



# 第二十一届科技文化节计算机设计大赛（校内赛） 之多媒体应用设计大赛赛制

## 一、初赛

### 1. 组队要求:

参赛对象专业不限，每个参赛队伍的人数因类的不同，参赛人数有不同：数媒静态设计每队参赛人数 1-3 人；数媒动漫与短片每队参赛人数 1-5 人；数媒游戏与交互设计每队参赛人数 1-5 人；计算机音乐创作每队参赛人数 1-3 人；国际生“学汉语，写汉字”每队参赛人数 1-3 人。并且每队需确定一名队长，除此之外，每队还可以邀请 1-2 名指导教师。

### 2. 报名方式:

各团队需要将报名表在 2023 年 3 月 31 日 24:00 前提交至 kejjie34@13.com，文件与邮件命名方式均为“多媒体应用设计大赛+团队负责人姓名”。

### 3. 初赛作品提交时间:

各参赛队伍须在初赛截止日期 2022 年 4 月 5 日 24:00 前将电子档作品打包并提交至邮箱 kejjie34@13.com。

### 4. 作品要求:

#### （一）内容类

（1）数媒静态设计；（2）数媒动漫与短片；（3）数媒游戏与交互设计；（4）计算机音乐创作；（5）国际生“学汉语，写汉字”。

（二）有参赛作品须遵守我国相关的法律法规以及道德规范，内容应积极健康向上，符合民族文化传统；

（三）有参赛作品须为原创作品，不能侵犯他人知识产权；



( ) 大赛数媒类与计算机音乐创作类作品的主题

2023 年（第 1 届）中国大学生计算机设计大赛数媒类与计算机音乐创作类作品的主题为“中医药——中华优秀传统文化系列之三”。

内容仅限于弘扬我国历史上（1911 年以前）中医药的部

(1) 中医药的代表人物；

(2) 中医药的代表著作。

说明：

(1) 中医药是中华优秀传统文化的瑰宝之一，在中华民族长河中，支撑着中华民族的生生繁衍。本作品主题是根据国法的精神，在于弘扬我国历史上的中医药（1911 年前），

自信，有助于当今中医药的传承和发展。指的中医药涉及限于有可靠的历史文献记载的科学部，表达内容应源于正籍中的历史事件，在作品文档中应明确引用出处；不包括传乏科学考究的，或经证明是错的，或文艺作品中的虚构事

(2) 出现在作品中的中医药代表人物仅是部的。为了方聚焦，仅限于扁鹊、华佗、张仲景、董奉、皇甫谧、孙思邈钱乙、李东垣、万密斋、李时珍、杨继，只涉及他们对中极贡献，不涉及其文学作品等其他内容。涉及到的中医药的也仅是部的。这里仅限于《难经》《伤寒杂病论》《针灸《脾胃论》《食疗本草》《千金要方》《新一铜人腧穴针灸《肘后备急方》《小儿药证直诀》《温疫论》《本草纲目》论》，只涉及其中的正确论述。

(3) 作品的表述，中医不涉及具体处方，中药不涉及具体灸不涉及具体针法。



(4) 作品内容严格限定在 1911 年以前，否则视为无资格。

(5) 作品 须根据主题要求展开，主题的 据以 否则视为离题（跑题）作品，一律不计分。

#### 4. 作品提交要求：

(一) 有参赛作品须提供不超过 3 页的说明文档打包提交，文档内容主要是对作品选题立意、技术点等方面予以说明，统一命名“作品简介”。

(二) 有参赛作品须提供时长在 1 分钟内的视频，描述作品主要功能与运行结果，可配有文字说明与当前实现程度。可用电脑录屏或者手机录屏方式，保证视频清晰度，能较清晰地展示作品运行结果录屏”；

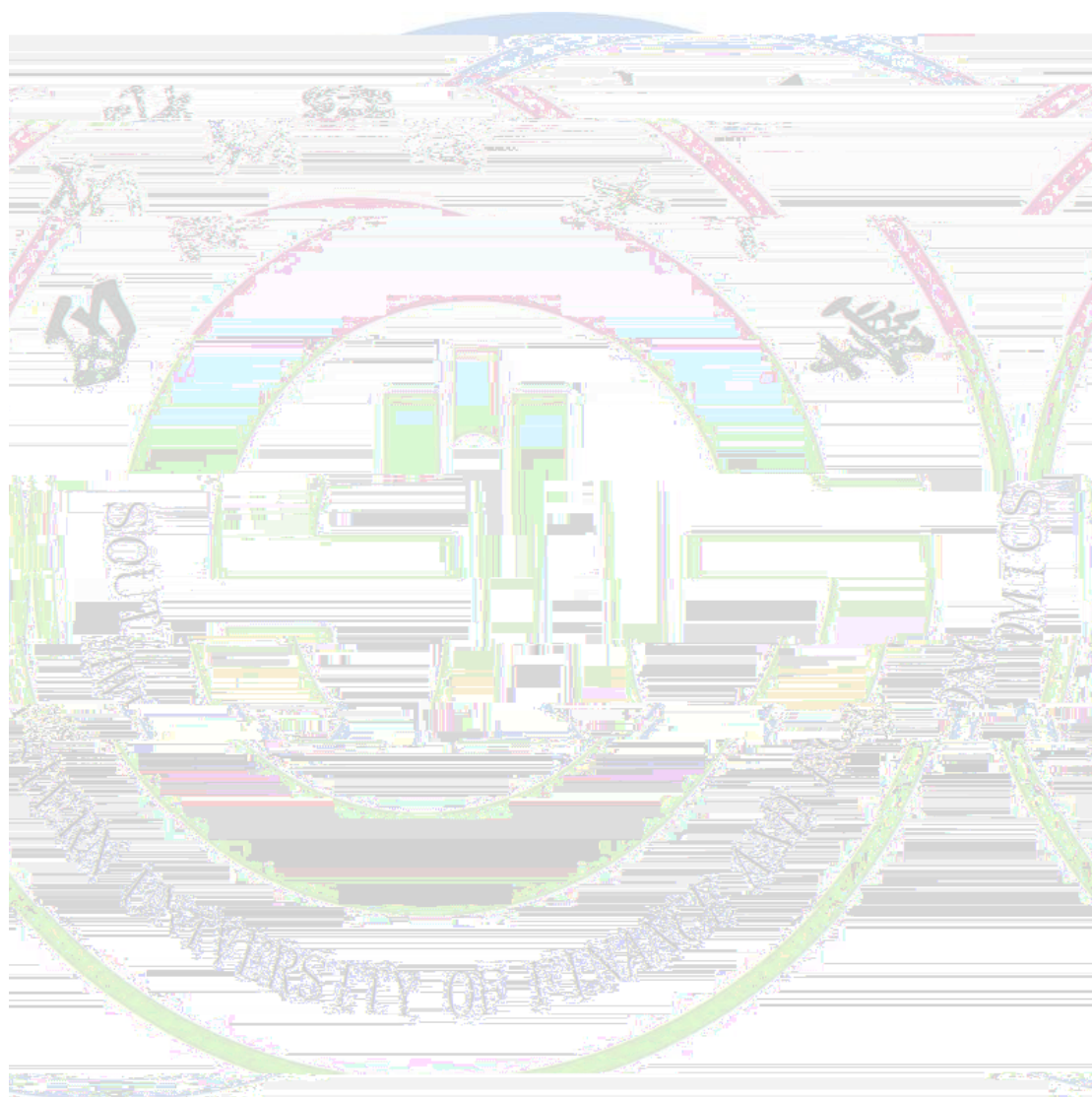
(三) 有参赛作品如果有源代码的，请统一命名为“源代码”；

(四) 各团队提交的作品须打包至一个压缩包，命名方式为“多媒体应用设计大赛+团队名称”。

#### · 评审方式：

各大赛事将由学校组 专 学者对参赛作品进行评审。最终以 数由高到低 次决定进入决赛。答辩形式，预计于 4 月 11 日进行。

具体晋级队伍数量视报名情况而定，若参赛队伍较多，将安排初赛。初赛通过后直接进行最终排名，不再安排决赛。备





- (1) 平面设计 通组。
- (2) 环境设计 通组。
- (3) 产品设计 通组。
- (4) 平面设计专业组。
- (5) 环境设计专业组。
- ( ) 产品设计专业组。

说明：

(1) 本大类的参赛作品应以“中医药——中华优秀传统文化系列之三”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，见一、初赛的 4.作品要求的 ( )。

(2) 平面设计，内容包括服饰、手工艺、手工艺品、海报招贴设计、书籍装帧、包装设计等利用平面视觉传达设计的展示作品。

(3) 环境设计，内容包括空间形象设计、建筑设计、室内设计、展示设计、园林景观设计、公共设施小品（景观雕塑、街道设施等）设计等环境艺术设计相关作品。

(4) 产品设计，内容包括传统工业和现代科技产品设计，即有关生活、生产、运输、交通、办公、电、医疗、体育、服饰等工具或生产设备等 产品设计作品。 小类作品 须提供表达清晰的设计方案，包括产品名称、效果图、细节图、 要的结构图、基本外观尺寸图、产品创新点描述、制作工艺、材质等，如有实物模型更佳。要求体现创新性、可行性、美观性、环保性、完整性、经济性、功能性、人体工学及系统整合。

(5) 本大类作品 通组与专业组进行报名与评比。 通组与专业组的划 ，见附文的二、参赛作品的 组。



( ) 参赛作品有多名作者的, 如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单, 则 作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组选拔赛, 不得参加 通组的竞赛; 属于 通组的作品只能参加通组竞赛, 不得参加专业组的竞赛。

(7) 本大类每个参赛队可由同一 院校的 1~3 名本科生组成, 指导教师不多于 2 人。

## 2. 数媒动漫与短片

包括以下小类:

- (1) 微电影 通组。
- (2) 数字短片 通组。
- (3) 纪录片 通组。
- (4) 动画 通组。
- (5) 新媒体漫画 通组。
- ( ) 微电影专业组。
- (7) 数字短片专业组。
- (8) 纪录片专业组。
- (9) 动画专业组。
- (10) 新媒体漫画专业组。

说明:

(1) 本大类的参赛作品应以“中医药——中华优秀传统文化”为主题进行创作, 主题的内容限定与说明, 见一、初赛的 4.1 的 ( ) 。

(2) 微电影作品, 应是借助电影拍摄手法创作的视频短片, 定义以事情节和剧本创作。



(3) 数字短片作品，是利用数字化设备拍摄的各类短片。

(4) 纪录片作品，是利用数字化设备和纪实的手法，拍摄的反映人文、历史、景观和文化的短片。

(5) 动画作品，是利用计算机创作的二维、三维动画，包含动画角色设计、动画场景设计、动画动作设计、动画声音和动画特效等内容。

( ) 新媒体漫画作品，是利用数字化设备、传统手绘漫画创作和表现手法，创作的静态、动态和可交互的数字漫画作品。

(7) 本大类作品 通组与专业组进行报名与评比。 通组与专业组的划 ，见附文的二、参赛作品 组。

(8) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单，则 作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组选拔赛，不得参加 通组的竞赛；属于 通组的作品只能参加通组竞赛，不得参加专业组的竞赛。

(9) 本大类每个参赛队可由同一 院校的 1~5 名本科生组成，指导教师不多于 2 人。

### 3. 数媒游戏与交互设计

包括以下小类：

(1) 游戏设计 通组。

(2) 交互媒体设计 通组。

(3) 虚拟现实 VR 与 强现实 AR 通组。

(4) 游戏设计专业组。

(5) 交互媒体设计专业组。

( ) 虚拟现实 VR 与 强现实 AR 专业组。

说明：



(1) 本大类的参赛作品应以“中医药——中华优秀传统文化系列之三”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，见一、初赛的 4.作品要求的（ ）。。

(2) 游戏设计作品的内容包括游戏角色设计、场景设计、动作设计、关卡设计、交互设计，是能体现反映主题，具有一定完整度的游戏作品。

(3) 交互媒体设计，是利用各种数字交互技术、人机交互技术，借助计算机输入输出设备、语音、图、体感等各种手段，与作品实现动态交互。作品需体现一定的交互性与互动性，不能仅为静态版式设计。

(4) 虚拟现实 VR 与 强现实 AR 作品，是利用 VR、AR、MR、XR、AI 等各种虚拟交互技术创作的围绕主题的作品。作品具有较强的视效沉浸感、用户体验感和作品交互性。

(5) 本大类作品 通组与专业组进行报名与评比。 通组与专业组的划分，见附文中二、参赛作品 组。

( ) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者的专业属于专业组专业清单，则 作品属于专业组作品。属于专业组的作品只能参加专业组选拔赛，不得参加 通组的竞赛；属于 通组的作品只能参加通组竞赛，不得参加专业组的竞赛。

(7) 本大类每个参赛队可由同一 院校的 1~5 名本科生组成，指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本大类只能提交 1 件作品，无论作者排名如何。

(9) 每位指导教师，在校内赛中本大类每小类不能指导多于 1 件作品，无论指导教师的排名如何。



(10) 每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍（含作品演示）时长应不超过 10 分钟。

#### 4. 计算机音乐创作

包括以下小类：

- (1) 原创音乐类 通组。
- (2) 原创歌曲类 通组。
- (3) 视频音乐类 通组。
- (4) 交互音乐与声音装置类 通组。
- (5) 音乐混音类 通组。
- (6) 原创音乐类专业组。
- (7) 原创歌曲类专业组。
- (8) 视频音乐类专业组。
- (9) 交互音乐与声音装置类专业组。
- (10) 音乐混音类专业组。

说明：

(1) 本大类的参赛作品应以“中医药——中华优秀传统文化系列之三”为主题进行创作，主题的内容限定与说明，见一、初赛的 4.作品要求的（ ）。

(2) 原创音乐类：纯音乐类，包含 MIDI 类作品、音频结合 MIDI 类作品。

(3) 原创歌曲类：曲、编曲需原创，歌词至少拥有使用权。编曲部至少有计算机 MIDI 制作或音频制作方式，不允许全录音作品。

(4) 视频音乐类：音视频融合多媒体作品或视频配乐作品，视频部鼓励原创。如非原创，需获得授权使用。音乐部 需原创。

(5) 交互音乐与声音装置的交互音乐，或艺术形态的、完整的设计说明等相关文件

( ) 音乐混音类：  
音。

(7) 本大类作品组的划 ，见附文二

(8) 参赛作品有多则 作品应参加专业竞赛，不得参加通不得参加专业组竞赛

本科生组指导教师不多于 2 人。

(9) 为更 参赛作品创作，本届大赛暂时取消 届大赛“编曲类”计算机 小类，新 “交互音乐与声音装置类”小类。

## 5. 国际生 “学汉语、写汉字”

包括以下

(1) 数字  
说明：

(1) 本大 品应以“学汉语、写汉字”为主题进行创作。

(2) 本大 用于国际中文教育 ，包括中国国内的对外汉语教学、 汉语作为第二语言教学和海外华人社区中的学龄和学龄前 物华文教育。

(3) 本大 中国境内高校招收注册的在籍本科国际生（即来



华留学本科生)。参赛作品的人员应全部为在籍本科国际生。若参赛作品有任何一名作者是中国国籍学生(持中国身份证或港澳台证件的学生属于中国国籍学生),则作品只能参加第1~10类的竞赛,不得参加本大类;属于本大类的作品,可以参加第1~10类的竞赛,但不得在4C大赛内一稿多投。

(4) 本大类的数字媒体类作品可在国际中文教育应用,包括:静态设计类、动漫与短片类、游戏与交互设计类。

(5) 本大类每个参赛队可由同一院校的1~3名本科生组成,指导教师不多于2人。

## 二、参赛作品分组

### 1. 数媒各大类参赛作品组

数媒各大类参赛作品参赛时,按通组与专业组别进行。具体类别作品专业组的专业清单(参考教育部2020年发布新专业目录)具体包括:

- (1) 教育学类: 040105 艺术教育。
- (2) 新闻传播学类: 050302 广播电视学、050303 广告学、050304 网络与新媒体、050307 数字出版。
- (3) 机械类: 080205 工业设计。
- (4) 计算机类: 08090 数字媒体技术、080912 新媒体技术、080913 电影制作、08091 虚拟现实技术。
- (5) 建筑类: 082801 建筑学、082802 城乡规划、082803 风景园林、082805 人居环境科学与技术、08280 城市设计。
- ( ) 林学类: 090502 园林。
- (7) 戏剧与影视学类: 130303 电影学、130305 广播电视编导。



130307 戏剧影视美术设计、130310 动画、130311T 影视摄影与制作、130312T 影视技术。

(8) 美术学类：130401 美术学、130402 绘画、130403 雕塑、130404 摄影、130405T 书法学、13040 T 中国画、130408TK 跨媒体艺术、130410T 漫画。

(9) 设计学类：130501 艺术设计学、130502 视觉传达设计、130503 环境设计、130504 产品设计、130505 服装与服饰设计、13050 公共艺术、130507 工艺美术、130508 数字媒体艺术、130509T 艺术与科技、130511T 新媒体艺术、130512T 包装设计。

备注：现有专业中如果涉及上述专业方向，视同按照专业类参赛。如：计算机科学与技术（数字媒体方向）视同专业组参赛。

## 2. 计算机音乐创作类参赛作品 组

计算机音乐创作类参赛作品参赛时，按 通组与专业组 别进行。同时 合以下三个条件的作者，其参赛作品按计算机音乐创作类专业组参赛。

(1) 在以专业音乐学院、艺术学院与类似院校（例如武汉音乐学院、南京艺术学院、中国传媒大学）、师范大学或 通本科院校的音乐专业或艺术系科就读。

(2) 在专业是电子音乐制作或作曲、录音艺术等类似专业，例如：电子音乐制作、电子音乐作曲、音乐制作、作曲、音乐录音、新媒体（流媒体）音乐，以及其它名称但实质是相似的专业。

(3) 在校期间，接受过以计算机硬、软件为背景（工具）的音乐创作、录音艺术课程 的正规教育。

其它不同时具备以上三个条件的作者，其参赛作品均按 通组参赛

