

附件 1:

2023 年第十一届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛参赛指南

2023 年第十一届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛（以下简称“竞赛”），由全国大学生数字媒体科技作品竞赛组委会（以下简称“竞赛组委会”）和中国人工智能学会主办。中国人工智能学会科普工作委员会、中国人工智能学会女科技工作者委员会、中国计算机学会虚拟现实与可视化专业委员会协办，全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛组委会具体负责组织实施。

竞赛主要目的是通过数媒类作品创作开展数字艺术和智能科技的交叉融合，依托竞赛创作实践促进高等学校数字艺术类、数字媒体类相关学科和专业课程体系建设、实践教学能力提升、教育教学方法的改革创新，激发大学生对数字媒体作品创作的兴趣与潜能，培养大学生创新意识、实践能力以及团队协作精神。促进艺术与科技的交叉融合。

本指南为参赛学生、指导教师和高校如何参与本次竞赛提供具体指导和说明。

一、参赛团队注册

1. 注册截止时间前具有正式学籍的全日制在校学生（含：研究生、本科生、专科生等）均可报名参赛。
2. 各高校学生自由组队，每支参赛队须设 1-2 名指导教师，负责参赛队伍的指导、管理等工作。

3. 参赛注册：参赛团队在竞赛官网 mit.caai.cn 完成参赛注册并提交参赛作品。

4. 注册截止时间：2023 年 9 月 16 日 24 点。

二、参赛作品

参赛团队作品命题包括：**指定命题和自主命题**。其中：指定命题部分竞赛主办方及组委会将根据竞赛工作开展情况进行适当调整。

1. 指定命题

A. 虚幻引擎（UE）作品创作

a. 背景介绍

虚幻引擎（UE4/UE5）作为 VR/AR/XR 游戏和交互媒体应用开发最为广泛的 3D 内容创作平台，具有一套完整的开发工具，面向各种交互应用场景（游戏、影视、动画、建筑、工业、仿真、虚拟现实等领域）进行跨平台的开发和数字内容生成。

b. 参赛主题

作品创作主题为“我的世界，我做主”，同时参赛团队需注意以下两点：

(a) 创作平台要求

参赛团队需使用**虚幻引擎（Unreal Engine）**完成参赛作品创作，其他诸如建模、贴图绘制类等辅助软件不限，参赛作品中的所有音效素材及软件需取得使用权。

(b) 参赛作品要求

参赛团队根据主题要求，利用 UE4/UE5 创作完成诸如：材质、动画、可视化、特效、场景、蓝图、角色、道具、特效等虚

幻资源素材及案例应用创作等。

B. “科技+创意，讲好中国故事”特辑

a. 背景介绍

为贯彻落实习近平新时代中国特色社会主义思想 and 党的二十大精神，充分展示中国共产党带领全国各族人民取得的举世瞩目巨大成就，展示我国经济发展、文化繁荣、民族团结、社会进步的大好形势和中华民族伟大复兴的光明前景，不断加强党员和青年学生的使命担当，激发我国青年学子的爱国爱党热情。

b. 参赛主题要求

本次作品征集特辑主题为“青年献礼中国故事，创意传承中华文化”，鼓励广大学生在实践中结合自身学校特色和专业特点创作参赛作品，如非遗文化、乡村振兴、红色之旅等主题，进一步厚植爱国之情、报国志。

本类参赛作品对于创作平台没有特殊要求，但需围绕给定主题展开作品创作。

C. AIGC 类数字创意作品创作

a. 背景介绍

内容生产，特别是创意工作，一向被认为是人类的专属和智能的体现。如今 AI 正大步迈入数字内容生产领域。AIGC（AI Generated Content）不仅在写作、绘画、作曲多项领域达到“类人”表现，更展示出在大数据学习基础上的非凡创意潜能。数字内容生产的人机协作新范式正在形成，创作者和更多普通人得以跨越“技法”和“效能”限制，尽情挥洒内容创意。

b. 参赛平台要求

本类参赛作品要求参赛团队利用诸如：**ChatGPT**、**Stable Diffusion** 模型、文心大模型、混元大模型、通义大模型和盘古大模型等国内 **AIGC** 平台等智能化数字艺术创作工具进行作品创作，体现作品的创意性、科技感和智能化。

本类作品需要对 **AI** 生成的内容进行二次创作和设计表达，需提供生成 **AI** 内容生成平台及关键词等。

（二）自主选题

参赛队伍可以自主选择作品开发平台和作品主要内容主题，但作品必须围绕“**智能改变生活**”和“**创意提升品质**”两个主题。自主选题参赛作品类型包括但不限于：

1.虚拟现实 VR 与游戏

本类参赛作品对于创作平台无特殊要求（**虚幻引擎作品创作部分除外**），所创作的虚拟现实作品需利用 **VR**、**AR**、**MR**、**XR** 等各种虚拟交互技术创作技术完成，作品具有较强的视效沉浸感、用户体验感和作品交互性。游戏类型、游戏平台 and 游戏大小均无限制，但作品主题和核心内容必须积极向上。

2.移动应用开发

本类作品主要包括：**Web** 应用与开发、**APP** 移动应用开发（非游戏类）、算法设计与应用等类型，非原型设计或 **UI** 界面设计。参赛团队需要采用适当的移动开发技术完成对于上述类型作品的开发，提交的参赛作品可以运行在计算机（含智能手机）、网络、数据库系统上的软件，提供信息管理、信息服务、移动应用、算法设计等功能或服务。

3.影视与动漫设计

本类参赛作品包括：微电影、短视频、数字影像、纪录片、动画（2D 或 3D）、新媒体漫画等类型。参赛作品对于创作平台及主题内容无严格限制和要求，但需以“弘扬主旋律，讲述正能量”等为主题进行创作，自选参赛作品的主题和核心价值观必须积极向上，唱响新时代主旋律。

4.智能产品设计

本类参赛作品是采用一定的设计软件，实现具有一定智能性或功能的产品设计（功能设计或外观设计），所设计的产品包括但不限于智能家居、医疗与健康、运动与健身等，参赛作品需提供作品的创意草图和技术原理图等，通过效果图、实体模型照片等方式客观真实地表达设计效果与设计意图，版面要求图文并茂、内容完整、表达清晰。

5.人居环境设计

本类参赛作品包括：城市景观设计、风景园林设计、环境设计、室内设计等人类居住环境设计。所完成的作品应能够体现对人类社会的文化、历史及环境等方面的关注，能够清晰地表达设计分析思路和设计思考过程，提交的参赛材料中除规定的参赛说明文档外，还需包含符合国家相关专业规范要求的完整的设计图纸内容，通过效果图、实体模型照片等方式客观真实地表达设计效果与设计创意，版面要求图文并茂、内容完整、表达清晰。

6.数字艺术表现

本类参赛作品要求参赛团队可以运用多种数字技术、设计软件和计算机程序等手段对二维和三维数字场景，进行平面类、广

告海报类、3D 场景、影像特效、数字角色等进行数字艺术作品创作。

7.数据可视化

本类参赛作品是指参赛团队采用开源框架或程序设计将数据以图表、图形、可视化设计元素呈现给用户，便于用户交互和理解数据背后的本质，要求作品采用的数据源可靠，展现方式合乎逻辑、易于用户交互。

8. 电子图书绘本设计

本类参赛作品要求采用适当的图书设计平台与技术，完成对于电子图书和绘本内容的策划、设计、排版及输出。实现包括图片、文字、动画、音频、视频等媒介类型的电子书设计，作品可以在 PC 端、移动端或网络端跨平台的交互和展示。

9. 智能软硬件创意作品

本类参赛作品要求采用适当的软硬件开发平台和工具，完成包括智能机器人、互动装置艺术、智能车、自动驾驶、互动影像等软硬件结合的数字媒体科技作品创作。

10.微信小程序应用

本类参赛作品要求参赛团队基于腾讯微信小程序平台，结合实际应用场景设计并开发小程序应用软件。完成作品必须遵循微信小程序设计指南、开发标准和《微信小程序平台运营规范》等相关协议及规定。

11.其他

其他参赛作品。本类参赛作品是指参赛团队提交参赛作品不能明确归属类自命题参赛作品类型；各类参赛作品内容须符合

《2023 年第十一届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛参赛指南》要求。

三、竞赛初赛

（一）赛程设置

赛程分为：校级初赛、省赛（分区赛）及全国总决赛三个阶段。其中：

1.初赛：参赛团队在竞赛官网 mit.caai.cn 完成参赛注册及提交参赛作品，由各学校自行组织推荐完成。学生参赛团队亦可自行报名，将由竞赛组委会安排评审专家以学校为单位进行分类评审，推荐参加省赛（分区赛）参赛作品名单。

2.省赛（分区赛）：竞赛分为：华东、华南、华北、华中、西南、西北、东北、港澳台地区等分赛区（省赛）及高职高专竞赛专区。参加全国总决赛的作品必须由分区赛（省赛）及专区竞赛推荐参加。评审专家通过参赛团队提交的作品材料（含文档说明、作品图片和视频展示等）进行线下评审。

备注：举办省赛的省份可以不参加分区赛，没有举办省赛的参赛作品需参加院校所在的分区赛评审方可推荐到全国总决赛。

3.全国现场总决赛：

各获得全国总决赛资格的参赛团队通过现场答辩、成果应用与展示参加现场决赛，评审专家将对参赛团队采用分类别进行现场参赛介绍和问题质询等的评审方式对参赛团队进行评审；所有入围全国总决赛的参赛团队，必须安排至少一名成员参加作品答辩和作品展示，否则将取消总决赛入围资格。

（二）时间安排

序号	日程安排	活动安排
1	2023 年 9 月 16 日 24 点	大赛报名及提交参赛作品
2	2023 年 9 月 17 日—9 月 24 日	竞赛初评
4	2023 年 9 月 25 日—10 月 15 日	省赛（分赛区）评审
5	2023 年 10 月 16 日—10 月 22 日	公布入围全国总决赛名单
6	2023 年 10 月 22 日—11 月 9 日	完善入围全国总决赛作品
7	2023 年 11 月 10 日—11 月 13 日	全国现场总决赛及颁奖典礼

备注：

1. 以上为竞赛初步拟定时间，具体时间以最新通知为准；
2. 全国总决赛将根据参赛团队情况而定，具体信息以竞赛官网全国 mit.caai.cn 总决赛通知为准。

四、参赛说明

1. 作品主题：大赛专家组将对参赛作品进行选题主题审核，组委会有权要求参赛队伍修改不符合要求的作品选题或取消其参赛资格。竞赛不接受任何与国家法律、法规相违背题目和内容。

2. 参赛要求：本竞赛各参赛学校和指导教师根据参赛作品质量择优推荐，参赛院校参加省赛（分区赛）的作品数量按照比例推荐。

3. 参赛材料

（1）提交材料：

参赛团队需提交：**参赛承诺书**、参赛作品代表性效果图片 5-10 张（JPG 格式）、作品演示视频（MP4 格式，时长 3 分钟以

内)以及作品介绍文档(包括:作品创意、设计、制作及开发平台、作品演示方法、作品亮点特色和创新性)。

(2) 作品要求:

① 所有参赛作品要保证提交的文件能够在播放设备上正常运行,如有特殊的播放要求,请在参赛表备注栏中注明。

② 漫画类作品 1-3 幅为一组,文件格式为 JPG,色彩模式 CMYK,最小规格不低于 A3 大小,分辨率 300dpi,单张图片大小不超过 20M。

③ 演示视频要求,时长不超过 3 分钟(包含片头、片尾),画幅宽高比 16:9,分辨率不低于 1920×1080,格式为 MP4,配有相应的语音解说,单个文件大小不超过 200M;鼓励作 4K 超高清格式的作品,分辨率为 3840×2160(16:9),码率不低于 15M / 秒,格式为 MP4。

4. 特别说明

(1) 参赛队的参赛内容应该是参赛队员独立设计、开发完成的原创性作品,严禁抄袭、剽窃等行为。凡发现抄袭、剽窃等行为,将取消参赛队伍的参赛资格,并追究相关指导教师和高校的责任。

(2) 凡已公开发布并已获得商业价值的产品不得参赛;凡有知识产权纠纷的作品不得参赛;与企业合作即将对外发布的产品不得参赛;参赛作品不涉及商业秘密。

五、奖项设置

1. 本届竞赛设立:省赛(分区赛)奖项、全国总决赛奖项,包括:一等奖、二等奖和三等奖,其中省赛(分区赛)的一等奖

将获得参加全国总决赛评审资格。

2. 校赛初赛将根据参赛作品质量推荐不超过参赛团队 30% 进入分赛区评审；省赛（分区赛）的获奖数量不超过参评作品数量的 30%（获奖比例分别为：一等奖 5%、二等奖 10%、三等奖 15%）。由省赛（分区赛）推荐一等奖和二等奖的获奖作品参加全国总决赛。国赛获奖比例分别为一等奖 5%、二等奖 10%、三等奖 15%。

3. 竞赛设优秀组织奖若干名。

4. 竞赛颁发统一的获奖证书。

六、指导老师

1. 指导教师必须是参赛队伍所在高校在职教师。

2. 指导教师可以指导学生选题，设计方案论证，但具体的作品创意、设计、制作和开发必须由参赛学生独立完成。

3. 指导教师负责参赛作品的原创性。

4. 组委会将评选优秀指导教师并颁发证书。

七、竞赛联系方式

1. 竞赛官网：

<http://mit.caaai.cn>

2. 官方邮箱：

dmt_competition@vip.163.com

3. 参赛学生交流专用 QQ 群

竞赛专用交流 QQ 群（群号为：88839600，838939812）。

4. 竞赛秘书处：

江苏理工学院计算机学院

联系人：蒋老师 卢老师

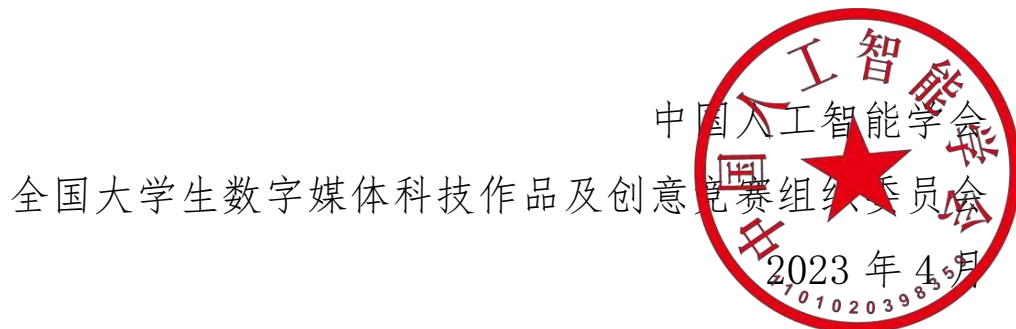


联系电话：0519-86953248 （工作日 9:00-17:00）

邮寄地址：江苏省常州市武进区中吴大道 1801 号

八. 其它

本参赛指南的解释权归 2023 年第十届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛组委会所有。



附件 2:

2023 年第十一届全国大学生数字媒体科技 作品及创意竞赛评分标准及奖项设置

一、评分标准

项 目	分数
选题策划：符合赛项主题、主题鲜明、素材新颖、内容连贯、图文清晰	20
视觉效果：版式设计美观、色彩搭配合理、字体应用恰当、文字处理规范	30
互动体验：界面设计友好、操作方便、互动性强、体验效果好	30
系统说明：系统分类正确，说明清晰，无明显逻辑错误	10
现场演示：系统能在现场演示成功，各模块使用流畅，无明显 bug。	10

二、奖项设置

1. 本届竞赛分别设立省赛（分区赛）及全国总决赛：各设立一等奖、二等奖、三等奖共 3 个奖项。其中，一等奖获奖比例原则上不超过参赛作品总数的 5%；二等奖获奖比例原则上不超过参赛作品总数的 15%；三等奖获奖比例不超过参赛作品总数的 20%。

2. 所有入围全国总决赛的作品需安排至少一位团队成员参加现场展示和总决赛答辩，否则将取消入围资格，无任何奖项。

3. 竞赛设优秀组织奖若干名，用于表彰对于参赛团队组织优秀的单位。

4. 竞赛颁发统一的获奖证书，该获奖证书可以通过竞赛官网进行真伪查询。