



教育部中国高等教育学会学科竞赛排行榜赛项

**全国大学生数字媒体
科技作品及创意竞赛**

China College Student Digital Media Technology
Works and Creativity Competition

2025年 全国大学生数字媒体科技作品 及创意竞赛参赛指南

全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛组委会

二零二五年八月

目 录

一、大赛概述	1
(一) 大赛背景	1
(二) 大赛目标	2
(三) 具体指导	2
二、团队注册	2
三、赛题设置	3
四、指定命题	3
(一) “元宇宙及科幻+”数字作品专项赛道	4
1. 背景介绍	4
2. 参赛主题方向	5
3. 作品类型及要求	5
(二) AIGC 类数字创意作品创作	6
1. 背景介绍	6
2. 参赛主题方向	7
3. 作品类型及要求	8
(三) “红色之旅 追梦铸魂”专项赛道	8
1. 背景介绍	8
2. 参赛主题方向	9
3. 作品类型及要求	10

4.其他说明	10
(四) “乡村振兴 科创赋能”专项赛道	10
1.背景介绍	10
2.参赛主题方向	11
3.作品类型及要求	12
4.其他说明	13
(五) “民族文化 创新表达”专项赛道	13
1.背景介绍	13
2.参赛主题方向	13
3.作品类型及要求	14
4.其他说明	15
(六) “科技+创意，讲好中国故事”专项赛道	15
1.背景介绍	15
2.参赛主题方向	15
3.作品类型及要求	16
4.其他说明	17
(七) “虚幻引擎（UE）作品创作”专项赛道	17
1.背景介绍	17
2.参赛主题方向	18
3.作品类型及要求	19

五、自主命题	20
(一) 虚拟现实 VR 与游戏	20
(二) 移动应用开发	21
(三) 影视与动漫设计	21
(四) 智能产品设计	21
(五) 人居环境设计	22
(六) 数字艺术表现	22
(七) 数据可视化	22
(八) 电子图书绘本设计	22
(九) 智能软硬件创意作品	23
(十) 微信小程序应用设计	23
(十一) 其他	23
六、竞赛安排	24
(一) 赛程设置	24
(二) 时间安排	26
七、参赛说明	26
(一) 作品主题	26
(二) 参赛材料	27
八、奖项设置	28
九、指导老师	29

十、联络信息.....	29
十一、其它.....	29

一、大赛概述

（一）大赛背景

为深入学习践行习近平文化思想，把握数字化、网络化、智能化发展大势，贯彻落实党的二十大和二十届二中、三中全会精神，积极响应中央经济工作会议精神，着眼于服务物质文明和精神文明相协调的现代化建设，推动全社会深度参与网络视听创新，满足人民群众多样化精神文化需求，助力经济社会的发展。同时，为培养优秀网络新媒体行业高级人才、开拓行业前景、树立网络新媒体行业规范。2025 年（第十三届）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”）应运而生。本届竞赛由中国人工智能学会与全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛组委会（以下简称“竞赛组委会”）联合主办，由哈尔滨工业大学、北京工业大学、北京理工大学、中国传媒大学等多所知名高校共同承办，同时得到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等机构的鼎力支持。竞赛由竞赛组委会具体管理，旨在深入推动人工智能与数字媒体科技的融合，进一步发挥“新质生产力”在科技、创新、人才培养等方面的重要作用。

（二）大赛目标

本届竞赛主要目包括：

- 1.选拔、推荐优秀智能科技及数字创意等相关学科人才，为国家的科技创新和产业发展输送新鲜血液。
- 2.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，使教育更加符合时代需求，培养更多符合社会发展趋势的人才。
- 3.激发大学生对数字媒体作品创作的兴趣与潜能，培养大学生的创新意识、实践能力和团队协作实战精神，使其成为具备创新精神和跨学科能力的复合型人才。

（三）具体指导

本指南旨在为参赛学生、指导教师和高校提供具体指导，确保大家能够全面理解竞赛目标、准确把握竞赛要求、充分展现自身实力。我们期待各位参赛者能够在竞赛中展现风采、收获成长，共同推动我国数字媒体科技与人工智能事业的繁荣发展。

二、团队注册

1. **注册时间：**报名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. **团队构成：**各高校学生可自由组队，每个参赛团队成员不

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。

3. 参赛注册：参赛团队在竞赛官网 www.cmit.cn 或 mit.caai.cn 完成参赛注册及提交参赛作品。

4.提交时间：填写注册表单及提交参赛作品材料截止时间：
2025 年 9 月 21 日 24:00。

三、赛题设置

本届竞赛赛题设置充分结合了二十大报告精神的落实和两会报告中对于人才培养的新要求，特别是“新质生产力”等新提法，以及“科技是第一生产力、人才是第一资源，创新第一驱动力”的核心精神。赛题分为“**指定命题**”和“**自主命题**”两大部分，旨在满足不同参赛团队和个人的需求，鼓励创新实践，促进人才培养。

四、指定命题

在“指定命题”部分，我们紧紧围绕国家对高校教育人才培养的殷切期望，结合地方政府的发展新趋势，以及行业与产业在技术创新、场景变革和业态更新方面对人才提出的新要求，精心设计了七个**选题**。这些选题不仅各具特色，而且内涵丰富，既有对中华五千年文明的传承与弘扬，也有对现代科技潮流的敏锐捕

捉，如“元宇宙及科幻+”数字作品专项赛道和“AIGC 类数字创意作品创作”专项赛道，引导参赛者紧跟科技前沿，创新表达方式。

同时，我们还高度关注社会热点和时代精神，设立了“红色之旅 追梦铸魂”专项赛道，以红色文化为载体，传承红色基因，弘扬革命精神。在乡村振兴和文化创新方面，我们推出了“乡村振兴 科创赋能”专项赛道和“民族文化 创新表达”赛道，鼓励参赛者将科技与文化创新紧密结合，为乡村振兴和文化繁荣贡献力量。

“科技+创意，讲好中国故事”专项赛道，鼓励参赛者利用科技力量，深入挖掘和提炼中国故事中的精华，以创新的方式向世界传递中国声音，展现中国风采。这不仅是对科技与文化融合创新的生动实践，更是对提升中国文化软实力、增强国际话语权的重要探索。

“虚幻引擎（UE）作品创作”专项赛道则是对前沿技术的挑战和应用，要求参赛者利用虚幻引擎这一先进工具，创作出具有创新性、艺术性和实用性的作品。这一赛道的设立，不仅展示了对前沿技术的重视和应用，更为参赛者提供了一个展示才华、挑战自我的平台。

（一）“元宇宙及科幻+”数字作品专项赛道

1.背景介绍

随着数字技术的迅猛发展，元宇宙作为新型的数字空间形态，

逐渐成为科技和文化创新的重要载体。中国科幻产业近年来发展迅速，已成为全球科幻版图中的重要增长极。赛道旨在激发大学生的创新思维和实践能力，鼓励采用 3D 图形引擎工具进行元宇宙及科幻+相关主题作品的创作。

2. 参赛主题方向

（1）元宇宙及科幻+虚拟场景设计

设计并构建具有创新性和吸引力的元宇宙及科幻+虚拟场景，如未来城市、奇幻世界等。

（2）元宇宙及科幻+互动体验开发

结合元宇宙技术，开发具有丰富互动功能的元宇宙及科幻+应用或游戏，提供沉浸式的用户体验，如虚拟社交、虚拟旅游、虚拟教育等。

（3）元宇宙及科幻+文化内容创作

以传统文化、现代艺术或社会现象为题材，利用元宇宙技术创作具有文化价值的虚拟内容，如虚拟博物馆、科幻+艺术作品等。

（4）元宇宙技术创新研究

针对元宇宙技术中的关键问题进行深入研究，如虚拟场景渲染技术、实时交互技术、数字孪生技术等，推动元宇宙技术的创新与发展。

3. 作品类型及要求

（1）场景设计类

提交元宇宙及科幻+虚拟场景设计作品，包括场景模型、贴图、光照等素材；特别是：富于想象力的科幻场景、科幻基地和科幻 IP 等奇幻数字世界，鼓励基于中国科幻大会的题材创新。

（2）互动应用类

提交基于元宇宙技术的互动应用或游戏作品，包括软件安装包、操作说明、演示视频等。

（3）内容创作类

提交基于元宇宙技术的文化内容创作作品，如虚拟博物馆、科幻+艺术作品等，包括创作素材、演示视频、创意说明等。

（4）技术研究类

提交关于元宇宙技术创新研究的论文或报告，包括研究方法、实验结果、结论分析及研究方法的 DEMO 作品等。

（二）AIGC 类数字创意作品创作

1.背景介绍

随着国家对人工智能技术的高度重视与支持，AIGC（人工智能生成内容）技术得到了快速发展。当前，国内已有多家大型企业推出了 AIGC 大模型平台，这些平台不仅为各行各业提供了强大的技术支持，也为数字媒体领域带来了革命性的变革。为了鼓励大学生积极投身 AIGC 技术的创新与应用，本次全国大学生

数字媒体科技作品及创意竞赛特别设立“**AIGC 类数字创意作品创作**”专项赛道。本赛道以“**AI 引领未来，创意无界融合**”为主题，旨在通过比赛激发大学生的创新活力，促进 AIGC 技术在数字媒体领域的深度融合与发展。

2. 参赛主题方向

结合目前国家 AIGC 大模型平台及技术应用，本赛道包括但不限于以下选题方向：

（1）AIGC 在数字艺术创作中的应用

结合 AIGC 技术，参赛者可以创作出具有独特艺术风格和创意性的数字艺术作品，如 AI 绘画、AI 音乐、AI 舞蹈等。作品需体现 AI 技术与艺术创作的完美融合，展现出艺术创新的无限可能。

（2）AIGC 驱动的跨媒体内容创新

参赛者可以探索 AIGC 在跨媒体内容创作中的应用，如将 AI 生成的文本、图像、音频等内容融合，创作出多模态、多形式的媒体作品。作品需体现 AIGC 在丰富媒体内容、提升用户体验方面的价值。

（3）AIGC 赋能的智能交互体验设计

参赛者可以关注 AIGC 在智能交互领域的应用，如设计基于 AIGC 技术的智能助手、智能家居控制系统等。作品需体现 AIGC 技术带来的智能化、便捷化生活体验，以及其在提升用户交互体

验方面的潜力。

3.作品类型及要求

参赛作品需根据选题方向，选择相应的作品类型进行创作，包括但不限于：

（1）数字艺术类作品

涵盖 AI 绘画、AI 音乐、AI 舞蹈等具有艺术性和创意性的数字艺术作品。

（2）跨媒体类作品

结合 AIGC 技术创作的多模态、多形式的媒体作品，如融合文本、图像、音频的短视频、交互式动画等。

（3）智能交互类作品

基于 AIGC 技术设计的智能助手、智能家居控制系统等具有实用性和便捷性的智能交互产品。

（三）“红色之旅 追梦铸魂”专项赛道

1.背景介绍

为深入贯彻落实国家关于“要把红色资源利用好、把红色传统发扬好、把红色基因传承好”的指示精神，本届竞赛继续特别设立“红色之旅 追梦铸魂”专项赛道。本赛道鼓励参赛者利用智能科技和数字创意手段，深入挖掘红色文化内涵，弘扬红色精神，创作出具有创新性、感染力和传播价值的作品。

2. 参赛主题方向

结合国家对于“红色文化”及“革命精神”传承的相关要求，本赛道包括但不限于以下选题方向：

（1）红色历史重现

利用虚拟现实（VR）、增强现实（AR）等技术重现历史事件、革命遗址等场景，让观众身临其境地感受红色历史的厚重与伟大；通过数字动画、互动游戏等形式，讲述革命故事，传递红色精神。

（2）红色文化传承与创新

结合智能科技，设计具有教育意义的红色文化数字产品，如红色文化主题 APP、互动教材等；利用数字创意手段，对红色文化进行创新性转化，如设计红色文化主题的时尚服饰、文创产品等。

（3）红色精神弘扬与传播

制作红色精神主题的短视频、微电影等作品，通过社交媒体等渠道广泛传播；策划线上红色主题展览、互动活动等，吸引更多人关注和参与红色文化传承。

（4）红色资源数字化保护与利用

运用大数据、云计算等技术对红色资源进行数字化保护，建立红色资源库；开发红色资源利用平台，提供红色文化学习、研究、交流等服务。

3.作品类型及要求

（1）数字媒体艺术作品

包括数字动画、互动艺术、VR/AR 艺术作品等，通过创新的艺术形式展现红色文化与红色精神。

（2）数字互动应用

如 APP、小程序、网页等，通过智能科技手段提供红色文化学习、传承、互动体验等功能。

（3）数字影视作品

短视频、微电影、纪录片等，讲述红色故事，传递红色精神，注重作品的感染力和传播性。

（4）数字创意设计作品

包括海报、文创产品设计、服装设计等，将红色文化与现代审美相结合，创作出具有实用价值和文化意义的作品。

4.其他说明

本作品征集对于创作平台无特殊要求，但需要紧紧围绕本主题进行创作，鼓励学生团队走到中华大地中进行实践和创作。

（四）“乡村振兴 科创赋能”专项赛道

1.背景介绍

在当今社会，科技进步已成为推动经济社会发展的重要力量。国家提出的“民族要复兴，乡村必振兴”战略，更是对乡村振兴寄

予了厚望。为了积极响应这一战略，全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛特别设立“乡村振兴 科创赋能”专项赛道，以鼓励和引导广大青年学生将所学的智能科技和数字创意知识应用到乡村振兴的伟大实践中去。

2. 参赛主题方向

结合国家对于“乡村振兴”及“数字农村”等相关要求，本赛道包括但不限于以下选题方向：

（1）乡村生态——智能科技守护绿水青山

运用智能科技手段，监测和保护乡村生态环境，提升乡村生态治理水平，同时展示乡村的朴实原生态和新魅力；通过虚拟现实（VR）、增强现实（AR）等技术，展示乡村绿色农业的发展成果，让观众身临其境地感受乡村的朴实原生态。

（2）乡村文化——数字创意活化传统文化

利用数字技术和创意手段，对乡村传统文化、民俗风情进行创新性演绎，保护和传承乡村非物质文化遗产；如乡村文化数字博物馆、民俗文化互动游戏、乡村非遗数字传承项目等。

（3）乡村资源——智慧文旅助力乡村振兴

结合乡村特色资源，运用智能科技和数字创意，创新乡村文旅体验，拓展文旅半径至赛博空间，提升乡村旅游的吸引力和竞争力；利用虚拟现实（VR）、区块链等前沿技术，将乡村文旅体验拓展至赛博空间，打造具有未来感和沉浸感的乡村文旅新场

景，吸引更多年轻人关注和参与乡村振兴。

（4）乡村科创——智慧乡村建设探索

关注乡村科技创新和智慧乡村建设，运用智能科技提升乡村基础设施水平、优化乡村生活环境、促进乡村产业发展。作品类型：如乡村智慧安防系统、乡村智慧农业服务平台、乡村数字服务平台等。

3.作品类型及要求

参赛作品需根据选题方向，选择相应的作品类型进行创作，包括但不限于：

（1）数字媒体艺术作品

包括虚拟现实（VR）、增强现实（AR）体验作品、数字动画、互动艺术等，需充分体现乡村生态、文化和资源的魅力。

（2）智能科技应用方案

提供针对乡村生态、文化和资源保护的智能科技应用解决方案，包括系统设计、软件编程、硬件开发等。

（3）数字创意设计产品

包括文创产品设计、旅游产品设计、数字音乐、数字动漫等，需融入乡村元素和创新思维。

（4）数字影视作品

以乡村生态、文化和资源为主题的微电影、纪录片等影视作

品，需注重作品的感染力和传播性。

4.其他说明

参赛作品类型包括但不限于上述提到的系统、平台、应用、项目和产品等，作品应体现智能科技和数字创意在乡村振兴中的实际应用和创新点，同时注重作品的实用性和创新性；本赛项特别鼓励学生团队走到中华大地中进行实践和创作。

（五）“民族文化 创新表达”专项赛道

1.背景介绍

在全球化的时代背景下，民族文化的传承与创新成为了一个重要议题。民族文化是一个国家、一个民族的精神瑰宝，是推动文化多样性的关键力量。为了深入贯彻习近平总书记关于“铸牢中华民族共同体意识”的重要论述，推进民族优秀传统文化的创新表达，本次全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛特别设立“民族文化 创新表达”专项赛道。该赛道旨在激发大学生的创新精神和创意能力，通过智能科技和数字创意，推动民族文化的创新性传承与发展，进一步铸牢中华全民族共同体意识。

2.参赛主题方向

结合国家对于“推进民族优秀传统文化创新表达，铸牢中华全民族共同体意识”的相关要求，本赛道包括但不限于以下选题方向：

(1) 民族传统文化元素的现代演绎

深入挖掘各民族传统文化中的元素，如服饰、建筑、音乐、舞蹈等，利用智能科技和数字创意进行现代化演绎和重新诠释。

(2) 民族文化的虚拟现实体验

运用虚拟现实（VR）、增强现实（AR）等技术，打造沉浸式的民族文化体验，让观众能够身临其境地感受民族文化的魅力。

(3) 民族文化与数字艺术的融合创新

结合数字艺术的手法，将民族文化元素融入现代艺术创作中，创作出具有民族文化特色的数字艺术作品。

(4) 民族文化的智能互动产品设计

设计基于智能科技的民族文化互动产品，如智能导览系统、互动游戏等，提高民族文化传播的互动性和趣味性。

3. 作品类型及要求

参赛作品需根据选题方向，选择相应的作品类型进行创作，包括但不限于：

(1) 虚拟现实（VR）与增强现实（AR）作品

包括 VR/AR 体验作品、互动游戏、虚拟博物馆等，能够利用虚拟现实技术呈现民族文化的独特魅力。

(2) 数字艺术作品

包括数字动画、数字绘画、数字雕塑等，通过数字艺术形式表达民族文化的独特韵味和内涵。

（3）互动产品设计

基于智能科技的民族文化互动产品，如智能导览系统、智能机器人、互动装置等，具有趣味性和实用性。

（4）视频与纪录片

以民族文化为主题的视频短片或纪录片，通过影像记录和传播民族文化的魅力与故事。

4.其他说明

本作品征集对于创作平台无特殊要求，但需要紧紧围绕本主题进行创作，鼓励学生团队走到中华大地中进行实践和创作。

（六）“科技+创意，讲好中国故事”专项赛道

1.背景介绍

在全球文化交流日益频繁的今天，讲好中国故事，传承和弘扬中华文化，成为了青年一代的重要使命。为了激发全国大学生的创新精神和创造力，推广智能科技与数字创意在文化传播中的应用，全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛特设“科技+创意，讲好中国故事”专项赛道。本赛道鼓励参赛者结合中国传统文化元素，运用智能科技和数字创意，创作出富有创新性和影响力的作品，向世界展示中国故事的魅力和中华文化的独特价值。

2.参赛主题方向

本赛道主题围绕“青年献礼中国故事 创意传承中华文化”，

本赛道包括但不限于以下选题方向：

（1）传统文化与现代科技融合

挖掘中国传统文化的精髓，结合现代智能科技和数字创意，创作出具有时代感和创新性的作品，展现传统文化的现代价值。

（2）中国故事的创新演绎

选取中国历史、文学、艺术等领域的经典故事，运用数字创意手段进行改编和演绎，让传统故事焕发新的活力。

（3）中华文化的国际传播

通过智能科技和数字创意，打造具有国际影响力的文化品牌和文化产品，推动中华文化走向世界。

（4）中华文化创意产品设计

结合中华优秀传统文化元素和现代审美趋势，设计具有创新性和实用性的数字创意产品，如文创产品、数字艺术品、智能文化设备等。

3.作品类型及要求

参赛作品需根据选题方向，选择相应的作品类型进行创作，包括但不限于：

（1）数字媒体互动作品

涵盖虚拟现实（VR）、增强现实（AR）、数字动画、互动艺术等形式的数字作品，需融合中国元素和智能科技，生动展现中国故事的魅力。

（2）智能科技应用项目

基于智能科技开发的应用项目，如智能导览系统、文化互动平台等，用于展示和传播中国文化和故事。

（3）数字创意产品设计

结合中国传统文化元素和数字创意技术，设计具有创新性和实用性的文化产品，如文创产品、旅游纪念品等。

（4）数字影视作品

以中国传统文化和故事为主题的微电影、纪录片等影视作品，需注重叙事技巧和视觉表现力，增强作品的感染力和传播力。

4.其他说明

本作品征集对于创作平台及作品形式均无特殊要求，但需要紧紧围绕本主题进行创作，鼓励学生团队走到中华大地中进行实践和创作。

（七）“虚幻引擎（UE）作品创作”专项赛道

1.背景介绍

随着智能科技技术的迅猛发展，虚幻引擎（Unreal Engine，简称 UE）作为业界领先的实时 3D 创作平台，在游戏开发、影视制作、虚拟现实等多个领域发挥着重要作用。本次“虚幻引擎（UE）作品创作”专项赛道旨在鼓励大学生利用虚幻引擎平台，结合数字媒体科技，创作出具有创新性、艺术性和实用性的作品，

以此推动数字媒体技术的创新发展和人才培养。

2. 参赛主题方向

本次“虚幻引擎（UE）作品创作”专项赛道，为参赛者提供了广泛的选题方向，包括但不限于以下四个方面：

（1）游戏设计与开发

利用 UE 平台开发一款具有创新玩法和视觉效果的游戏。可以关注游戏剧情、角色设计、关卡设计、游戏机制等方面进行创新。游戏应充分利用虚幻引擎的渲染和物理引擎技术，为玩家提供沉浸式的游戏体验。同时，游戏应具备良好的交互性和可玩性，能够吸引玩家持续参与。

（2）虚拟现实（VR）应用设计

参赛者需设计一款基于 VR 技术的应用或游戏。作品应充分利用虚幻引擎的 VR 开发工具包，实现高质量的虚拟现实场景渲染和交互设计。作品可以应用于教育、旅游、医疗等多个领域，展现虚拟现实技术的创新应用。

（3）影视特效与动画设计

参赛者需设计一段精彩的影视特效或动画短片。作品应充分利用虚幻引擎的粒子系统、骨骼动画、材质贴图等功能，实现高质量的特效和动画效果。作品内容可以涵盖科幻、奇幻、冒险等多种题材，展现参赛者的创意和制作能力。

（4）互动艺术装置与空间设计

参赛者需设计一款互动艺术装置或虚拟空间。作品应利用虚幻引擎的实时渲染和交互功能，实现与观众的互动体验。作品可以应用于艺术展览、公共空间、商业场所等多个领域，展现数字媒体技术在空间设计方面的创新应用。

3. 作品类型及要求

参赛作品需根据选题方向，选择相应的作品类型进行创作，包括但不限于：

（1）游戏设计与开发

作品需完整展示游戏玩法、视觉效果及交互逻辑；提交内容应包括游戏 Demo 或原型、设计文档、视频展示等。

（2）虚拟现实（VR）应用设计

作品需支持 VR 设备体验，并展示其在实际应用中的价值；提交内容应包括 VR 应用体验、设计文档、使用说明等；同时，需关注 VR 技术在特定行业的应用场景，体现技术的实用性和创新性。

（3）影视特效与动画设计

作品需展示出色的视觉特效和场景设计；提交内容应包括影视短片、特效动画、视频展示等。

（4）互动体验设计

作品需具有趣味性和互动性，能吸引用户参与；提交内容应包括互动装置设计、数字艺术展示、互动广告等实际作品或视频

展示；需关注用户体验和交互逻辑的设计，体现技术的创新性和实用性。

除了上述提到的作品类型外，参赛者还可以根据自己的兴趣和专长，创作出其他与虚幻引擎相关的作品类型。作品可以是一个完整的项目，也可以是一个项目的某个模块或组件。参赛者需确保作品具有原创性和创新性，能够充分展示虚幻引擎的技术特点和创作潜力

五、自主命题

本届竞赛的“**自主命题**”部分是为了充分尊重参赛师生团队的学科门类及专业发展需求，以及学生的个性化表达诉求而设立的。它涵盖了从虚拟现实 VR 与游戏、移动应用开发，到影视与动漫设计、智能产品设计等多个领域，旨在为学生提供一个自由发挥、展现创意和才华的平台。本部分不仅鼓励学生根据自己的兴趣和专长进行创作，还鼓励他们跨学科、跨领域融合，创造出更具创新性和前瞻性的作品。

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；

本届竞赛，“**自主选题**”作品类型及要求包括但不限于如下十一个类型：

（一）虚拟现实 VR 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。

（二）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。**参赛团队需要采用适当的技术平台完成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。

（三）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无严格限制和要求，但需以“弘扬主旋律 讲述正能量”等为主题进行创作，自选参赛作品的主题和核心价值观必须积极向上，唱响时代主旋律；

（四）智能产品设计

本类参赛作品聚焦于以数字技术与智能交互手段驱动的产品设计与产品服务系统设计。涵盖但不限于智能家居与生活辅助、健康医疗与康养支持、运动健身与健康管理、公共服务与智慧出

行等。作品应体现对真实生活场景中痛点问题的深入洞察与回应，融合新兴技术手段，完成具有前瞻性、实用性与创新性的设计方案。参赛作品需提供设计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。

（五）人居环境设计

本类参赛作品聚焦生态价值与人文温度的人居环境解决方案，深度融合“韧性与生态共生”及“文化传承与可持续发展”的核心主题。涵盖但不限于建筑学、城乡规划、风景园林、环境设计、室内设计等领域的人居环境设计。参赛作品需提供符合国家相关专业规范要求的完整的设计图纸，清晰地表达设计分析思路和设计思考过程，版面要求图文并茂、内容完整、表达清晰。

（六）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。

（七）数据可视化

本类参赛作品是指参赛团队基于编程工具或数据分析工具，通过科学严谨的逻辑分析和艺术化的视觉设计，深入挖掘并清晰呈现数据的内在规律、结构特征与核心价值。作品需基于真实、

可靠的数据来源，以直观的视觉语言和系统的设计思维，帮助用户理解复杂数据背后的本质。要求作品兼具艺术性、科学性和实用性，并能体现创新性的设计理念与现实应用价值，版面要求图文并茂、内容完整、表达清晰。

（八）电子图书绘本设计

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。

（九）智能软硬件创意作品

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。

（十）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。

（十一）其他

其他参赛作品。本类参赛作品是指参赛团队提交参赛作品不

能明确归属某类自命题作品类型及要求；各类参赛作品内容须符合《2025 年第十三届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛参赛指南》要求。

六、竞赛安排

（一）赛程设置

2025 年整体赛事工作部署，赛程分为：校赛、赛区赛（原省赛）及全国总决赛三个阶段。其中：

1.校级初赛阶段：

（1）参赛团队通过 www.cmit.cn 或 mit.caai.cn，登录竞赛官网完成参赛注册及提交参赛作品，由各学校校赛联系人自行组织推荐完成；

（2）校赛联系人需在官网申请，填写并上传盖章（教务处或学院行政用章）后的申请表格。校赛联系人申请由各赛区秘书处进行审核，通过后可对该校作品进行推荐。

（3）如未申报校赛联系人的学校，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，并提交推荐作品名单至各赛区，参加赛区赛评选。

（4）本竞赛各参赛学校根据参赛作品质量择优推荐，原则上校赛推荐不超过 **40%** 的校赛总作品数量作品进入赛区赛。

2.赛区赛（原省赛）阶段：

（1）赛区设置

按照我国高校所属行政区域，本届竞赛分为：北京市、天津市、上海市、重庆市、河北省、山西省、辽宁省、吉林省、黑龙江省、江苏省、浙江省、安徽省、福建省、江西省、山东省、河南省、湖北省、湖南省、广东省、海南省、四川省、贵州省、云南省、陕西省、甘肃省、青海省、内蒙古自治区、广西壮族自治区、西藏自治区、宁夏回族自治区、新疆维吾尔自治区、香港特别行政区、澳门特别行政区共 33 个省、市、自治区赛区；

同时，为响应国家“职业教育提质培优行动计划”的号召，为高职高专院校，特别设立“高职高专”专项赛道，由各省（市）区评审组统一评审。

（2）赛区评审

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、作品图片说明、**5 分钟以内的作品展示视频**等）进行评审资格。

3.全国总决赛

（1）决赛设置

本届竞赛采用全国现场总决赛形式，各入围全国现场决赛的参赛团队需至少安排一名团队成员赴今年全国现场总决赛地点：中国哈尔滨，参加现场竞赛作品的路演和展示；所有入围全国总决赛的参赛团队，必须安排至少一名成员参加现场竞赛作品

的路演和展示，未安排团队成员参加现场总决赛的团队将获得全国总决赛三等奖。

（2）决赛评审

全国现场总决赛的评审专家由相关赛道本领域中的优秀企业专家组成 3 人一组，分类别对入围全国参赛作品从主题性、技术性、创意性、完整性及市场性等多维度进行现场评审。

（二）时间安排

序号	日程安排	活动安排
1	2025 年 09 月 21 日 24:00 截止	大赛报名及提交作品
2	2025 年 09 月 22 日—09 月 26 日	校赛评审
3	2025 年 09 月 27 日—10 月 10 日	赛区赛评审及名单公示
4	2025 年 10 月 11 日—10 月 13 日	公布入围全国总决赛名单
5	2025 年 10 月 24 日—10 月 26 日	全国现场总决赛及颁奖典礼

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. 全国现场总决赛地点为：中国·哈尔滨，全国现场总决赛具体举办时间以最新通知为准；
3. 具体信息以竞赛官网 www.cmit.cn 或 mit.caai.cn 相关通知为准。

七、参赛说明

（一）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。

（二）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）、**作品展示视频（5 分钟以内，重点围绕作品创意、设计方法、技术创新进行说明，并对最终作品进行展示）**，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**完整性**：所有参赛作品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**漫画类型**：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**视频类型**：提交视频要求，时长不超过 15 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 300M，

系列作品不超过 3 件。

(3) 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。

③凡是已经获得其他赛事奖项的参赛作品不得参赛，一经查实将取消该作品所有获奖奖项，并在竞赛官网及参赛团队所在单位通报相关情况。

八、奖项设置

1、本届竞赛设立赛区赛及全国总决赛奖项，包括：一等奖、二等奖和三等奖，其中各赛区一等奖作品将获得推荐参加全国总决赛的入围资格，通过现场总决赛方式共同角逐全国总决赛的一等奖、二等奖；各赛区二等奖公示无异议将获得国赛三等奖。

2. 校赛初赛将根据参赛作品质量推荐不超过参赛团队 40% 进入各赛区评审；各赛区的获奖数量原则上不超过参评作品数量的 40%；由各赛区推荐一等奖和二等奖的获奖作品参加全国总决

赛。

2. 本届竞赛设优秀组织若干项。

3. 竞赛统一颁发赛区赛、国赛获奖证书，对获奖学生及指导教师予以鼓励。

九、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. 组委会将对获得赛区赛、国赛一等奖作品的指导教师予以表彰和奖励。

十、联络信息

1. 竞赛官网：www.cmit.cn 或 mit.caai.cn

2. 官方邮箱：mail@cmit.cn

3. 竞赛官方媒体：

(1) 微信服务号：数媒竞赛



微信扫描上方二维码，关注服务号

(2) 微信公众号：CMIT



微信扫描上方二维码，关注订阅号

(3) 小红书：数媒竞赛

4. 竞赛秘书处：

哈尔滨工业大学

轮值秘书长：徐平 哈尔滨工业大学本科生院副院长兼教务处处长

联系电话：0451-86413167（工作日 9:00-17:00）

联系人：李老师 哈尔滨工业大学建筑与设计学院

联系电话：18004512551（工作日 9:00-17.00）

单位地址：黑龙江省哈尔滨市南岗区西大直街 92 号

5. 赛事联系

1) 参赛注册：

联系人：卞老师 手机号码：18845161232

联系人：王老师 手机号码：13701405602

2) 赛区赛（原省赛）联络：

联系人：党老师 手机号码：19940880552

联系人：盖老师 手机号码：13614631132

3) 校赛组织事宜联络:

联系人: 蔡老师 手机号码: 18811716193

联系人: 卞老师 手机号码: 18845161232

4) 竞赛走进高校活动联系:

联系人: 唐老师 手机号码: 13001237875

联系人: 卞老师 手机号码: 18845161232

5) 竞赛媒体宣传:

联系人: 党老师 手机号码: 19940880552

联系人: 韩老师 手机号码: 18104516897

6) 赛事主视觉设计:

联系人: 金老师 手机号码: 15662299122

联系人: 刘老师 手机号码: 13009843373

7) 赛事技术支持:

联系人: 刘老师 手机号码: 13021131753

联系人: 李老师 手机号码: 18004512551

8) 国际赛道联络:

联系人: 樊老师 手机号码: 15810768095

联系人: 高老师 手机号码: 18843186231

9) 赛事商务合作:

联系人: 刘老师 手机号码: 18410868218

联系人：朱老师 手机号码：17884069630

10) 本届赛事统筹：

联系人：朱老师 手机号码：17884069630

联系人：高老师 手机号码：18843186231

十一、其它

本参赛指南的解释权归 2025 年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
全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛组委会

2025 年 8 月