术之一就是 LLM 大语言模型
- C、Prompt 提示词工程不需要对输入内容做设计，随便输入文字就能让 LLM 生成满意结果
- D、AI 基础知识里机器学习和 LLM 大语言模型的训练没有任何关系

(六) 设计竞技知识范围

- 图像生成模型应用；
- 视频生成模型应用；
- 生成式 AI 基础与应用；
- 核心技术特性、工具适配逻辑、合规与伦理要求的理解；

- AI 工具实操与内容优化能力。

（七）设计竞技样题

1. 设计主题：海晏河清——以 AI 之力，护清朗天地、筑太平家园

结合“海晏河清”“天下太平、环境洁净、人心向善”的内涵，运用 AI 技术，关注生活中的环境保护、文明守护、安全护航等场景，用科技传递美好，践行“海晏河清”的美好愿景。

2. 作品形式：（三选一）

（1）环境守护类：

运用图像生成模型应用技术设计作品，助力环境“清朗”，如：垃圾分类提醒、节约用电/用水提醒等。

（2）文明守护类：

用视频生成模型应用传递正能量，助力社会“太平”，如：文明行为传播（不随地吐痰、不乱扔垃圾等）、敬老助老传播等。

（3）家园守护类：

借助生成式 AI 基础与应用守护身边安全，筑牢“平安防线”，如：门窗防误关提醒、火灾/烟雾简易预警等。

3. 设计竞技要求

（1）设计要求

- 使用竞赛平台完成作品保存
- 开发逻辑思维与技巧，合理正确地使用 AI 应用工具技术

（2）作品原创

作品必须为作者原创，无版权争议。若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权

的行为，一律取消评奖资格。

(3) 创新创造

主题鲜明，创意独特，表达形式新颖，构思巧妙，充分发挥想象。

(4) 构思设计

作品构思完整，内容主题清晰，有始有终；创意来源于学习与生活。

(5) 设计技术

- 合理正确地使用 AI 应用工具，作品稳定、流畅、高效
- 无明显错误：设计合理规范
- 清晰易懂：通过多种 AI 应用工具实现的丰富效果。

(6) 评分标准(100 分)

项目	指标描述	分值	得分	优	良	差
主题内容	作品内容	10	作品内容主题鲜明，场景结构完整，真实准确、积极健康	7-10	4-6	0-3
作品要求	绘制要求	15	独特的想象与设计 主题基础上有新颖元素或对常见事物有不一样的呈现方式体现出自己的思考	11-15	6-10	0-5
	运行效果	15	复杂场景元素还原度，多图层排版能力，色彩搭配和谐过度自然	11-15	6-10	0-5
提示词工程	引导完整	15	明确指定风格与氛围，涵盖关键信息，逻辑连贯清晰	11-15	6-10	0-5
	精准专业	15	精准锁定画面元素、风格与细节，技术参数，专业艺术术语	11-15	6-10	0-5
环保理念传递	理念呈现	15	画面能直观传递题目中的理念，让观者清晰感知环保行动的意义	11-15	6-10	0-5
场景关联性	主题契合	15	画面中“题目描述”场景与“海晏河清”赛事主题高度契合，无脱节感	11-15	6-10	0-5