

第四届“讯方杯”全国大学生信息技术应用及创新大赛

HarmonyOS Codelabs 挑战赛全国总决赛选拔方案

随着数字化与智能化浪潮的不断推进, HarmonyOS 作为全场景分布式操作系统, 正引领着新一代智能终端和应用生态的发展。

第四届“讯方杯”全国大学生信息技术应用及创新大赛—— HarmonyOS Codelabs 挑战赛, 旨在为全国高校学子提供一个展示创意与技术实力的平台, 鼓励学生深入探索 HarmonyOS 最新开放能力, 结合软件、人工智能、物联网、多端协同等技术, 开发具有创新性和实用价值的鸿蒙应用及元服务。为消费者带来更安全、流畅、智能的全新体验。

一、赛事主题

鸿鹄之志, 自主创新, 以 HarmonyOS 开放能力为引擎, 激发学生创造力, 构建跨终端、全场景的智慧应用, 赋能行业创新与转型升级。

二、总决赛选拔赛程安排

总决赛选拔时间, 提交时间截止于 2026 年 3 月 22 日, 以项目书形式提交作品, 2026 年 3 月 22 日-2026 年 4 月 7 日进入评审阶段, 通过全国院校参赛情况做全国总决赛赛前选拔。

备注: 总决赛时间, 2026 年 4 月-2026 年 5 月, 具体时间关注讯方公众号。

全国总决赛选拔

1. 作品格式: 提交作品时的附件仅接受 zip 格式, 大小不超过 500MB;
2. 命名方式: 学校名称-小组名称-作品名称。

3. 作品包含内容以项目书形式呈现（参考附件模板文件）：

(1) 项目源代码及应用 hap 等文件；

(2) 项目策划书 (pdf 版本)、项目答辩材料 (PPT 版本)；

4. 全国总决赛项目答辩要求

作品提交流程：

选拔赛提交作品的时间截止于 2026 年 3 月 22 日；访问大赛官网 (<https://www.zhiqiantong.cn/comp/event/6/index>)，请各院校使用其**报名的管理账号**登录。登录后，点击右上角头像，点击进入“我的考试”页面。在“HarmonyOS CodeLabs 挑战赛”赛道的获得金奖的团队，您将能够找到提交作品的按钮入口。



类型	赛道	团队名称	指导老师	队员	理论成绩	实验成绩	奖项	荣誉证书
校赛	鸿蒙开发者创新应用	勇往直前二队	金奖	提交作品
校赛	人工智能赛项	勇往直前一队	金奖	
校赛	人工智能赛项	勇往直前三队	银奖	

- (1) 获得参赛资格的开发者需在 2026 年 3 月 22 日 23 时 50 分前，参赛团队可在合法合规的前提下，使用华为设备或 IDE 模拟器进行开发；
- (2) 参赛队长需在 2026 年 3 月 22 日 23 时 50 分前，在赛事详情页点击“提交作品”，按要求填写作品名称、作品介绍，并上传包含项目源码、

项目策划书、项目答辩材料等附件（参考附件模板文件）。

(3) 每支参赛队伍最终参与评审的作品将以队长最后一次提交(最接近报名截止日期)的作品为主，超出时间不再接受作品提交。

① 作品初审（2026年3月22日-2026年4月7日）

赛事评审专家团对已提交完整参赛信息的参赛者作品及说明文档进行初审，评审维度详见评审规则，最终得分排列TOP10入围决赛；

② 全国总决赛（2026年4月-2026年5月）答辩

赛事评审专家团对入围决赛作品进行评审，评审维度详见评审规则，根据项目方案材料、答辩等综合情况评选终获奖名单。

三、赛题公示

参赛团队可基于 DevEco Studio 开发平台，围绕鸿蒙应用、元服务、AI 小艺智能体及软硬件结合的创新方向，自由选择产业领域，如智慧农业、智慧交通、智慧城市、智能家居、智慧医疗、电子商务等，主题不限、方向不限。

在合法合规的前提下，参赛团队可使用已有华为 HarmonyOS 终端设备或通过模拟器完成作品开发。

四、评审规则

1. 决赛选拔

由评审专家对参赛作品进行人工综合评审，按评分排名，前10名队伍晋级全国总决赛。

2. 全国总决赛评（答辩环节）

答辩总时长不超过 20 分钟，具体分为三个阶段：

(1) 项目陈述 (≤8 分钟)：每队至少 2 名成员进行项目介绍发言。

(2) 项目演示 (≤7 分钟)：现场展示作品功能与应用场景。

(3) 评委提问与回答 (≤5 分钟)：评委针对项目进行提问，参赛队伍现场作答。

总分 100=技术性 (35 分) + 创新性 (25 分) + 功能完备 (10 分) + 作品实用 (10 分) + 商业前景 (10 分) + 社会价值 (10 分)

序号	评审要点	评审内容	分数
1	技术性	作品应充分运用 HarmonyOS 技术特性，包括鸿蒙应用开发技术、元服务技术、AI 小艺智能体、软硬件结合技术等，并能集成 HarmonyOS SDK 基础开放能力，包括应用框架、应用服务、系统、媒体、AI、图形在内的六大领域，实现如账号、推送、支付、位置、地图、分享、扫码等功能，以显著提升整体应用的竞争力。使用最新版本 API 20 及以上进行开发。	35
2	创新性	参赛的应用、元服务及软硬结合作品，需展现创新性。可以从模式创新切入，也可以在创新体验方面发力，展现应用场景与 AI 小艺智能体的深度融合，或是实现多端协同、跨端迁移等，体现与同类产品相比更具优势的一面。	25
3	功能完备	参赛作品需确保体验流畅性，具体可体现在以下方面：软硬件展示环节衔接自然、卡片呈现效果良好且能外显关键信息、服务调用响应迅速，实现直达体验，并且作品要能够进行实际演示。	10
4	作品实用性	参赛作品在实际应用场景中的实用程度。	10
5	商业前景	参赛作品在日常工作生活中能够创造较好的社会和市场效益，具有较为广阔的商业前景。行业有前景、商业定位、执行情况。	10
6	社会价值	参赛作品应聚焦社会广泛关注的问题，针对特定应用场景（如教育、农业、家居、文旅、医疗、新零售等）提出具有创新性的解决方案，并体现推动社会文明、建设生态文明的价值，同时通过间接就业与生活便利化提升社会效益。	10

五、相关声明

在参赛之前，请您务必审慎阅读、充分理解各条款的内容，并且愿意遵守相关比赛规则。任何违反比赛规则的作品，主办方有权取消其参赛资格。