

## 2020 4C 数媒类作品评审标准 ( 修订版 )

注：本标准适用于 2020 4C “数媒数媒中华优秀传统文化元素”、“数媒动漫与微电影”、“数媒游戏与交互设计”类别

否决指标	是/否	指标说明
选题		作品选题存在较严重的思想性、科学性等问题，违反宪法，不符合大赛公布的选题内容。
内容		作品内容使用的素材、资料和数据有涉嫌虚假伪造行为，经核实确认。
版权		参赛作品存在违反法律法规的知识产权等侵权行为。
一级指标	二级指标	指标说明
作品规范 (20%)	作品选题	在大赛公布的主题范围内有独特的视角。
	作品立意	弘扬社会主义核心价值观。
	字音规范	文字书写和发音符合国家相关规范。文字和音频素材使用需注释来源。
	文档资料	参赛资料提交的完整度,命名及格式规范,资料来源的合理性、符合相关版权法规。
作品内容 (50%)	创新	作品设计构思、方案实施、艺术表现等有一定的创意和创新。
	原创	作品整体的原创度(图片、音视频的非原创素材的使用比例 $\leq 20\%$ )。
	风格	作品诠释主题的角度和艺术手法合理,艺术表现形式具备美感。
	技术	合理并熟练运用自身专业应掌握的计算机技术,鼓励学习探索运用计算机相关新技术。
	完整度	作品的完整性。
作品展示 20%	现场陈述	现场汇报思路清晰,语言简洁流畅,团队举止端庄大方。
	团队协作	团队分工合理,能够充分体现各组员的专业优势和协作精神。
	答辩	现场回答评委提问情况。
价值前景 10%	社会价值	作品能体现相应的社会价值,弘扬和传承中华优秀传统文化。
	应用价值	作品具有相关行业领域的应用价值,具有潜在的经济效益。
总计 100%		

**2020 4C 数媒类作品参赛类别说明 ( 修订版 )**

数媒类别	二级类别	类别说明
数媒中华优秀传统文化	平面设计	内容包括服饰、手工艺、手工艺品、海报招贴设计、书籍装帧、包装设计等利用平面视觉传达设计的展示作品。
	环境设计	内容包括空间形象设计、建筑设计、室内设计、展示设计、园林景观设计、公共设施小品（景观雕塑、街道设施等）设计等环境艺术设计相关作品。
	产品设计	内容包括传统工业和现代科技产品设计，即有关生活、生产、运输、交通、办公、家电、医疗、体育、服饰等工具或生产设备等领域产品设计作品。
数媒动漫与微电影	微电影	借助电影拍摄手法创作的微电影视频短片，反映一定故事情节和剧本创作。
	数字短片	利用数字化设备拍摄的各类短片，反映不同主题和内容。
	纪录片	利用数字化设备和纪实的手法拍摄的反映人文、历史、景观和文化的短片。
	动画	利用计算机创作的二维、三维动画，包含动画角色设计、动画场景设计、动画动作设计、动画声音和动画特效等内容。
	新媒体漫画	利用数字化设备、传统手绘漫画创作和表现手法，创作的静态、动态和可交互的数字漫画作品。
数媒游戏与交互设计	游戏设计	内容包括游戏角色设计、场景设计、动作设计、关卡设计、交互设计，能体现反映主题，具有一定完整度的游戏作品。
	交互媒体设计	利用各种数字交互技术、人机交互技术，利用计算机输入输出设备、语音、图像、体感等各种手段跟作品实现动态交互。需体现一定的交互性与互动性，不能仅为静态版式设计。
	虚拟现实 VR 与增强现实 AR	利用 VR、AR、MR、XR、AI 等各种虚拟交互技术创作的围绕主题的作品。作品具有较强的视效沉浸感、用户体验感和作品交互性。