

浙江省大学生科技竞赛委员会

浙科竞〔2025〕37号

关于举办第二十四届浙江省大学生 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，决定举办第二十四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、浙江省文化广电和旅游厅

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、浙江艺术职业学院、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

参赛对象须为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

本届大赛以“未来文旅新场景”为竞赛主题。基于浙江文旅发展的资源禀赋和数智时代的创新发展需求，聚焦科技+文旅，关注人工智能、低空经济、机器人、智能办公、无人零售、AI酒店等文旅新场景。旨在利用大学生的创意能力、创新作品，促进浙江文旅产业和科技产业的融合发展，传播浙江文旅新形象、新业态，服务浙江文旅高质量发展。

（三）竞赛类别

本次竞赛设“数字教育资源类”（含交互式数字资源、微课、教育 APP、虚拟或增强型实验）“动态海报类”“动画类”“微电影类”“VR/AR 类”“数字音乐类”“数字科普作品类”共七个类别。

（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

在竞赛主题外，各项另设小类主题：动态海报类、动画类、微电影类以“未来文旅新场景”为竞赛主题；数字科普作品类以“趣探科学，巧呈变幻”为竞赛主题；数字教育资源类以“智能技术赋能个性化学习”为竞赛主题；数字音乐类以“越韵·新声”为竞赛主题；VR/AR 类（开发类以“戏说山海经”为竞赛主题；影视类以“千万工程”蝶变：沉浸式探秘乡村新韵为竞赛主题）。

1.数字教育资源类（交互式数字资源、微课、教育 APP，虚拟或增强型实验共四小类。参赛作品应注重质量，力求精准解决教育场景中的个性化需求，展现智能技术的深度应用价值）

交互式数字资源：主题为“智能技术赋能个性化学习”，创建交互式数字学习环境，体现智能技术为学生学习提供至少 1 项个性化服务，包括但不限于：个性化反馈、资源推荐和学习建议等等；

微课：主题为“智能技术赋能个性化学习”，围绕真实教育场景中存在的典型痛点，介绍如何借助智能技术或工具为学生提供个性化学习。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），且画面清晰、讲解透彻、富有吸引力；

教育 APP：主题为“智能技术赋能个性化学习”，充分利用移动设备的便捷性，通过智能技术为学生移动学习提供至少1项个性化服务，包括但不限于：个性化反馈、资源推荐和学习建议等等，类型为 APP，操作便捷、功能实用，能融入学生日常学习生活；

虚拟或增强型实验：主题为“智能技术赋能个性化学习”，体现智能技术在学生实验中的多元应用，满足不同学生个性化探究需求，为学生提供沉浸式、个性化的实验体验。

2.动态海报类

主题为“未来文旅新场景”，要求为系列动态海报（不少于3个画面）；

3.动画类

主题为“未来文旅新场景”，片长5分钟以内（含5分钟）；

4.微电影类

主题为“未来文旅新场景”，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 类

开发类主题为“戏说山海经”；

影视类主题为“千万工程”蝶变：沉浸式探秘乡村新韵；

6.数字音乐类

主题为“越韵·新声”；

7.数字科普作品类

主题为“趣探科学，巧呈变幻”，短视频及动画形式作品片长 5 分钟及以内、微电影及纪录片形式作品片长 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，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。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。

所有参赛作品请认真填写《第二十四届浙江省大学生多媒体作品设计竞赛参赛报名表》（附件 1），并严格遵守《第二十四届浙江省大学生多媒体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做降级或淘汰处理。

（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.数字教育资源类需提供作品演示文件(用于网络评审及

公示)；动态海报类、微电影类、动画类、VR/AR 类别、数字音乐类、数字科普作品类不用提供演示文件。

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）

5.答辩 PPT。

（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 2025 年 10 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 13429053573@163.com。

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。对未按规范递交作品、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 2025 年 10 月 15 日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+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.复赛：于2025年11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：2025年12月上旬进行现场决赛，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

浙江省大学生多媒体作品设计竞赛办公室

联系人：张云超（浙江师范大学）、郑竹逸（浙江工商大学）、张勇祥（浙江艺术职业学院）

联系地址：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；浙江艺术职业学院地址：浙江省杭州市滨江区滨文路518号浙江艺术职业学院教学实践中心7301）

联系电话：浙江师范大学：13429053573

浙江工商大学：0571-28008352

浙江艺术职业学院：18868810324

Email：浙江师范大学：13429053573@163.com

浙江工商大学：zjgsuvrar@163.com

浙江艺术职业学院：dmtzj2025@163.com

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

浙江省大学生科技竞赛监督邮箱：zj_gjc@126.com

- 附件：1.第二十四届浙江省大学生多媒体作品设计竞赛参
赛报名表
2.第二十四届浙江省大学生多媒体作品设计竞赛
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
2025年8月1日

