

附件 1:

2021 年第九届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛

参赛指南

2021 年第九届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛（以下简称“数媒竞赛”），由中国人工智能学会主办，由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工作委员会组织，由全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛组委会具体管理。

本竞赛主要目的是为选拔、推荐优秀传媒科技及其相关学科人才创造条件，促进高等学校传媒科技及其相关学科课程体系、教学内容和方法的改革，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，以及团队协作实战精神。

本指南为学生、指导教师和高校如何参与本次竞赛提供具体指导。

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，每支参赛队一般不超过 5 名学生，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；各参赛学校组织参与初赛团队数量原则上不超过 10 支，以保证参赛作品的高质量和高水平。

3、参赛注册：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。

4、参赛材料包括图片、视频、介绍文档及其他，所有文件打包压缩发送至：dmt_competition@vip.163.com，建议邮件主题内容为：参赛注册—作品编号，例如：参赛注册—1700，作品编号可以在官网参赛作品后台作品信息列表中查看到。如文件超过 20MB，上传至百度云盘，然后把下载地址和文件提取码发邮件至 dmt_competition@vip.163.com

5、注册截止时间：2021 年 7 月 30 日。

二、参赛作品

本次竞赛参赛团队的作品包括两种方式：**自主命题**和**指定选题**。

本次竞赛采用**指定选题**和**自主选题**两种方式。其中：指定选题部分竞赛主办方及组委会将根据竞赛工作开展情况适当调整。

（一）指定选题

1. 虚幻引擎（UE4）作品创作

1) 背景介绍

作为 VR/AR/XR 应用开发最为广泛的平台，虚幻引擎（Unreal Engine,UE）是一套完整的开发工具，面向任何使用实时技术工作的用户，从设计可视化和电影式体验，到制作 PC、主机、移动设备、VR 和 AR 平台上的高品质游戏，得到了众多开发者和使用者的认可。

2) 参赛主题

本创作作品主题为“我的世界 我做主”，同时，参赛团队需注意以下两点：

① 创作平台要求

参赛团队需使用**游戏引擎 UE4 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；

② 参赛作品要求

参赛团队根据主题要求，利用 UE4 创作完成诸如：材质、动画、建筑可视化、特效、场景、蓝图、角色、道具、特效等的**虚幻资源素材及案例应用创作等**。

2. “我的生活 我做主” 4K 超高清作品制作

1) 背景介绍

超高清视频是继视频数字化、高清化之后的新一轮重大技术革新，将带动视频采集、制作、传输、呈现、应用等产业链各环节发生深刻变革。党中央、国务院高度重视新兴技术领域的创新发展，超高清视频面向最广大的消费者市场和行业应用市场，融合创新空间广阔，有望成为 5G 商用部署的重要场景和驱动力。发展超高清视频产业，是贯彻落实习近平总书记关于建设数字中国、发展数字经济战略部署的重要举措。

2) 参赛主题

本创作主题作品为“我的生活 我做主”，同时，参赛团队需注意以下两点：

① 创作平台要求

完成作品需以 4K 超高清视频作品为输出成果，突出展现高品质和智能化拍摄制作等技术和艺术手段的运用；

② 参赛作品要求

- ❖ 作品内容包括：校园生活、教学实践、社团创意、城市景观、虚实结合等，需围绕“我的生活 我做主”，展示当代大学生对于所在学校、所在城市、所处时代的思考，反应时代主旋律，展示时代新特征；组委会将根据参赛团队需求，寻求适合的厂商提供设备借用及为优秀获奖作品提供巡展等机会。

（二）自主选题

参赛队伍可以自主选择作品开发平台及作品主要内容，但作品须围绕“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、AI 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、管理信息系统、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**。参赛团队需要采用不适当的技术平台完成对于是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、数据库系统之上的软件，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、数字短片、纪录片、动画（2D 或 3D）、新媒体漫画等类型。本类参赛作品对于创作平台及主题内容严格限制和要求，建议选择“2022 年北京冬季奥运会”、“中国传统文化”、“我的青春 我做主”、“党史百年”等为主题进行创作，自选参赛作品主题和核心价值观必须积极向上，唱响时代主旋律；

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能或功能的产品功能设计或外观设计能，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

本类参赛作品主要包括：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的设计。所完成的作品应能够体现对人类社会与文化、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意图，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包括：多种数字技术和计算机程序等手段对图片、UI 界面等二维或影音文件进行的分析、编辑等创作的平面类海报类、2D/3D 场景模型、2D/3D 人物及动物模型等数字艺术作品。

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，使用图表、图形和设计元素的数据呈现方式给用户，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、易于用户理解。

8. 电子图书设计

本类参赛作品要求采用适当的图书设计平台与技术，完成对于电子图书内容的策

划、排版及输出等过程，最终实现包括：图片、文字、音频、视频等多种媒体技术在内的可以在 PC 端、移动终端或网络端适合的电子图书阅读作品。

9.智能硬件及平台开发

本类参赛作品要求采用适合的智能硬件开发流程与规程，完成包括：智能机器人、机器学习、计算机视觉、智能车、自动驾驶等具有硬件或平台开发，实现自动化、智能化等功能的硬件或软件作品。

10.微信小程序应用设计

本类参赛作品要求参赛团队基于腾讯微信小程序平台，设计实现结合实际应用需求进行原创性的场景应用和功能设计与开发，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

不属于以上自主选题分类的其他作品。

为了能有更多大学生得到更多的锻炼机会，本次竞赛中原则上要求：每个参赛队伍提交的作品不超过 2 件；参赛作品内容须符合附件《全国大学生数字媒体科技竞赛章程》和《2021 年第九届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛参赛指南》

三、竞赛初赛

（一）赛程设置

结合 2021 年疫情防控特殊要求，今年竞赛全部采用在线方式举行，赛程分为：竞赛初赛、分赛区竞赛及全国总决赛三个阶段。其中：

1.初赛阶段：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，推荐参加分赛区参赛作品名单；

2.分赛区竞赛：本次竞赛分为：华东、华南、华北、华中、西南、西北、东北及港澳台地区共八大分赛区分别评审。评审专家通过参赛团队提交的参赛作品材料（含参赛文档说明及作品图片说明和视频展示等）进行网上评审各分赛区评审专家组以不超过各区参赛团队数量 40%推荐进入全国总决赛；

3.全国总决赛：今年全国总决赛采用线上答辩方式进行，各参赛团队通过：在线答辩、成果应用与展示相结合的方式，评审专家采用线下集中+在线评审对参赛团队进行方式；所有入围全国总决赛的参赛作品，必须安排至少一名成员参加现场竞赛作品的路演和展示；否则将取消入围资格。

（二）时间安排

序号	日程安排	活动安排
1	2021 年 7 月 30 日前	大赛报名及提交参赛作品

2	2021 年 8 月 8 日——8 月 14 日	竞赛初评
3	2021 年 9 月 5 日——9 月 11 日	分赛区评审
4	2021 年 9 月 12 日——9 月 18 日	公平入围全国总决赛名单
5	2021 年 9 月 19 日——10 月 22 日	完善入围全国总决赛作品
6	2021 年 10 月 23 日——10 月 24 日	全国总决赛
7	2021 年 11 月 5 日——11 月 7 日	全国总决赛颁奖典礼

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 全国总决赛将通过在线形式进行，具体信息以竞赛官网全国 mit.caa.cn 总决赛通知为准。

四、竞赛说明

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、法规相违背的题目。

2.参赛要求：本竞赛中原则上要求每个参赛队伍提交的作品不超过 2 件，同一团队成员参与不超过 2 个参赛团队。

3.参赛材料

1) 提交材料：参赛团队需提交参赛作品的创作过程、运行截图等方面 5-10 张图片（JPG 格式）、作品演示视频（建议 5 分钟以内），以及作品介绍文档（包括：作品开发平台、主要软件、操作方法及作品的亮点与特色）。

2) 作品要求：

① 所有参赛作品修需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写明。

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 提交视频要求，时长不超过 5 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，应配有中文字幕，单个文件大小不超过 100M，系列作品不超过 3 件；鼓励制作 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，并追究有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。

为了能有更多大学生得到更多的锻炼机会，本次竞赛中原则上要求：每个参赛队伍提交的作品不超过 2 件；参赛作品内容须符合本指南。

五. 奖项设置

1、本届竞赛设：一等奖、二等奖和三等奖。

2. 竞赛初赛评审委员会将根据参赛作品质量推荐不超过参赛团队 30%进入全国总决赛；一等奖获奖比例原则上不超过进入全国决赛队伍的 20%；二等奖获奖比例原则上不超过进入全国决赛队伍的队伍的 25%。

2、本届竞赛按照行业特色性/商业价值、创意、创新、指导教师等类别设立不同奖项。

3. 本届竞赛设优秀组织若干项。

4. 竞赛颁发统一的获奖证书，对获奖学生及指导教师予以奖励，组委会将依据实际情况给予适当的表彰和奖励。

六. 指导老师

1. 指导教师必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，设计方案的论证，但具体的作品制作与作品简介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，并予以表彰和奖励。

七. 联络信息

1. 竞赛官网：mit.caa.cn,

2. 竞赛专用交流 QQ 群（群号为：594690076）

3. 官方邮箱：dmt_competition@vip.163.com



八. 其它

本参赛指南的解释权归 2021 年第九届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛组委会所有。

中国人工智能学会

2021 年第九届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛组委会

2021 年 3 月