# 附件1

**1 计算机音乐创作类参赛作品参赛时，按普通组与专业组分别进行。**

同时符合以下三个条件的作者，其参赛作品划归计算机音乐创作类专业组。

（1）在以专业音乐学院、艺术学院与类似院校（诸如武汉音乐学院、南京艺术学院、中国传媒大学）、师范大学或普通本科院校的音乐专业或艺术系科就读。

（2）所在专业是电子音乐制作或作曲、录音艺术等类似专业，诸如：电子音乐制作、电子音乐作曲、音乐制作、作曲、音乐录音、新媒体（流媒体）音乐，以及其它名称但实质是相似的专业。

（3）在校期间，接受过以计算机硬、软件为背景（工具）的音乐创作、录音艺术课程的正规教育。

其它不同时具备以上三个条件的作者，其参赛作品均划归为普通组。

**2 大赛数媒类与计算机音乐创作类作品的主题。**

2021年（第14届）中国大学生计算机设计大赛数媒类与计算机音乐创作类作品的主题为“2022年北京-张家口冬季奥林匹克运动会与冰雪运动”。

不忘本来，吸收外来，面向未来。大赛在每年设置作品主题时，将继续体现1911年前中华优秀传统文化元素。2021年大赛主题对应的中华优秀传统文化元素为“中国古代体育运动”。

大赛主题的核心是围绕北京冰雪冬奥、冬季体育运动，以及与古代体育运动相关的中华优秀传统文化元素。

具体地，2021年大赛数媒类与计算机音乐创作类的作品内容主题包括：

（1）2022年北京-张家口冬季奥林匹克运动会。

（2）冰雪运动。

（3）冬季体育运动。

（4）中国古代体育运动。例如：运动项目包括：蹴鞠（类似于现代足球）、角力（类似于现代摔跤）、捶丸（类似于现代曲棍球）、马球、射箭、五禽戏、武术等；古代体育运动相关元素包括：诗词、建筑、服饰、人物等。

**3 计算机音乐创作普通组**

包括以下小类：

（1）原创音乐类（纯音乐类，包含MIDI类作品、音频结合MIDI类作品）。

（2）原创歌曲类（曲、编曲需原创，歌词至少拥有使用权。编曲部分至少有计算机MIDI制作或音频制作方式，不允许全录音作品）。

（3）视频音乐类（音视频融合多媒体作品或视频配乐作品，视频部分鼓励原创。如非原创，需获得授权使用。音乐部分需原创）。

（4）交互音乐与声音装置类（作品必须是以计算机编程为主要技术手段的交互音乐，或交互声音装置。提交文件包括能够反应作品整体艺术形态的、完整的音乐会现场演出或展演视频、工程文件、效果图、设计说明等相关文件）。

（5）音乐混音类（根据提供的分轨文件，使用计算机平台及软件混音）。

说明：

（1）本大类的参赛作品应以2022年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

（2）计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。普通组与专业组的划分，参见“一、大赛说明”中第3点所述。属于普通组的作品只能参加普通组竞赛，不得参加专业组竞赛。

（3）本大类每队参赛人数为1-3人，指导教师不多于2人。

（4）每位作者在本大类中只能提交1件作品，无论作者排名如何。

（5）每位指导教师，在本大类国赛中不能指导多于4件作品，每小类不能指导多于2件作品，无论指导教师的排名如何。

（6）每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过10分钟。

（7）每校参加计算机音乐创作直报赛区每小类的数量不限。本大类（组）每校最终入围国赛的作品总数不多于4件。

（8）为更有利于参赛作品的创作，本届大赛暂时取消往届大赛中“编曲类”计算机音乐作品小类，新增“交互音乐与声音装置类”小类。

**4 计算机音乐创作专业组**

包括以下小类：

（1）原创音乐类（纯音乐类，包含MIDI类作品、音频结合MIDI类作品）。

（2）原创歌曲类（曲、编曲需原创，歌词至少拥有使用权。编曲部分至少有计算机MIDI制作或音频制作方式，不允许全录音作品）。

（3）视频音乐类（音视频融合多媒体作品或视频配乐作品，视频部分鼓励原创，如非原创，需获得授权使用。音乐部分需原创）。

（4）交互音乐与声音装置类（作品必须是以计算机编程为主要技术手段的交互音乐，或交互声音装置。提交文件包括能够反应作品整体艺术形态的、完整的音乐会现场演出或展演视频、工程文件、效果图、设计说明等相关文件）。

（5）音乐混音类（根据提供的分轨文件，使用计算机平台及软件混音）。

说明：

（1）本大类的参赛作品应以2022年北京-张家口冬奥会、冰雪运动、冬季体育运动和中华古代体育运动相关元素为主题进行创作，以弘扬奥林匹克精神，普及冬奥会运动项目、奥运文化和知识。

（2）计算机音乐创作类作品分普通组与专业组进行竞赛。普通组与专业组的划分，参见“一、大赛说明”中第3点所述。

（3）参赛作品有多名作者的，如有任何一名作者符合专业组条件的，则该作品应参加专业组的竞赛。属于专业组的作品只能参加专业组竞赛，不得参加普通组竞赛。

（4）本大类每队参赛人数为1-3人，指导教师不多于2人。

（5）每位作者在本大类中只能提交1件作品，无论作者排名如何。

（6）每位指导教师，在本大类国赛中不能指导多于4件作品，每小类不能指导多于2件作品，无论指导教师的排名如何。

（7）每件作品答辩时（含视频答辩），作者的作品介绍时长应不超过10分钟。

（8）每校参加计算机音乐创作直报赛区每小类的数量不限。本大类（组）每校最终入围决赛作品总数不多于4件。

（9）为更有利于参赛作品的创作，本届大赛暂时取消往届大赛中“编曲类”计算机音乐作品小类，新增“交互音乐与声音装置类”小类。

**5 参赛作品相关要求**

1．所有类别（组）、所有小类的每一件参赛作品，均必须是作者为本届大赛（2020.7.1-2021.6.30）完成的原创作品（省级直报赛区选拔赛作品的截止日期以官网公布的为准），作品完成者与参赛作者必须一致。与已发表、展出、获奖的作品雷同或相似的作品（包括作者前期的作品），均不得参赛。

2．无论何时，参赛作品一经发现涉嫌重复参赛、剽窃、抄袭等违规行为，大赛组委会有权取消该作品的参赛资格。若已获奖，则取消该奖项。同时将在大赛官网上公布违规作品的作品编号、作品名称、作者与指导教师姓名、相关人员所在学校校名，以及所在省（自治区、直辖市）名。

3．每校参加省级赛作品的数量，由各省级赛（包括省市赛、跨省区域赛和省级直报赛区的选拔赛）组委会自行规定。

4．各省级赛（包括省市赛、跨省区域赛和省级直报赛区的选拔赛）获奖作品，需根据比例按排名上推入围国赛。最终可参与国赛现场决赛的参赛队，将根据新型冠状病毒肺炎疫情防控政策的要求和承办单位的承办能力，按照省级赛上推排名的先后顺序决定。

**6 计算机音乐创作类国赛决赛内容、学校、地点与时间**

 计算机音乐创作（普通组）/计算机音乐创作专业组,

 承办：杭州电子科技大学 / 浙江音乐学院

 地点：浙江省绍兴市上虞e游小镇 时间：8.23-8.27