

浙江省大学生科技竞赛委员会

浙科竞〔2026〕37号

关于举办第二十五届浙江省大学生数智创意 作品设计竞赛（原浙江省大学生多媒体作品 设计竞赛）的通知

各高等院校：

为提高大学生数智创意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，决定举办第二十五届浙江省大学生数智创意作品设计竞赛（原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

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、浙江省科普教育研究院

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，决定其他有关重大问题等。

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

浙江省或其他长三角地区（上海、江苏、安徽）高校普通全日制在校大学生。参赛作品分本科组和高职组，参赛者中有本科学生参加的作为本科组参赛。

三、竞赛赛制

（一）竞赛形式

以个人或团队（动态海报设计类别不超过3人，其他类别不超过5人，决赛答辩选手不超过3人）形式设计参赛作品；指导教师数不得超过学生数，最多不超过两人。允许研究生作为参赛成员，但第一作者仅限本科与高职学生。

竞赛分初赛、复赛、决赛三个阶段。初赛由各校自行组织，择优选拔选手参加复赛。复赛为网络评审，决赛为现场评审。复赛开始后不允许更改作者、作品指导教师等相关参赛信息。

（二）竞赛主题

数智赋能，创享未来。

（三）竞赛类别

本次竞赛设“数智教育资源类”（含交互式数字资源、微课、教育APP、虚拟或增强型实验）、“产业创新类”（含动态海报设计、展陈场景设计、文创产品设计）、“具身智能应

用类”（含具身智能应用实践、具身智能概念创新设计）、“元宇宙类”（含VR全景影视、XR开发）、“数字科普作品类”共五个类别。

（四）作品数量

参赛作品总数每校不超过35件，其中每个竞赛类别不超过10件。作为第一作者，每位参赛选手限报一件作品。

四、作品要求

（一）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。

（二）所有作品须为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次竞赛。

（三）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。除非特别申明，组委会对参赛

作品拥有非盈利性的使用权。

（四）创作中如使用了素材，务必在报名表中详细注明出处，并取得授权；如使用AIGC工具辅助创作，须在报名表中予以注明。

五、材料报送

（一）参赛作品要求

1.数智教育资源类（参赛作品类型分为交互式数字资源、微课、教育APP、虚拟或增强型实验，共四个平行赛道）

参赛作品应围绕“中小学人工智能通识教育”主题，注重将抽象的人工智能概念转化为生动、可理解的学习体验。鼓励从生活案例出发，融合数学、科学、艺术、语文等学科知识，帮助中小学生建立对人工智能核心思想的直观认识，培养计算思维与智能素养。作品应避免复杂的代码教学，重在“讲清道理、体验过程、启发思考”。

（1）交互式数字资源：主题为“中小学人工智能通识教育”。创建交互式的数字学习环境，使学生能够通过互动操作，直观感受人工智能的一个或多个核心概念。资源应提供即时、可视化的反馈，支持学生在探索中形成自己的理解。

规范：演示视频（MP4 格式，时长10分钟及以内）。

（2）微课：主题为“中小学人工智能通识教育”。围绕真实生活或学习场景中可接触的AI应用，制作系列化微课视频，

以通俗易懂的方式阐释其背后的基本原理或社会影响。

规范：微视频（MP4 格式，要求不少于3个视频，每个视频3—8分钟）

（3）教育APP：主题为“中小学人工智能通识教育”。充分利用移动设备的便携性与交互能力，开发一款帮助中小學生体验、理解或探究人工智能基本原理的应用。类型为APP，操作便捷、功能实用，能够自然融入学生的日常学习与生活场景。

规范：演示视频（MP4 格式，时长10分钟及以内）。

（4）虚拟或增强型实验：主题为“中小学人工智能通识教育”。创设可供学生自主探究的虚拟或增强现实环境，引导其在动手尝试与对比思考中，感悟人工智能的核心规律。作品应激发学生的好奇心与探索精神，让实验过程本身成为理解AI的旅程。

规范：演示视频（MP4 格式，时长10分钟及以内）。

2.产业创新类

主题为“小商品，新国潮”（参赛作品类型分为动态海报设计、展陈场景设计、文创产品设计，共三个平行赛道）：立足浙江义乌小商品的大市场，融合国潮文化、非遗传播、时代审美与数字创意，着眼于传承中华优秀传统文化，展现国货新潮魅力，推动小商品创意升级，讲好浙江小商品与国潮融合的新时代故事。

（1）动态海报设计：围绕义乌小商品与国潮融合主题，体现动态视觉叙事，展现国货新潮魅力。

形式：3—5幅系列动态海报（不少于3幅作品，不多于5幅作品）

规范：推荐 MP4 格式，视频分辨率不低于 1920×1080，时长不超过15秒。

附加材料：需提交完整设计说明文档（PDF 格式，包含静态海报3—5 张及 100—300 字设计说明，阐述创意理念、元素解读与主题表达）。

（2）展陈场景设计：围绕“义乌小商品 + 国潮文化”打造主题展陈场景方案，可用虚拟展陈或线下实体展陈设计，需体现空间叙事、互动体验与品牌传播价值。

形式：采用漫游演示视频，通过镜头漫游、分段解说完整展示空间布局、动线规划、展品陈列、灯光氛围、互动装置；视频需全景 + 细节特写结合，直观表现国潮元素、义乌小商品在展陈中的落地应用，可穿插 3D 建模动态演示，配套文档说明场景落地可行性、创意来源。

规范：场景演示视频（MP4 格式，时长不超过 5 分钟）。

附加材料：需提交完整设计说明文档（PDF 格式，含设计理念、空间功能、创意亮点、落地可行性分析）。

（3）文创产品设计：基于义乌小商品开发的国潮文创产品，

可为单件或系列作品（如包装设计、IP衍生、潮玩、生活消费用品、办公用品等）。

形式：产品设计展示短片，单品/系列文创产品演示，系列产品不少于3款；视频依次展示产品外观细节、材质工艺、使用场景、包装设计，穿插国潮非遗元素设计的画面，结合义乌小商品原有品类讲述产品升级逻辑，体现实用性、文创价值与市场化潜力。

规范：展示短片（MP4 格式，时长不超过5分钟）。

附加材料：需提交完整设计说明文档（PDF 格式，包含设计效果图（多角度展示）、设计说明、尺寸与材质说明、应用场景图）。

3. 具身智能应用类

主题为“智慧养老”和“校园生活”（参赛作品类型分为具身智能应用实践、具身智能概念创新设计，共两个平行赛道），本类别围绕“机器人+”社会民生应用场景，鼓励参赛队伍面向真实服务需求，开展具身智能机器人应用实践或概念创新设计。作品应体现社会价值、技术思维、设计创新、场景适配和应用可行性。

（1）具身智能应用实践赛道

智慧养老：侧重机器人功能实现、技术路线、系统运行和任务演示，参赛作品应依托规定机器人设备或相关仿真、开发

工具完成应用设计与功能展示。

规范：作品介绍短视频（要求为MP4格式，时长不超过2分钟）；关键实现材料（源代码等）。

校园生活：聚焦具身智能在校园场景中的应用创新，面向真实校园场景（如校园迎新、展览讲解、图书馆导览、校园文化、校园社团、校史介绍等），完成具身作品的设计与调试。

规范：设计方案建议不少于4页，格式为PDF；作品视频3—5分钟，格式为MP4。

（2）具身智能概念创新设计赛道

侧重场景洞察、用户需求分析、服务流程设计、机器人应用概念、交互方式、视觉表达和应用价值呈现。该赛道不强制要求完成机器人实机运行、程序开发或现场任务执行，最终成果以概念设计视频和展板形式呈现。

规范：概念设计视频（要求为MP4格式，时长不超过2分钟）；展板应以JPG、PNG或PDF格式提交，数量建议为1—2张，尺寸为A0，150dpi。

4.元宇宙类

主题为“重访四大名著：文学经典作品再创作”（参赛作品类型分为VR全景影视、XR开发，共两个平行赛道），《水浒传》《三国演义》《西游记》《红楼梦》是中华文化的精神原乡。元宇宙类赛道鼓励创作者用沉浸式技术重访经典：梦回大观园、

置身赤壁、踏遍取经路、探秘忠义堂。创作者既可对经典情节进行生动复刻，也可对原著内容进行当代表达与大胆重构。重访，为了让文学的力量在新媒介中再次击中人心。

（1）VR全景影视赛道（包含普通全景影视作品和交互式全景影视作品）：使用VR视频拍摄硬件拍摄或使用Unity、3DSMAX等数字资产创作工具录制，最终输出的作品形态为全景视频文件或交互式全景影视应用。鼓励使用AIGC工具辅助。

规范：作品介绍短视频（MP4格式，时长不超过1分钟）；作品说明书（PPT，需提交ZIP格式压缩包）；决赛需提交可在VR设备中播放的VR视频文件（具体要求看附件二）。

（2）XR开发赛道：使用Unity、Unreal、Babylon.JS等3D交互内容制作工具，最终输出的作品形态为桌面应用、移动端应用、Web应用。鼓励使用AIGC工具辅助。

规范：作品介绍短视频（MP4格式，时长不超过1分钟）；作品说明书（PPT，需提交ZIP格式压缩包）；决赛需提交可运行的项目程序（具体要求看附件二）。

5.数字科普作品类

主题为“格物致知，科趣万象”，视频作品片长8分钟及以内；鼓励各参赛队使用前沿数字技术，围绕大赛主题，从身边细微现象切入大胆创新，设计科学发明制作、趣味实验或自制教具，着眼于普及科学知识，传播科学思想，倡导科学方法，

展示科学成就，弘扬科学家精神，讲好新时代科学故事。参赛作品为各类科普相关短视频，包括但不限于科学教育短视频、科普实验微电影、科学人物微纪录片以及科普动画等。往年的参赛作品或者参加过其他比赛的作品不得重复参赛。

所有参赛作品请认真填写《第二十五届浙江省大学生数智创意作品设计竞赛参赛报名表》（附件1），并严格遵守《第二十五届浙江省大学生数智创意作品设计竞赛作品规范》（附件2），对不符合作品规范要求的作品作降级或淘汰处理。

（二）参赛作品提供材料

- 1.作品运行文件；
- 2.作品源文件（能证明原创性）；
- 3.数智教育资源类、具身智能应用类需提供作品演示文件（用于网络评审及公示）；产业创新类、元宇宙类、数字科普作品类不用提供演示文件；
- 4.作品说明文件（元宇宙类需提交作品说明PPT及1分钟作品介绍短片）；
- 5.答辩PPT（所有赛道均需准备，提交后不得更改）。

（三）注意事项

- 1.参赛学校统一在竞赛平台注册报名并抽签，并打印盖章后扫描电子版，以电子版文件形式于2026年9月10日前发送各自学校的《参赛报名表》（附件1）、《参赛作品汇总表（参赛院

校负责人填写)》(附件3)至竞赛办公室电子邮箱 jhyzy@zjnu.edu.cn。

2.网络填报信息应与参赛报名表打印稿一致,不一致时,最终将以网络填报信息为准。对未按规定递交作品、未按要求注册和抽签的团队,竞赛委员会将有权对其进行降级或取消其参赛资格,请各参赛学校严格审核。

3.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。

六、竞赛日程

1.作品提交:各参赛学校完成初赛后,于2026年10月1日前完成参赛费缴纳,并将复赛作品上传至竞赛平台,具体递交方式见竞赛平台相关通知。每件参赛作品收取参赛费300元,由参赛队伍所在学校承担,各学校不得以任何理由向参赛选手收费。参赛费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+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.复赛:2026年10月中下旬完成,由组委会组织专家对参赛作品进行匿名网络评审。大赛秘书处根据专家评审成绩,确定进入决赛答辩名单,入围作品将在竞赛平台公示。

3.决赛：2026年11月中上旬进行现场决赛，具体要求另行通知。

各类别作品分组别设立一、二、三等奖，组委会对获奖的参赛团队给予表彰奖励。

七、联系方式

联系人：杨正元（浙江师范大学）、郑宏民（浙江工商大学）

联系地址：浙江师范大学，金华市迎宾大道688号浙江师范大学设计与创意学院；浙江工商大学，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。

浙江师范大学，联系电话：18869947064

浙江工商大学，联系电话：0571-28008352

浙江师范大学，Email: jhyzy@zjnu.edu.cn

浙江工商大学，Email: zjgsuvrar@163.com

竞赛平台：<http://duomeitizx.zj.mooccollege.com/>

浙江省大学生科技竞赛监督邮箱：zj_gjc@126.com

附件：1.第二十五届浙江省大学生数智创意作品设计竞赛
参赛报名表

2.第二十五届浙江省大学生数智创意作品设计竞赛
投稿作品规范

3.参赛作品信息汇总表（参赛院校负责人填写）

浙江省大学生科技竞赛委员会

2026 年 7 月 14 日