

附件 3

艺术类竞赛分类及说明

一、说明

1. 数媒类按相关专家组2019年10月中旬杭州会议的意见，在原有数媒赛项各小类的基础上，重新进行了组合，并对参赛选手按本科专业进行分组，梳理成数媒中华优秀传统文化元素、数媒中华优秀传统文化元素（专业组）、数媒动漫与微电影、数媒动漫与微电影（专业组）、数媒游戏与交互设计、数媒游戏与交互设计（专业组），每大类又下设若干小类。

数媒各大类现场决赛按普通组与专业组进行，专业组直接标明，未标明的即为普通组。界定数媒类专业组作者清单，原则上沿用以前的标准：

- (1) 艺术教育。
- (2) 广告学、广告设计。
- (3) 广播电视新闻学。
- (4) 广播电视编导、戏剧影视美术设计、动画、影视摄制。
- (5) 计算机数字媒体类、计算机科学与技术专业数字媒体技术方向。
- (6) 服装设计、产品设计、建筑学、城市规划、风景园林。
- (7) 数字媒体艺术、数字媒体技术。
- (8) 美术学、绘画、雕塑、摄影、中国画与书法。
- (9) 艺术设计学、艺术设计、会展艺术与技术。
- (10) 其它与数字媒体、视觉艺术与设计、影视等相关的专业。

2. 数媒中华优秀传统文化元素、数媒中华优秀传统文化元素（专业组）的参赛主题是：服饰、手工艺、手工艺品、建筑。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某些小类（如环境设计、产品设计），可以完成其它内容（如有关空间设计、传统工业、现代科技）的作品设计，所以此大类的创作可以在更宽泛的范围展开。

3. 作品若涉及到国家疆域版图，必须符合中国地图出版社出版的标准地图要求。

4. 发布的内容属于**第二版**，个别赛项可能还会有微少变动，请随时注意网上信息。

二、大赛内容分类及说明

1. 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“一、说明”中第3点所述。
- （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）每位指导教师在本大赛中，不能多于指导3件作品，每小类不能多于指导2件作品，无论指导教师的排名如何。
- （8）每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。
- （9）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。
- （10）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。

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。

2. 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“一、说明”中第3点所述。

(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) 每位指导教师在本大赛中，不能多于指导3件作品，每小类不能多于指导2件作品，无论指导教师的排名如何。

(8) 每件作品允许作者介绍时长不多于10分钟。

(9) 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。

(10) 产品设计的含义限指传统工业和现代科技铲平设计，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铲平设计。

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“一、说明”中第 3 点所述。

(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) 每位指导教师在本大赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(9) 每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。

4. 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“一、说明”中第 3 点所述。

(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) 每位指导教师在本大赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

(9) 每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。

5. 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“一、说明”中第 3 点所述。

(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) 每位指导教师在本大赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。

- (10) 每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。

6. 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“一、说明”中第 3 点所述。
- (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) 每位指导教师在本大赛中，不能多于指导 3 件作品，每小类不能多于指导 2 件作品，无论指导教师的排名如何。
- (10) 每件作品允许作者介绍时长不多于 10 分钟。

三、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（包括作者前期的作品），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。同时将在大赛官网上公布违规作品的作品号、作品名、作者与指导教师姓名，以及相关人员所在学校校名。