

附件

2026 年第十四届全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛“超级个体（OPC）·数字新消费”专项赛 参赛指南

一、专项赛简介

“超级个体（OPC）·数字新消费”专项赛是 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重要组成部分，以“**赋能个体·创享新景**”为主题，面向数字经济、新兴消费和创新创业发展趋势，鼓励高校学生围绕真实用户需求开展跨专业、跨领域创新实践。

本专项赛重点关注参赛团队能否将技术、设计、产品和服务能力转化为具有明确用户价值和应用潜力的**新产品、新体验和新服务**。

“超级个体（OPC）”主要指个人或小微团队通过整合专业知识、数字技术、创新工具和相关资源，形成从需求发现、创意设计、产品开发到服务实施和持续迭代的跨环节创新能力。

OPC 不等同于单人参赛，也不等同于工商登记意义上的“一人公司”。本专项赛不以企业注册、营收、融资或团队人数作为参赛及评价前提。

二、重点鼓励方向

本专项赛围绕“**赋能个体·创享新景**”主题，重点鼓励以下五个方向。

（一）智能终端与可穿戴消费

围绕智能终端和个人数字消费需求，开展新型终端、交互方式、场景服务和个性化体验创新。

典型作品：智能手机及 PC 创新应用、智能耳机、智能手表/手环、智能眼镜、AR/VR 终端、运动与健康感知终端及配套数字服务等。

（二）智能机器人与具身智能服务

面向家庭、教育、养老、商业等实际服务场景，开展机器人、具身交互和人机协作创新。

典型作品：家庭服务机器人、教育机器人、养老陪伴机器人、商业服务机器人、消费级机器人及相关数字服务等。

（三）智能网联汽车与智慧出行

围绕智能网联汽车和智慧出行场景，探索人车交互、出行服务及消费体验创新。

典型作品：智能座舱、车载交互、车家互联、导航与出行服务、车载生活服务及相关数字应用等。

（四）智慧生活与沉浸式新消费

围绕日常生活和新型消费场景，探索数字技术与创意设计融合形成的新产品、新体验和新服务。

典型作品：智慧家居、运动健康、智慧文旅、智能零售、数字人、沉浸式体验及个性化生活服务。

（五）OPC 工具与超级个体创新创业服务

面向个人和小微团队的创新、生产和协同需求，开发支撑超级个体发展的工具、平台和服务。

典型作品：个人生产力工具、数字员工、任务协同工具、小微团队协作平台、自由职业服务、知识服务及创新创业支持平台等。

三、作品要求

（一）作品形式

本专项赛重点支持以下成果：

1. **产品类：**软件应用、数字产品、智能终端及消费级产品等；
2. **平台与工具类：**数字服务平台、生产力工具、协作系统等；
3. **体验与服务类：**交互体验、服务原型、智慧生活及新消费服务等；
4. **综合创新类：**软件、硬件、交互、内容与服务融合形成的综合作品。

（二）成果要求

1. **体现用户和应用价值。**

应明确目标用户、使用场景以及作品解决的实际问题。

2. **突出创新性与原创性。**

鼓励在技术应用、产品功能、创意设计、交互体验、服务流程和应用场景等方面开展创新。

3.强化实际实现。

作品应具备与申报目标相匹配的核心功能或主要服务流程。

4.注重完整性与可验证性。

作品须形成真实、可展示、可验证的实际成果。

5.体现学生主体贡献。

应能够说明学生自主完成的核心创意、设计、开发及实践工作。

作品可处于 Prototype、Demo、MVP、完整产品或已上线应用等阶段，但均须已实现核心功能或主要服务流程。

仅有创意设想、文字策划、商业计划书、概念 PPT、效果图或功能描述，尚未形成与申报目标相匹配的实际作品成果的，不符合参赛要求。

四、提交材料与技术规范

（一）基本提交材料

参赛团队应按照本届竞赛统一参赛管理要求，提交能够真实反映作品创新内容、技术实现、原创设计及成果完成情况的材料，主要包括：

1.作品及成果文件

根据作品类型，提交：

- 完整作品；
- 项目 Demo；
- 可运行程序；
- 可访问的平台或服务；
- 智能终端或实物产品；
- 交互体验；
- 服务原型；
- 工程文件；
- 其他能够体现作品核心创新和实际成果的材料。

作品应与申报目标及《OPC 创新实践说明》保持一致。

2.OPC 创新实践说明。

根据参赛作品的相关，主要包括：

(1) 项目定位与用户需求

说明项目背景、目标用户、实际需求和主要应用场景。

(2) 作品成果与主要创新

说明作品主要功能，以及技术应用、产品设计、交互体验、服务流程或应用场景等方面的核心创新。

(3) 团队分工与学生原创贡献

说明团队成员分工及学生自主完成的核心工作。

(4) 成果状态、验证及应用价值

说明作品当前处于 Prototype、Demo、MVP、完整产品或实际应用等阶段，可结合用户测试、试用反馈、使用数据和应用案例说明成果情况。

(5) 第三方资源及合规说明

说明使用的第三方代码、模型、数据、素材、插件、平台等资源及其来源、用途和授权情况；涉及人工智能工具使用的，按照本届竞赛规定如实说明。

3. 评审视频（必交）

所有参赛团队均须提交评审视频，用于赛区选拔赛专家评审。评审视频应重点展示：

- 用户需求和应用场景；
- 核心创新；
- 关键功能；
- 实际运行、操作或体验过程；
- 主要成果；
- 学生原创贡献。

评审视频应以作品实际成果为基础，不得以概念动画、宣传展示或未经实现的功能效果替代真实成果。

4. 报名及承诺材料。

按照官方报名系统要求填写参赛信息，提交统一参赛承诺书、必要的学生身份证明及相关授权、合规材料。

涉及同一事项的承诺及证明，按照本届竞赛统一规定提交，原则上不重复设置内容相同的材料。

（二）文件技术规范

1. 软件、平台与工具类作品

软件应用、数字产品、平台、生产力工具、协作系统等，应根据作品特点提交：

- 可运行程序、项目 Demo 或可访问成果；
- 必要的安装、运行或访问说明；
- 核心功能说明；
- 必要的系统架构图、业务流程图、交互流程图或界面设计图；
- 必要的测试及验证材料。

网络应用或在线服务应提供可正常访问的地址；需要账号登录的，原则上应提供赛事评审期间可使用的测试账号或必要的访问说明。

2. 智能终端、机器人及软硬件融合类作品

智能终端、可穿戴设备、机器人及其他软硬件融合成果，应根据作品特点提交：

- 实物或功能原型；
- 实际运行演示；
- 控制软件、交互系统或配套服务说明；
- 系统结构或技术实现说明；
- 必要的产品设计图、交互设计图及测试材料。

因设备体积、专用硬件或运行环境限制无法直接提交完整实物的，应提供真实运行演示视频及必要技术说明，并按照赛事要求配合后续核验。

3. 智慧出行与场景服务类作品

涉及智能座舱、智慧出行、车载交互及场景服务的作品，应根据实际情况提交：

- 可运行 Demo 或交互原型；
- 场景化服务流程；
- 系统或产品架构；

- 主要功能演示；
- 必要的用户体验或场景验证材料。

涉及车辆、专用设备或特定运行环境的，可采用真实系统录屏、设备演示、场景实拍等方式展示实际成果。

4. 沉浸式体验与数字服务类作品

沉浸式体验、智慧生活、新消费服务及相关交互成果，应提供：

- 可体验作品、项目 Demo 或可访问成果；
- 必要的运行或体验说明；
- 服务流程、交互流程或场景设计材料；
- 能够反映核心功能和用户体验的实际效果展示。

涉及 VR/AR/MR/XR 等专用设备的，应说明所需运行环境及设备要求。

5. 评审视频统一规范

评审视频须符合以下要求：

- (1) 视频时长：不超过 5 分钟；
- (2) 文件格式：原则上采用 MP4 格式；
- (3) 视频规格：建议分辨率不低于 1920×1080，画幅比例优先采用 16:9；
- (4) 文件大小：原则上不超过 1G；
- (5) 展示内容：重点呈现核心创新、关键功能、实际运行效果和学生原创贡献；
- (6) 展示方式：可采用项目 Demo、系统运行录屏、产品实际操作、交互演示、服务流程、技术流程及必要的成果片段等。

评审视频应内容真实、重点突出、画面清晰，便于专家在规定时间内了解作品创新特色和完成情况。

评审视频不能替代完整作品、项目 Demo 及其他必要成果文件。

6. 材料整理与提交

参赛团队应按照官方报名系统对应栏目，将作品成果、《OPC 创新实践说明》、评审视频及必要的技术和设计材料分类整理上传。

涉及特殊软硬件、网络环境或运行平台的，应提供必要的安装、运行或访问说明。

涉及不宜公开的完整源代码、模型、工程文件或商业敏感信息的，可提交必要的技术说明和代表性成果材料，但应按照赛事要求配合后续核验。

文件命名、容量及上传方式按照本届竞赛统一材料规范和报名系统要求执行。

（三）材料真实性

参赛团队须确保：

- （1）作品成果、《OPC 创新实践说明》、Demo、技术材料和评审视频真实一致；
- （2）不得虚构技术创新、夸大产品功能、伪造运行过程或冒用第三方成果；
- （3）使用第三方算法、模型、代码、平台、数据及其他资源的，应如实披露；
- （4）应妥善保留必要的源代码、工程文件、设计原稿、开发记录及测试资料，以备赛事核验。

对虚假申报、材料造假、侵犯知识产权或其他违规行为，按照本届竞赛统一规定处理。

五、报名与赛事流程

（一）报名及作品提交

参赛团队登录竞赛官网 www.cmit.cn 完成注册报名、参赛信息填写和作品材料提交。

提交作品截止时间：2026 年 11 月 6 日 23:59:59（北京时间，UTC+8）。

（二）资格与材料审核

专项赛工作组按照统一规定，对参赛资格、材料完整性、作品原创性及相关合规事项进行审核。

材料补正、资格核查及违规处理按照本届竞赛统一规定执行。

（三）专项选拔赛

时间：2026 年 11 月 7 日—11 月 15 日。

由竞赛组委会组织专家按照统一评分标准评审，择优确定相应奖项并推荐作品进入全国总决赛。

（四）全国总决赛

时间：2026 年 11 月 27 日—11 月 29 日。

入围团队按照组委会统一安排参加作品展示实际及专家答辩。具体形式和要求以全国总决赛正式通知为准。进入全国总决赛后，团队可在不改变作品核心内容、主要创新和参赛主体的前提下，对作品进行合理优化和完善。

（五）结果公示与证书管理

评审结果按照统一程序公示、审议和确认。参赛成员、指导教师、作品名称及学校等信息原则上以报名截止时系统确认的信息为准，证书管理执行本届竞赛统一规定。

七、评审标准与奖项设置

（一）评审原则

本专项赛统一执行本届竞赛《评分标准及奖项设置》，采用百分制，实行分类评价、独立评分、择优推荐和过程留痕。

本专项赛重点关注真实需求、创新性与学生原创贡献、技术与产品实现、成果完成度、用户价值及应用潜力，突出个人或小微团队整合专业能力、技术工具和相关资源，将创意转化为实际产品、体验或服务成果的跨环节创新实践能力，不改变本届竞赛统一评分指标及分值。

（二）评分标准

一级指标	分值	主要评价内容
选题价值与导向	10 分	选题契合专项赛定位及所申报命题方向；问题与需求真实明确；目标用户、应用对象和使用场景清晰；具有积极的价值导向和实际意义。
创新性与原创贡献	20 分	在技术应用、产品功能、创意设计、交互体验、服务流程或应用场景等方面具有创新；与已有产品或成果存在实质性差异；学生团队原创构思、关键工作和新增贡献明确；能够体现个人或小微团队的协同创新特征。
技术实现与规范	25 分	技术路线和产品实现方案合理；核心功能或主要服务流程完整；软件、硬件、交互、平台或服务实现质量可靠；技术与创意设计协同有效；第三方代码、模型、数据、素材等使用规范，符合知识产权、数据安全及相关要求。
完成度与可验证性	15 分	已形成与申报目标相匹配的实际成果；核心功能能够运行、使用、体验或有效展示；作品成果、说明文档和评审视频真实一致；关键过程、测试结果和成果状态能够核验。
应用与传播价值	20 分	目标用户和使用场景明确；能够解决实际问题或改善用户体验；具有较好的应用价值、消费场景价值或服务价

一级指标	分值	主要评价内容
		值；具备进一步完善、推广应用、成果转化或持续迭代的潜力。
展示与答辩	10 分	作品展示重点清楚，核心功能和实际成果呈现充分；学生熟悉作品、技术路线和团队分工；能够准确说明作品创新、技术实现、用户价值及原创贡献，并对专家问题作出真实、清晰的回应。
合计	100 分	

评审时结合作品类别和创作特点合理确定评价侧重点，不以技术复杂程度、语种数量或国际成员数量简单评价作品质量。

（三）专家评审

评审专家由竞赛组委会统一遴选，包括相关领域高校专家和行业产业专家，严格执行评审回避、保密、廉洁及独立评审制度。

（四）奖项设置

本专项赛在专项选拔赛和全国总决赛两个层级分别设置一等奖、二等奖、三等奖。

专项选拔赛按照本届竞赛赛区选拔赛相应层级管理，奖项比例、公示程序、证书发放及奖项撤销等事项，统一执行本届竞赛《评分标准及奖项设置》。

八、作品创作与展示建议

（一）**真实性与完整性。**参赛作品及申报材料应真实、准确、完整，作品成果、说明文档、评审视频及相关技术材料应保持一致，不得虚构、夸大或伪造项目成果、运行过程和创新内容。

（二）**学生主体与原创贡献。**作品应以学生原创成果为主体，参赛学生须实际参与核心创意、产品设计、技术开发、交互设计、服务实现及项目迭代等主要环节，并能够清晰说明个人或团队的实际分工与原创贡献。

（三）**第三方资源使用。**使用第三方代码、模型、数据、素材、插件、平台、开源框架及其他资源的，应注明来源、用途及授权情况；使用开源资源的，应符合相应许可证要求。

（四）**合理使用现有技术。**合理使用人工智能、开源算法、预训练模型、成熟开发框架及通用技术不影响参赛，但应如实说明使用方式和学生自主完成的核心工作，不得将第三方已有成果直接作为自主研发成果。

（五）数据、隐私与伦理。 涉及个人信息、敏感数据、人机实验、未成年人等情形的，应依法依规落实数据采集、存储、使用和保护要求，并根据项目实际提供必要的伦理、授权或合规材料。

（六）知识产权。 参赛作品不得侵犯第三方知识产权。涉及软件、图片、音视频、字体、模型、数据集及其他受保护内容的，应具有合法使用依据；因知识产权争议影响参赛资格的，按照本届竞赛相关规定处理。

（七）材料留存与核验。 参赛团队应妥善保存源代码、工程文件、设计原稿、模型配置、开发记录、测试材料及其他能够证明项目真实性和学生原创贡献的过程性资料，以备赛事核验。

九、常见问题

Q1：什么样的作品适合申报本专项赛？

适合围绕真实用户需求和实际应用场景，通过技术、设计、产品和服务协同创新，形成新产品、新体验或新服务的作品。作品应具有明确用户、核心功能、创新内容和可验证成果。

Q2：本专项赛是否必须单人参赛？

不要求。每支团队由 1—5 名学生组成，鼓励个人或 1—3 人的小微核心团队参赛。OPC 强调个人或小微团队的跨环节创新能力，不等同于单人参赛。

Q3：OPC 是否等同于“一人公司”或创业企业？

不等同。OPC 主要指个人或小微团队依托数字技术、创新工具和相关资源形成从创意到成果的跨环节创新能力。本专项赛不要求注册企业，也不以营收、融资作为参赛条件。

Q4：五个命题方向是否分别作为独立赛项？

不是。五个方向属于本专项赛统一命题体系，不单独设置赛项。涉及多个方向的作品，应根据主要创新内容和核心成果选择最匹配方向申报。

Q5：作品同时涉及多个命题方向，应如何选择？

应以作品的主要创新内容和核心评价对象为依据，选择一个最匹配方向申报，不重复申报。

Q6：只有商业计划书或项目策划方案可以参赛吗？

不可以。仅有商业计划书、市场调研、策划方案、概念 PPT、效果图或静态设计稿，尚未形成实际作品成果的，不符合参赛要求。

Q7: Prototype、Demo 或 MVP 可以参赛吗？

可以。作品可处于 Prototype、Demo、MVP、完整产品或已上线应用等不同阶段，但须已经实现核心功能或主要服务流程，并能够实际展示和验证。

Q8: 作品必须已经上线运营或产生营收吗？

不要求。上线运营、用户规模、营收、融资等不作为参赛资格的必要条件。已有真实用户反馈、试用数据或应用案例的，可作为评价应用价值的重要参考。

Q9: 可以使用生成式人工智能、开源算法或第三方平台吗？

可以合理使用，但应如实说明使用的工具、模型、平台及其作用，明确学生自主完成的核心工作，不得将第三方已有成果直接作为自主研发成果。

Q10: 使用开源代码或第三方素材会影响参赛吗？

可以合理使用，但应如实说明使用的工具、模型、平台及其作用，明确学生自主完成的核心工作，不得将第三方已有成果直接作为自主研发成果。

Q11: 本专项赛需要参加校级初赛吗？

不需要。本专项赛实行“赛区选拔赛+全国总决赛”两级组织方式，不设置正式校级初赛。高校可自行开展项目培育和内部遴选。

Q12: 赛区选拔赛如何组织？

赛区选拔赛由竞赛组织委员会统一组建专家组，主要依据作品成果、评审视频和《OPC 创新实践说明》等材料开展评审。

Q13: 参赛团队需要提交哪些核心材料？

除本届竞赛统一报名及承诺材料外，本专项赛核心提交材料包括：作品成果、《OPC 创新实践说明》和评审视频。

Q15: 评审视频与作品成果是什么关系？

评审视频用于帮助专家了解作品核心创新、关键功能、实际运行效果和学生原创贡献，不能替代完整作品、项目 Demo 或其他必要成果文件。

Q16: 在线平台或服务类作品需要提供测试账号吗？

如作品需要账号登录或特定访问权限，原则上应提供评审期间可使用的测试账号、访问方式或必要说明，确保专家能够有效核验核心功能。

Q17：《OPC 创新实践说明》主要包括哪些内容？

主要包括：项目定位与用户需求、作品成果与主要创新、团队分工与学生原创贡献、成果状态与验证及应用价值、第三方资源与合规说明。建议控制在 3—5 页。

Q18：是否必须提交完整源代码或工程文件？

不统一要求公开完整源代码。参赛团队应提交足以证明作品真实性、核心功能和创新内容的材料，并妥善保留源代码、工程文件、设计原稿、开发记录及测试资料，以备赛事核验。

Q19：智能终端、机器人等实物作品无法在线提交怎么办？

因设备体积、专用硬件或运行环境限制无法直接提交实物的，可提供真实运行演示、系统结构说明、产品设计及必要技术材料，并按照赛事要求配合后续核验。

Q20：全国总决赛如何组织？进入国赛后可以继续完善作品吗？

全国总决赛原则上采用“作品展示+实际演示+专家答辩”方式进行综合评价。入围后，可在不改变作品核心内容、主要创新和参赛主体的前提下，对作品进行合理优化和完善。

九、其他说明

本赛道最终解释权归全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛组委会；最新动态及补充通知请及时关注竞赛官网和微信公众号。

全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛组织委员会

2026年10月12日