

浙江省大学生科技竞赛委员会

浙科竞〔2022〕16号

关于举办第二十一届浙江省大学生多媒体 作品设计竞赛的通知

各高等院校：

为提高大学生多媒体作品设计与制作水平，培养大学生的创新意识和能力，丰富和活跃校园文化氛围，培养经济和社会发展需要的优秀人才，经研究，决定举办第二十一届浙江省大学生多媒体作品设计竞赛。现将具体事项通知如下：

一、组织机构

指导单位：浙江省教育厅、浙江省公安厅

主办单位：浙江省大学生科技竞赛委员会

承办单位：浙江师范大学、浙江工商大学、宁波职业技术学院

支持单位：腾讯罗布乐思

竞赛委员会：负责制定竞赛方案、设计评审标准、组织竞赛巡视、审定竞赛奖次、处理竞赛异议，决定其它有关重大问题等。

竞赛委员会办公室设在浙江师范大学，由浙江师范大学负责竞赛的具体工作和日常事务。

二、参赛对象

所有参赛对象须为全省各高校普通全日制在校大学生

（以 2022 年 10 月竞赛时间为准）。参赛作品分本科组和高职组，参赛作者中有本科学生参加的作为本科组参赛。

三、参赛形式

以个人或小组（海报组不超过 3 人，其他类别每组不超过 5 人，决赛时答辩选手不超过 3 人）形式设计参赛作品；指导教师数不得超过学生数；两人以上参赛作品的指导教师数不超过两位。初赛评审开始后不允许更改参赛作者和指导教师。各院校经初评上报后，由省大学生多媒体作品设计竞赛委员会组织专家评定作品奖次。

四、竞赛主题与组别

1. 竞赛主题。本届大赛以“反诈骗”为竞赛主题。该主题旨在进一步推动落实校园安全意识，让大学在开展作品创意的同时增强反诈骗意识，让大学生走出象牙塔，走进社会、服务社会，锻炼大学生的创新意识与服务意识。

2. 竞赛组别。本次竞赛设“教育资源开发应用类”（含交互式课件、微课、移动应用、腾讯罗布乐思专项）、“海报”、“动画”、“微电影”、“VR/AR”共五个类别。

五、作品要求

1. 作品内容健康、科学、向上，有时代气息，体现创新意识。作品（指运行文件、演示文件、源文件）中不得出现学校及指导教师等信息，一经发现直接淘汰。

2. 所有作品须为我省在校大学生的原创作品，不得侵犯任何第三者的知识产权、名誉权、隐私权等。对于剽窃、抄袭或组委会有合理理由怀疑其真实性的作品，竞赛委员会有权拒绝其参加比赛或撤销奖项，并通报作者所在学校，所在学校将被取消评选组织奖资格。对于已参加过往届竞赛但

未获奖的作品未经任何修改不得再次参赛，对于已经获得同级别或高于本竞赛奖项的作品也不得参与本竞赛。

3. 参赛作品不得含蓄意毁坏、恶意干扰、秘密截取或侵占任何系统、数据或个人资料的任何病毒、破坏程序、电脑蠕虫或定时程序炸弹等程序，一经查明，将取消参赛资格或撤销奖项，并通报作者所在学校。

4. 除非特别申明，竞赛组委会与浙江省公安厅对参赛作品拥有非赢利性的使用权。

5. 参赛作品各类别围绕“反诈骗”主题展开创作。具体要求如下：

(1) 教育资源开发应用类：

- 微课：主题为“反诈骗”，要求不少于3个视频，每个视频时间为3-8分钟（含3分钟、8分钟）；

- 交互式课件：主题为“反诈骗”。

- 移动应用：主题为“反诈骗”，类型为APP；

- 腾讯罗布乐思专项：教育游戏故事主题为“反诈骗”

（罗布乐思创作引擎相关资源下载：
<https://edu.roblox.cn>。罗布乐思提供立项和开发技术支持，获奖作品推选参加罗布乐思全国创作大赛）

(2) 海报类：主题为“反诈骗”，要求为系列海报（3-5幅作品，不少于3幅作品）；

(3) 动画类：主题为“反诈骗”，片长5分钟以内（含5分钟）；

(4) 微电影：主题为“反诈骗”，类型限于剧情短片（含纪录片），片长8分钟以内（含8分钟）；

(5) VR/AR：主题为“反诈骗”及“数智人文”二选一

（数智人文：以人为本，以人文精神为指引，重新定义人和前沿科技之间的主从关系）。分为开发组、视频组两大类别。其中视频组作品时长 5 分钟以内。

所有参赛作品请严格遵守《作品规范》（详见竞赛网站 <http://dmt ds. zjnu. edu. cn>），对不符合作品规范要求的作品将予以降级或淘汰处理。

6. 所有参赛作品须提供：①作品运行文件；②作品源文件（能证明原创性）；③教育游戏类作品（交互式课件、微课、移动应用、罗布乐思教育游戏专项）需提供作品演示文件（用于网络评审及公示，其格式及要求详见《作品规范》；海报、微电影、动画、VR/AR 类别不用提供演示文件）；④作品说明文件（VR/AR 类需提交作品说明 PPT 及 1 分钟作品介绍短片）和报名表的打印稿以及电子稿。对递交材料不齐全的作品，竞赛委员会将有权对其进行降级或取消其参赛资格。

7. 所有参赛作品可提交决赛答辩用 PPT 一份，决赛时不再另外提交。

8. 本届竞赛初赛所有作品类别均采用网络评审的方式。初赛网评时，交互式课件和海报类别评审内容以运行文件为准，微课、动画、微电影类别以演示文件为准，移动应用类别以演示文件和完整的项目设计方案为准。微课、动画、微电影类别演示文件和运行文件内容必须保持完全一致。VR/AR 类别以作品说明书（PPT）及 1 分钟介绍短片为准。

9. 本届大赛将采取网上报名注册和网上答辩抽签的方式，所有作者和参赛作品的网上注册信息应与报名表打印稿一致，包括作者姓名和排序，指导老师姓名和顺序的一致性，并由参赛学校统一报名注册和抽签。具体要求敬请关注

竞赛网站相关信息。对未按作品规范递交、未按网上要求注册和抽签的作品，竞赛委员会将有权对其进行降级或取消其参赛资格，请各参赛学校严格把好作品审核关。

六、表彰奖励

各类别作品分别设立一、二、三等奖，对获奖的多媒体作品给予表彰奖励。

七、参赛作品数量

参赛作品总数每校不超过 25 件，其中每个小类不超过 10 件。作为第一作者每位参赛选手限报一件作品。

八、竞赛日程

1. 作品提交：2022 年 9 月 25 日之前，各院校以校为单位将参赛作品上传至摩课云竞赛平台，具体递交方式见网站相关通知。每件参赛作品收取参赛费 200 元，由参赛单位统一采用银行电汇或转账到竞赛指定账号（请在电汇或转账单上务必注明“学校简称+多媒体报名费”字样），账号信息如下：

户名（必须写全称）：浙江师范大学

银行：中国工商银行金华浙师大支行

账号：1208013109049800195

2. 初赛网评：2022 年 10 月中下旬进行初赛，对参赛作品进行匿名网评。大赛秘书处根据网评专家评审成绩，确定进入决赛答辩名单，入围作品将在多媒体竞赛网站公示。

3. 决赛答辩（暂定）：2022 年 12 月上旬进行决赛，入围决赛答辩作品选派作者代表参加线上答辩，决赛日程及名单由竞赛委员会另行通知（决赛答辩具体形式视疫情发展情况而定）。

九、注意事项

疫情防控期间，请各高校、各参赛队伍严格遵守各地防控办法，视各高校的具体情况，有效开展相关竞赛活动。

十、竞赛办公室联系方式

浙江省大学生多媒体作品设计竞赛办公室：

联系人：曹同雷（浙江师范大学）、郑竹逸（浙江工商大学）

联系地址：金华市迎宾大道 688 号浙江师范大学文传学院 28-401（浙商大地址：杭州市下沙高教园区学正街 18 号人文与传播学院 综合楼 416）

联系电话：浙江师范大学：0579-82291990

浙江工商大学：0571-28008352

Email：浙江师范大学：ctl@zjnu.cn

浙江工商大学：zjgsuvrar@163.com

竞赛网站：<https://cc.moocollege.com/#/>

附件：1. 浙江省第二十一届大学生多媒体作品设计竞赛参赛报名表

浙江省大学生科技竞赛委员会

2022 年 5 月 19 日

