

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
大连大学

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	个人组/ 团体组

类别	核心方向	参赛要求	可参赛对象
		分钟。作品可以原创，或改编。	
数字艺术 声乐类	数字技术与声乐演唱的创 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。 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	个人组

类别	核心方向	参赛要求	可参赛对象
		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。	

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)：北京大学、北京师范大学、北京航空航天大学、中南大学、四川大学、厦门大学、山东大学、重庆大学、西北农林科技大学、东北师范大学、华南师范大学、中国传媒大学、中国美术学院、北京舞蹈学院、中国音乐学院、上海音乐学院、上海戏剧学院、北京邮电大学、华中师范大学、南京师范大学、太原理工大学、南昌大学、郑州大学、贵州大学、江南大学、西南交通大学、石河子大学、东北农业大学、东北林业大学、华北电力大学、中国药科大学、大连海事大学、中国石油大学(北京)克拉玛依校区、西北师范大学、河南大学、山西大学、浙江师范大学、山东师范大学、福建师范大学、安徽师范大学、河北师范大学、四川师范大学、辽宁师范大学、南京艺术学院、云南艺术学院、吉林艺术学院、山东艺术学院、四川音乐学院、西安音乐学院、浙江音乐学院、中国艺术研究院、广州大学、青岛大学、扬州大学、江苏大学、河北工业大学、西南科技大学、成都理工大学、兰州交通大学、兰州理工大学、黑龙江大学、燕山大学、武汉体育学院、南京邮电大学、湖南科技大学、湖南工业大学、中南林业科技大学、湖北工业大学、南通大学、长江大学、三峡大学、集美大学、华侨大学、青岛科技大学、青岛理工大学、山东农业大学、江西师范大学、南昌航空大学、重庆交通大学、重庆工商大学、贵州师范大学、贵州民族大学、上海师范大学、

杭州师范大学、曲阜师范大学、西华师范大学、新疆师范大学、淮北师范大学、东北石油大学、大连外国语大学、大连大学、大连医科大学中山学院、沈阳药科大学、沈阳建筑大学、大连财经学院、内蒙古科技大学、内蒙古民族大学、海南热带海洋学院、广西科技师范学院、桂林理工大学、西南民族大学、汕头大学、广东技术师范大学、河北科技大学、河北农业大学、河北经贸大学、云南工商学院、昆明学院、玉溪师范学院、喀什大学、伊犁师范大学、江汉大学、湖北大学相关、湖北文理学院、湖北理工学院、湖北工程学院、湖北科技学院、湖北第二师范学院、长江师范学院、汉江师范学院、绵阳师范学院、内江师范学院、乐山师范学院、遵义师范学院、渭南师范学院、太原师范学院、忻州师范学院、长春师范大学、盐城师范学院、赣南师范大学、玉林师范学院、泉州师范学院、井冈山大学、中北大学、山东石油化工学院、山西师范大学、山西大同大学、成都大学、四川轻化工大学、天津科技大学、合肥师范学院、淮南师范学院、宿州学院、巢湖学院、池州学院、滁州学院、蚌埠学院、丽水学院、枣庄学院、泰山学院、潍坊学院、平顶山学院、运城学院、长治学院、晋中学院、西昌学院、陇东学院、石家庄学院、北方民族大学、青海民族大学、贵州财经大学、贵州商学院、贵州师范学院、哈尔滨商业大学、哈尔滨音乐学院、河南财经政法大学、湖南工商大学、湖南理工学院、湖南科技学院、长沙学院、江苏理工学院、常熟理工学院、厦门理工学院、闽南理工学院、洛阳理工学院、重庆科技大学、重庆第二师范学院、北京联合大学、上海海关学院、中国民用航空飞行学院、内蒙古艺术学院、安徽艺术学院、大连艺术学院、浙江传媒学院、武汉传媒学院、山西传媒学院、四川传媒学院、南京传媒学院、天津传媒学院、四川文化艺术学院、北京城市学院、黄河科技学院、河北传媒学院、成都锦城学院、重庆移通学院、长春光华学院、长春大学、长春建筑学院、吉林动画学院、武汉设计工程学院、武汉工商学院、汉口学院、武汉工程科技学院、郑州经贸学院、商丘学院、商丘工学院、安徽新华学院、安徽文达信息工程学院、厦门工学院、福州大学至诚学院、昆明文理学院、贵阳人文科技学院、贵州黔南科技学院、湖南文理学院芙蓉学院、广西

民族大学相思湖学院、阳光学院、燕京理工学院、吉利学院、成都东软学院、成都文理学院、山西应用科技学院、山西工商学院、晋中信息学院、青岛恒星科技学院、青岛滨海学院、青岛黄海学院、潍坊理工学院、广州应用科技学院、广州工商学院、东莞城市学院、海口经济学院、北海艺术设计学院、辽宁中医药大学、锦州医科大学、牡丹江医学院、哈尔滨石油学院、鄂尔多斯应用技术学院、呼伦贝尔学院、新疆和田学院、新疆艺术学院、滇西应用技术大学、滇西科技师范学院、昆明传媒学院、南昌工程学院、常州大学、闽江学院、萍乡学院、亳州学院、淮北理工学院、太原学院、咸阳师范学院、阿坝师范学院、山西工学院、陕西学前师范学院、西北大学现代学院、西安科技大学高新学院、河北北方学院、河北工程技术学院、湖北恩施学院、成都体育学院、上海建桥学院、上海立达学院、长治幼儿师范高等专科学校、哈尔滨幼儿师范高等专科学校、贵阳幼儿师范高等专科学校、铜仁幼儿师范高等专科学校、福建幼儿师范高等专科学校、内蒙古民族幼儿师范高等专科学校、晋中师范高等专科学校、豫章师范学院、琼台师范学院、兰州工业学院、江西应用科技学院、江西泰豪动漫职业学院、南昌影视传播职业学院、湖南艺术职业学院、黑龙江艺术职业学院、浙江艺术职业学院、山东文化艺术职业学院、湖南大众传媒职业技术学院、四川文化传媒职业学院、洛阳科技职业学院、洛阳职业技术学院、濮阳职业技术学院、郑州城市职业学院、乌鲁木齐职业大学、兰州职业技术学院、襄阳职业技术学院、贵州工业职业技术学院、贵州交通职业技术学院、贵州食品工程职业学院、贵州开放大学（贵州职业技术学院）、贵州文化旅游职业学院、江西交通职业技术学院、江西工商职业技术学院、云南交通职业技术学院、云南外事外语职业学院、金肯职业技术学院、九州职业技术学院、扬州市职业大学、潍坊职业学院、湄洲湾职业技术学院、阿拉善职业技术学院、锡林郭勒职业学院、南充电影工业职业学院、四川城市职业学院、广州城建职业学院、武汉城市学院、武汉外语外事职业学院、武汉文理学院、开封文化艺术职业学院、河南测绘职业学院、河南机电职业学院、浙江越秀外国语学院、浙江金华科贸职业技术学院、九江科技职业大学、景德镇艺术职业

大学、广东以色列理工学院、厦门大学马来西亚分校、沈阳城市学院、檀国大学、
韩国世宗大学。

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

