



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分类的不同，参赛人数有所不同：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@163.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@163.com。

4. 作品要求:

（一）内容分类

（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）所有参赛作品必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）所有参赛作品必须为原创作品，不能侵犯他人知识产权；



(四) 大赛数媒类与计算机音乐创作类作品的主题

2023 年（第 16 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）中医药的部分成就：

(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，在中华民族漫长历史长河中，支撑着中华民族的生生繁衍。本作品主题是根据国家中医药法的精神，在于弘扬我国历史上的中医药（1911 年前），增强民族自信，有助于当今中医药的传承和发展。所指的中医药涉及的内容只限于有可靠的历史文献记载的科学部分，表达内容应源于正式出版书籍中的历史事件，在作品文档中应明确引用出处；不包括传说的、缺乏科学考究的，或经证明是错误的，或艺术作品中的虚构事件。

(2) 出现在作品中的中医药代表人物仅是部分的。为了方便作品的聚焦，仅限于扁鹊、华佗、张仲景、董奉、皇甫谧、孙思邈、王惟一、钱乙、李东垣、万密斋、李时珍、杨继洲，只涉及他们对中医药的积极贡献，不涉及其文学作品等其他内容。涉及到的中医药的代表著作，也仅是部分的。这里仅限于《难经》《伤寒杂病论》《针灸甲乙经》《脾胃论》《食疗本草》《千金要方》《新铸铜人腧穴针灸图经》《肘后备急方》《小儿药证直诀》《温疫论》《本草纲目》《温热论》，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，中药不涉及具体药性，针灸不涉及具体针法。



(4) 作品内容严格限定在 1911 年以前，否则视作违规，取消参赛资格。

(5) 作品必须根据主题要求展开，主题的依据以前述说明（2）为准，否则视为离题（跑题）作品，一律不计成绩。

4. 作品提交要求：

(一) 所有参赛作品须提供不超过 300 字的说明文档与作品一同打包提交，文档内容主要是对作品选题和角度、创意、技术运用，亮点等方面予以说明，统一命名“作品简介”；

(二) 所有参赛作品须提供时长在 10 分钟以内的成果录屏，阐述作品主要功能与运行结果，可配有解说词，简要说明作品创新点与当前实现程度。可用电脑录屏或者手机录像等方式录制视频，但须保证视频清晰度，能较清晰地展示作品运行。成果录屏统一命名“成果录屏”；

(三) 所有参赛作品如果有源代码的须提供作品的源代码，文件夹统一命名为“源代码”；

(四) 各团队提交的作品须打包至一个文件夹，文件与邮件主题命名方式为“多媒体应用设计大赛+团队负责人姓名”。

6. 评审方式：

各大赛事将由学校组织专家学者对参赛队作品匿名评审并撰写评语或建议。最终以分数由高到低依次决定进入决赛的队伍，决赛采用线下答辩形式，预计于 4 月 11 日进行。

具体晋级队伍数量视报名情况而定，若参赛队伍数量较少，则在评审后直接进行最终排名，不再安排决赛。备注：该项比赛为“第 16 届



全国计算机设计大赛”的校内选拔赛，优秀作品可推省赛，晋级后可参加全国决赛。

二、决赛

1. 时间：暂定于 4 月 11 日

作品提交邮箱：kejijie34@163.com

提交格式为“多媒体应用大赛作品+团队负责人姓名”。

2. 决赛要求：各参赛队伍需于规定时间之前将项目解说 PPT 及最终作品提交至邮箱 kejijie34@163.com。PPT 及邮件主题命名方式为“多媒体应用设计大赛决赛+团队负责人姓名”；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。

3. 决赛形式：线下答辩

4. 评选方式：评委根据队伍参赛作品及现场答辩情况进行打分；

5. 评委构成：暂定；

6. 奖项设置：一等奖一名，人民币 1000 元/队，校级证书；二等奖两名，人民币 800 元/队，校级证书；三等奖三名，人民币 500 元/队，校级证书；优胜奖：视报名情况决定；

7. 决赛地点：另行通知；

8. 注意事项：参赛团队或个人在决赛环节应注意团队或个人的整体风貌，要求统一正装参赛。

附：

一、大赛作品分类及说明

1. 数媒静态设计

包括以下小类：



- (1) 平面设计普通组。
- (2) 环境设计普通组。
- (3) 产品设计普通组。
- (4) 平面设计专业组。
- (5) 环境设计专业组。
- (6) 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（四）。

(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、家电、医疗、体育、服饰等工具或生产设备等领域产品设计作品。该小类作品必须提供表达清晰的设计方案，包括产品名称、效果图、细节图、必要的结构图、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) 本大类作品分普通组与专业组进行报名与评比。普通组与专业组的划分，见附文的二、参赛作品的分组。



(6) 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，则该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，不得参加普通组的竞赛；属于普通组的作品只能参加普通组竞赛，不得参加专业组的竞赛。

(7) 本大类每个参赛队可由同一所院校的 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) 微电影普通组。
- (2) 数字短片普通组。
- (3) 纪录片普通组。
- (4) 动画普通组。
- (5) 新媒体漫画普通组。
- (6) 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（四）。

(2) 微电影作品，应是借助电影拍摄手法创作的视频短片，反映一定故事情节和剧本创作。



(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。

(6) 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) 本大类作品分普通组与专业组进行报名与评比。普通组与专业组的划分，见附文的二、参赛作品分组。

(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，则该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，不得参加普通组的竞赛；属于普通组的作品只能参加普通组竞赛，不得参加专业组的竞赛。

(9) 本大类每个参赛队可由同一所院校的 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) 游戏设计普通组。

(2) 交互媒体设计普通组。

(3) 虚拟现实 VR 与增强现实 AR 普通组。

(4) 游戏设计专业组。

(5) 交互媒体设计专业组。

(6) 虚拟现实 VR 与增强现实 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（四）。

(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、图像、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 与增强现实 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) 本大类作品分普通组与专业组进行报名与评比。普通组与专业组的划分，见附文中二、参赛作品分组。

(6) 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，则该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，不得参加普通组的竞赛；属于普通组的作品只能参加普通组竞赛，不得参加专业组的竞赛。

(7) 本大类每个参赛队可由同一所院校的 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 2 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) 原创音乐类普通组。
- (2) 原创歌曲类普通组。
- (3) 视频音乐类普通组。
- (4) 交互音乐与声音装置类普通组。
- (5) 音乐混音类普通组。
- (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（四）。

(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。编曲部分至少有计算机 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，视频部分鼓励原创。如非原创，需获得授权使用。音乐部分需原创。



(5) 交互音乐与声音装置类：作品必须是以计算机编程为主要技术手段的交互音乐，或交互声音装置。提交文件包括能够反应作品整体艺术形态的、完整的音乐会现场演出或展演视频、工程文件、效果图、设计说明等相关文件。

(6) 音乐混音类：根据提供的分轨文件，使用计算机平台及软件混音。

(7) 本大类作品分普通组与专业组进行报名与评比。普通组与专业组的划分，见附文二、参赛作品分组。

(8) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者符合专业组条件的，则该作品应参加专业组的竞赛。属于专业组的作品只能参加专业组竞赛，不得参加普通组竞赛；属于普通组的作品只能参加普通组竞赛，不得参加专业组竞赛。本大类每个参赛队可由同一所院校的 1~3 名本科生组成，指导教师不多于 2 人。

(9) 为更有利于参赛作品的创作，本届大赛暂时取消往届大赛“编曲类”计算机音乐作品小类，新增“交互音乐与声音装置类”小类。

5. 国际生“学汉语、写汉字”

包括以下小类：

(1) 数字媒体类。

说明：

(1) 本大类参赛作品应以“学汉语、写汉字”为主题进行创作。

(2) 本大类作品应用于国际中文教育领域，包括中国国内的对外汉语教学、国际上的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华裔子弟的华文教育。

(3) 本大类仅面向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),则该作品只能参加第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领域应用,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所院校的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分组

数媒各大类参赛作品参赛时,按普通组与专业组分别进行。界定数媒类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、050306T 网络与新媒体、050307T 数字出版。
- (3) 机械类: 080205 工业设计。
- (4) 计算机类: 080906 数字媒体技术、080912T 新媒体技术、080913T 电影制作、080916T 虚拟现实技术。
- (5) 建筑类: 082801 建筑学、082802 城乡规划、082803 风景园林、082805T 人居环境科学与技术、082806T 城市设计。
- (6) 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、130406T 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、130506 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分组

计算机音乐创作类参赛作品参赛时，按普通组与专业组分别进行。同时符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）、师范大学或普通本科院校的音乐专业或艺术系科就读。

(2) 所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，其参赛作品均按普通组参赛

