

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会

中创赛[2026]第 011 号

第 20 届-中国好创意 第二届“数智艺境”音舞创新专项大赛 (免费参赛)

一、“中国好创意”赛事介绍

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛，英文名称：China creative challenges contest，简称 3C 大赛或“中国创意挑战大赛”，是入选教育部中国高等教育学会发布的《全国普通高校大学生竞赛分析报告》赛项，是我国第一个以数字艺术、数字设计、数字创意、数字媒体以及数字技术创新领域各专业综合类规模大、跨学科、多专业、参与院校多、影响广泛的权威赛事，更是国内第一个将赛事理念上升至哲学高度的赛事，同时是第一个免费为参赛作品提供版权保护与存证的赛事，也是全国第一个对投稿数量作出明确限制的赛事。

在科技快速迭代的时代，中国好创意大赛希望大学生，以创意为笔，以匠心为墨，创作出内涵丰富，具有积极价值导向的优质作品，普及大众的审美能力，提升全民的文明程度，拓展民众的认知境界，倡导民众的大爱精神，促进全民的内心向善。

二、音乐、舞蹈大赛介绍

在数字技术重构艺术表达的当下，为推动数字艺术与音乐表演、舞蹈表演专业的深度融合，挖掘跨界创新人才，搭建艺术与科技对话的平台，第 20 届中国好创意大赛-全国高校数智音舞创新专项赛以“数智赋能艺术，创意筑梦青春”为核心宗旨，重构音乐与舞蹈赛道，鼓励创作者运用数字技术拓展音乐

表演与舞蹈表演专业的视觉维度，跨界融合打造兼具审美价值、技术含量与文化内涵的音乐、舞蹈领域原创作品，助力数字创意产业与艺术教育的协同发展。

三、组织架构

主办单位：中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会

承办单位：大连大学国际教育中心

协办单位：艺术与科技创新发展联盟

四、赛事定位与核心目标

（一）定位

面向全国高校音乐表演、舞蹈表演专业师生，聚焦数字艺术与音乐表演专业、舞蹈表演专业的融合创新实践成果，兼顾专业性、创新性与大众传播性，打造成为数字技术与音舞融合领域的标杆性赛事。

（二）核心目标

- 1、挖掘优质原创作品：征集兼具艺术感染力与技术创新性的融合作品，形成数字音舞融合作品资源库。
- 2、培育跨界人才：搭建创作者交流平台，推动音乐、舞蹈、数字技术领域的协同合作与创新，培育艺术新形态，培养具备跨学科思维的复合型艺术人才。
- 3、引领行业发展：探索数字技术在艺术创作中的应用范式，为行业提供可借鉴的实践经验。
- 4、扩大社会影响：通过线上线下联动传播，提升大众对数字融合艺术的认知与接受度。

五、参赛对象与类别设置

（一）参赛对象

本次大赛设音乐与舞蹈两大类;分个人组、团体组(团体组人数限 20 人内),覆盖高校相关专业领域的在校师生。

(二) 类别划分

类别	核心方向	参赛要求	可参赛对象
数字艺术 舞蹈演绎类	注重数字视觉与舞蹈肢体的媒介表达与传播	作品需包含舞蹈表演与数字视觉元素(如 XR 场景、AI 交互视觉等),舞蹈剧目为原创作品,时长 3-8 分钟,作品 需要 具有传播特质 有数字艺术场景(技术、道具、灯光、妆造、概念等)融入到现场表演中。	个人组/ 团体组
数字影像 舞蹈编创类	数字艺术维度编创	题材不限,通过视频影像展示舞蹈编创作品,强调舞蹈与特定空间、时间以及数字技术的融合,塑造具有创新性的舞蹈视觉形象。作品 需要 具有及思想性、艺术性和观赏性,立意正确,时长不超过 8 分钟。	个人组/ 团体组
数字艺术 器乐类	数字技术与器乐演奏的创新融合	作品需包含器乐演奏(传统/现代乐器均可)与数字视觉元素(如 XR 场景、全息影像、AI 交互视觉等),演奏作品为原创作品,时长 3-8 分钟, 参赛选手需提供作品总谱(电子版) 。与数字技术应用(如 AI 作曲、电子音轨、互动音效等),时长 3-8 分钟。作品可以原创,或改编。	个人组/ 团体组

类别	核心方向	参赛要求	可参赛对象
数字艺术 声乐类	数字技术与声乐演唱的 新融合	作品需包含声乐演唱（唱法不限与）数字视觉元素（如 XR 场景、全息影像、AI 交互视觉等），作品无版权纠纷，时长 3-8 分钟。作品可以原创，或改编。	个人组/ 团体组
数字艺术 原创歌曲创作 类	注重创作工具数字化和艺术表达数字化	原创声乐作品，风格不限。需以数字技术为核心创作工具与呈现载体。作品符合国家法律法规要求，内容积极向上，传播社会正能量。作品时长 8 分钟以内，作品上传格式：WAV 或 AIFF。 备注：创作者最多不能超过 3 人，指导教师不能超过 3 人。参赛作者需提供工程文件（涵盖人声工程文件）、技术说明文件（体现创作内容、制作过程，展现创作思路）与电子词曲乐谱。	个人组
AI 原创可视化 音乐创作组类	以 AI 技术贯穿音乐原创与视觉化呈现全流程的创作	作品由 AI 生成，提交时附有技术说明文件（体现创作内容、制作过程，展现创作思路，技术说明要完整体现从创意到 AI 工具的使用到后期制作。要标明运用的 AI 工具或模型，证明是技术服务创作思路，而不是生硬的技术堆叠。）同时 AI 生成音乐需与图像 AI 模型相结合，生成可视化音乐，参赛作者需提供作品电子词曲乐谱。	个人组

六、赛项内容与创作要求

（一）核心创作方向

鼓励创作者聚焦三大方向：一是传统文脉数字化表达，将民族音乐、传统舞蹈与数字技术结合，如用 AI 生成水墨视觉搭配乐器演奏、通过动作捕捉还原舞蹈剧目与虚拟场景的融合；二是科技前沿探索，运用 XR 沉浸式舞台、脑机交互、生成式 AI 等技术，打造超现实音舞体验；三是大众情感共鸣，结合社会热点或生活场景，创作兼具叙事性与互动性的作品。

（二）技术应用范围

数字艺术技术包括但不限于：XR/VR/AR 技术、AI 生成艺术（视觉/音乐）、动作捕捉技术、全息投影、互动投影、电子音轨制作、数字灯光设计等；舞蹈形式涵盖（古典舞、民族舞、体育舞蹈）；器乐包括中国传统乐器、西洋古典乐器及电子乐器等。

（三）作品提交要求

- 1、格式：提交高清视频文件（MP4 格式，分辨率 1080P 及以上），搭配作品说明文档（含创作理念、技术应用、团队介绍，字数 800-1500 字），横屏竖屏皆可，数字艺术与原创歌曲作组需要按参赛要求提供。
- 2、原创性：除数字艺术声乐类、数字艺术器乐类以外，其他各类作品必须为原创，参赛者提交的作品不得侵犯第三方的任何著作权、商标权或其他权利，无任何版权纠纷。不得违反相关法律法规和公共道德习俗。凡涉及抄袭、剽窃、损害第三方合法权益等行为，参赛者应承担全部法律责任，与主办单位及组委会无关，并且组委会 有权取消其参赛资格并保留追责权力。
- 3、合规性：内容积极健康，无低俗、敏感元素，符合国家法律法规及公序良俗。
- 4、参赛者按照官网提示完成信息注册，并按照作品上传格式，完成作品及信息

提交（不按规定格式上传作品，出现无法识别或损坏情况，参赛者自行承担后果）。投稿时须将参赛作品名称、作者（参赛团队）、编导、创意说明、指导教师等相关信息与上传视频一起填报。

5、参赛者作按个人与团体组人数上报，指导教师不能超过 3 人。

七、赛程安排

阶段	时间	核心内容
作品征集期	2026.05.01 开始 2026.09.30 17:00 截稿	线上启动报名，通过官方网站、公众号开放报名通道，同步开展高校宣讲、行业沙龙推广
评比阶段	2026.10.10-10.25	由专业评委组（数字艺术、舞蹈、音乐领域专家）审核作品，进行评比
成果展播期	2026.11	获奖作品线下巡展、线上平台专题推送，发布赛事成果报告

八、评审标准与评委构成

（一）评审标准

采用“艺术性+技术性+创新性”三维评审体系，总分 100 分：

- 1、艺术性（40 分）：作品表达的情感张力、审美协调性，适配度（节拍误差 \leq 5%），文化内涵与叙事完整性。
- 2、技术性（30 分）：数字技术应用的熟练度、稳定性，技术与艺术的融合度，无技术瑕疵，创新技术应用可额外加分。
- 3、创新性（30 分）：创作理念的独特性，形式与内容的突破，对传统音舞表达的革新价值，大众体验的新颖性。

（二）评委构成

组建多元化评委团，包括：数字艺术领域专家、舞蹈领域专家、音乐领域专家、行业实践者。

九、奖项设置与成果转化

（一）奖项设置

大赛奖项设置为：一等奖、二等奖、三等奖（一、二、三等奖获奖比例为：各类别总投稿量的 4%，其中，一等奖占 4%的六分之一，二等奖占 4%的六分之二，三等奖占 4%的六分之三）、优秀奖（按每个类别总投稿量的 1%计算）、国赛优秀指导教师奖（获得一等奖，二等奖作品的指导老师）、省赛优秀指导教师奖（获得三等奖作品的指导老师）。

十、作品提交平台

请在大赛官网 <https://contest.cdec.org.cn/#/>，统一报名与上传作品。

十一、咨询方式

官方咨询电话：

周老师、师老师：010-89576608，18513190168

承办单位咨询电话：

董宸竹：15084040622 刘嘉倩：15842606718

（请于工作日 8：30-12：00，13：30-17：00 拨打咨询）

QQ 群：616106975；434908397

十二、参赛注意事项

（一）作品不得包含违反中华人民共和国法律法规的内容，不得包含涉及与性别、宗教相关的歧视性内容，不得侵犯他人隐私等，如由此引起的相关法律后果均由参赛者承担；

(二) 作品必须为原创，集体创作作品参赛需征得主创人员的同意方可投稿。参赛者提交的作品不得侵犯第三方的任何著作权、商标权或其他权利，不得违反相关法律法规和公共道德习俗。凡涉及抄袭、剽窃、损害第三方合法权益等行为，参赛者应承担全部的经济和法律责任，与主办单位、承办单位及组委会无关，并且组委会有权取消其参赛资格（教育部对学术造假一票否决制，如作品涉嫌造假，所在学院将受到严重批评，学科、专业、科研等，均会受到影响，请不要为母校带来负面影响）；

(三) 作品上请勿出现作者、指导老师、学校名称等信息；

(四) 每件作品作者不超过 8 人，指导老师不超过 3 人，鼓励跨校合作，最终获奖信息以报名系统填写信息为准；

(五) 作品名字只能使用中文，且不多于 20 个汉字；

(六) 同一个作品，只能提交到一个类别，如果投两个或以上类别并获奖，组委会将取消这个作品的全部奖项；

(七) 参赛作品必须是围绕本简章内命题创作的原创作品，大赛不接受其它赛事的作品；

(八) 以上问题组委会接到实名举报，有抄袭、侵权或其他不当行为证据后，将取消入围资格；若为获奖作品，则追回颁发的获奖证书。对赛事造成恶劣影响的，大赛组委会将依法追究其法律责任；

(九) 所有投稿作品的版权归作者所有，大赛组委会拥有对参赛作品进行学术交流、商展、宣传、使用、推广、产业转化代理等权利，包括但不限于对参赛作品进行公开展示、集结出版及其它形式的非商业用途推广、公益性收藏、组织成果转化和商品交易、宣传、展览、复制等；

(十) 本次比赛按自愿原则参加，赛事期间按民法典风险自担；

(十一) 凡投稿者视为认同并遵守本公告的各项条款，组委会保留对本公告各项条款的修订及最终解释权。

十三、支持单位

(排名不分先后)：长江大学；兰州交通大学；黄冈师范学院；洛阳科技职业学院；新疆师范大学；四川文化传媒职业学院；四川师范大学；青岛恒星科技学院；太原理工大学；武汉传媒学院；浙江传媒学院；山东艺术学院；安徽艺术学院；郑州城市职业学院；四川文化艺术学院；湖北文理学院；山西应用科技学院；河南大学；齐齐哈尔大学；云南工商学院；吉林师范大学；大连艺术学院；荆楚理工学院；淮阴师范学院；湖北理工学院；江南大学；南昌工程学院；常州大学；濮阳职业技术学院；青岛滨海学院；燕山大学；晋中学院；绵阳师范学院；西昌学院；贵州大学；青岛理工大学；成都师范学院；北京城市学院；贵阳幼儿师范高等专科学校；西华师范大学；集美大学；曲阜师范大学；山东航空学院；贵州师范学院；南京艺术学院；井冈山大学；琼台师范学院；内蒙古艺术学院；晋中信息学院；运城学院；山西传媒学院；长治学院；伊犁师范大学；大连大学；渭南师范学院；湖北第二师范学院；三峡大学；太原师范学院；西北师范大学；广州大学；河南财经政法大学；江西泰豪动漫职业学院；江西应用科技学院；南昌大学；上海师范大学；重庆移通学院；凯里学院；黑龙江大学；长江师范学院；中南林业科技大学；长春光华学院；辽宁师范大学；陕西艺术职业学院；西安科技大学高新学院；杭州师范大学；河北北方学院；河北科技大学；石家庄理工职业学院；商丘学院；汉江师范学院；长春大学；江苏理工学院；山东石油化工学院；山西工商学院；成都理工大学；昆明学院；厦门工学院；贵州财经大学；湖北恩施学院；盐城师范学院；浙江师范大学；安徽文达信息工程学院；华侨大学；贵州商学院；华中师范大学；萍乡学院；大连医科大学中山学院；新疆和田学院；新疆艺术学院；安徽新华学院；淮北师范大学；北京师范大学；陇东学院；贵州民族大学；贵州师范大学；海南热带海洋学院；石家庄学院；湖北科技学院；江

汉大学；武汉设计工程学院；枣庄学院；滁州学院；贵州工业职业技术学院；贵州黔南科技学院；黄河科技学院；湖北工程学院；武昌工学院；武汉工程科技学院；金肯职业技术学院；南通大学；内蒙古科技大学包头师范学院；青岛黄海学院；潍坊理工学院；忻州师范学院；西南科技大学；石河子大学；浙江艺术职业学院；福建师范大学；广州应用科技学院；玉林师范学院；哈尔滨石油学院；黑龙江艺术职业学院；南昌影视传播职业学院；山东师范大学；中北大学；四川传媒学院；滇西应用技术大学；云南外事外语职业学院；云南艺术学院；巢湖学院；池州学院；北方民族大学；泉州师范学院；东北农业大学；江苏师范大学科文学院；江西工商职业技术学院；锦州医科大学；阿拉善职业技术学院；呼伦贝尔学院；内蒙古民族大学；青岛大学；青岛科技大学；山西师范大学；四川工商学院；浙江越秀外国语学院；北京航空航天大学；中国传媒大学；闽江学院；广州工商学院；遵义师范学院；郑州大学；哈尔滨音乐学院；湖南文理学院芙蓉学院；湖南艺术职业学院；中南大学；南京晓庄学院；江西师范大学；山东农业大学；成都大学；四川民族学院；四川轻化工大学；西南财经大学天府学院；天津科技大学；喀什大学；乌鲁木齐职业大学；安徽师范大学；合肥师范学院；淮南师范学院；宿州学院；北京大学；闽南理工学院；厦门理工学院；广东技术师范大学；北海艺术设计学院；海口经济学院；河北经贸大学；洛阳职业技术学院；东北石油大学；武汉工商学院；湖南第一师范学院；东北师范大学；长春师范大学；常熟理工学院；南京航空航天大学金城学院；景德镇艺术职业大学；大连外国语大学；聊城大学；山东文化艺术职业学院；泰山学院；山西艺术职业学院；内江师范学院；四川音乐学院；西南民族大学；云南交通职业技术学院；丽水学院；蚌埠学院；福建幼儿师范高等专科学校；阳光学院；兰州职业技术学院；汕头大学；广西科技师范学院；贵阳人文科技学院；贵州交通职业技术学院；贵州食品工程职业学院；河北工程技术学院；河北农业大学；河北师范大学；洛阳理工学院；商丘工学院；哈尔滨幼儿师范高等专科学校；牡丹江医学院；汉口学院；武汉体育学院；襄阳职业技术学院；湖南工业大学；湖南科技大学；长沙工业学院（湖

南师范大学树达学院)；长沙学院；吉林艺术学院；九州职业技术学院；南京师范大学；南京邮电大学；扬州市职业大学；浙江音乐学院；九江科技职业大学；南昌航空大学；豫章师范学院；鞍山师范学院；大连财经学院；大连海事大学；沈阳城市学院；沈阳建筑大学；沈阳药科大学；鄂尔多斯应用技术学院；檀国大学；青海民族大学；潍坊学院；潍坊职业学院；晋中师范高等专科学校；山西大学；太原学院；咸阳师范学院；成都锦城学院；吉利学院；四川大学；西华大学；西南交通大学；中国民用航空飞行学院；河北工业大学；中国石油大学(北京)克拉玛依校区；昆明文理学院；玉溪师范学院；重庆科技大学；亳州学院；淮北理工学院；北京联合大学；北京舞蹈学院；北京邮电大学；中国艺术研究院；中国音乐学院；福州大学至诚学院；福州理工学院；湄洲湾职业技术学院；厦门大学；厦门大学马来西亚分校；兰州工业学院；兰州理工大学；东莞城市学院；广东以色列理工学院；广州城建职业学院；华南师范大学；广西民族大学相思湖学院；桂林理工大学；贵阳幼儿师范高等专科学校；贵州开放大学(贵州职业技术学院)；贵州文化旅游职业学院；铜仁幼儿师范高等专科学校；河北传媒学院；燕京理工学院；韩国世宗大学；河南测绘职业学院；河南机电职业学院；开封文化艺术职业学院；平顶山学院；郑州经贸学院；东北林业大学；哈尔滨商业大学；湖北工业大学；山东文化产业职业学院；武汉城市学院；武汉外语外事职业学院；武汉文理学院；湖南大众传媒职业技术学院；湖南工商大学；湖南科技学院；湖南理工学院；吉林动画学院；长春建筑学院；江苏大学；南京传媒学院；南京工业大学；扬州大学；中国药科大学；赣南师范大学；江西交通职业技术学院；辽宁中医药大学；重庆大学；内蒙古科技大学；内蒙古民族幼儿师范高等专科学校；锡林郭勒职业学院；山东大学；华北电力大学；山西大同大学；山西工程科技职业大学；山西工学院；上海音乐学院；长治幼儿师范高等专科学校；陕西学前师范学院；西安音乐学院；西北大学现代学院；西北农林科技大学；上海海关学院；上海建桥学院；上海立达学院；上海戏剧学院；阿坝师范学院；成都东软学院；成都体育学院；成都文理学院；乐山师范学院；南充电影工业职业学院；四川城

市职业学院；天津传媒学院；江苏师范大学；滇西科技师范学院；昆明传媒学院；
浙江金华科贸职业技术学院；中国美术学院；重庆第二师范学院；重庆工商大学；
重庆交通大学。

中国好创意暨全国数字艺术设计大赛组织委员会

2026年3月11日

