

大学生文创动漫嘉年华组委会

2023 年秦创原·第六届大学生文创动漫嘉年华 文化创新创意大赛作品征集公告

第六届大学生文创动漫嘉年华文化创新创意大赛，将首先聚焦秦创原创新驱动孵化平台建设，促进成果就地转化，培育壮大创新主体，赋能经济高质量发展。

通过秦创原数字科技赋能，增添大赛全新赛道，更新赛事模式，令整体赛事创新能力显著增强，城市创新效能和赋能产业发展实现突破和提升。

以紧密联络各大高校，推动文化、创意、数字、IP、成果转化，促进多方共同发展为己任，提供孵化平台、成果转化落地服务、知识产权服务等。结合秦创原政策支持，力争为大学生、高校、创新型企业，提供无断点、无盲点的全方位服务模式。

一、大赛时间

作品征集：2023 年 6 月-10 月 20 日

作品评审：2023 年 10 月 31 日

大赛颁奖：2023 年 11 月（待定）

二、组织机构

主办单位：西安市碑林区人民政府

承办单位：碑林区发展和改革委员会、碑林区科学技术局、碑林科技

产业管理办公室

协办单位：陕西省中小企业服务中心、陕西省博物馆协会文化产业专业委员会、秦始皇帝陵博物院、西安博物院、西安碑林博物馆、娱跃文化、长安十二时辰主题街区、星光德必易园、鲨鱼引擎（西安）网络科技有限公司

执行单位：陕西动漫产业平台管理中心有限责任公司

三、参赛内容

（一）奖项设置

1. 文创产品类

本次文创产品类的创作主题为“时间的印记”，体现了长安十二时辰作为古代时间计量体系的重要性，同时也强调了时间对于文化传承的重要作用。参赛者以影视 IP《长安十二时辰》的内容元素及其衍生项目长安十二时辰主题街区为创作素材，通过文创设计，将时间的印记融入作品中，展现长安古都的文化魅力、历史底蕴及地域特色，在体现现代文化创意产业对于传统文化传承与创新的同时兼具有艺术性、创新性和实用性。

a. 投稿要求：

（1）参赛作品应为原创作品，未被公开发表或在其他比赛中获奖。

（2）参赛作品应符合国家相关法律法规，不得含有任何反动、暴力、色情等违反社会公德的内容。

（3）参赛作品形式不限，可以是手绘设计稿、平面设计图、立体造型设计等多种形式，但须为高清晰度的图片、视频或设计文件。

（4）参赛者以经版权方授权、通过赛事组委会提供的影视 IP《长安十

二时辰》内容元素及长安十二时辰主题街区相关元素（详情见附件）进行文创产品设计，类目建议但不限于：杯子、冰箱贴、帆布袋、抱枕、笔记本礼盒、日历、毛绒玩偶、手机壳、潮玩盲盒等，产出方案以兼具美观度和一定实用性为佳，符合影视 IP《长安十二时辰》或长安十二时辰主题街区文化内涵及品牌调性。

（5）参赛者需提供作品说明，包括作品名称、创作思路、设计理念、设计图片（JPG 或 PNG 格式）等。

（6）每位参赛者可以提交多件作品，但每件作品只能参加一次评选。

（7）参赛期间，版权方授权并通过主办方提供的影视 IP 内容元素及长安十二时辰主题街区相关元素仅限于本次大赛的作品设计使用。参赛作者未经 IP 版权方允许不得提供给第三方或用于其他商业用途，如因此使用发生版权纠纷，其法律责任由参赛作者本人承担。

b. 相关权益：

参赛者如有实地采风需要，指导老师可与组委会人员联系，每次以不多于 30 人为一组，进入长安十二时辰主题街区，街区将指派专人为参赛者讲解相关历史背景及创作元素。

组委会人员：范岳、王宇

联系方式：029-82682537

2. 国货精品设计类

以大赛组委会指定的自然资源和人文资源背景，将有辨识度、简洁、符号性强的 IP 及产品品类提供给参赛者，参赛者以真实企业产品进行“命题设计”（具体命题内容，组委会另行通知），作品需同时适用于线下产品和电商产品。

用品组：包含但不限于纺织、服装、日用品、文化体育用品及器材、

矿产品、建材及化工产品、机械设备、五金交电及电子产品等；

食品组：包含但不限于谷薯类、蔬菜水果类、动物性食物、大豆及其制品、纯能量食物等产品；

饮品组：包含但不限于果蔬汁饮料、包装饮用水、茶饮料、咖啡饮料、固体饮料、风味饮料等产品；

一县一品农副产品组：“一县一品”是指每个县（区）根据本地资源、历史文化和产业特色，选取一种或多种代表性的产品作为该县（区）的特色产品，以此进行品牌推广和经济发展。这些产品可以是传统手工艺品、特色农产品、文化创意产品等，旨在通过打造特色产品品牌，吸引更多消费者和游客，促进当地经济发展和文化传承；

文创组：与动漫文化相关，以动漫角色、故事情节或者文化元素为主题，通过创意和设计表现出独特的艺术风格，具有较高的市场价值和文化内涵。包含但不限于玩具、手办等。

a. 投稿要求：

（1）所投作品强调原创和设计痕迹体现以及设计变量应用、创意设计思维的应用，强调作品的完整性、诠释的语言、意境与实际实操和个性表现等；

（2）创作形式不限，创作手法、风格不限，包含但不限于二维、三维，参赛者可自由发挥。

（3）作品提交需同时附上作品创作思路或设计说明简述，还可同时提供作品多角度的效果图示。

（4）参赛作品文件提交要求：

①分辨率：350dpi，②图片尺寸：297mm*420mm，③存储模式：CMYK，

④作品存储格式：JPG

如作品获奖，则需要另行提供作品源文件，需呈现更多效果，如动画效果或视频等，请自行存储为能够完整呈现作品的模式即可(包括但不限于 GIF 格式)。

b. 参赛须知：

(1) 参赛作者在提交作品前请确保已经阅读并且愿意遵守相关比赛规则，任何违反比赛规则的作品，主办方有权取消其参赛资格。

(2) 参赛作者提交的参赛作品均须未被商用或授权他人使用，必须为参赛作者原创，不得抄袭、盗用他人作品，且版权未移交他人（如作品中含有素材元素<非原创部分>，参赛作者需拥有该素材版权的使用授权许可）。若在比赛或商业应用过程中发生版权纠纷，其法律责任由参赛作者本人承担。

(3) 本次赛事高度重视作品原创性，作品需保证完成性并符合国家相关法律法规，无剽窃行为，无在先使用行为。作品不得侵犯第三方著作权、专利权、商业权、商业秘密权等任何合法权益。

(4) 参赛期间，主办方提供的 IP 仅限于本次大赛的作品设计使用。如参赛作者未经 IP 方允许作为其他商业用途使用发生版权纠纷，其法律责任由参赛作者本人承担。

(5) 参赛期间，评委及主办方会对作品的原创性逐一识别及排查，有权对违反原创规则的作品进行删除、取消参赛资格及取消已获奖项等措施，参赛作者需接受并尊重评委及主办方针对原创性的判定结果。

(6) 参赛期间，参赛作者不得将参赛作品转让或授权给任何第三方，不得用参赛作品参与本赛事相同或类似的其他活动。

(7) 如多人合作，需征得所有合作作者同意并标明所有合作作者姓名，同一用户名可上传多组不同参赛作品，评选结果以作品为单位，即同一名用户可获得多个奖项。

(8) 为保证本次赛事活动的公平公正，参赛作品不得添加任何与本次大赛无关的第三方 LOGO。

(9) 请参赛作者仔细阅读参赛须知，并认真对待赛事及主办方品牌，不得发表违法、恶搞、冒名、过于潦草等不符合参赛要求的"占位"作品。

(10) 需明确创作内容不可涉及的范围：不得出现国旗、国歌、国徽、军旗、军歌、军徽等国家性质的相关文案及画面元素；不得损害国家的尊严或者利益、泄露国家秘密；不得妨碍社会安定、损害社会公共利益；不得危害人身、财产安全、泄露个人隐私；不得妨碍社会公共秩序或者违背社会良好风尚；不得含有淫秽、色情、赌博、迷信、恐怖、暴力的内容；不得含有民族、种族、宗教、性别歧视等内容；不得损害未成年人和残疾人的身心健康；不得妨碍环境、自然资源或者文化遗产保护；不得侵犯第三方权益；不得出现法律、行政法规规定禁止的其他情形。

3. 动画设计类

大赛鼓励原创，打造精品；引导广大学生关心和参与动漫创作，促进学生创意能力和动漫制作技术的提高，培育动漫人才。包括二维动画、三维动画、游戏动画等动画作品。

投稿要求：

(1) 作品内容：作品可以是任何类型的动画，但必须是参赛者自己的原创作品，未曾在任何媒体上公开发表过。作品内容应该具有一定的艺术价值和观赏性，能够吸引观众的注意力。

(2) 作品格式：参赛者需要提交作品的视频文件，文件格式可以是MP4、MOV等常见格式，分辨率建议不低于720p。

(3) 作品时长：作品时长不超过15分钟，建议在5-10分钟之间，过长的作品可能会影响评审的效率。

(4) 作品质量：作品的画面质量、音效、动画流畅度等方面应该达到一定的水平，不应该有明显的失误、卡顿或其他技术问题。

(5) 作品风格：作品的风格可以是手绘动画、数字动画或者混合媒体动画，但应该符合比赛主题和评审标准。

(6) 作品版权：参赛者应该保证作品的版权归属，未侵犯他人的知识产权，否则将被取消参赛资格。

(7) 作品提交：参赛者需要在规定的截止日期前将作品及相关材料提交给组委会，具体提交方式和材料要求将在比赛规则中明确说明。

4. 多媒体数字类

以动漫、影视短剧短片、数字游戏互动娱乐、数字景区建模等多样化数字产品为中心的创意作品。包括但不限于：AR、VR场景应用；数字展览、数字游戏、数字影视、数字教育、沉浸式数字化体验、全息互动投影、3D立体设计等。

5. 创业项目类

发掘一批符合产业发展、有市场发展趋势、有市场开发潜力和产业价值，易于开发生产，设计概念新颖，内容具有原创性，整体设计出众，制作优良，风格突出的动画、漫画、游戏、文创及新媒体等创意、创作中的项目。

投稿要求：

(1) 目前仅接待大学生创业团队及个人（含在校大学生和毕业2年内大学生），尚未注册公司的创业团队及个人以项目名义报名参赛，不接待已注册公司的创业团队报名参赛。

(2) 参赛项目为科技与文化融合、文化创意设计、衍生品开发、新媒体、VR电竞等创新项目，参赛项目以已实施或即将实施的文创类创业项目为主；

(3) 参赛团队及个人须社会信誉良好，无不良记录。

6. 短视频创作类

以当代大学生风貌、校园生活、校园内流行热点、高校毕业季、创新思维等为主题，创作的内容积极健康，具有较强吸引力的短视频作品。

a. 投稿要求

(1) 作品内容：各参赛人员（团体）结合活动主题确定各自的短视频主题，并通过剧本创作、出镜演绎、实景拍摄、后期制作等完整的原创流程加以诠释。

(2) 作品格式：MP4（推荐）、WMV、MOV、AVI、FLV、MPEG均可；分辨率不得小于1080P（如用手机拍摄请调至最高分辨率，推荐使用竖屏16:9或横屏9:16）；作品输出码率不得低于1M，保证播放器全屏模式播放清晰。

(3) 作品时长：视频时间不超过2分钟；拍摄工具自选（尽量以清晰度高的设备为主）。

(4) 作品版权：参赛作品应具有独创精神，必须由参赛者本人/团队原创，参赛者应确认拥有作品的著作权，严禁剽窃、抄袭；参赛作品一律不得加水印；以往获奖作品不得参加此次比赛。

注：投稿作品为故事类剧情类短视频，非校园记录片或宣传片题材。

b. 评选方式

评选分为海选、复赛、培训指导、决赛展播四个阶段。

海选：参赛人员（团体）投递短视频作品（作品需为校园学习/生活大背景下，高中或高校均可，具体题材及方向不限，可自由发挥）。

由评审组对所有投递作品进行初步审核及筛选，选出 50 个优秀作品进入复赛。

复赛：本阶段评审组会设置具体的背景、方向、题材，并提高甄选标准。参赛人员（团队）需要在命题及时限范围内完成 2 条短视频创作并进行提交。

由评审组对所有投递作品进行审核及筛选，选出 20 组优秀作品进入决赛。

培训指导：评审组协调及组织指导团队对进入决赛的短视频创作人员（团队）进行线上/线下关于短视频创作的全链路指导（根据具体情况及客观条件选择指导方式）。同时公布统一的决赛命题。

决赛展播：进入决赛的参赛人员（团队）需在命题及时限范围内完成 3 条短视频创作并按期提交，评审组在每组作品中筛选 1 条入围展播名单。

决赛以展播评比的形式进行，短视频创作个人（团队）如期抵达展播会场，按照入围展播名单进行作品展播，并对作品的创作灵感、过程、制作团队进行简单宣讲。

评审组在展播现场进行打分，并评比出本次赛事名次，同时进行颁奖。

c. 相关权益：

一等奖：签约成为鲨鱼引擎直签个人/团队，重点培养、评估属性、分

配赛道，成立专项矩阵项目组，制定 IP 孵化方案，打造 KOC、KOL；

二等奖：成为鲨鱼引擎外签个人/团队，内容扶持，并提供鲨鱼引擎或其他新媒体兄弟公司（本地和外地均可）实习和就业机会；

三等奖：指导团队 1 对 1 培训指导课程，提供本地或外地新媒体公司实习和就业机会。

d. 作品提交：

(1) 参赛者需将作品及说明发送至指定邮箱：sharkcontest@163.com

(2) 参赛者需在邮件主题中注明“秦创原·第六届大学生文创动漫嘉年华文化创新创意大赛短视频创作类作品”，邮件正文需包含团队成员名单，成员分别所就读的学校、院系专业以及当前学年、联系方式等信息，同时可对作品灵感、思路以及创作过程等作品说明进行简单陈述。

(3) 各阶段作品提交时间

①海选阶段

发布征集日起至 2023 年 10 月 10 日

②复赛阶段

复赛命题公布：2023 年 10 月 13 日

复赛作品提交：2023 年 10 月 13 日--11 月 12 日

③培训指导阶段

2023 年 11 月 20 日--11 月 30 日

④决赛展播及颁奖

决赛命题公布：2023 年 11 月 17 日

决赛作品提交：2023 年 11 月 17 日--12 月 10 日

2023 年 12 月 11 日--2023 年 12 月 31 日期间择日举办展播颁奖

(二) 奖金设置

奖项		名额	奖金
文创产品类	一等奖	1	5000 元
	二等奖	3	3000 元
	三等奖	5	1000 元
国货精品设计类	最佳	5	5000 元
	优秀	10	2000 元
动画设计类	金奖	1	3000 元
	银奖	1	2000 元
	铜奖	1	1000 元
多媒体数字类	金奖	1	3000 元
	银奖	1	2000 元
	铜奖	1	1000 元
创业项目类	金奖	1	3000 元
	银奖	1	2000 元
	铜奖	1	1000 元
短视频创作类	一等奖	1	5000 元
	二等奖	2	2000 元
	三等奖	3	1000 元

备注：以上所有奖项奖金均为税前，获奖者需自行支付奖金税金。

四、作品提交

作品提交采用官网提交和邮箱提交的方式(详见比赛官网)，参赛者可登录比赛官网(www.daqinip.com)下载参赛表格，并依规定提交相关数据，组委会进行审核。参赛作品中不能含有任何个人信息，平面设计类的作品需统一规范的提交，实物作品需邮寄或自送至大赛组委会办公室。邮寄地址：西安市碑林区火炬路7号，电话：029-82682537。

1. 网站提交：参赛团队或个人可登陆参赛官方网址：www.daqinip.com，按要求提交相关资料。

2. 邮箱提交：参赛团队、个人可将参赛作品或项目计划书以电子档发送指定邮箱：daqinip@163.com 或 sharkcontest@163.com（短视频创作类）

咨询电话：029-89323290

联系人：祁正东 18629308311 范岳 18092736285

五、获奖作品成果转化及产权说明

依据国家有关法律法规，凡主动提交作品者，均表示其已经对所提交的作品知识产权问题作如下不可撤销之声明，对自行提交的作品享有知识产权。获奖作品大赛组委会及/或版权方享有成果优先商品化转化权，所得利润与作者分享（具体由相关方另行签署协议确定）。获奖实物作品将无偿提供给大赛组委会进行优秀作品巡展，并享有优先转化权。

1. 参评者应拥有作品独立、完整的知识产权，未侵犯任何第三人的合法权益，如有任何法律纠纷，由参评者承担；作品作者应保证享有该作品的知识产权或其他相关权利，因此引起的一切纠纷由作者承担，与主办方、承办方无关。

2. 参评者享有参评作品的全部知识产权（但不得影响、侵犯版权方就

提供 IP 元素内容所享有的著作权及其他权益），活动主办方对参评作品享有展览权、发行权、信息网络传播权、汇编权等权利。凡参评的实物作品原件在作品展览展示结束后，愿意留给组委会做长期展览使用的，将在展厅长期标明作品出处展出，需要取回作品原件的请在巡展结束后 30 天内与工作人员接洽取得，逾期且无任何信息沟通者均视为自愿放弃收回作品。凡通过本次大赛参评作品，组委会有权对作品提供优先版权登记服务，并为参评作品提供独家数字化发行服务；同时参评作品应按照大赛规则执行。

3. 参评者提交的作品在公开展览过程中可能发生设计元素、图案、版式等自主知识产权被侵犯并对作者造成损失的，活动组委会将协助创作者进行维权。

4. 参评作品中如使用他人肖像或者照片元素，必须注明来源，并取得其书面认可，组委会只负责考察作品本身质量，作品内容所涉及的版权问题由作者本人负责。

