



2026 年第十四届 全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛 参赛指南

全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛秘书处

2026 年 9 月

目录

一、指南总则 1

二、参赛对象 1

三、团队组成 1

四、参赛报名 2

五、赛道体系 3

六、“指定命题”类赛项 3

 （一）“科幻+及元宇宙数字作品”数字作品赛项 3

 1. 赛道说明 3

 2. 参赛方向 3

 3. 作品要求 4

 4. 评审重点 4

 （二）AIGC 类数字创意作品创作赛项 4

 1. 赛道说明 4

 2. 参赛方向 4

 3. 作品要求 4

 4. 评审重点 5

 （三）“红色之旅 追梦铸魂”作品赛项 5

 1. 赛道说明 5

 2. 参赛方向 5

 3. 作品要求 5

 4. 评审重点 6

 （四）“乡村振兴 科创赋能”作品赛项 6

 1. 赛道说明 6

 2. 参赛方向 6

 3. 作品要求 6

 4. 评审重点 6

 （五）“民族文化 创新表达”作品赛项 7

1. 赛道说明	7
2. 参赛方向	7
3. 作品要求	7
4. 评审重点	7
(六) “科技+创意，讲好中国故事”作品赛项	7
1. 赛道说明	7
2. 参赛方向	8
3. 作品要求	8
4. 评审重点	8
(七) “虚幻引擎 (UE) 作品创作”作品赛项	8
1. 赛道说明	8
2. 参赛方向	9
3. 作品要求	9
4. 评审重点	9
七、自主选题类赛项	9
(一) 虚拟现实 (VR/AR/MR/XR) 与游戏类赛项	10
1. 赛道说明	10
2. 参赛方向	10
3. 作品要求	10
4. 评审重点	10
(二) 移动与网络应用开发类赛项	10
1. 赛道说明	10
2. 参赛方向	10
3. 作品要求	11
4. 评审重点	11
(三) 影视与动漫创作类赛项	11
1. 赛道说明	11
2. 参赛方向	11

3. 作品要求	11
4. 评审重点	12
(四) 数字艺术与可视化设计类赛项	12
1. 赛道说明	12
2. 参赛方向	12
3. 作品要求	12
4. 评审重点	12
(五) 智能产品与硬件创意类赛项	12
1. 赛道说明	12
2. 参赛方向	13
3. 作品要求	13
4. 评审重点	13
(六) 人居环境与空间设计类赛项	13
1. 赛道说明	13
2. 参赛方向	13
3. 作品要求	13
4. 评审重点	14
(七) 智慧教育与科普创作类赛项	14
1. 赛道说明	14
2. 参赛方向	14
3. 作品要求	14
4. 评审重点	14
(八) 其他创新作品类赛项	15
1. 赛道说明	15
2. 参赛方向	15
3. 作品要求	15
4. 评审重点	15
八、学校审核与赛区推荐	15

九、评审、晋级与奖项 16

 （一）评审专家 16

 （二）评审方式 16

 （三）晋级与奖项 16

十、人工智能工具使用原则 17

十一、知识产权与参赛纪律 17

十二、公示、异议与咨询 18

十三、附则 18

2026 年第十四届全国大学生数字媒体科技作品 及创意竞赛的参赛指南

一、指南总则

本指南依据《关于举办 2026 年第十四届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛的通知》制定，适用于参赛学生、指导教师、参赛高校、赛区组织单位及相关执行单位。指南重点规定参赛资格、团队组成、赛道选择、报名程序、评审晋级和异议处理。

竞赛实行校级初赛、赛区选拔赛和全国总决赛三级赛制。国际作品赛道按照本指南第八部分规定组织专项评审。本指南与竞赛通知、《作品材料提交规范》《评分标准及奖项设置》等配套文件共同构成 2026 年竞赛规则体系。

二、参赛对象

1. 普通高等学校全日制在校学生均可报名参加，包括研究生、本科生和高职高专学生，专业不限。

2. 经所在学校正式注册的来华留学生、港澳台地区高校学生及境外高校学生，可按照本通知报名参加国际赛道。

3. 毕业 5 年内的大学生创业团队，仅可报名参加经赛事组织方批准并在参赛指南中明确开放的指定命题赛道，报名时须按要求提交学历、毕业时间及团队身份等证明材料。

三、团队组成

1. 每个团队学生人数不超过 5 人，设团队负责人 1 名，可设指导教师 1—2 名。

2. 指导教师应为团队成员所在高校的在职教师；研究生以学生身份参

赛的，不得同时作为指导教师。

3. 允许跨学科、跨专业、跨年级和跨学校组队。跨校团队应确定第一申报单位和团队负责人，由第一申报单位负责资格审核、校内推荐和信息确认。

4. 作品应由学生团队独立完成。指导教师可开展选题论证、技术路线、创作方法、过程管理和材料规范指导，不得替代学生完成核心创作、系统开发、作品说明和赛程答辩。

5. 报名截止后原则上不得变更申报单位、团队成员和指导教师等信息；确属录入错误的，需在规定期限内按书面审核程序申请更正，并由参赛团队所在单位加盖公章确认。

四、参赛报名

1. 参赛团队负责人需要通过竞赛官网 www.cmit.cn 完成注册、报名和材料提交；需要保证报名信息应真实、准确、完整。

2. 每件作品只能选择一个赛道类型及其对应的一个作品赛道或赛项，不得以相同或实质相同作品重复申报、多头申报。

3. 跨校团队应在报名系统中明确第一申报单位。作品编号、团队信息和未来获奖证书信息以报名截止时系统确认的信息为准。

4. 报名及作品提交截至 **2026 年 10 月 23 日 23:59:59**；在系统开放期间可更新材料，以截止前最后一次成功提交版本为准。

5. 系统显示“提交成功”并生成作品编号，方视为完成报名。仅保存草稿、材料上传未完成或未执行最终提交的，不进入资格审核和评审。

6. 作品介绍文档、演示视频、原创性与知识产权声明以及人工智能工具使用情况说明为基本申报材料；不同成果形态的其他材料按照《作品材料提交规范》提交。

五、赛道体系

本届竞赛根据竞赛内容和组织方式设置若干赛道，包括相关专项赛道、国际作品赛道及其他赛道。各赛道根据竞赛内容和实际需要设置相应赛项或赛题。

竞赛作品采用自主选题和指定命题两种方式。自主选题类设置八个赛项，参赛团队根据各赛项规定的内容范围和要求自主确定作品选题；指定命题类按照各专项赛道公布的赛题及相关要求组织参赛。国际作品赛道与其他专项赛道为同一级别的竞赛赛道，其具体内容另行通知。

赛项选择原则：各参赛团队提交参赛作品，请先判断作品是否直接响应指定命题；未直接响应指定命题的，再根据作品的主要目标、核心功能和最终成果形态选择自主选题赛项。跨类别作品选择最能体现其核心创新和主要工作量的赛项。

六、“指定命题”类赛项

本届指定命题围绕“技术前沿、文化创新和社会服务”三大方向设置七个作品赛道。各作品赛道均执行竞赛统一评分标准；下列“评审重点”用于说明分类评价侧重点，不增加新的评分指标或分值。

（一）“科幻+及元宇宙数字作品”数字作品赛项

1. 赛道说明

本赛道面向元宇宙、科幻创意、数字孪生、XR 交互、虚拟空间构建和沉浸式体验等方向，鼓励参赛团队将虚拟空间、实时渲染、交互技术与科幻叙事、文旅教育等应用场景相结合，创作具有技术创新、交互体验和应用价值的数字作品。

2. 参赛方向

- （1）元宇宙虚拟场景与互动体验。
- （2）科幻主题沉浸式文旅与教育项目。

(3) 跨媒体科幻叙事。

(4) 元宇宙技术创新与科幻应用探索。

3. 作品要求

(1) 作品可包括 3D 场景建模、XR 应用、元宇宙平台原型、多人交互系统、科幻短片、虚拟制作内容、数字装置、科幻主题文创产品等。

(2) 作品应体现空间逻辑、交互流程、技术路线和展示效果。

4. 评审重点

重点考察作品的科幻设定、技术实现、虚拟空间表现、交互体验、视觉完成度、应用场景和展示传播价值。

(二) AIGC 类数字创意作品创作赛项

1. 赛道说明

本赛道面向生成式人工智能驱动的数字内容创作、智能交互和工具应用，鼓励参赛团队在明确原创构思的基础上，合理运用人工智能工具开展内容生成、系统设计、交互开发和应用验证，突出学生团队在人机协同创作中的实质性贡献。

2. 参赛方向

(1) 人工智能生成艺术与数字内容创作。

(2) 文本、图像、音频、视频等跨媒体融合内容生成。

(3) AIGC 智能助手与交互体验设计。

(4) AIGC 工具、模型应用及可用性评估。

3. 作品要求

(1) 作品可包括 AIGC 插画、数字影像、音乐、配音、故事板、科普短片、互动故事、智能助手、内容生成工具、文旅导览系统、数字展陈方案、模型应用评估报告及可运行 Demo 等。

(2) 作品应具有明确的原创构思和应用目标，能够说明人工智能工具的名称、使用环节、主要流程、人工干预、二次创作、团队贡献及合规情况。涉及人工智能生成内容的，应按照国家有关规定及《作品材料提交规范》进行披露和标识。

4. 评审重点

重点关注原创构思、人机协同过程、内容筛选与风格控制、系统整合、交互设计、人工再创作、团队实质性贡献及合规性。使用人工智能工具本身不直接构成加分或扣分因素。

(三) “红色之旅 追梦铸魂” 作品赛项

1. 赛道说明

本赛道面向红色文化资源保护、红色历史场景再现和红色精神传播，鼓励参赛团队在尊重史实、规范使用史料的基础上，运用数字媒体技术创新红色文化的内容表达、展示方式和传播路径。

2. 参赛方向

- (1) 红色历史场景数字复现。
- (2) 红色文化创意转化。
- (3) 红色精神数字传播。
- (4) 红色文化资源数字保护与利用。

3. 作品要求

(1) 作品可采用红色主题 VR/AR 应用、互动展览、数字短片、纪录片、交互影像、数字绘画、互动装置、资源检索系统或线上展览平台等形式。

(2) 作品应坚持正确价值导向，尊重历史事实，具有明确的主题和资料依据。

（3）涉及历史人物、事件、文献、影像和档案材料的，应注明来源；不得虚构、歪曲或不当娱乐化呈现重大历史内容。

4. 评审重点

重点关注价值导向、史料依据、主题表达、数字化创新、艺术表现、交互体验和社会传播价值。

（四）“乡村振兴 科创赋能”作品赛项

1. 赛道说明

本赛道面向乡村文化传播、产业发展、公共服务和农文旅融合等实际需求，鼓励参赛团队运用数字媒体、人工智能、数据可视化和交互设计等技术，为乡村发展提出具有应用场景和推广价值的数字化方案。

2. 参赛方向

（1）乡村文化资源数字化保护与传播。

（2）乡村产业品牌与数字创意设计。

（3）数字乡村服务平台与应用。

（4）农文旅融合体验设计。

3. 作品要求

（1）作品可包括乡村数字影像、品牌视觉系统、文创产品、短视频传播方案、数字展陈、互动导览、小程序、信息平台、数据可视化、乡村虚拟场景或智能服务原型等。

（2）作品应具有明确的服务对象、现实问题和应用场景，能够说明需求来源、实施思路和推广条件，避免脱离乡村实际需求的概念化表达。

4. 评审重点

重点关注作品对乡村现实问题的回应、地方文化挖掘、技术应用合理性、创意转化能力、实际完成度和持续推广潜力。

（五）“民族文化 创新表达”作品赛项

1. 赛道说明

本赛道面向民族文化资源的数字化保护、创新表达和传播应用，鼓励参赛团队尊重文化主体和文化语境，运用数字影像、虚拟现实、交互设计和融合出版等方式，探索民族文化创造性转化和创新性发展的数字路径。

2. 参赛方向

- （1）民族文化资源数字化保护与展示。
- （2）民族艺术、服饰、纹样、工艺和音乐的数字创意表达。
- （3）民族文化主题互动体验、数字展陈和沉浸式传播。
- （4）民族文化文创产品、视觉设计和跨媒体传播。

3. 作品要求

（1）作品可包括数字展览、互动影像、三维模型、VR/AR 体验、数字插画、动画短片、文创产品、交互装置、数据可视化、融合出版物等。

（2）作品应尊重文化真实性和表达规范，注重资料来源、文化语境、视觉风格和传播对象。

（3）涉及特定民族文化资源的，应避免脱离语境的符号拼贴和不当使用。

4. 评审重点

重点关注文化理解、资料依据、数字表达创新、艺术表现质量、交互体验、传播适配性和文化传承价值。

（六）“科技+创意，讲好中国故事”作品赛项

1. 赛道说明

本赛道面向中华优秀传统文化、中国科技创新、城乡发展和社会进步等主题，鼓励参赛团队运用数字媒体技术和跨媒体叙事方式，创作内容准确、表达生动、具有时代特征和传播价值的中国故事。

2. 参赛方向

- (1) 中华优秀传统文化数字化表达。
- (2) 中国科技创新故事数字传播。
- (3) 中国城市、乡村、非遗、文旅和社会发展主题创作。
- (4) 面向国际传播的数字内容、交互体验和跨媒体作品。

3. 作品要求

(1) 作品可采用短片、动画、互动网页、数字绘本、VR/AR 体验、数据新闻、数字展陈、游戏化传播作品、文创设计或跨媒体传播方案等形式。

(2) 作品应主题明确、叙事完整、内容准确，能够体现数字技术与内容表达的有效融合。

(3) 面向国际传播的作品，应合理考虑受众差异、文化语境和表达方式，避免简单翻译或文化符号堆砌。

4. 评审重点

重点关注选题价值、叙事表达、内容准确性、数字技术融合、审美质量、传播适配性和社会价值。

(七) “虚幻引擎(UE)作品创作”作品赛项

1. 赛道说明

本赛道面向虚幻引擎在游戏开发、虚拟现实、数字孪生、虚拟展陈、文旅体验、虚拟制片和实时交互等领域的应用，鼓励参赛团队发挥引擎在实时渲染、场景构建、交互开发和性能优化方面的技术优势。

2. 参赛方向

- (1) 基于 UE 的游戏与互动体验。
- (2) 基于 UE 的 VR/AR/MR/XR 应用。
- (3) 基于 UE 的数字孪生、虚拟展陈和文旅体验。
- (4) 基于 UE 的虚拟制片、实时渲染和智能交互探索。

3. 作品要求

(1) 作品可包括游戏 Demo、沉浸式交互系统、虚拟展馆、数字孪生场景、虚拟制片短片、实时渲染场景或交互叙事作品等。

(2) 作品应基于虚幻引擎完成核心开发或制作，能够说明系统结构、交互逻辑、技术流程、实际运行情况和性能优化方法。

(3) 仅使用虚幻引擎进行静态渲染，但未体现与所报作品方向相适应的技术实现或创作过程的，应能够说明其核心工作内容和创新贡献。

(4) 涉及第三方模型、插件、素材和代码的，应注明来源及授权情况。

4. 评审重点

重点关注引擎应用深度、系统完成度、交互逻辑、运行稳定性、实时渲染质量、性能优化和应用价值。

七、自主选题类赛项

自主选题类鼓励参赛团队结合专业方向、学科特色、社会需求和产业场景自主确定选题，发挥创意自由度和跨学科协作优势。作品应主题健康、导向正确，具有明确的问题意识、创作目标、技术路线和成果形态。

自主选题类各赛项均按照《评分标准及奖项设置》规定的统一指标进行评价。下列“评审重点”仅用于说明不同作品类别的分类评价内容，不增加新的评分指标或分值。

(一) 虚拟现实（VR/AR/MR/XR）与游戏类赛项

1. 赛道说明

本赛项面向虚拟现实、增强现实、混合现实、扩展现实、游戏和沉浸式交互等数字体验作品。

2. 参赛方向

- (1) 虚拟现实、增强现实、混合现实与扩展现实应用。
- (2) 游戏创意、互动叙事和多人互动体验。
- (3) 数字孪生、虚拟展陈、沉浸式教育及文旅体验。

3. 作品要求

(1) 作品应具备明确场景、交互逻辑、运行效果和用户体验，不得仅以概念原型、界面效果图或静态展示替代实际开发成果。

(2) 应提交可运行文件、操作说明、演示视频、核心功能截图和技术路线说明。

(3) 不得仅以创意说明、界面效果图、概念视频或静态展示替代应当实现的核心功能。

4. 评审重点

重点关注场景构建、交互体验、功能完整性、技术实现、运行稳定性、视觉表现和应用价值。

(二) 移动与网络应用开发类赛项

1. 赛道说明

本赛项面向移动端、Web端、小程序和网络信息系统等具有明确用户与服务场景的应用作品。

2. 参赛方向

- (1) 移动应用、Web应用和微信小程序。
- (2) 信息系统、智能服务平台和算法应用。
- (3) 校园、社会及行业服务应用。

3. 作品要求

(1) 作品应具有明确目标用户、功能模块、业务流程和运行界面。应提交可访问或可运行版本、系统说明、功能演示、界面截图、技术架构

和测试说明。

（2）涉及用户信息、网络通信、数据存储和智能算法的，应具有基本的数据安全、隐私保护和合规意识。

4. 评审重点

重点关注需求分析、功能完成度、技术路线、交互体验、系统稳定性、数据安全意识和应用推广价值。

（三）影视与动漫创作类赛项

1. 赛道说明

本赛项面向数字影视、动画、漫画、交互影像和虚拟制作等视听创作成果。

2. 参赛方向

（1）微电影、纪录片和数字短片。

（2）二维动画、三维动画和新媒体漫画。

（3）交互影像、虚拟制作和人工智能辅助影像创作。

3. 作品要求

（1）作品应主题明确、结构完整、表达规范，注重叙事逻辑、视听语言、角色塑造、画面质量和传播效果。

（2）使用人工智能工具生成或辅助创作的，应如实说明工具使用、人工干预、二次创作和团队贡献。

4. 评审重点

重点关注主题表达、叙事结构、视听完成度、艺术风格、技术制作质量和传播效果。

（四）数字艺术与可视化设计类赛项

1. 赛道说明

本赛项面向数字艺术、视觉设计、三维造型、信息可视化和数据可视化等数字创意成果。

2. 参赛方向

（1）数字艺术、动态图形、数字插画和数字海报。

（2）三维模型、角色、场景和视觉系统设计。

（3）信息可视化、数据可视化和交互视觉设计。

3. 作品要求

（1）作品应具有清晰的设计主题、视觉风格、创作逻辑和成果形态。

（2）数据可视化作品应说明数据来源、处理方法、信息结构和可视化逻辑。

（3）涉及第三方素材、字体、模型和贴图的，应注明来源和授权情况。

4. 评审重点

重点关注创意构思、视觉审美、信息表达、制作精度、设计规范、数据逻辑和展示传播效果。

（五）智能产品与硬件创意类赛项

1. 赛道说明

本赛项面向机器人、智能终端、智能装置、传感交互平台及其他软硬件融合产品。

2. 参赛方向

（1）智能家居、智能健康、智能文创和智能终端。

（2）可穿戴设备、机器人、智能装置和传感交互系统。

（3）机器学习、计算机视觉与硬件融合应用。

3. 作品要求

(1) 作品应体现产品功能、交互逻辑、技术原理、用户需求和应用价值。

(2) 应提交设计说明、系统结构、技术原理图、运行演示、模型展示、硬件照片或原型视频等材料。

(3) 涉及用电、机械运动、无线通信或其他安全事项的,应符合相应安全要求。

4. 评审重点

重点考察需求定位、功能实现、技术可行性、用户体验、原型完成度、创新性和应用转化潜力。

(六) 人居环境与空间设计类赛项

1. 赛道说明

本赛项面向建筑、景观、室内、展陈、数字空间和文旅场景等空间设计成果。

2. 参赛方向

(1) 人居环境、城市景观和室内空间设计。

(2) 展陈空间、数字空间体验和虚拟空间设计。

(3) 文旅场景及其他空间综合设计。

3. 作品要求

(1) 作品应具有明确的空间对象、功能需求和设计目标,能够体现空间逻辑、功能布局、设计分析、视觉表达和场景体验。

(2) 涉及真实地域、建筑或文化资源的,应说明调研依据及资料来源。

4. 评审重点

重点关注空间设计逻辑、功能组织、视觉表达、用户体验、文化内涵、

数字技术融合和方案可实施性。

（七）智慧教育与科普创作类赛项

1. 赛道说明

本赛项面向智慧教育、数字学习、科学传播和科普服务等具有明确知识目标和受众对象的作品。

2. 参赛方向

- （1）智慧教育应用、互动课件和数字教材。
- （2）虚拟实验、教育游戏和智能学习工具。
- （3）科普影像、互动绘本、科学传播和知识服务系统。

3. 作品要求

- （1）作品应面向明确的教育对象或科普受众，具有清晰的知识结构、内容目标、交互机制和使用场景。
- （2）涉及科学、历史或专业知识的，应确保内容准确并注明资料来源；不得以技术展示替代必要的教育或科普内容设计。

4. 评审重点

重点关注知识准确性、教育价值、科普表达、交互体验、技术实现、传播适配和应用推广价值。

（八）其他创新作品类赛项

1. 赛道说明

本赛项用于接收符合竞赛宗旨和参赛要求，但因技术组合、成果形态或应用场景具有综合性，不能明确归入前述自主选题类别的作品。

2. 参赛方向

- （1）跨类别、跨技术融合的数字媒体创新作品。
- （2）具有综合性应用场景的软硬件融合系统。

(3) 不能依据主要功能归入前述赛项的机器人、智能交互装置及其他创新作品。

3. 作品要求

(1) 作品应具有明确的创作目标、技术路线和成果形态，能够完整呈现创作过程、技术实现和实际效果。

(2) 机器人及其他依托硬件实现的作品，应能够展示硬件组成、软件功能、交互流程和实际运行效果。

(3) 以智能产品、硬件功能或人机交互为核心的作品，应优先申报“智能产品与硬件创意类”；只有在技术组合或主要成果无法按前述类别认定时，方选择本赛项。

4. 评审重点

重点关注选题价值、原创构思、技术与内容融合、作品完成度、运行或展示效果及应用前景。

八、学校审核与赛区推荐

1. 参赛高校负责本校作品的参赛资格、内容导向、原创性、知识产权和材料完整性审核。拟推荐作品应按规定进行校内公示，公示无异议或异议处理完毕后推荐参加选拔赛。

2. 校赛推荐作品数量不超过本校资格审核通过作品数量的 40%。该比例为推荐上限，不作为必须达到的指标；未达到基本质量要求的作品不予推荐。

3. 赛区按照统一方案组织分类评审、名单公示和材料复核，公示无异议或异议处理完毕后，按照《评分标准及奖项设置》和赛区实施办法推荐作品进入全国总决赛。

九、评审、晋级与奖项

（一）评审专家

1. 评审专家从竞赛专家库中按赛项专业分类遴选，签署保密、廉洁和回避承诺。与参赛团队、指导教师、参赛单位或作品存在师生、合作、亲属、利益关系或其他可能影响公正评审情形的，应主动回避。

2. 校级初赛评审组原则上不少于 3 人且为奇数，重点审核资格、导向、原创性和材料完整性。

3. 选拔赛每个评审组原则上不少于 3 人且为奇数，兼顾高校和产业专家；同一单位专家原则上不超过评审组人数的三分之一。

4. 全国总决赛每个评审组由 3 名来自不同单位的赛项相关的产业/行业专家组成，采取独立评分、现场问答和集体复核相结合的方式评审。

（二）评审方式

竞赛采用百分制和分类评价方式。校级初赛和选拔赛主要依据参赛材料进行评审；全国总决赛原则上采取作品展示、现场演示、专家评审和答辩交流相结合的方式。具体评分指标、分值、同分处理和评审记录要求，以《评分标准及奖项设置》为准。

（三）晋级与奖项

1. 竞赛设置选拔赛和全国总决赛两个奖项层级，每个层级仅设置一等奖、二等奖和三等奖。各等级比例均为最高控制比例，不作为必须达到的指标；未达到相应质量标准的奖项可以空缺。

2. 全国总决赛入围资格以竞赛官网公布的名单为准。具体晋级范围、奖项比例、计算基数、同分处理、批准程序和证书发放，统一按照《评分标准及奖项设置》执行，其他文件不得另行调整。

十、人工智能工具使用原则

1. 参赛团队应在统一的《人工智能工具使用情况说明》中勾选“使用”

或“未使用”。未使用的，完成确认即可；使用的，应填写工具名称、使用环节、主要 workflow、人工筛选修改、团队原创贡献及版权和数据合规情况。

2. 涉及生成合成内容的，应按照国家有关规定进行标识；具体标识方式和说明模板按照《作品材料提交规范》执行。

3. 使用人工智能工具本身不作为简单加分或扣分依据，评审重点为作品原创构思、团队实质性贡献和人机协同质量。

4. 未如实披露人工智能工具使用情况、无法说明作品形成过程或明显缺少学生团队实质性贡献的，按参赛纪律处理。

十一、知识产权与参赛纪律

1. 作品须为团队原创成果，不得抄袭、剽窃、套作、冒名或虚假申报。

2. 第三方素材、数据、模型、软件、字体、音乐、图像、视频和代码应合法使用并注明来源。参赛团队应确保不存在尚未解决的知识产权争议。

3. 以相同或实质相同作品获得本竞赛往届奖项的，不得重复参赛参评。以往届作品为基础进行实质性改进的，应在作品说明中列明原有成果、新增内容及本届团队贡献，由资格审核和评审专家综合认定，否则将取消参赛资格。

4. 已公开展示、试用或处于初步成果转化阶段，不当然构成禁止参赛；但不得隐瞒权属关系、既有成果或与企业、机构的合作情况。存在知识产权争议或重大法律风险的，经核查后取消参评。

5. 赛事组织方仅在评审、公示、公益展示和教育交流必要范围内使用作品及必要信息。

十二、公示、异议与咨询

1. 校赛推荐名单、选拔赛拟获奖和晋级名单、全国总决赛拟获奖名单

均按程序公示。公示无异议或异议处理完毕后，按规定履行审议批准程序。

2. 对公示结果有异议的，应在公示期内通过正式受理渠道实名提出，说明异议事项并提交必要证明材料。匿名、逾期或无事实依据的意见，原则上不作为结果异议受理。

3. 违规举报和结果异议分别登记、分类处理。本竞赛评比与竞赛领导小组办公室统一受理，赛事专项工作组、赛区组织单位及有关专家按要求协助核查。具体受理方式和期限以相应公示公告为准。

4. 竞赛官网：www.cmit.cn；官方邮箱：mail@cmit.cn。报名、通知、名单公示、总决赛安排和规则更新以竞赛官网正式发布的信息为准。

十三、附则

1. 本附件未尽事宜，按照本竞赛的赛事方案和有关管理规定执行。
2. 本附件由竞赛秘书处会同赛事专项工作组负责解释。

全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛组委会

