



第十九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

赛事简介：

中国大学生计算机设计大赛是由教育部高等学校计算机类专业教学指导委员会等单位联合主办的面向全国的大学生竞赛项目，分为初赛和决赛两个阶段，初赛主要通过省级（直辖市、自治区级）预赛和国赛网评的方式筛选作品，决赛采用现场演示和答辩方式。

多媒体应用设计大赛也是其校内选拔赛之一，主要包括：数媒中华古代体育运动元素，数媒动漫与微电影，数媒游戏与交互设计和计算机音乐创作。

一、初赛

1. 组队要求：

参赛对象专业不限，每队参赛人数因主题不同，最多参赛人数有所不同，将在参赛主题要求中具体给出。不同主题每队参赛人数不同，详情请看主题说明。每队可邀请不多于 2 名指导教师，每位指导教师在全国决赛时不能于同一参赛主题中指导多于 3 件作品，每主题中每小类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

2. 报名时间：

各参赛队伍须将报名表于 3 月 31 日 22:00 之前提交至邮箱 kejijie2021@163.com，文件与邮件命名主题均为“多媒体应用大赛+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前将电子档作品打包并提交至邮箱 keji jie2021@163.com，作品提交截止时间在 4 月 15 日左右，具体时间请等待后续通知。

4. 大赛数媒类作品的主题：

大赛数媒类的主题为“2022 年北京-张家口冬季奥林匹克运动会与冰雪运动”。2021 年大赛主题对应的中华优秀传统文化元素为“中国古代体育运动”。

大赛主题的核心是围绕北京冰雪冬奥、冬季体育运动，以及与古代体育运动相关的中华优秀传统文化元素。

具体地，2021 年大赛数媒类作品内容主题包括：

- (1) 2022 年北京-张家口冬季奥林匹克运动会。重在中国北京、张家口举办。
- (2) 冰雪运动。
- (3) 冬季体育运动。
- (4) 中国古代体育运动。例如：运动项目包括：蹴鞠（类似于现代足球）、角力（类似于现代摔跤）、捶丸（类似于现代曲棍球）、马球、射箭、五禽戏、武术等；古代体育运动相关元素包括：诗词、建筑、服饰、人物等。

5. 参赛主题要求：

以 2022 年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华

古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

主题一：数媒中华古代体育运动元素（每队参赛人数 1-3 人）

作品类型：（1）平面设计（2）环境设计（3）产品设计。

说明：

（1）参赛作品应以 2022 年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

（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。

主题二：数媒动漫与微电影（每队参赛人数 1-5 人）



作品类型：（1）微电影（2）数字短片（3）纪录片（4）动画（5）新媒体漫画。

说明：

（1）参赛作品应以 2022 年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

（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。

主题三：数媒游戏与交互设计（每队参赛人数 1-5 人）

作品类型：（1）游戏设计（2）交互媒体设计（3）虚拟现实 VR 与增强现实 AR。

说明：

（1）参赛作品应以 2022 年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬

季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

(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。

主题四：计算机音乐创作（每队参赛人数 1-3 人）

作品类型：（1）原创音乐类（2）原创歌曲类（3）视频音乐类（4）编曲类或音乐混音类。

说明：

（1）参赛作品以 2022 年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

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

（2）**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）。

（3）**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）。

（4）**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）。

（5）**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）。

6. 参赛要求：

（1）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，符合民族传统文化；

（2）所有参赛作品必须为原创作品，不能侵犯他人知识产权；

（3）所有参赛作品必须是未公开参加过任何类型比赛的作品。

7. 作品提交要求：

（1）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与角度、设计目标与意义、关键技术、作品特色等方面予以说明。说明文档统一命名为“作品简介”；

（2）每件作品时长不超过 10 分钟；每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长不超过 10 分钟；



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

8. 评审方式：

由学校组织专家学者对参赛作品匿名评审，以分数由高到低依次决定进入下一轮比赛的队伍，具体晋级队伍数量视报名情况而定。

其他说明：

1. 该项比赛为“第14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。
2. 后续相关事项将在赛事群（群号：626486711）中持续通知，一切以赛事群和挂网通知为主。

二、决赛

1. 时间：4月底（待定）
2. 决赛要求：各参赛队伍需在规定日期前将项目解说 PPT 和最终作品提交至邮箱 kejijie2021@163.com，附件及邮件主题命名方式为“多媒体设计大赛+团队负责人姓名”；
3. 决赛形式：现场答辩（暂定）；
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. 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；
6. 决赛地点：另行通知；



7. 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。

