



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

参赛对象为全校师生，根据比赛类别的不同，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 kejjjie34@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 kejjjie34@13.com。

作品要求：

比赛类别

(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

文化系列之三”。

内容仅限于弘扬我国历史上中医药的成就：

(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），

指的内容只限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

文艺作品中的虚构事件。

(2) 中医药的代表人物，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，只涉及他们对中医药的积

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，

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，中药不涉及具体性，针

灸不涉及具体针法。

违规，取消参赛

述说明（2）为准，

文档与作

技

的展

简要说明

与当前实现程度。可用电脑录屏或者手机录屏等方式录制视频，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）有参赛作品如果有源代码的须提供作品源代码，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”。

评审方式：

评审将由学校组 专 学者对参赛作品匿名评审并撰写评语或

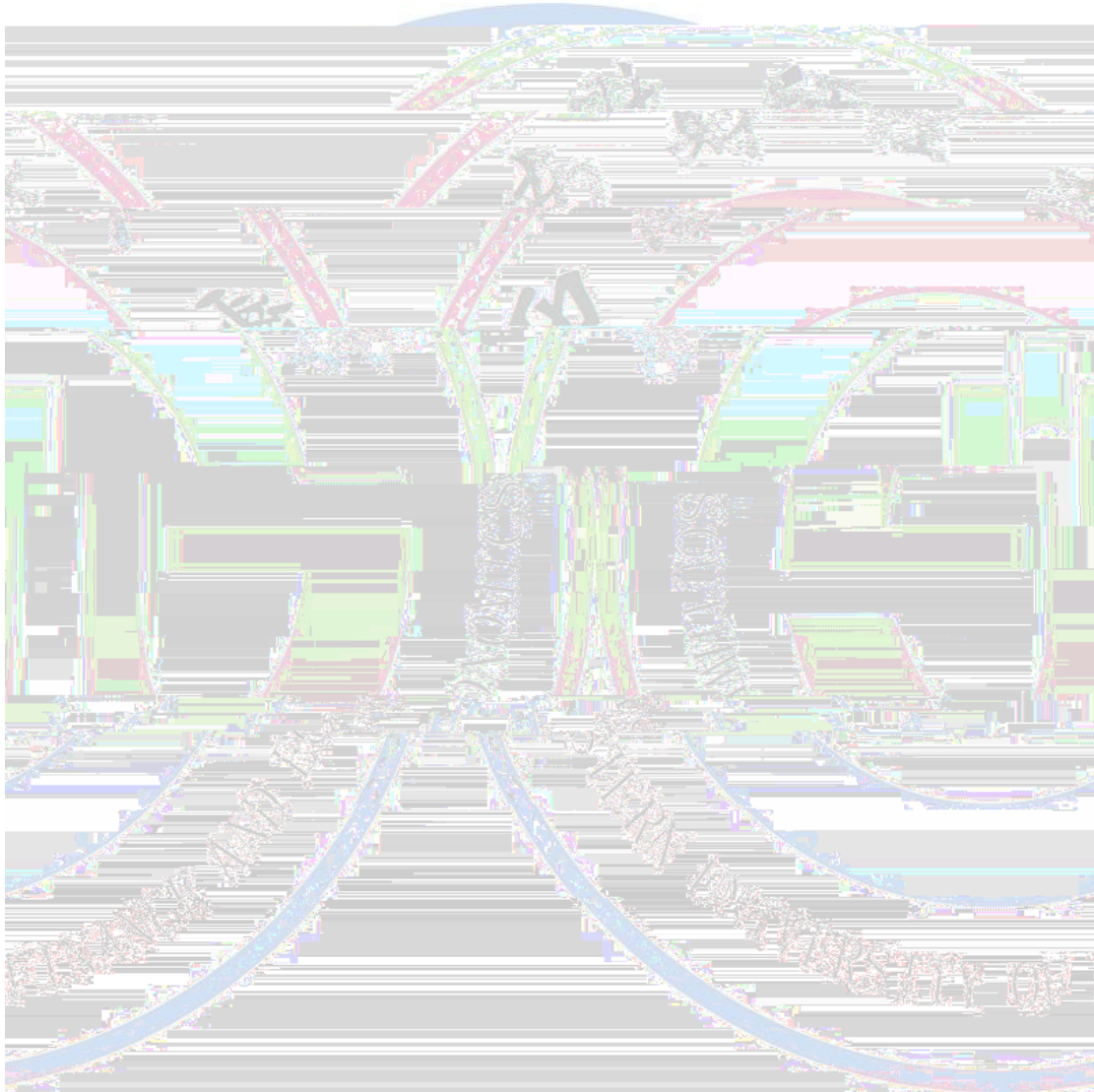
分数由高到低依次决定进入决赛的队伍。决赛采用线下

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，若参赛队伍数量少，则在评审

后直接进行最终排名，不再安排决赛。注：该项比赛为“第 1 届

第二十届科





- (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。该小类作品 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、功能学及系统整合。

专业组进行报名与评比。 通组与专业

小组



() 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 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) 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 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创作的静态、动态和可交互的数字漫画作品。

专业组进行报名与评比。 通组与专业

小组

(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 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：

“中华优秀传统文化‘三

见一、初赛

十、动作设计、

整度的游戏作

交互技 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，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。作品具有较强的视觉用户体验感和作品交互性。

专业组进行 与评比。 通组与专业

() 参赛作品有多名作者的，如有任何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 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 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 类不能指导多于 2 件作品，无论指导教师的排名如何。



答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍（含作品演
八分钟

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。
- () 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
至少要有计算机 MIDI 制作或音频制作方式，不允许全录音作品。

视频配乐作品，视频部
需原创。



(5) 交互音乐与声音装置类：作品 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、

个轴文件，使用计算机平台及软件混

组与专业组进行报名与评比。 通组与专业

小组

(8) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者 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 通组竞赛；属于 通组的作品只能参加 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 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 届大赛“编曲类”计算机音乐作品小类，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 ，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、专业组

数字媒体大类参赛作品专业组别进行。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、050304 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: 08090 数字媒体技术、080912T 新媒体技术、080913T 电影制作、08091 T 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、08280 T 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、

