

江西省教育厅 江西省工业和信息化厅 文件 南昌市人民政府

赣教高字〔2026〕12号

关于举办2026年虚拟现实教学应用 创新大赛的通知

各高校、企业：

为深入贯彻落实《教育强国建设规划纲要（2024—2035年）》《教育部办公厅关于组织实施数字化赋能教师发展行动的通知》《江西省虚拟现实与行业应用融合发展行动计划（2023—2026年）》等文件精神，推动虚拟现实、人工智能、数字孪生、具身智能等新一代数字技术与教育等产业深度融合，强化高校教师数字技术创新能力，促进校企协同攻关与成果转化，助力人才培养质量提升与产业高质量发展，江西省教育厅、江西省工

业和信息化厅、南昌市人民政府决定联合举办 2026 年虚拟现实教学应用创新大赛（以下简称“大赛”）。现将有关事项通知如下：

一、大赛主题

数智融教，产教协同，共筑人才培养、产业升级新生态

二、举办单位

主办单位：江西省教育厅、江西省工业和信息化厅、南昌市人民政府

承办单位：江西省虚拟现实教育联盟、江西财经大学、南昌威爱信息科技有限公司

三、大赛时间

线上说明会日期：2026 年 6 月

报名截止日期：2026 年 7 月 20 日

大赛培训日期：2026 年 6 月-7 月

作品提交日期：2026 年 9 月 11-13 日

初赛日期：2026 年 9 月 18-20 日

决赛日期：2026 年 10 月中旬

（各赛程具体时间以大赛信息发布平台最新通知为准）

四、参赛对象

1. 高校：全国普通本科院校、高职高专院校、中等职业学校在职教师，鼓励跨学科、跨院校组队参赛。

2. 企业：全国 VR、AR、AI、具身智能等领域企业。

3. 参赛形式：以个人或团队形式参赛，团队参赛须指定 1 名项目负责人且项目负责人为主讲人，团队总人数不超过 3 人。

五、大赛赛道及内容

大赛设置教学应用赛道、产教融合创新赛道两大类。

（一）教学应用赛道

参赛对象：高校教师团队

核心要求：聚焦跨技术推动学科融合与教学实效提升，融合 VR、AI、数字孪生等技术，打造沉浸式、可落地、可量化的教学方案，推动教学创新，提高育人质量。

（二）产教融合创新赛道

参赛对象：企业团队、校企联合团队

核心要求：紧扣重点产业链真实场景，以 VR、AI、具身智能等数字技术为支撑，打造可落地、可转化的校企协同解决方案，实现企业技术供给、高校人才培养、区域产业升级协同发展。

六、大赛赛制

大赛设置初赛、决赛两阶段：初赛采用网络评审方式，参赛团队按照初赛要求提交作品，根据网络评审成绩由高到低排序，各赛道前 30%入围决赛，确定入围数量时若出现小数则采用四舍五入取整。决赛采取现场评审方式，决赛成绩现场公布。

七、作品提交要求

（一）教学应用赛道：

需提交教学设计方案、VR 课程文件、课程展示视频、教学成果证明材料等。其中：

1. 教学设计方案自行编写，需包括名称、建设目标、特色创新点、实施路径、实践效果等内容，格式自拟，提交 PDF 格式文件。
2. VR 课程文件需提交可运行 VR 内容的 APK 安装包或执行文

件，提交内容操作说明并注明演示所需设备型号。

3. 课程展示视频自行设计，需真实反映在课堂教学中的应用情况，要求画面清晰，时长不超过 10 分钟，提交 MP4 格式。

4. 教学成果证明材料指可以证明技术对教学效果、学生培养具有提升作用的材料，格式自拟，提交 PDF 格式文件。

（二）产教融合创新赛道：

需提交产教融合创新解决方案、项目创新成果证明材料、项目演示视频等。其中：

1. 产教融合创新解决方案自行编写，需包含项目名称、项目目标、技术创新点、实施路径、技术成果、产业应用价值等核心内容，格式自拟，提交 PDF 格式文件。

2. 项目创新成果展示材料包括但不限于成果证明（项目合同、校企合作应用证明、产教实效证明等）、技术创新证明文件等，展示材料整理为单个 PDF 格式文件提交。

3. 项目演示视频重点演示项目核心功能、技术创新点及应用场景，要求画面清晰，时长不超过 10 分钟，提交 MP4 格式。

八、报名及参赛事项

（一）本次大赛不收取任何报名费用。

（二）参赛团队/个人填写《2026 年虚拟现实教学应用创新大赛报名回执》，加盖单位公章，于 2026 年 7 月 20 日前发送至大赛指定邮箱。

（三）参赛作品须为原创成果，严禁侵权、抄袭及学术不端行为，违者取消资格、通报单位。

（四）荣获 2024 年、2025 年虚拟现实教学应用创新大赛特

等奖、一等奖作品不得重复报名原赛道。

(五) 参赛团队享有作品著作权，作品提交即视为无偿授权主办及承办单位进行非商业用途的传播、展示及存档。

九、奖项设置

根据大赛评审规则，按赛道独立评审，具体奖项设置标准如下。

(一) 个人/团队奖：设立特等奖、一等奖、二等奖、三等奖，其中，特等奖为各赛道决赛综合评分第 1 名，一等奖为各赛道决赛有效参评作品数的 5%，二等奖为各赛道决赛有效参评作品数的 10%，三等奖为各赛道决赛有效参评作品数的 15%，以上奖项按决赛综合评分从高到低依次评定。

(二) 优秀项目负责人：二等奖及以上团队负责人。

(三) 高校优秀组织奖：10 项，依据学校参赛规模、获奖质量综合评定。

(四) 优秀企业奖：依据参赛成果、获奖质量综合评定。

十、工作要求

(一) 协同宣传动员

各高校：将大赛作为提升教师数字素养、推进课堂改革、建设数字化教学资源的重要抓手，广泛动员教师跨学科、跨院校组队参赛，做好政策解读与参赛指导。

各企业：以大赛为平台对接高校资源，组织团队积极参赛，推动技术成果与教育场景融合落地，提升产业服务能力。

(二) 强化组织保障

各高校教务、科研、教师发展等部门统筹协调，为参赛教师提

供时间、设备、技术、经费等支持，规范报名与作品提交流程。

各企业指定专人负责参赛组织、材料审核与技术保障，确保参赛团队高效备赛、规范提交。

（三）严格审核把关

高校与企业分别对报名材料、作品原创性、知识产权进行初审，杜绝抄袭、侵权、重复报奖等行为。因作品违规引发的法律与知识产权纠纷，由参赛方、所属高校、企业承担全部责任。

十一、其他事项

（一）大赛信息发布平台

大赛官网：<http://www.jxvredu.com/>

报名邮箱：jxvredu@vivedu.com

（二）大赛联系人

张老师：13979127971

齐老师：15803261602

附件：2026年虚拟现实教学应用创新大赛报名回执



2026年6月4日

附件

2026 年虚拟现实教学应用创新大赛 报名回执

单位盖章：

| 序号 | 单位名称 | 项目负责人 | 联系电话 | 团队成员 | 赛道 |
|----|------|-------|------|------|----|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

填写说明：

1、参赛者以个人或团队形式参赛，以个人形式参赛的，团队成员列填写“无”。以团队形式报名的需指定其中一名老师为项目负责人，项目负责人为主讲老师，且团队总人数不超过 3 人，团队成员排序以盖章回执为准。

2、参赛个人/团队请于 2026 年 7 月 20 日之前将本回执发送至大赛邮箱 jxvredu@vivedu.com。

师范学院
2026-06-08

南昌应用技术师范学院
2026-06-08

师范学院
2026-06-08

南昌应用技术师范学院
2026-06-08

江西省教育厅办公室

2026年6月4日印发

师范学院

技术师范学院