

泉州师范学院教务处文件

教务〔2020〕14号

关于举办泉州师范学院 2020 年数字媒体科技作品创作大赛的通知

为全面拓展大学生的综合素质，进一步提高大学生的实践创新能力，培养具有运用数字媒体技术解决实际问题的综合实践能力、创新创业能力，选派优秀选手参加中国大学生计算机设计大赛省级赛，学校决定举办 2020 年数字媒体科技作品创作大赛。现将有关事项通知如下：

一、大赛简介

大赛旨在将数字媒体相关技能在大学生群体间进行推广和普及，“以赛促教，以赛促学”，展示大学生的专业素质能力和良好的学风。数字媒体科技作品内容分七大类，详见附件 2。

二、竞赛组织

本次大赛由教务处主办，教育科学学院承办，负责大赛的筹备、组织、联络和规则的解释等工作。

三、比赛规则及程序

（一）资格要求

全体在校学生（不限专业）均可报名参赛。

（二）参赛方式

有意参赛的选手请将参赛作品以非压缩文件夹形式（文件夹命名格式见要求）上传至百度云盘，并于6月7日前发送百度云盘永久有效链接及作品联系人电话至组委会邮箱：2834909285@qq.com。

文件夹命名格式要求：

每个参赛作品独立一个文件夹，文件内包含①作品（含运行说明）；②源文件及素材；③作品信息概要表（见附件2）；④作品演示视频。文件夹命名格式为：作品名称+联系人姓名+组别，组别为专业组或非专业组（组别说明见附件2）。

（三）比赛方式

今年由于疫情防控原因，不采用现场比赛，参赛者按照主题分类要求自行完成作品，并录制作品演示视频；参赛者需要按照参赛形式要求归档作品、源文件、作品演示视频等。

届时由大赛评委将根据上传至百度云盘的参赛作品、作品演示视频及相关文档进行线上评定。

（四）奖项设置

大赛分别按专业组和普通组类进行作品评选；一等奖约为参赛作品总数的 10%；二等奖约为参赛作品总数的 20%；三等奖约为参赛作品总数的 30%；优秀奖若干名。

(五) 联系方式

联系人：何宣富 19985375020，郜逸娴 19905076890

报名参赛邮箱：2834909285@qq.com

- 附件 1. 泉州师范学院数字媒体科技作品信息概要表
- 2. 泉州师范学院数字媒体科技作品主题分类

泉州师范学院教务处

2020 年 5 月 17 日

附件 1

泉州师范学院数字媒体科技作品创作大赛

作品信息概要表

作品名称		联系人		手机号	
作品大类		作品小类		指导老师	
作品简介(100 字以内):					
作品类型	<input type="checkbox"/> 内容创新 <input type="checkbox"/> 创意创新 <input type="checkbox"/> 商业模式创新 <input type="checkbox"/> 用户细分创新 <input type="checkbox"/> 技术创新 <input type="checkbox"/> 应用场景创新 <input type="checkbox"/> 技术优化 <input checked="" type="checkbox"/> 其他创新: _____				
创新描述 (100 字以内) :					
特别说明 (100 字以内, 希望评审专家了解的其他重要信息) :					
作者及其分工比例(作者按实际成员数填写, 项目名称可调整填写工作量百分比)					
项目	填写姓名 1	填写姓名 2	填写姓名 3	填写姓名 4	填写姓名 5
组织协调	%	%	%	%	%
作品创意	%	%	%	%	%
竞品分析	%	%	%	%	%
方案设计	%	%	%	%	%
技术实现	%	%	%	%	%

文献阅读	%	%	%	%	%
产品测试	%	%	%	%	%
指导教师作用:	<input type="checkbox"/> 宣讲通知 <input type="checkbox"/> 后勤支持 <input type="checkbox"/> 技术支持 <input type="checkbox"/> 组织协调 <input type="checkbox"/> 创意支持 <input checked="" type="checkbox"/> 其他: _____				

续前表:

制作平台	<input type="checkbox"/> WINDOWS <input type="checkbox"/> LINUX <input type="checkbox"/> MACOS <input checked="" type="checkbox"/> 其他: _____
运行平台	<input type="checkbox"/> WINDOWS <input type="checkbox"/> LINUX <input type="checkbox"/> MACOS <input type="checkbox"/> IOS <input type="checkbox"/> ANDROID <input checked="" type="checkbox"/> 其他: _____
制作工具	主要媒体制作软件或开发平台
参考作品 (前3项)	1、 _____ 2、 _____ 3、 _____
提交内容	<input type="checkbox"/> 素材压缩包 <input type="checkbox"/> 演示视频 <input type="checkbox"/> 演示 PPT <input type="checkbox"/> 工程文件 <input type="checkbox"/> 成品文件 <input checked="" type="checkbox"/> 其他: _____

云盘提交文件(可增加或减少行数)
(根据作品类型调整, 包括作品文件、素材文件、程序文档、测试报告、安装配置说明等)

下述文件下载测试状态: 全部下载测试 部分下载测试 未下载测试

序号	文件名	功能描述	版权状态
1.			<input type="checkbox"/> 自制 <input type="checkbox"/> 获得授权 <input type="checkbox"/> 开源 <input type="checkbox"/> 未知版权
2.			<input type="checkbox"/> 自制 <input type="checkbox"/> 授权 <input type="checkbox"/> 开源 <input type="checkbox"/> 未知版权
3.			<input type="checkbox"/> 自制 <input type="checkbox"/> 授权 <input type="checkbox"/> 开源 <input type="checkbox"/> 未知版权
4.			<input type="checkbox"/> 自制 <input type="checkbox"/> 授权 <input type="checkbox"/> 开源 <input type="checkbox"/> 未知版权
5.			<input type="checkbox"/> 自制 <input type="checkbox"/> 授权 <input type="checkbox"/> 开源 <input type="checkbox"/> 未知版权
6.			<input type="checkbox"/> 自制 <input type="checkbox"/> 授权 <input type="checkbox"/> 开源 <input type="checkbox"/> 未知版权

特别申明:

本表内容是参赛内容组成部分, 务必真实填写, 否则将导致终止本作品参加比赛。

填写说明:

- 1、所有可根据需要变化为 (软键盘输入);
- 2、“作者及其分工比例”中的“填写姓名1”等, 修改为作者具体姓名;
- 3、“资源来源”是包括开源软件、开源算法、图像图形音频视频等来源。

附件 2

泉州师范学院数字媒体科技作品主题分类

一、大赛作品内容分类

2020 年大赛作品内容共分 7 大类（组），分设：

1. 信息可视化设计。
2. 数媒中华优秀传统文化元素。
3. 数媒中华优秀传统文化元素（专业组）。
4. 数媒动漫与微电影。
5. 数媒动漫与微电影（专业组）。
6. 数媒游戏与交互设计。
7. 数媒游戏与交互设计（专业组）。

二、组别说明

专业组作者所属专业范畴：

- ② 数字媒体技术、数字媒体艺术。
- ② 计算机科学与技术、软件工程。
- ③ 广告学、广播电视学。
- ④ 美术学、动画、视觉传达设计、产品设计。
- ⑤ 服装与服饰设计、服装设计工程。
- ⑥ 艺术教育、中国画与书法。
- ⑦ 其它与数字媒体、视觉艺术与设计、影视等相关专业。

注：参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于上面所述专业，则作品应参加专业组的竞赛。

三、大赛内容分类及说明

1. 信息可视化设计

包括以下小类：

- （1）信息图形设计。

(2) 动态信息影像 (MG 动画)。

(3) 交互信息设计。

(4) 数据可视化。

说明:

(1) 信息图形指信息海报、信息图表、信息插图、地图、信息导视或科普图形。

(2) 动态信息影像指以可视化信息呈现为主的动画或影像合成作品。

(3) 交互信息设计指基于电子触控媒介的界面设计, 如交互图表以及仪表盘设计。

(4) 数据可视化是指基于编程工具/开源软件 (如 Python, JavaScript, Processing, E-chart, D3.js 等) 或数据分析工具 (如 Matlab, Tableau 等) 等实现的数据可视化。

(5) 上述 4 类作品均需要提供完整的方案设计与技术实现的说明, 特别是需要说明设计思想及现实意义, 作品均需要提供源文件。

(6) 该类别要求作品具备艺术性、科学性、完整性、流畅性和实用性。

(7) 作者需要对参赛作品的信息数据来源的真实性、科学性与可靠性提供备注。

(8) 数据可视化作品需要提供完整的方案设计与代码实现, 主要内容包括但不限于: 作品应用场景、设计理念、技术方案、作品源代码、作品功能演示等。

(9) 每队参赛人数为 1-3 人, 指导教师不多于 2 人。

(10) 每位作者在本类只能提供 1 件作品, 无论作者排名如何。

(11) 作品文件格式: .mp4 (MG 动画) 或 jpg (图形), 图片色彩模式 RGB A3 (297*420mm), 分辨率 300-600dpi; 单个图片文件不大于 100MB。

(12) 每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。

2. 数媒中华优秀传统文化元素

主题为服饰、手工艺、手工艺品、建筑（“平面设计”小类），作品的实现方式限于数媒静态设计。另外，静态设计所包含的其他小类（如环境设计、产品设计），可以完成其它内容的作品设计。具体包括以下小类：

(1) 平面设计。

(2) 环境设计。

(3) 产品设计。

说明：

(1) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(2) 属于专业组的作品只能参加专业组的竞赛，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的竞赛，不得参加专业组的竞赛。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(3) 数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“二、组别说明”。

(4) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(5) 每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。

(6) 每位作者在本类（组）只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

(7) 每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。

(8) 环境设计的含义限指有关空间形象设计、建筑设计、室内设计、装修设计、景观园林设计、景观小品（场景雕塑、绿化、道路）设计等。

(9) 产品设计的含义限指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、服饰的工具或设备等领域产品设计。

(10) 作品文件格式：.jpg 或.tiff，图片色彩模式 RGB A3 (297*420mm)，分辨率 300dpi。

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。

3. 数媒中华优秀传统文化元素（专业组）

主题为服饰、手工艺、手工艺品、建筑（“平面设计”小类），作品的实现方式限于数媒静态设计。另外，静态设计所包含的其他小类（如环境设计、产品设计），可以完成其它内容的作品设计。具体包括以下小类：

- (1) 平面设计。
- (2) 环境设计。
- (3) 产品设计。

说明：

- (1) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。
- (2) 属于专业组的作品只能参加专业组的竞赛，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的竞赛，不得参加专业组的竞赛。专业组直接标明，未标明的属普通组。
- (3) 数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“二、组别说明”
- (4) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。
- (5) 每队参赛人数为 1-3 人，指导教师不多于 2 人。
- (6) 每位作者在本类（组）只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。
- (7) 每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。
- (8) 环境设计的含义限指有关空间形象设计、建筑设计、室内

环境设计、装修设计、景观园林设计、景观小品（场景雕塑、绿化、道路）设计等。

（9）产品设计的含义限指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、服饰的工具或设备等领域产品设计。

（10）作品文件格式：.jpg 或.tiff，图片色彩模式 RGB A3（297*420mm），分辨率 300dpi。

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。

4. 数媒动漫与微电影

主题为中华优秀传统文化元素。内含于动漫与短片类，包括以下小类：

- （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）中华优秀传统文化元素的内容包括：

- ①自然遗产、文化遗产、名胜古迹。
- ②唐诗宋词。
- ③清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统文化的中华文化元素。

（2）本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(3) 属于专业组的作品只能参加专业组的竞赛，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的竞赛，不得参加专业组的竞赛。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(4) 数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“二、组别说明”。

(5) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(6) 每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

(7) 每位作者在本类（组）只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

(8) 每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。

(9) 作品文件采用 MOV、AVI 或 MP4 等格式，作品分辨率不小于 1280×720 或 720×1280 像素；数据大小小于或等于 500MB。

5. 数媒动漫与微电影（专业组）

主题为中华优秀传统文化元素。内含于动漫与短片类，包括以下小类：

- (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) 中华优秀传统文化元素的内容包括：

- ①自然遗产、文化遗产、名胜古迹。
- ②唐诗宋词。
- ③清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统文化的中华文化元素。

(2) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(3) 属于专业组的作品只能参加专业组的竞赛，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的竞赛，不得参加专业组的竞赛。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(4) 数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“二、组别说明”

(5) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(6) 每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

(7) 每位作者在本类（组）只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

(8) 每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。

(9) 作品文件采用 MOV、AVI 或 MP4 等格式，作品分辨率不小于 1280×720 或 720×1280 像素；数据大小小于或等于 500MB。

6. 数媒游戏与交互设计

主题分为两类：一是鸟与人类，二是中华优秀传统文化元素。

总体内含于交互设计类，包括以下小类：

(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) 主题说明。

主题一：鸟与人类。重点是培养参赛者的环保意识，爱护鸟类、保护鸟类，营造良好的绿色的生态环境。作品中提到的鸟类必须是现实世界，或曾经存在过地球的鸟类，不是梦幻虚构神话中编撰的鸟类。

主题二：中华优秀传统文化元素。中华优秀传统文化元素的内容包括：

①自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

②唐诗宋词。

③清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统文化的中华文化元素。

（2）本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

（3）属于专业组的作品只能参加专业组的竞赛，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的竞赛，不得参加专业组的竞赛。专业组直接标明，未标明的属普通组。

（4）数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“二、组别说明”

（5）参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

（6）交互媒体设计，需体现一定的交互性与互动性，不能仅为版式设计。

（7）每队参赛人数为1-5人，指导教师不多于2人。

（8）每位作者在本类（组）只能提供1件作品，无论作者排名如何。

（9）每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。

（10）发布后的可执行文件支持PC端或手机端，文件包不大于1GB。

7. 数媒游戏与交互设计(专业组)

主题分为两类：一是鸟与人类，二是中华优秀传统文化元素。

总体内含于交互设计类，包括以下小类：

（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）主题说明。

主题一：鸟与人类。重点是培养参赛者的环保意识，爱护鸟类、保护鸟类，营造良好的绿色的生态环境。作品中提到的鸟类必须是现实世界，或曾经存在过地球的鸟类，不是梦幻虚构神话中编撰的鸟类。

主题二：中华优秀传统文化元素。中华优秀传统文化元素的内容包括：

①自然遗产、文化遗产、名胜古迹。

②唐诗宋词。

③清朝前（含清朝）的国画、汉字、汉字书法、年画、剪纸、皮影、音乐、戏剧、戏曲、曲艺。

主题的核心是弘扬优秀传统文化的中华文化元素。

(2) 本大类作品分普通组与专业组进行报赛与评比。

(3) 属于专业组的作品只能参加专业组的竞赛，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的竞赛，不得参加专业组的竞赛。专业组直接标明，未标明的属普通组。

(4) 数媒普通组与数媒专业组的划分见前面“二、组别说明”

(5) 参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者归属于专业组作者清单所述专业，则作品应参加专业组竞赛。

(6) 交互媒体设计，需体现一定的交互性与互动性，不能仅为版式设计。

(7) 每队参赛人数为 1-5 人，指导教师不多于 2 人。

(8) 每位作者在本类（组）只能提供 1 件作品，无论作者排名如何。

(9) 每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。

(10) 发布后的可执行文件支持 PC 端或手机端，文件包不大于 1GB。

四、参赛作品相关要求

1. 所有类别、所有小类的每一件作品均必须为作者原创，如果

和已发表、展出、获奖的作品雷同或相似的作品，均不得参赛。

2. 无论何时，参赛作品一发现有涉及重复参赛、剽窃抄袭等违规行为，大赛组委会有权取消该作品的参赛资格。若已获奖，则取消该奖项。