

全国仿真创新应用大赛仿真创新设计赛道

数字文创艺术仿真设计方向竞赛方案

一、竞赛背景及目的

文化兴则国家兴，文化强则民族强。党的二十大报告提出要“推进文化自信自强、铸就社会主义文化新辉煌”。习总书记指出，要努力实现传统文化的创造性转化、创新性发展，使之与现实文化相融相通，共同服务以文化人的时代任务。

作为中华优秀传统文化的重要组成部分，非物质文化遗产是中华文明绵延传承的生动见证，是连结民族情感、维系国家统一的重要基础。中共中央办公厅、国务院办公厅印发的《关于进一步加强非物质文化遗产保护工作的意见》，提出要健全非物质文化遗产保护传承体系、提高非物质文化遗产保护传承水平、加大非物质文化遗产传播普及力度等。中华文明探源工程等国家重大科研项目经过几代学者的接续努力，成果斐然，但仍任重道远，必须继续推进、不断深化。

为传承历史文脉，用理念、智慧和技术精心守护非物质文化遗产、传统民俗、民族精神等，本届全国仿真创新应用大赛的仿真创新设计赛道增设了数字文创艺术仿真设计方向，希望通过挖掘、发现、传播数字文创设计作品，传播和弘扬中华优秀传统文化，激发文化创新创造，用新时代的媒介技术创造传承中华文化的新载体，推动传统文创与人工智能、大数据等数字科技相结合，促进文创赋能和品牌传播，加快构建国家数字文化产业生态，为国家十四五建设和发展提供智慧支持和贡献，让更多文物和文化遗产活起来，深度融合，有机嵌入文化产业发展，营造传承中华文明的浓厚社会氛围。

二、竞赛内容

文化因赓续而繁荣兴盛，精神因传承而深入人心。文化来自人民，传承于人民，发展于人民。要实现中华优秀传统文化创造性转化，创新性发展，离不开青年一代的传承。而数字技术的出现，必将丰富文化存储介质载体，革新文化演绎呈现形式，开辟文化传播互动渠道，从而催生构建文化新生态，为优秀传统文化传承注入新动力，提供新动能。为此，本次仿真创新设计赛道特新增数字文创艺术仿真设计方向，下设传统文化、民俗文化、民族精神三个自主选题与企业命题（详见企业命题单）。

本赛项鼓励参赛者以数字文创方式对中华优秀传统文化、民俗文化、民族精神等内容进

行创新设计及展示，主题为“赓续中华文脉、坚定文化自信、展示大国形象、推动文明互鉴”。本竞赛侧重考察作品的先进性、创新性、艺术性、设计合理性等方面（详见第八部分评分细则）。现将自主选题的竞赛内容进行简要介绍。

1. **传统文化**是指在文明的演化过程中汇集成的反映民族特质和风貌的文化，是各民族历史上各种思想文化、观念形态的总体表现。而传统文化要实现创造性的转化和创新性的发展，就要找到传统文化与现代生活的连接点，不断满足人民日益增长的美好生活需要。因此对于传统文化的传承与发展，既要保护性传承也要开发性利用。本自选方向鼓励参赛者自选题目，就传统文化（如非遗手工艺）进行创造性转化与开发性利用，通过数字技术的加持来助力传统文化的弘扬。

2. **民俗文化**是指人民群众在生产生活中所形成或创造的、共享、传承的风俗生活习惯。留得住记忆、看得见文化、记得住乡愁，民俗文化来源于人民、扎根于人民、发扬于人民，传承于人民，要让民俗文化在人民群众力量传承中发扬光大。本自选方向鼓励参赛者自选题目，就民俗文化（如乡风民俗等）的创新性传承（如乡土文化与乡村振兴等）进行创新性的设计开发，增强民俗文化自信，在文化的激荡中站稳脚跟，永远记得回家之路。

3. **民族精神**是指在民族传统文化中维系、协调、指导、推动民族生存和发展的精粹思想，是一个民族生命力、创造力和凝聚力的集中体现。不同时代的民族精神有着不同的意义和内涵，也在发挥着不同的积极作用。本自选方向鼓励参赛者自选题目，对民族精神（如红色文化精神、长征精神等）进行意义与内涵的深度挖掘，并在此基础上运用数字技术进行民族精神的创新性传承。

企业命题请参照数字文创艺术仿真设计方向企业命题单。

根据参赛对象不同，分研究生组、本科组、职教组、产学研合作组、科研培育组、科学普及组和企业组。产学研合作组、科研培育组、科学普及组和企业组详细说明请随时关注大赛官网。参赛学生分组别进行比赛及评审。若单组别作品较少，将合并到相邻组别进行共同评审。

三、作品创作指南

1. 数字视听设计类

如数字影像：形式包括但不限于微纪录片、短视频、互动视频、动画片、微剧、文化宣传片、广告包装、数字音乐等

数字视觉形象：形式包括但不限于海报、广告设计、数字插画设计、数字文化IP、古建IP、品牌数字视觉、数字头像或表情包、数字摄影等

数字文创产品：利用数字技术对主题内容进行创新性文创设计，形式包括但不限于数字文创产品设计、数字藏品设计

要求：可以是单件作品，也可以是系列作品（组图或系列片等），作品主题需与传统文化、民俗文化、民族精神相关，作品需为原创设计作品，并体现一定的创意性、艺术性。

作品提交形式：

（1）每件作品需提交主展板（用于获奖宣传与展示），展板要求：A3 竖版（297mm*420mm），300dpi，JPG，单幅大小不超 5MB。

（2）影视类型作品，时长不超过 5 分钟，编码为 H264，分辨率不低于 1280*720，视频格式 MP4 或 MOV 格式，大小不超3GB。设备不限，作品要求无版权争议。（提交作品需附带能播放或运行该作品的程序的安装包）

（3）海报、广告设计、数字插画设计、摄影等平面展示类作品，A3 幅面（297mm*420mm）、竖版横版、300dpi、JPG、RGB\CMYK，不超过 5MB，系列作品不超过 5 张。数字头像或表情包类，每个表情包大小为 240*240 像素，单个表情包作品大小为 14*14cm，静态表情包格式为 PNG，300dpi，设置为透明背景，动态表情包格式为 GIF，大小不超 5MB。

（4）需提交作品说明，内容包含产品设计名称、设计理念、产品设计图等，A3 幅面（297mm*420mm）、竖版横版、300dpi、JPG、RGB\CMYK，不超过 5M，系列作品不超过 5 张。数字藏品在取得数字藏品证书之后，将参赛作品、藏品证书提交即可（大小不超过 30MB 格式不限），作品可提交必要的视频展示（即有些作品已经做出实物形式的可以拍摄成动态视频来展现需要呈现的角度），mp4 格式，时长不超 5 分钟，大小不超 500MB。

2. 数字交互设计类

H5：移动端交互设计，展示主题相关内容的创新性传播；

微信小程序：如非遗资源库微信小程序、线上文创购物平台等设计；

网页：如文化景观展示、非遗文化科普等网页；

APP：如数字博物馆 APP 设计、文化互动社区等；

互动游戏：如互动剧本杀、互动小游戏等；

界面设计：界面交互设计

其他如：虚拟现实交互、元宇宙应用、数字虚拟人等。

要求：所有交互设计需与传统文化、民俗文化、民族精神相关，界面编排需美观个性、具有较强的互动性与创新性，风格积极向上，不得使用超链接到其他与比赛无关的网页或资源，提交的参赛作品可以运行在计算机、智能手机、网络、数据库系统之上的软件。原创也需要提及，涉及非原创素材需要列出。

作品提交形式：

(1) 每件作品需提交主展板（用于获奖宣传与展示），展板要求：A3 竖版（297mm*420mm），300dpi，JPG，单幅大小不超 5MB。

(2) 需提供可执行文件或是相应的安装包，如涉及其他常规关联库附文档说明（如 Java runtime），特殊关联库需一并提供相应的安装文件（如插件支持），压缩包（zip 形式）不超 1GB。

(3) 以视频形式演示或讲解作品，采用 MOV、AVI 或 MP4 等格式，作品分辨率不小于 1280P 像素，视频大小不超 500MB；互动剧本杀只需提供剧本设计（PDF 格式提交，大小不超 30MB 与玩法视频，视频 MP4 格式，大小不超 500MB）。

(4) 运行环境需要说明，如元宇宙作品需要什么型号的硬件配套，且应与主办方联系确定是否提供相应的硬件。数字虚拟人需要完成一定的交互。

3. 数字空间设计类：数字景观、数字展厅、数字舞台、交互装置、装置艺术类

围绕主题进行如虚拟建筑、景观及空间场景、非遗手工艺展厅设计、会展设计、线上直播间空间舞台设计、非遗手工艺传承互动、灯光互动等设计。

要求：所完成的作品应能够体现对传统文化、民俗文化或民族精神等方面的创新性的传承与发展，设计图意图明确、构图饱满、特色鲜明、色调和谐、造型合理、比例正确、模型布线合理、材质应用和渲染效果精致优美、禁止抄袭和剽窃。

作品提交形式：

(1) 每件作品需提交主展板（用于获奖宣传与展示），展板要求：A3 竖版（297mm*420mm），300dpi，JPG，单幅大小不超 5MB。

(2) 需打包工程文件（含贴图、模型、材质文件、渲染效果图），大小不超 1G。

(3) 需提交作品说明，内容包含设计名称、设计理念、设计图等，A3 幅面（297mm*420mm）、竖版、300dpi、JPG、RGB\CMYK，不超过 5MB，说明展板不超过 5 张。

(4) 需提供数字空间设计视频讲解，要求视频时长不超 3 分钟，MP4 格式，高清 500MB 以内。装置不需提供实物，提供展示情况或能充分呈现效果的影像或虚拟影像即

可。

以上各类型参赛作品需通过百度网盘生成分享链接提交组委会。方法：在百度网盘中新建一个文件夹，以“单位名称+联系人姓名+数字视听设计类/数字视听设计类/数字空间设计类”形式命名（务必注明类别），将以上参赛作品与作品信息表（见附件）上传到此文件夹后，将此文件夹生成分享链接（请设置为永久有效），将此链接上传至大赛官网指定位置。

四、时间安排

1. 报名时间：2024年5月1日-10月15日
2. 初赛时间：2024年10月中旬
3. 省赛区决赛时间：2024年10月下旬
4. 全国总决赛时间：2024年11月

具体时间、地点将另行通知，请及时关注大赛官网（<http://www.siac.net.cn>）和微信公众号（仿真创新应用大赛）。

五、参赛对象及要求

1. 参赛对象为：全国高等院校的在读研究生、本科生以及职业院校的在校学生。企业参赛对象为相关企事业单位的工作人员等。

2. 学生可以个人（1人）或团队（2~5人组队）形式参赛。

研究生组、本科组和职教组：在校学生个人或团队参赛，1~2名在校教师做指导教师。参赛作品按照学历最高的参赛学生划分组别，例如参赛团队中有研究生参加就划分为研究生组。

产学研合作组：在校学生个人或团队参赛，确定一家企业作为指导单位。

科研培育组：在校学生个人或团队参赛，1~2名在校教师做指导教师。

科学普及组：在校学生个人或团队参赛，1~2名在校教师做指导教师。

3. 报名建议由参赛单位负责人统一填写报名信息；独立报名个人或团队由个人或团队联络人登录大赛官网注册报名，填写参赛信息。

六、报名及缴费

竞赛采取注册参赛的形式，报名要求如下：

1. 5月1日后参赛单位和个人可登录大赛官网填写参赛报名信息。

2. 按照每个作品300元收取报名费。参加决赛的个人需缴纳会务费（学生免费），缴纳标准待决赛执行方案确定后详见大赛官网。

3. 大赛的详细内容及进展情况，将在大赛官网和微信公众号上进行更新，请各参赛者

及时关注。为做好参赛组织工作，建议各参赛单位选派1名工作人员负责与大赛组委会的日常联络。

4. 费用可在大赛官网或公众号上直接支付，也可采用汇款方式。

汇款信息如下：

账 户：北京信诚博源教育咨询有限公司

开户行：招商银行北京分行亚运村支行

账 号：110916013610902

汇款时请备注“数字文创+学校名称+汇款人姓名”。

七、赛制说明

竞赛为初赛、省赛区决赛和全国总决赛三级赛制。

1. 初赛

对参赛者进行资格审核，对作品思想内容等进行审查。如有违规，一经查实，取消参赛资格。

2. 省赛区决赛

对通过初赛的作品按照标准进行评审，具体形式（线上、线下）由各省赛区办公室确定。

（1）所有作品以截止日期前收到的文件作为初赛和省赛区决赛评审依据。组委会对逾期提交文件的按照弃赛处理。

（2）评审按照分数高低确定排名。

3. 全国总决赛

通过省赛区遴选出的优秀作品，组委会将通知参赛者参加全国总决赛。全国总决赛由组委会统一组织，采用汇报演示、作品展示和专家提问等方式进行，考察参赛者的作品操作能力、现场表达能力以及表演展示能力（演示形式不限）等。缺席全国总决赛的参赛者将被视为自动弃权。

（1）全国总决赛作品可以在提交的省赛区决赛作品的基础上进行完善。截止时间进入全国总决赛后通知。

（2）比赛顺序根据不同组别的比赛特点，按所在学校名称的首字母顺序进行或抽签顺序进行。

（3）陈述形式说明

鼓励参赛者围绕参赛作品主题及内容选择恰当的演示形式；作品陈述不设人数限制，

凡报名参赛者均可参加；陈述过程可辅以视频、PPT等配合说明；每组有5分钟时间进行作品演示和说明，最后专家提问。

作品陈述应体现：表达的主题思想；创意灵感产生、变更和敲定的过程；如何通过数字技术表达思想；核心创新点的介绍；可适当介绍对标和参照作品；可适当介绍项目计划应用或已应用情景及效果。

参赛作品不限制作软件和制作工具，不限风格形式。作品评审主要从以下几方面进行：创新性、艺术性、技术性、合理性等。

八、奖项说明及推荐说明

1. 奖项说明

初赛由大赛组委会和省赛区办公室联合进行，通过初赛进入省赛区决赛的名单将会在全国仿真创新应用大赛官网公示。省赛区遴选出的优秀作品参加全国总决赛。

省赛区决赛的奖项按照全国总决赛的相关规定设置有一二三等奖、优秀指导教师等奖项，由工业和信息化部人才交流中心颁发证书；全国总决赛设置一二三等奖、优秀指导教师奖、最佳组织奖及单项奖（创新探索奖、前沿突破奖、应用转化奖、交叉融合奖），由工业和信息化部人才交流中心颁发证书。

2. 推荐参赛说明

（1）竞赛采用推荐制，各省拟邀请4-6所院校参赛，推荐48组参赛作品（产学研合作组不占用此名额）。

（2）产学研合作组建议每个合作单位每省推荐6-12组参赛作品进入省赛区决赛。

（3）2023年获得省赛一等奖的参赛团队可推荐1组作品参加同一竞赛方向提前批次报名，进入省级决赛，无需缴纳报名费。

（4）鼓励全国性一级学术组织使用大赛竞赛方案组织内部征集，评选后可推荐3-5组优秀作品参加大赛相关竞赛方向，经大赛专家委员会审核后进入全国总决赛。

（5）同一团队同一赛道最多报2组参赛作品。如有特殊情况，请联系大赛组委会。

九、评审规则

指标	描述	分值/分
主题性	1. 作品能鲜明地突出主题和重点，符合竞赛主题（5） 2. 作品主题健康、科学、文明，具有时代气息，具有一定的文化内涵，创意巧	10

	妙地运用数字技术和巧妙的表现形式表达竞赛精神内涵，文案或设计思路能够对主题内容进行创新性的解读，符合现代审美趋势（5）	
创意性	1. 作品所有元素和构思具有一定独特性（5） 2. 版面与界面设计新颖，具有一定创新性与创意性（5） 3. 设计思维新颖，能够在主题之外体现设计者个人或团队风格（5）	15
艺术性	1. 画面符合视觉艺术通行标准（6） 2. 视听符合视听艺术通行标准，衔接顺畅、剪辑和节奏控制精当（6） 3. 技术表达艺术贴切精准、巧妙；技术变现度（6） 4. 细节表现（6） 5. 整体效果协调（6）	30
技术性	1. 无技术性失误。如卡顿、失焦、模糊、演示过久、严重眩晕、分辨率等要求不符合大赛标准，运行失败，参数不匹配，调用失败、链接无效、声画不同步、延时过久、左右眼不协调、材质失效、关键文件丢失、病毒等情况。（6） 2. 无技术违和（即在同等成本下，没有更好的技术替代方案，使用该技术没有必要性等）（6） 3. 说明：根据技术实施难度，评审专家评分的时候乘以（0.1-1）的系数。（8）	20
实用性 与推广 价值	1. 能够应用于具体的生活场景中，互动方式流畅、自然，技术实施要求不苛刻生僻，易于应用推广，以已知科技或可预见科技为支撑理论上可实现（5） 2. 具有一定的公共文化传播价值与美学价值，体现一定的社会民生诉求，在一定程度上要体现人文关怀与生态效应（5） 3. 成本上具有一定可推广性，可创造一定的文化价值与经济价值（5） 4. 具有一定的生态可持续性，作品计划实施能带来延续性效益（5）	20
规范性	1. 作品文件中不出现作者详细信息（2） 2. 作品需为作者本人或团队原创，作品符合一定行业和技术规范，无侵权（3）	5

注：本方向各省负责专家有权以上述评审原则为基础，制定执行更为细化的评审细则。

十、其他

1. 参赛者不同意或不符合下列要求说明之一的，将视为自动放弃比赛：

(1) 参赛作品需符合国家法律法规、坚持正向价值观；

(2) 参赛作品需要表达传统文化/民俗文化/民族精神，同时符合艺术特点；彰显文化传承理念。

(3) 参赛项目或作品必须为原创，版权所属明确，若有涉及版权侵权等法律纠纷，由参赛者自行承担由此引发的所有后果及法律责任。

(4) 凡参加过往本届赛事的作品原则上不得再参加本届比赛。

(5) 在其他相关或相似赛事中获奖的参赛作品原则上不得参与本赛事。若参加须更新30%及以上的内容。

(6) 投稿作品后如作品入围，大赛组委会与官方授权合作组织机构有权无偿在公共媒体上对作品作非营利性展示、展播、结集出版，或用于公益宣传与传播教育等非商业性活动。参赛者特别申明不得使用除外。

(7) 参赛期间，参赛者不得将参赛作品所有权转让给任何第三方。任何个人或组织在未取得全国组委会授权下，不得将本次大赛作品用于任何商业用途，但可用于非商业的公益传播，以扩大作品的社会影响力。

(8) 本次比赛期间以外，参赛作品产生的一切后果与责任由参赛者本人承担。

(9) 凡提交作品参赛，即被视为接受大赛各项条款，大赛组委会保留对本次大赛的最终解释权和改评、追回奖项等权利。

2. 组委会将针对参赛内容等事项安排相关培训，请密切关注大赛官网和公众号。如因不可抗力等因素导致决赛无法正常举行，组委会将酌情变更举办地或比赛方式，希望各参赛单位和广大参赛者能够理解并支持。

附件：作品信息表

全国仿真创新应用大赛数字文创艺术仿真设计方向作品信息表

作品名称					
所在学校				邮政编码	
联系人	联系人通讯地址				
电 话		手机		Email	

参赛者	序号	姓名	性别	联系方式	微信	所学专业
	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
指导教师	序号	姓名	性别	联系方式	专业	职称
	1					
	2					
作品内容简介（限300字以内）						
创新点（限200字以内）						
推广应用价值（限200字以内）						
项目成果		1、是否发表论文 是 <input type="checkbox"/> /否 <input type="checkbox"/> 2、是否已申请专利 是 <input type="checkbox"/> /否 <input type="checkbox"/> 3、其他： _____				

说明：此表中参赛者顺序默认为作品和获奖证书的署名顺序。