



2026 年第十四届 全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛 评分标准及奖项设置

目录

一、适用范围 1

二、评审原则 1

三、评审前置条件 1

四、评分指标与分值 2

五、评分指标说明 3

 （一）选题价值与导向（10 分） 3

 （二）创新性与原创贡献（25 分） 3

 （三）技术实现与规范（25 分） 4

 （四）完成度与可验证性（20 分） 5

 （五）应用与传播价值（10 分） 5

 （六）作品展示与答辩（10 分） 6

六、不同成果形态的分类评价重点 6

七、不同竞赛阶段的适用方式 7

八、评审专家与评分组织 7

 （一）专家遴选与构成 7

 （二）评分计算与记录 8

九、人工智能工具使用作品的评价 8

十、奖项层级与比例 9

十一、同分处理与结果复核 10

十二、结果公示、异议与批准 10

十三、违规处理与评审归档 11

 （一）违规处理 11

 （二）评审归档 11

十四、附则 11

一、适用范围

为规范竞赛评审和奖项认定，兼顾数字媒体科技作品、创意设计作品及软硬件融合成果的差异，根据学科评比与竞赛管理要求、竞赛通知及《参赛指南》，制定本附件。本附件适用于校级初赛、赛区选拔赛和全国总决赛。国际专项赛执行统一评分框架，并结合其命题要求开展分类评价。

二、评审原则

1.统一标准、分类评价。同一赛道或赛项采用统一评分尺度；不同成果形态按照其主要目标、技术特点和呈现方式进行专业评价。

2.创意技术、融合评价。兼顾创意表达、设计完成度、技术实现与综合应用，不以技术复杂度、代码规模或功能数量作为统一评价依据。

3.学生主体、贡献可核验。重点评价学生团队在选题、创意、技术实现、内容制作、系统整合和成果呈现中的实质性贡献。

4.独立评分、客观公正。严格执行专家遴选、保密、廉洁、回避、独立评分、过程留痕和复核制度。

5.质量优先、比例控制。奖项比例为最高控制比例，不作为必须达到的指标；作品未达到相应质量要求的，相关奖项可以空缺。

6.公开透明、程序规范。拟获奖结果按程序公示，异议处理完毕后履行审议批准程序。

三、评审前置条件

参赛资格、内容导向、原创性、知识产权和材料可核验性属于评分前置审查事项。明显不符合下列条件的作品，不进入量化评分；存在争议、需要进一步核实的参赛作品，暂缓评审并按程序组织核查。

1.参赛团队和指导教师身份、团队人数、第一申报单位及报名信息符

合竞赛规定。

- 2.作品主题和内容符合国家法律法规、公序良俗及竞赛导向要求。
- 3.作品为学生团队原创成果；第三方数据、模型、代码、字体、音乐、图像、视频等资源来源及授权情况清楚。
- 4.作品材料真实、完整、能够打开、播放、解压或按照说明运行，并与报名信息及作品当前完成状态一致。
- 5.人工智能工具使用情况按照统一模板如实勾选和说明；涉及生成合成内容的，按适用规定披露和标识。

前置审查用于判断作品是否具备进入评审的基本条件，不单独折算为加分。对是否取消参赛或评奖资格存在争议的，应履行核查和审定程序，不由单名专家直接作出最终处理。

四、评分指标与分值

竞赛采用百分制，满分 100 分。

一级指标	分值	主要评价内容
选题价值与导向	10 分	问题或主题明确；符合赛道要求；价值导向正确；目标用户、应用对象或传播场景清楚
创新性与原创贡献	25 分	创意或方法具有新意；与既有成果存在实质差异；学生团队原创构思、关键工作和新增贡献明确
技术实现与规范	25 分	技术路线合理；核心功能或制作流程完整；工程或制作质量可靠；数据、版权、安全及技术使用规范
完成度与可验证性	20 分	成果完整；能够运行、观看或有效展示；材料与实际成果一致；过程、测试和关键结论可核验
应用与传播价值	10 分	应用场景和受众明确；具有教育、文化、社会、产业或传播价值；具备完善、推广或持续迭代可能
展示与答辩	10 分	材料或展示重点清楚；团队熟悉作品和成员分工；能够准确说明创新、技术、应用及 AI 使用情况
合计	100 分	—

五、评分指标说明

竞赛采用统一评分指标和分值，按照作品所属赛道、主要目标和成果形态实行分类评价。评审应兼顾创意表达、设计完成度、技术实现与综合应用，重点核验学生团队的实质性贡献。不同类型作品不作简单横向类比，不以技术复杂度、代码规模、功能数量或商业化程度作为统一评价依据。

（一）选题价值与导向（10分）

主要评价：

- 1.作品是否符合竞赛宗旨及所报赛道或赛项要求。
- 2.主题、问题意识或设计目标是否明确。
- 3.目标用户、受众对象、应用场景或传播场景是否清楚。
- 4.是否具有一定的文化、社会、教育、科技、艺术或产业价值。
- 5.选题规模是否合理，作品目标与实际成果是否一致。

本指标按照作品类型分类评价。科技应用类作品重点关注问题需求和应用场景；创意设计类作品重点关注主题价值、文化表达、审美体验和传播意义，不以是否解决工程技术问题作为评价前提。

（二）创新性与原创贡献（25分）

主要评价：

- 1.创意构思、设计理念、叙事方式、视觉语言、交互方式或技术方法是否具有新意。
- 2.作品是否具有较强的辨识度，是否避免简单模仿、素材拼接和同质化表达。
- 3.作品与既有成果、往届作品或成熟方案相比，是否具有实质性改进。
- 4.学生团队在策划、设计、创作、开发、制作和整合中的贡献是否清

楚。

5.使用开源资源、成熟工具或人工智能工具时，是否体现团队的再设计、二次创作和综合创新。

创新性应结合赛项特点和成果形态判断。创意设计类作品重点评价观念、内容、形式和表达创新；科技应用类作品重点评价方法、功能、交互和应用创新；综合类作品重点评价创意与技术的融合创新。不得仅以算法复杂度、代码量或功能数量衡量创新水平。

（三）创作与技术实现（25分）

本指标根据作品类别分别评价内容创作、艺术设计、制作方法或技术实现，不要求所有作品同时具备复杂技术开发和艺术创作。

主要评价：

- 1.创作思路、设计方法或技术路线是否合理。
- 2.内容结构、视觉系统、叙事逻辑、空间关系、交互流程或系统架构是否清晰。
- 3.技术、艺术、文化和内容表达是否协调统一。
- 4.制作工具、开发平台、材料工艺和表现方式是否适合作品目标。
- 5.作品是否符合相应类别的专业规范。

分类评价重点如下：

- 软件、游戏、虚拟现实和智能硬件作品，重点评价技术路线、核心功能、交互逻辑、运行效果和工程实现。
- 影视、动画和互动影像作品，重点评价叙事结构、镜头语言、视听表现、角色塑造和制作质量。
- 数字艺术、视觉设计、插画、海报和文创作品，重点评价设计理念、视觉语言、形式表达、版式规范、色彩关系和制作精度。

- 三维模型、空间及环境设计作品，重点评价空间逻辑、造型设计、功能组织、材质表现、场景体验和方案合理性。
- 数据可视化作品，重点评价数据来源、信息结构、视觉编码、可视化逻辑和信息传达效果。
- 数字出版、绘本和融合出版作品，重点评价内容策划、视觉编排、阅读逻辑、多媒体融合和终端适配。

评审应依据作品的主要目标和成果形态确定侧重点，不得因创意设计类作品未采用复杂算法、未编写大量代码或未形成软件系统而降低该项得分；也不得因科技应用类作品技术复杂而忽视其内容表达、用户体验和整体完成质量。

（四）完成度与可验证性（20分）

主要评价：

- 1.作品是否达到与申报目标相匹配的完成状态。
- 2.核心内容、主要功能、设计系统或成品形态是否完整。
- 3.视觉、听觉、交互、空间或产品呈现是否具有较好的整体性。
- 4.作品是否能够通过程序、Demo、完整成片、设计文件、实物、模型、实机视频或其他材料进行核验。
- 5.提交材料是否与实际成果一致，是否如实区分已完成内容、测试内容和计划内容。

不同成果形态采用相应的验证方式。程序与硬件作品重点评价实际运行、功能完整性和稳定性；影视、动画和数字艺术作品重点评价成品质量和视听完整性；视觉、文创及空间设计作品重点评价设计系统、图纸模型、实物或完整展示成果。创意设计类作品不要求必须提供可运行程序，但应提供足以证明其创作过程、设计成果和完成质量的材料。

（五）应用与传播价值（10 分）

主要评价：

- 1.是否具有明确的用户、受众、使用环境或传播对象。
- 2.是否具有文化传播、艺术展示、科技普及、教育教学、社会服务或产业应用价值。
- 3.表达方式是否适合目标媒介、终端和传播渠道。
- 4.是否具有良好的用户体验、审美体验或信息传播效果。
- 5.是否具有进一步完善、推广、转化、传播或持续迭代的可能。

本指标不以是否已经商业化作为评价前提。应用型作品重点评价现实需求、使用效果和推广潜力；文化传播及创意设计作品重点评价文化表达、审美价值、受众适配和传播效果；概念性、实验性或艺术探索类作品，可以根据其观念价值、艺术价值、文化价值和方法启发性进行评价。

（六）作品展示与答辩（10 分）

主要评价：

- 1.作品介绍、演示视频、图片和其他材料是否清楚完整。
- 2.展示内容是否突出作品核心创意、主要成果和实际完成情况。
- 3.学生团队是否熟悉作品形成过程、成员分工和主要成果。
- 4.是否能够准确说明创意构思、设计方法、技术实现和应用价值。
- 5.是否能够如实说明第三方资源及人工智能工具使用情况。
- 6.全国总决赛答辩中，能否准确理解并回应专家问题。

展示与答辩应重点核验学生团队的作品理解和实质性贡献，不以演讲技巧、展示包装或设备条件替代对作品本身的评价。未安排现场展示或答辩的阶段，应依据提交材料的独立呈现、说明清晰度和可核验性进行评价。

六、不同成果形态的分类评价重点

成果形态	分类评价重点
软件、移动与网络应用	需求与业务逻辑、核心功能、系统架构、交互体验、运行稳定性、数据安全和应用价值护。
游戏、VR/AR/MR/XR、数字孪生与虚拟展陈	场景构建、交互逻辑、沉浸体验、实时运行、设备适配、性能优化和应用价值
影视、动画、漫画、数字艺术与视觉设计	主题表达、叙事结构、视听或视觉语言、制作质量、艺术完成度和传播适配
数据可视化及数据驱动作品	数据来源、处理方法、信息结构、可视化逻辑、交互呈现和结论准确性
智能产品、机器人与硬件装置	需求定位、系统原理、软硬件协同、实机功能、交互体验、运行安全和原型完成度
空间设计、数字出版与综合作品	内容策划、空间或信息逻辑、技术融合、成果完整性、终端适配及方案可实施性

分类评价重点是对统一一级指标的具体化说明，不改变各指标分值。跨类别作品应按照报名赛项及其主要创新、核心功能和主要工作量进行综合评价。

七、不同竞赛阶段的适用方式

各阶段原则上采用统一一级指标和分值，但应结合实际评审方式取得相应证据。

阶段	主要任务与评价依据	指标的适用方式
校级初赛	完成资格、导向、原创性、知识产权和材料完整性审核；根据作品材料择优推荐	没有现场环节时，根据作品介绍、演示视频和其他材料的独立呈现与说明效果评价
赛区选拔赛	组织分类评审、独立评分、综合排序、结果复核、公示和晋级推荐	按照赛区实际组织的材料评审、线上展示、线下演示或答辩方式取得评价证据
全国总决赛	考察作品最终质量、作品运行、技术深度、团队展示、答辩表现及综合应用价值	根据展示、创意或技术演示、专家提问和学生团队答辩综合评价

八、评审专家与评分组织

（一）专家遴选与构成

1.评审专家从竞赛专家库中按照赛项专业分类遴选。专家名单在评审前完成资格核验和回避审查，未经批准不得提前公开。

2.专家组应根据作品类别合理配置数字媒体技术、人工智能、影视动画、艺术设计、视觉传达、空间设计、文化创意及相关行业专家。

3.校级初赛和赛区选拔赛每个评审组原则上不少于 3 人，兼顾高校和产业专家；赛区选拔赛过程中，同一单位专家原则上不超过该组人数的三分之一。

4.全国总决赛每个评审组原则上由 3 名来自不同单位的产业专家组成，采取独立评分、现场提问和集体复核相结合的方式开展评审。创意设计类赛项应配置具有相应设计、艺术创作、文化传播或创意产业经验的专家，不得全部由纯技术背景专家评审。

5.专家须签署保密、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、同一单位、利益关系或其他可能影响公正评审情形的，应主动回避。

（二）评分计算与记录

1.专家依据统一标准独立评分并提交量化记录。

2.作品得分原则上为本评审组有效专家评分的算术平均值。

3.评分系统或记录表应保留专家原始评分、提交时间、必要的修改原因、汇总结果和复核记录。评分提交后不得无故更改。

4.对显著偏离、评分异常、同分或存在投诉线索的作品，应组织复核，不得直接删除个别专家评分或随意更改分数。

5.专家不得以参赛高校、指导教师、团队知名度、作品商业背景或是否使用人工智能工具等与评分指标无直接关系的因素影响评分。

九、人工智能工具使用作品的评价

使用生成式人工智能或其他人工智能工具不直接构成加分或扣分因素。相关作品仍按照统一评分指标进行评价，并重点核验以下事项：

1.是否如实说明工具或模型名称、使用环节、主要工作流程、输入素材及必要参数。

2.是否清楚说明人工筛选、修改、重绘、剪辑、重构、编程、系统整合和二次创作过程。

3.是否体现学生团队在原创构思、内容控制、技术实现、交互设计和成果整合中的实质性贡献。

4.是否符合版权、数据、肖像、声音、隐私、伦理、内容安全和生成合成内容标识要求。

对于 AIGC 视觉设计、影视动画和数字艺术作品，不能只评价生成画面的精细程度，还应重点评价原创构思、风格控制、内容选择、视觉一致性、人工修改和综合创作能力。

未按要求披露人工智能工具使用情况、伪造创作过程或明显缺少学生团队实质性贡献的，不通过简单扣分处理，应按照竞赛纪律启动核查程序。

十、奖项层级与比例

竞赛设置赛区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、三等奖。各奖项按照同层级实际有效参评作品数量分别核算。

“实际有效参评作品”是指通过本层级资格和材料审查、实际进入量化评分并形成有效评分记录的作品。按比例计算出现小数时，取不超过相应比例上限的整数。

奖项	比例上限	说明
----	------	----

奖项	比例上限	说明
一等奖	不超过 10%	按同层级实际有效参评作品数量核算
二等奖	不超过 12%	按同层级实际有效参评作品数量核算
三等奖	不超过 18%	按同层级实际有效参评作品数量核算
合计	不超过 40%	实际授奖数量结合有效作品数量和作品质量确定

1.上述比例均为最高控制比例，不作为必须达到的指标。作品未达到相应质量要求的，相关奖项可以少授或空缺。

2.赛区选拔赛获奖和全国总决赛入围属于不同事项。全国总决赛入围资格以竞赛官网正式公布的名单为准，不得仅凭赛区获奖等级自行认定。

十一、同分处理与结果复核

出现影响排序、晋级或奖项认定的同分时，依次比较以下指标得分：

- 1.创新性与原创贡献；
- 2.技术实现与规范；
- 3.完成度与可验证性；
- 4.展示与答辩。

依次比较后仍无法区分的，由原评审组复核量化评分记录、作品材料及必要的展示答辩记录后确定排序，并形成书面复核意见。

十二、结果公示、异议与批准

1.校赛推荐名单、赛区选拔赛拟获奖和晋级名单、全国总决赛拟获奖名单按程序公示。

2.对参赛资格、作品原创性、评审程序或拟获奖结果有异议的，应在公示期内通过公告载明的正式渠道实名提出，并提交具体事实和必要证明材料。

3.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。

4.公示无异议或异议处理完毕后，拟获奖结果按照程序报评比与竞赛领导小组审议批准及授予。

5.证书信息原则上以报名截止时系统确认的信息为准。

因团队填报错误需要更正的，应按照规定程序提交证明材料，不得借更正名义变更实际参赛人员。

十三、违规处理与评审归档

（一）违规处理

对抄袭、剽窃、套作、冒名参赛、虚假填报、伪造材料、隐瞒人工智能工具使用、侵犯第三方合法权益、违规干预评审等行为，经核查属实后，按照情节和程序给予取消参赛资格、取消评奖资格或撤销奖项等处理。

违规事项不宜通过评审专家自行降分替代纪律处理。评审中发现疑点的，专家应记录事实和依据，提交赛事组织机构按程序核查。

（二）评审归档

各级赛事组织单位应归档参赛材料、专家名册、资格核验、保密廉洁与回避承诺、原始评分、汇总记录、复核意见、公示材料、异议处理和结果批准文件。

十四、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

2026 年 9 月

组织委员会