

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国际专项赛参赛指南

一、专项赛简介

国际专项赛是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“数字赋能·文明互鉴”为主题，面向境外高校学生、来华留学生及国际联合参赛团队，鼓励全球青年开展跨文化、跨学科数字创意实践。

本专项赛立足中华文明，关注世界多元文化，推动人工智能、虚拟现实、交互设计、数字艺术、数据可视化等技术与文化遗产、国际传播和社会创新相结合，促进数字科技赋能文化交流与文明互鉴。

本专项赛执行本届竞赛统一的参赛资格、评审标准、奖项设置和赛事纪律，并结合国际交流合作特点组织实施。

二、参赛对象与团队要求

（一）参赛对象

本专项赛面向以下符合本届竞赛统一参赛资格及本专项赛学历层次要求的在校学生：

1. **境外高校学生**。就读于依法设立、具有所在国家或地区认可的高等教育办学资质，且办学信息可通过教育部有关机构或其他权威渠道核验的境外高等学校的全日制在校学生。

2. **来华留学生**。已在中国内地普通高等学校正式注册、具有有效在校学籍的外国留学生。

3. **内地高校学生**。中国内地普通高等学校全日制在校学生可与上述类别学生联合组队参赛。

参赛学历层次仅限全日制在校本科生和研究生（含硕士研究生、博士研究生），不接受高职高专学生参赛，专业不限。港澳台地区高校学生按照本届竞赛统一规定及本专项赛有关要求报名参赛。

（二）团队组成

1. **团队人数。**每支团队由 1—5 名学生组成，符合资格的境外高校学生及来华留学生可独立参赛。

2. **联合组队。**鼓励跨校、跨学科、跨国家和地区组队。中国内地高校学生参加本专项赛的，团队中须至少包含 1 名符合国际参赛资格的正式学生成员。

3. **国际成员比例。**国际成员人数占团队正式学生成员总人数的比例原则上不低于 30%；团队负责人为中国内地高校的中国籍学生时，国际成员比例须不低于 50%。

4. **团队负责人。**每支团队须确定 1 名负责人，负责报名、材料提交及赛事联络。跨校组队须明确第一申报单位。

5. **指导教师。**每支团队可设置 1—2 名指导教师，指导教师应来自团队成员所在高校，并按照职责参与作品指导及相关审核。

6. **成员分工。**团队成员须实际参与作品创作，明确各自承担的主要工作及原创贡献，不得通过挂名、虚构合作关系等方式满足参赛资格。

（三）国际成员认定与比例计算

1. **国际成员认定。**本专项赛所称国际成员，主要指符合本专项赛资格要求的境外高校在校学生，以及已在中国内地高校正式注册的外国留学生。港澳台地区高校学生按照本届竞赛及本专项赛有关规定认定。

2. **比例计算。**国际成员比例 = 国际成员人数 ÷ 团队正式学生成员总人数 × 100%。指导教师不计入团队学生人数及国际成员比例。

3. **比例要求。**国际成员比例须达到规定下限；团队负责人为中国内地高校的中国籍学生时，适用不低于 50% 的比例要求。

4. **成员真实性。**所有国际成员均须为实际参与作品创作的正式学生成员，并提供必要的在校身份证明，不得以挂名、虚构合作关系等方式满足比例要求。

（四）资格审核

参赛学生须具有真实、有效的在校身份，并按照竞赛要求提供必要的学籍、在读或其他身份证明材料。

境外高校办学资质及学生身份应能够通过相关权威渠道核验。未被某一参考性院校名单收录，不当然认定为不具备参赛资格，可根据所在国家或地区的官方办学资质信息进一步核验。

跨校、跨国家和地区联合团队须确保申报信息真实、完整，成员身份、第一申报单位及指导教师信息应与报名系统保持一致。

参赛资格审核、材料补正及相关事项按照本届竞赛统一规定执行。

三、重点鼓励方向

本专项赛围绕“数字赋能·文明互鉴”主题，重点鼓励以下六个方向。各方向为开放性选题参考，不单独设置赛项，允许跨方向融合创新。

（一）数字遗产与文化新生

围绕中华优秀传统文化及世界多元文化遗产，运用三维重建、虚拟现实、人工智能、数字孪生和交互可视化等技术，探索文化遗产数字化保护、虚拟复原、创新展示与跨文化传播。

典型作品：数字文博展陈、虚拟文化展馆、数字非遗体验、文化遗产三维复原、交互式文化档案及沉浸式文化体验等。

（二）传统美学与数字创意

挖掘传统美学、艺术形式和文化符号的当代价值，融合数字艺术、视觉设计、动画影像、交互媒体和智能生成技术，推动传统艺术与现代数字创意融合，促进不同文化背景下的审美交流。

典型作品：数字艺术、动态视觉设计、互动影像、虚拟人物、数字艺术装置、文化创意设计及跨媒体融合创作等。

（三）智慧文旅与跨文化体验

围绕文化旅游数字化与国际交流需求，运用人工智能、虚拟现实、增强现实、数字地图及智能导览等技术，开发兼具文化特色、交互体验和应用价值的数字文旅作品。

典型作品：智慧文旅导览、虚拟文化线路、沉浸式旅游体验、跨文化交互平台、多语种智能导览及文化旅游数字服务等。

（四）中国故事与国际传播

围绕中华文化、中国故事和当代中国发展，运用数字影像、动画、互动叙事、数字出版与新媒体传播等形式，探索具有文化内涵、原创特色和国际传播价值的数字作品。

典型作品：数字短片、动画作品、交互纪录片、数字绘本、跨文化互动叙事、虚拟现实故事及新媒体融合传播作品等。

（五）未来社会与文明对话

结合传统思想智慧与未来科技发展，围绕人工智能伦理、数字文明、未来城市、人机共生和可持续发展等议题，探索具有科技想象力、创新性与社会思考价值的数字创意表达。

典型作品：未来虚拟城市、科幻数字场景、智能交互体验、数字文明展示、环境教育应用及实验性数字艺术作品等。

（六）公共价值与社会创新

围绕教育、科普、健康、公益和社会服务等公共议题，结合不同国家和地区用户需求，探索数字技术与创意设计在促进社会发展、改善用户体验和推动国际交流中的应用价值。

典型作品：数字科普、互动教育平台、国际青少年数字课堂、健康科普应用、无障碍交互体验及公益传播作品等。

（七）选题要求

参赛团队应结合专业优势、文化背景和实际需求自主选题，突出作品的主题价值、创新内容、学生原创贡献、技术实现和跨文化表达。

鼓励国际团队开展实质性协同创作，但不以国际成员比例、涉及国家数量、使用语种数量或技术工具数量作为独立评价依据。

四、作品要求

（一）作品形式

本专项赛鼓励数字技术创新与文化创意融合，重点支持具有原创性、技术性、创新性和跨文化传播价值的数字媒体科技作品及创意成果，主要包括：

1. 虚拟现实与沉浸式交互：VR、AR、MR、XR、虚拟展馆、沉浸式文化体验及交互叙事等，鼓励在三维场景构建、实时渲染、空间交互、沉浸式体验及相关技术实现方面开展创新。

2. 数字应用与交互系统：移动应用、网络应用、智能导览、数字文旅服务及交互平台等，鼓励在算法设计、软件开发、人机交互、智能服务及系统功能实现方面形成具有自主创新特点的成果。

3.数字影像与动画。数字短片、二维与三维动画、数字纪录片及交互影像等，鼓励在数字制作技术、视听语言、叙事方式、动画表现及跨文化传播方面开展创新。

4.数字艺术与视觉设计。数字绘画、动态视觉、交互艺术、数字装置及数字创意设计等，鼓励数字技术与艺术创意融合，突出原创设计、视觉表现、交互体验及文化表达。

5.数字出版与文化传播。互动绘本、数字出版物、数字文化传播及融合媒体作品等，鼓励在内容组织、数字叙事、交互呈现、智能传播及跨文化表达方面开展创新。

6.综合数字媒体创新。数据可视化、数字孪生、人工智能应用及其他跨领域数字创意成果，鼓励在算法方法、技术集成、智能交互、数据表达及创新应用方面形成具有特色的作品。

（二）成果要求

1.突出原创性与创新性。参赛作品应具有明确的创作目标和创新内容，鼓励在算法设计、技术方法、交互机制、艺术创意及文化表达等方面开展原创性探索，体现学生团队的自主构思、设计开发及实际贡献。

2.强化技术实现与成果质量。软件、人工智能、虚拟现实及交互系统类作品应具备与申报目标相匹配的核心功能和实际运行效果，鼓励在算法优化、关键技术实现、系统集成及交互体验等方面形成创新成果。影视动画、数字艺术及数字出版类作品应突出原创设计、制作技术、艺术表现和作品完成质量。

3.注重成果完整性与可验证性。参赛作品须形成真实、完整、可展示、可验证的实际成果。参赛团队应能够说明主要技术路线、核心创新点、制作过程及关键成果，并通过作品本体、评审视频或其他必要材料证明实际完成情况。

4.体现国际交流与应用价值。鼓励作品立足不同文化背景和用户需求，将数字技术创新与文化遗产、国际传播、社会服务相结合，体现跨文化理解、创新表达及实际应用价值。

参赛作品应以学生原创成果为主体，合理使用已有技术、开源工具及人工智能平台。使用成熟算法、开发框架或第三方资源的，应重点说明学生团队的自主设计、技术改进、创新应用及原创贡献。

仅有创意设想、文字策划、概念 PPT、单纯效果图或技术功能描述，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。

（三）语言要求

参赛作品可使用中文、英文或其他适当语言创作与展示，须提供必要的中文作品说明。

外语配音、旁白或主要对白的视频作品，应配中文字幕或提供可核验的中文译文。鼓励采用中外双语或多语表达，提升作品的跨文化理解与传播效果。

（四）作品申报

每件作品仅可申报本届竞赛的一个赛道或类别，不得重复申报、多头申报。

已公开展示或参加其他活动的作品，按照本届竞赛有关原创性、既有获奖作品及重复申报的规定执行。

五、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. 参赛作品及成果文件。

根据作品类型，提交完整作品、项目 Demo、可运行程序、数字影像、设计图、创作脚本、工程文件及其他能够体现作品核心创新、技术实现和实际成果的材料。

参赛作品应具有与申报目标相匹配的实际成果，能够体现学生团队在算法设计、技术开发、交互创新、艺术创意或文化表达等方面的原创贡献。

2. 作品说明文档。

说明作品的选题背景、创作目标、核心创意、关键技术、实现过程、主要成果、应用价值、团队分工及学生原创贡献。涉及人工智能工具、第三方资源及知识产权等事项的，应按照统一要求如实披露。

作品说明须包含中文内容，鼓励同时提供英文版本。

3. 评审视频（必交）。

所有参赛团队均须提交时长不超过 5 分钟的评审视频，用于国际专项赛选拔赛专家评审。

评审视频应重点展示作品的核心创意、技术创新、关键功能、实际运行效果及学生原创贡献。不同类型作品可根据特点突出算法设计、技术实现、交互体验、数字制作或文化传播等内容。

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. 虚拟现实、人工智能与交互系统类作品

虚拟现实、增强现实、混合现实、人工智能应用、数字孪生、移动与网络应用及其他交互系统类作品，应根据作品特点提交完整项目 Demo、可运行程序、工程文件或其他可验证成果材料，并提供必要的运行环境与操作说明。

鼓励提交能够体现核心创新的算法说明、系统架构图、技术流程图、交互设计图、关键功能实现及必要的测试验证材料，重点突出算法与方法创新、技术实现、交互设计及学生原创贡献。

使用开源算法、预训练模型、第三方开发框架或人工智能平台的，应说明学生团队自主完成的技术改进、功能开发与创新应用，不得将已有技术成果直接作为自主研发成果。

因专用设备、软件平台或运行环境限制无法直接在线运行的，应提供真实运行演示及必要的技术说明。

2. 数字影像与动画类作品

数字短片、二维与三维动画、数字纪录片及其他数字影像作品，应提交完整作品视频，并可根据创作特点提供文学或创意脚本、分镜脚本、角色与场景设计图及必要的制作过程材料。

完整作品视频原则上采用 MP4 格式，分辨率不低于 1920×1080，画幅比例优先采用 16:9，时长不超过 15 分钟，文件大小原则上不超过 300MB。

鼓励突出原创叙事、数字制作技术、视听表现、智能生成与人机协同创作及跨文化表达等方面的创新特色。

3. 数字艺术与视觉设计类作品

数字绘画、动态视觉、数字艺术设计、交互艺术、数字装置及其他视觉创意作品，应提交完整设计成果，并根据作品特点提供创意草图、设计原稿、视觉设计图、制作过程或必要的数字源文件。

作品可采用 JPG、PNG 或报名系统支持的其他格式，确保内容完整、图像清晰。涉及动态视觉、交互艺术及数字装置的，应提供必要的实际效果展示材料。

鼓励突出原创构思、数字制作技术、视觉语言、交互体验及文化创意特色。数字屏幕展示作品不强制采用 CMYK 色彩模式。

4. 数字出版与文化传播类作品

互动绘本、数字出版物、数字文化传播及融合媒体作品，应提交完整数字内容、可访问的作品成果或相应演示文件。

根据作品特点，可提供内容结构图、页面设计图、创作脚本、交互原型、界面设计及必要的制作材料，重点体现原创内容、数字技术应用、交互呈现与跨文化传播创新。

涉及交互功能或在线应用的，应提供必要的运行演示或访问说明。

5. 评审视频（必交）

所有参赛作品均须提交专项选拔赛评审视频，具体要求如下：

- (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 100MB。
- (5) 语言要求：**可采用中文、英文或其他适当语言进行解说，外语解说应配中文字幕或提供可核验的中文译文。

(6) 展示内容：重点呈现作品核心创新、关键技术、原创设计、学生贡献及实际成果，可通过项目 Demo、系统运行录屏、交互操作、技术流程、制作过程及完整作品片段等方式进行展示。

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的创新特色、技术水平和完成情况。

评审视频不替代完整参赛作品、项目 Demo 及其他必要成果文件。

6. 材料整理与提交

参赛团队应根据作品类型，将作品本体、说明文档、评审视频及相关技术与设计材料分类整理，并按照官方报名系统对应栏目上传。

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、模型及工程文件的，可提交必要的技术说明和代表性成果材料，并按照赛事要求配合后续核验。

文件命名、格式、容量及上传方式应符合本届竞赛统一材料规范和报名系统要求；本专项赛另有正式规定的，按照经组委会批准的要求执行。

（三）材料真实性

参赛团队须确保作品本体、作品说明文档、项目 Demo、设计文件及评审视频内容真实一致，不得虚构算法创新、夸大技术成果、伪造运行过程或冒用第三方成果。

涉及自主算法、软件开发、人工智能应用及交互系统的，应能够说明主要技术来源、实现过程和学生原创贡献。使用第三方算法、模型、平台及其他资源的，应按照本届竞赛统一规定如实披露。

参赛团队应妥善保留必要的源代码、工程文件、设计原稿、模型配置、开发记录及测试材料，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。

六、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。

专项赛截止时间：2026 年 11 月 6 日 23:59:59（北京时间，UTC+8）。

境外高校学生及来华留学生须按要求完成身份核验；跨校联合团队应明确第一申报单位。

(二) 资格与材料审核

国际专项赛工作组按照统一规定开展参赛资格、作品原创性、内容导向、材料完整性及相关合规审核。

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、创意与技术演示及专家答辩。具体形式和要求以全国总决赛正式通知为准。

(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。

国际专项赛重点关注跨文化创新、国际协同创作、数字技术实现及传播应用价值，不改变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	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	20 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

一级指标	分值	主要评价内容
完成度与可验证性	15 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	20 分	有跨文化的应用场景和受众；具有教育、文化、社会、产业或国际传播价值；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	

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）突出文化价值。深入理解文化内涵，避免简单堆砌文化符号，注重传统文化的创新表达与跨文化理解。

（二）强化技术与创意融合。根据作品目标合理选择人工智能、虚拟现实、交互设计等技术，突出实际效果，不追求技术和工具的简单叠加。

（三）重视国际协同创作。鼓励不同国家和地区学生发挥文化与专业优势，形成真实分工、有效协作和可说明的原创贡献。

（四）完善成果展示。根据作品特点准备运行演示、设计成果、展示视频及必要的用户反馈，使创新内容和完成情况清晰、可验证。

九、常见问题

Q1：参赛作品必须使用英文吗？

非必须。作品可使用中文、英文或其他适当语言，须提供中文说明。外语配音或主要对白视频须提供中文字幕或中文译文，鼓励双语表达。

Q2：境外高校学生和来华留学生可以独立参赛吗？

可以。符合本专项赛资格的学生可独立参赛，也可联合组队。

Q3：中国内地高校学生可以参加吗？

可以，但须与符合本专项赛国际参赛资格的学生联合组队，团队中至少包含1名符合资格的国际成员。

Q4：国际团队是否有固定的国际学生比例要求？

不设置，根据负责人国籍确定的30%或50%比例要求。团队须满足国际专项赛组队条件，所有成员均应实际参与创作。

Q5：指导教师必须是中国籍教师吗？

非必须。指导教师应来自团队成员所在高校，按照竞赛要求履行指导及相关审核职责，但需要有一名中国籍教师对于参赛作品的原创性及意识形态进行把关。

Q6：参赛作品只能提交视频或图片吗？

否。符合要求的影视动画、数字艺术、虚拟现实、交互应用、数字出版及其他数字媒体成果均可参赛，具体提交方式须符合统一材料规范。

Q7：概念性或实验性作品可以参赛吗？

可以，但须形成与创作目标相匹配的实际成果，能够有效展示和评价。仅有创意设想、文字策划或概念PPT的，不符合本专项赛参赛要求。

Q8：已经公开展示或参加其他活动的作品可以参赛吗？

不可以，应符合本届竞赛有关原创性、既有获奖作品和重复申报的规定。公开展示本身不当然导致作品失去有效参赛资格。

Q9：可以使用生成式人工智能吗？

可以合理使用，但须如实披露工具、使用环节、生成流程、人工修改和学生原创贡献。

Q10：国际专项赛需要参加校级初赛吗？

不需要。本专项赛实行专项选拔赛和全国总决赛两级组织方式，不占用高校校赛推荐名额。

Q11：全国总决赛如何组织？

按照本届竞赛统一安排开展作品展示、创意与技术演示、专家评审及答辩，具体形式以正式通知为准。

Q12：答辩必须使用英文吗？

非必须。可以使用中文、英文或中外双语答辩，鼓励根据国际交流需要准备双语展示材料。

Q13：指导教师可以代替学生答辩吗？

不可以。答辩以学生为主体，指导教师不得代替学生进行作品陈述、技术演示或回答专家提问。

Q14：作品版权如何处理？

作品知识产权由依法享有相应权利的主体持有。作品展示、宣传及其他使用事项，按照本届竞赛统一参赛承诺和相关规定执行。

Q15：国际联合团队如何填写学校及成员信息？

须明确第一申报单位、负责人及正式成员信息。境外高校名称、学生外文姓名等应真实准确，并按要求提供必要的中文译名及资格证明。

十、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