
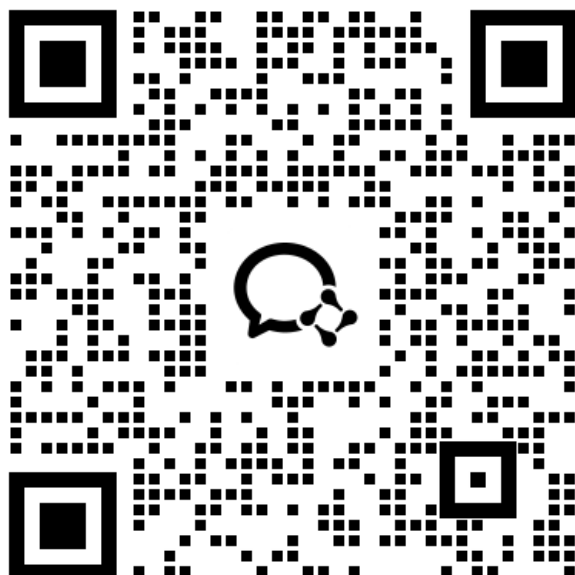


环球黑客松-高校联赛【初赛手册】



 本文档汇总了环球黑客松-高校联赛【线上初赛】的所有关键信息，覆盖活动背景、赛事日程、评审规则、评审方式、项目提交说明等，旨在为创造者们提供一站式的活动指南。建议通读并收藏。

赛事官网：<https://modelscope.cn/active/ai-hackathon-tour>



扫码加入线上初赛群（帮助组队、作品辅导）

一、初赛日程

赛制时间说明

初赛为滚动申请录取制：

- 初赛采取滚动录取制，早提交，早获得进入复赛机会。
- 如果前序轮次未录取，可以继续完善作品，投递下一轮。
- 初赛截止时间为2月10日 24:00，请在规定时间内提交初赛作品。

轮次	提交截止时间	录取公布时间
Round 1（已截止）	1月25日 24:00	1月31日
Round 2	2月2日 24:00	2月7日
Round 3	2月10日 24:00	2月14日

初赛活动规划

Datawhale为参与本次赛事的同学提供了丰富的线上支持（包括帮助组队、动手实践教程、大咖分享、助教答疑等），欢迎同学们积极参与相关活动，还有更多精彩内容逐步解锁。

轮次	活动周期	开营+组队	封闭开发与创造	相关分享活动
<div>Round 1</div> <div></div>	1月21日00:00-1月25日24:00	1月21日	1月22日-1月25日 24:00	<div>1月22日 19:00-20:30 头脑风暴会 激发创意想法，帮你梳理开发思路</div> <div>1月24日 20:00-21:30 产品大咖分享（贾安亚） 从Product Manager到 Product Owner：在AI时代重塑产品的“手感”与“视野”</div> <div>1月25日 20:00-21:30 技术大咖分享（刘昕） 从开发者到CTO的跃迁：AI实战中的决策与成长</div>
Round 2	1月26日00:00-2月2日22:00	1月26日	1月27日-2月2日 24:00	<div>1月27日19:00-20:30 头脑风暴会 激发创意想法，帮你梳理开发思路</div>




				<div>1月28日 19:00-20:30 行业领袖分享（Koji）</div> <div>把一次黑客松，变成一个真正的起点</div> <div>1月28日 20:30-21:30 技术大咖分享（散步）</div> <div>Easy-Vibe教程串讲：帮你从0上手 AI 原生应用开发</div> <div>1月31日 20:00-21:30 创始人分享（陶芳波）</div> <div>Second Me：构造“我们”的 AI 网络</div>
Round 3	2月3日00:00-2月10日24:00	2月3日	2月4日-2月10日24:00	<div>2月4日19:00-20:30 头脑风暴会</div> <div>激发创意想法，帮你梳理开发思路</div> <div>时间待确定 创始人分享（仲泰、陈容贤）</div> <div>超级个体时代下的观察</div> <div>时间待确定 产品大咖分享（产品二姐）</div> <div>优秀Agent产品案例深度拆解</div> <div>时间待确定 技术大咖分享（AMD技术专家）</div> <div>前沿技术分享</div>

Round 1奖项设置

奖励	说明
复赛直通车	根据作品提交情况筛选15-30支优秀队伍发放复赛直通车PASS卡
特别奖项	最佳人气奖 3名，作品在魔搭创空间点赞数最高的3支团队，发放复赛直通车PASS卡

	(初赛结束的时候统一评比)
结营证书+文创礼包	<p>提交符合要求作品的团队即可获得Datawhale、魔搭社区、观獠三方联合颁发的结营证书（初赛期间提交合格作品均会发放）+ 文创礼包（仅限第一轮round1参与团队，激励大家尽早参与）</p> <ul style="list-style-type: none">• 提交【项目说明文档】、【作品成功部署创空间体验链接】• 项目作品说明文档包括以下几个方面：解决什么问题、技术方案、用户体验、未来规划、团队介绍• 作品创空间体验链接：<ul style="list-style-type: none">◦ 链接有效性：点击链接是否可直接进入体验页面？◦ 功能完整：部署版本是否包含说明文档中展示的核心功能？◦ 稳定性：是否无明显bug？是否交互稳定？是否可持续深度使用？

二、三大赛题（三选一）

 本次比赛定位为AI应用，提交的AI应用作品需**部署到魔搭创空间**，并且保证可运行。

- ◎赛题一：行业与生产力变革
 - 聚焦于利用 AI 解决特定行业的实际痛点，重塑传统工作流程强调 AI 在企业、教育、金融、物流、制造等领域的效率提升成本优化和决策智能化。
- ◎赛题二：数字生活与情感体验
 - 聚焦于利用 AI 创造独特、有情感连接的、沉浸式的用户体验。强调 AI 在娱乐、艺术、陪伴、个性化内容和人机交互模式上的创新。
- ◎赛题三：[小有可为] 公益方向 (AI For Good)
 - 聚焦于利用 AI 解决公益场景的真实需求，推动乡村教育、孤独症儿童、助老、无障碍等公益场景的普惠化、智能化落地。强调 AI 应用的社会价值、用户价值和可及性，

三、组队规则

- 组队形式：大家自由组队后填写表格即为组队成功
 - 可单人或多人组队开发作品，队伍人数为1-5人；
 - 每支团队需指定一名队长，并确定队伍名称；
 - 初赛-复赛-决赛需保持队伍成员一致，主办方将以初赛作品提交时候的队伍成员为准；
 - 队伍里需要有至少1名该校的在读生或毕业5年内的校友，确保有进校的资格，组队时需尽可能考虑该因素。

最终解释权归学校主办方所有。

- **组队表：** <https://datawhaler.feishu.cn/share/base/form/shrcnQhdgrfAJvmB9UcnHs0EMlc>（如需协助组队也可填写表格）
- **组队建议：**
 - 建议进行角色分工，了解清楚自己擅长什么领域，和其他领域的小伙伴组队互补
 - 建议队伍人数3人最佳

四、评审规则（初赛）

评分维度	权重	打分	考核目标 / 评分细则
1. 场景价值	30%	0-100	痛点精准度： 鼓励团队敏锐捕捉生活/工作中被忽视的 Niche（长尾/垂直） 痛点。是微小场景，是否都能找到 精准、具体且真实 的切入点？ 需求真实性： 解决方案是否切中肯綮？是“伪需求”的自嗨，还是真正解决了一个 市场潜力： 是否具备商业落地的可能性？是否能在特定群体中形成使用闭环？
2. 工具整合	20%	0-100	技术创新性： 并非简单的 API 堆砌，而是展现了巧妙的 Agent 决策逻辑 和任务拆解 工具调用能力： 是否充分且高效地利用了 魔搭社区 (ModelScope) 的模型与工具生 系统鲁棒性： 在复杂任务链中，模型表现是否稳定，幻觉控制是否得当？
3. 用户体验	25%	0-100	交互范式突破： 鼓励突破传统的“AI Chatbot”对话框模式。是否采用了 Infinite 界面)、动态组件或沉浸式交互？ 界面友好度： 界面设计是否具备独特的视觉风格和作者审美？交互流程是否丝滑流 想象力： 产品是否展现了作者的想象力，给用户带来惊喜、愉悦或共鸣？
4. 技术前瞻	10%	0-100	突破性应用： 是否探索了 Multi-Agent 协同、多模态深度融合、高级 RAG 优化 或 I 前沿技术。 技术壁垒： 是否涉及底层模型优化、算力极限压榨或其他具有挑战性的工程实现？
5. 项目说明材料	15%	0-100	评估项目文档的完整性、清晰度和专业性，包括项目README、演示文档、代码注 要求能够清晰地阐述项目背景、目标、技术实现方案、创新点和使用方法，使评委 解项目价值。

五、评审方式

- 采取线上评审方式，主要依据选手提交的初赛材料来评审。
- 初赛筛选核心看【魔搭创空间应用】 + 【项目说明文档】，**项目完整性和核心价值**，团队无需参与线上路演。
- 评审流程：
 1. **团队提交标准化材料：** 主办方指定提交清单，缺一不可，避免评审信息缺失，通用清单：
 - 可访问的线上 demo 链接（魔搭创空间链接）

- 作品项目说明文档：具体见下方的项目提交说明
- 2. **主办方统一整理材料**：将所有团队材料按**匿名化处理**（隐藏团队名称、学校 / 企业信息，仅留项目编号），打包后分发给评委，避免评委主观偏向。
- 3. **评委独立线上打分**：评委通过主办方指定的打分工具，按预设评分表独立打分，给出口头 / 文字评语（可选）。
- 4. **主办方统分核分**：去掉最高分和最低分（可选，提升公平性），计算平均分，按分数排名确定晋级 / 获奖名单，公示评分结果和评语
- **评审公正性保障**：
 - 第一步：每个项目邀请3个评委按照评审规则进行独立打分。
 - 第二步：项目组核算每个项目的评分。
 - 第三步：团队评审会，一起对入选名单进行评估和确认（发起方+评委）。

六、项目提交说明

以下为本次环球黑客松高校联赛提交所需物料说明，请按照要求准备并在对应截止时间前完成提交。



作品提交入口：

https://alidocs.dingtalk.com/notable/share/form/v01ZWGl05m6wNLZMn34_dv19yqvsgs3oebp3pcjys_1qX0QQ0?utm_source=qrcode_form

1. 作品项目说明文档（必交）

- 请提供一个结构清晰的项目说明文档，可以是PPT、PDF、DOC等格式，作为项目的完整说明
- 文档至少需包含以下内容：
 - 项目简介（解决什么问题）
 - 业务价值说明（对用户或业务的实际意义）
 - AI 创新性说明（AI 在哪里、为什么是核心）
 - 技术实现说明（整体思路即可，不要求源码细节）
 - 交互与设计说明（关键流程或界面）
- 文档可选项（描述得越清楚，越能加分）：
 - 产品 demo 视频（1-3 分钟，含核心功能操作）
 - 代码仓库链接（GitHub/Gitee，需开源核心代码）

- PPT（可选，补充细节）
- 数据截图 / 效果对比图（适合 AI / 算法类项目）

2. 部署到魔搭创空间（必交）

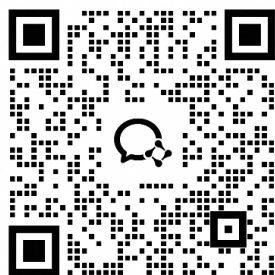
<https://www.datawhale.cn/learn/content/275/6125> —— 作品部署手册

如有问题，也可以进群直接咨询魔搭工作人员



魔搭创空间技术答疑-环球黑客松

使用微信或企业微信扫码加入



3. 提交截止时间：

- Round1：2026 年 1 月 25 日 24:00（已截止）
- Round2：2026 年 2 月 2 日 24:00
- Round3：2026 年 2 月 10 日 24:00

补充说明

- 所有提交内容请在截止时间前完成，截止后将以评委评审时的版本作为最终评审依据
- 建议提前预留提交与检查时间，避免因权限、链接或网络问题影响评审

七、资源支持

- 大咖分享（已邀请AI行业创业者、大厂产品总监、技术总监等参与直播交流）。
- Datawhale邀请技术专家与行业嘉宾进行线上互动交流（为大家的作品和困惑，提供交流渠道）

日期: 2026-01-22 18:56:46

录制文件: <https://meeting.tencent.com/crm/KEErDZmOb3>

录制: 环球黑客松头脑风暴会-会场1

日期: 2026-01-22 19:02:20

录制文件: <https://meeting.tencent.com/crm/2YDqjGoWe6>

持续更新中, 关注群内通知哦

- Datawhale提供动手实践教程, 帮助你从入门到进阶: 教程链接:
<https://www.datawhale.cn/learn/summary/275>
- 这里有充足的算力/token支持, 确保你的模型推理畅通无阻, 领取指引:
<https://www.modelscope.cn/learn/1409>
- AI开发工具Qoder 和 300 Credits: 注册链接: https://qoder.com/referral?referral_code=7BIB7zkucuNqALWd9twvaSnA9sKiUNPy

Qoder pro账号支持, 填写问卷发放2000credits

问卷链接:

https://alidocs.dingtalk.com/notable/share/form/v01ybEnB5jXrp5XdLP1_dv19yqvsgs3oebp3pcjys_1qX0QQ0

- 精美的魔搭 & Datawhale 文创礼品。

八、赛事FAQ

- A1: 初赛是线上吗?
 - 是的, 初赛是线上, 提交Demo后, 通过筛选的进入到线下复赛。早提交, 早评选, 早进复赛。
- A2: 各高校参赛人数不同, 晋级率是否有影响?
 - 参与人数特别多的高校, 会考虑开放多一些进复赛的名额, 动态调整, 会尽量保持整体的公平性的。
- A3: 初赛时间?
 - 初赛截止是2月10日24:00, 所有选手需在截止时间前提交作品。
- A4: 复赛时间?
 - 线下复赛预计是2月28日-3月14日, 各个高校在线下发起复赛。

- A5: 跨校组队填哪个站点？
 - 团队可以自行商定。如：团队中有浙大 + 上交的同学，可选 浙大站 或 交大站。
 - 团队中需要至少有一位这个高校的在读同学，或毕业5年内的校友，以便后续参与线下复赛。
- A6: 线上的1.25提交和2.10提交有冲突吗
 - 不冲突。初赛为滚动申请录取制：
 - 初赛采取滚动录取制，早提交，早获得进入复赛机会。
 - 如果前序轮次未录取，可以继续完善作品，投递下一轮。
 - 初赛截止时间为2月10日 24:00，请在规定时间内提交初赛作品。

轮次	提交截止时间	录取公布时间
Round 1	1月25日 24:00	1月31日
Round 2	2月2日 24:00	2月7日
Round 3	2月10日 24:00	2月14日

- A7: 组队表是每个队员都要填吗
 - 队长填写即可，队长把团队成员情况一起填写清楚。
- A8: 线上组队和线下组队要一致吗？
 - 保持一致，主办方以初赛作品提交链接的队伍成员为准。
- A10: 一个人可以加入多个队伍吗
 - 一个人只能加入一个队伍
- A11: 魔搭创空间目前支持nextJs或bun运行时吗，还是只支持文档中那几种架构
- A12: 我们的项目一定要很 “高大上” 吗？初赛的Demo要做到什么程度？
 - 我们更看重小而美、解决真实问题的项目，产品中体现的你对生活的精准观察与创造性的解决思路，比技术复杂性更有意义。对于初赛Demo而言，更像是你的产品原型，不需要非常完整和精美，但是能回应你提出的需求并实现解决方案的初步闭环，到复赛现场再进行完整打磨。
- A13: 如果是AI+硬件，那怎么呈现呀？因为软件的部分需要放在魔搭空间嘛
 - 软件部分可以部署至魔搭创空间；硬件部分不做要求；在创空间以及相应的文档或ppt上做好产品的相关说明（比如硬件部分的形态的照片及功能演示视频等）
- A14: 作品提交是只需要组长提交即可吗？如何确保我已经提交成功。
 - 是的。正常表单填写完即位提交成功，如果不确定，可以联系助教帮助后台查询。
- A15: 我在魔搭创空间部署的过程中遇到了问题。

- 可以进群直接咨询魔搭的工作人员



魔搭创空间技术答疑-环球黑客松

使用微信或企业微信扫码加入

