

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

