



## 2022 滁州职业技术学院

# 第八届学生技能竞赛暨第十五届科技创新节——原创动漫技能大赛

## 赛项规程

### 一、赛项名称

2022 原创动漫技能大赛

### 二、竞赛组织机构

主办单位：滁州职业技术学院

承办单位：传媒与设计学院

### 三、竞赛目的

为深入贯彻落实我校教育教学改革，推进“以赛促教、以赛促学、以赛促改、以赛促建”的建设要求，全面提高技术技能人才培养质量，不但培养学生运用动漫结合新媒体艺术与技术，而且要做社会正能量的传播者，举办“原创动漫技能大赛”。

赛项旨在提高高职教学的质量，实现“立德树人”的根本任务。加快动漫专业高素质技能型人才的培养，并为国家、省级动漫技能大赛备战，具有积极和现实的意义。通过比赛，提升动漫制作技术实战能力，切实提高学生的创新精神、创业意识和创新创业能力；进一步激发大学生的创造力，提升动漫相关专业学生的创新创业能力，发掘培养一大批高素质动漫人才，推动我省动漫产业快速发展。

### 四、竞赛内容

#### （一）竞赛主题

比赛以“奋斗新青年”为主题展开创作。

习近平总书记说：“青年是整个社会力量中最积极、最有生气的力量，国家的希望在青年，民族的未来在青年。”青年，就要以敢叫日月换新天的魄力，舍我其谁挑重担的勇气，逢山开路、遇水架桥的决心，绝知此事要躬行的实干，在这百舸争流千帆竞的新时代下，在这任重道远砥砺前行新征程中，践行青春誓言，起而行之、勇挑重担。

大学，是青年大学生明确人生理想、练就本领的重要阶段，

国防科技、航天工程、乡村振兴、移动互联……无数领域需要青年大学生们选择、学习、开拓、建设并扎根其中，在迈向社会主义现代化强国的新征程中，发挥好青年人的力量，与时代同向同行、奋勇前进，在祖国最需要的地方绽放青春光彩。

(二) 参赛作品具体要求如下：

### 1. 动画类作品

作品格式可为 MPEG、AVI、MOV、WMV 或 SWF 格式文件，作品分辨率不小于 1280×720 像素，尽量采用 H.264 压缩编码标准并以 MP4 格式进行封装。须同时提供 200 字左右的故事创意说明文档一份。所有电子文件必须拷贝至 U 盘。

### 2. 漫画/插画类作品

插画作品需同时提供纸质和电子文件，作品电子文件必须为 JPEG（高质量压缩，A4，300 dpi）格式。画稿四周请保留各 2cm 空白，画面要求清晰、标明页数。同时须提供 200 字左右的故事创意说明文档一份。所有电子文件必须拷贝至 U 盘。

### 3. 新媒体动漫类作品

新媒体动漫类作品的技术平台和文件大小均无限制，参赛者需提交作品视频文件（格式参照动画类作品要求），或者可运行的应用程序包。此外还需提交作品说明文档（包括作品的创意设计、开发平台、关键技术、运行环境及操作方法等）。所有电子文件必须拷贝至 U 盘。

参赛作品提交截止日期：2022 年 5 月 28 日。

### （三）竞赛方案

本次大赛分为分三个参赛作品类别。参赛选手将参赛作品在指定时间内提交至传媒与设计学院动漫数字创新实验室（德馨楼200），大赛专家委员会根据评审要求对所有参赛作品进行现场评审。

### 五、竞赛方式

作品电子邮件或递交 U 盘、作品资料审核、评委现场评审、获奖公示等。

### 六、竞赛流程

序号	时间	内容	说明
1	2022 年 4 月 26 日	发布公告	发布 2022 滁州职业技术学院第八届学生技能竞赛暨第十五届科技创新节——原创动漫技能大赛赛项规程的通知；
2	ai ba	作品征集	请各参赛学生按照本通知要求,将所有参赛文件拷贝至 U 盘送至德馨楼 200 或邮寄至大赛邮箱 41609106@qq.com；
3	2022 年 5 月 29 日 ——31 日	评审	比赛评审委员会根据评审要求对所有参赛作品进行现场评审（或线上评审），确定获奖名单；
4	2022 年 6 月	获奖公示	择日公示评审结果。
5	2022 年 6 月下旬	颁奖	颁发奖状，颁奖日期和地点另行通知。

### 七、报名要求

所有参赛作品均系参赛者本人（或老师指导下）自行创作的作品，参赛作品内容须健康、合法，无任何不良信息。参赛作品所涉及的画面、声音等必须拥有清晰合法的知识产权。若发生抄袭、盗用、提供虚假材料或违反相关法律法规者，将被取消参赛

资格并自负一切法律责任。

#### 八、成绩评定、评分标准

分项	细则	比例
作品完整性	故事和内容叙事完整，主题健康、积极。	20%
风格独创性	作品为原创，具有鲜明的艺术特色和独特的创意，构思巧妙，创意内容与表现风格设定恰当、完美结合。	30%
艺术感染力	具有较强的艺术性，美术设计与内容描述相吻合，合理运用动作的运动规律与声音的感染力，动作设计与声音设计高度合一。新媒体类作品需要具有良好的用户体验和交互性。	30%
技术表现力	运用先进的制作技术与特效手段，具有独特的技术表现力。	10%
社会影响力	具有较大的市场应用前景和衍生品开发商业价值。	10%

#### 九、奖项设定

竞赛原则上按照各参赛作品类别（动画、插画、新媒体）校赛参赛人数的 5%、10%、20%设立一、二、三等奖。

#### 十、竞赛联系

联系方式：

范文娟 13855009456

周苏亭 13815400080

薛梦琪 18655073737

电子邮箱：41609106@qq.com