

第五届全国青年大学生数字国防教育创新创意大赛

贵州赛区暨贵州首届国防教育创新创意大赛方案

为深入贯彻中共中央、国务院、中央军委印发的《关于加强和改进新时代全民国防教育工作的意见》精神，全面推进青少年国防教育高质量发展，由中国信息协会主办的“第五届全国青年大学生数字国防教育创新创意大赛”已正式启动。本届大赛立足数字时代背景，以“创新引领未来，共筑国防之盾”为主题，旨在通过数字化技术手段推动国防教育模式创新，激发青年和高校学子投身国防科技事业的热情。

大赛紧扣“数字国防教育”核心命题，设置多维度竞赛赛道，鼓励参赛者运用大数据、人工智能、虚拟现实等现代信息技术，围绕国防教育内容数字化、传播智能化、体验沉浸化开展创新实践。

作为高校国防教育体系的重要创新载体，本次大赛构建了“以赛促学、以赛促教、以赛促创”的立体化平台。既提升参赛者的技术创新能力和国防理论素养，又注重作品的社会传播价值与实践应用潜力。本届大赛的举办，标志着我国数字国防教育进入协同创新发展的新阶段。大赛将有效推动国防教育数字化转型，培养青年兼具家国情怀与创新能力的复合型人才，为筑牢国家安

全防线、建设世界科技强国注入青春动能。

为激发贵州青年充分展露聪明才智和创新精神，经大赛主办单位批准，本次大赛特设贵州赛区，即时启动第五届全国青年大学生数字国防教育创新创意大赛贵州赛区暨贵州首届数字国防教育创新创意大赛。

一、大赛目标

本届贵州赛区以“创新引领未来，共筑国防之盾”为主题，鼓励参赛者运用现代信息技术和数字化手段，突出贵州元素，通过多样化的艺术形式展示国防文化的丰富内涵。参赛作品将涵盖平面设计、新媒体、数字艺术等多种形式，充分展示数字技术在国防教育中的创新应用。

二、组织机构

大赛主办单位：中国信息协会

贵州主办单位：中国信息协会经济和国防协调发展专业委员会、中国退役军人就业创业服务促进会绿色创业委员会

大赛支持单位：北京航空航天大学、中北大学

指导单位：贵州省国防动员办公室、贵州省退役军人事务厅、贵州省国防工业工会

承办单位：

冠名单位：

贵州合作单位：贵州风行喀斯特传播文化有限公司

评审委员会：由各相关单位权威人士组成

三、参赛事项

1、参赛人群：各界青年、大学生（专科、本科、硕士、博士）、高校教师、专业设计师、艺术爱好者均可报名参赛。

2、团队构成：各高校学生可自由组队，每个参赛团队成员不超过 4 名学生，每支参赛队须设 1-2 名指导教师，负责参赛队伍的指导、管理等工作。

3、参赛注册：参赛者需扫描贵州赛区大赛统一二维码进行报名。



四、核心赛道介绍

(一) 机器人创新设计赛道

1、赛道目标：鼓励参赛者从创意角度出发，设计具有创新性的机器人概念，重点突出其在国防场景中的独特应用和创意解决方案。

2、参赛作品要求

(1) 创意概念描述：以文字形式详细描述机器人的创意概念，包括其名称、设计理念、灵感来源等。

(2) 应用场景故事：编写一个简短的故事或场景描述，展示机器人在国防任务中的具体应用，突出其创意点和独特价值。

(3) 功能创意清单：列出机器人具备的创新功能，如特殊传感器、独特交互方式、新颖的任务执行方式等，重点强调创意而非技术实现。

(4) 视觉呈现：提交机器人的外观设计草图或简单的 3D 模型渲染图，展示其外观和结构特点，鼓励使用手绘或简单绘图工具完成。

(5) 创意演示视频（可选）：鼓励参赛者制作一个简短的演示视频，通过动画、特效或简单的实物演示，展示机器人的创意功能和使用场景。

（二）AI 军事应用赛道

1、赛道目标：鼓励参赛者探索 AI 技术在未来战场设计及创新应用场景，重点突出创意解决方案，而非技术深度。

2、参赛作品要求

方向一：面向未来战场作战仿真设计

描述：基于公开作战仿真或兵棋推演软件，进行面向未来的作战想定设计，内容主要包括创意思路、作战任务、场景、装备设计，作战行动计划制定，同时进行一个可行性分析；或对未来作战理论进行挖掘、对现有作战评估方法进行改进升级 方向二：基于 AI 的未来战场作战演示视频设计。

描述：利用公开 AI 工具，针对未来战场作战设想，构思相关作战流程创意，生成相关演示动画并确保一定的合理性。不限制空间时间，充分展开对未来战场的想象 。

方向三：AIGC—未来战场新式作战装备三维建模设计描述：利用公开 AI 工具以及各种三维建模软件，针对未来战场新式作战装备，构思相关作战装备创意，进行可行性分析，生成装备三维建模并确保合理性。

（三）无人装备应用与设计赛道

1、赛道目标：鼓励参赛者从创意角度出发，设计具有创新性的无人装备概念，重点突出其在国防场景中的独特应用和创意

解决方案。

2、参赛作品要求

创意概念描述：以文字形式详细描述无人装备的创意概念，包括其名称、设计理念、灵感来源等。

应用场景故事：编写一个简短的故事或场景描述，展示无人装备在军事任务中的具体应用，突出其创意点和独特价值。

功能创意清单：列出无人装备具备的创新功能，如独特的飞行模式、新颖的任务载荷、智能交互方式等，重点强调创意而非技术实现。

视觉呈现：提交无人装备的外观设计草图或简单的 3D 模型渲染图，展示其外观和结构特点，鼓励使用手绘或简单绘图工具完成。

创意演示视频（可选）：鼓励参赛者制作一个简短的演示视频，通过动画特效或简单的实物演示，展示无人装备的创意功能和使用场景。

（四）国防视觉传达赛道

1、赛道目标：鼓励参赛者通过视觉艺术的形式，以创新和艺术性的方式传达国防主题，增强公众对国防的关注和理解。

2、参赛作品要求

创意概念描述：以文字形式详细描述作品的创意概念，包括

设计理念、灵感来源和传达的核心信息。

视觉呈现：提交电子版的视觉传达作品，形式可以是宣传海报、动态海报、军事 IP 形象设计、战场数据可视化等。作品应注重色彩搭配、构图创意和视觉冲击力。

应用场景描述：简要描述作品在国防教育或宣传中的应用场景突出其创新性和独特价值。

（五）智能智造设计赛道

1、赛道目标：鼓励参赛者从创意角度出发，设计具有创新性的智能装备概念，重点突出其在提升装备性能和用户体验方面的独特价值。

2、参赛作品要求

创意概念描述：以文字形式详细描述装备的创意概念，包括名称、设计理念、灵感来源等。

外观设计草图：提交装备的外观设计草图或简单的 3D 模型渲染图，展示其外观和结构特点，鼓励使用手绘或简单绘图工具完成。

功能创意清单：列出装备具备的创新功能，如独特的交互方式、新颖的材料应用、功能集成等，重点强调创意而非技术实现。

应用场景描述：简要描述装备在军事或国防场景中的具体应用，突出其创新性和独特价值。

创意演示（可选）：鼓励参赛者制作一个简短的演示视频或动画，展示装备的外观和功能亮点。

（六）数字孪生与未来战场模拟赛道

1、**赛道目标：**鼓励参赛者通过数字孪生技术和基于模型的系统工程(MBSE)方法，以创新的方式模拟未来战场环境，展示其在军事领域的应用潜力。

2、参赛作品要求

创意概念描述：以文字形式详细描述数字孪生方案的创意概念，包括名称、设计理念、灵感来源等。

虚拟场景设计：提交虚拟战场或作战场景的设计草图或简单的3D模型渲染图，展示其布局和关键元素，鼓励使用手绘或简单绘图工具完成。

功能创意清单：列出方案具备的创新功能，如独特的交互方式、新颖的情报展示形式、作战场景模拟等，重点强调创意而非技术实现。

应用场景描述：简要描述方案在军事训练或作战规划中的具体应用，突出其创新性和独特价值。

MBSE建模(Model-Based Systems Engineering)：使用基于模型的系统工程(MBSE)方法进行建模，以系统化的方式展示方案的设计和功能。使用MBSE工具（如sysML、MagicDraw）创建的

模型文件，展示系统的详细设计。

演示视频（可选）：鼓励参赛者制作一个简短的演示视频，展示虚拟场景和功能的运行效果，视频长度不超过 5 分钟。

（七）国防文化创意设计赛道

1、**赛道目标：**鼓励参赛者通过文化创意产品，以创新和艺术性的方式表达对国防的热爱，增强公众对国防文化的认同感。

2、参赛作品要求

创意概念描述：以文字形式详细描述作品的创意概念，包括设计理念、灵感来源和传达的核心情感。

设计草图或效果图：提交文创产品的设计草图或效果图，形式可以是徽章、明信片、T 恤图案、军事主题玩具等，注重创意和文化元素的融合。

文化元素融合：描述作品中融入的国防文化元素，如历史事件、军事符号、英雄人物等，突出其文化内涵。

（八）国防叙事艺术赛道

1、**赛道目标：**鼓励参赛者通过叙事艺术的形式，以创新和艺术性的方式讲述国防故事，传承国防精神，增强公众对国防的认同感。

2、参赛作品要求

创意概念描述：以文字形式详细描述作品的创意概念，包括

故事主题、灵感来源和传达的核心情感。

叙事作品：提交电子版的叙事艺术作品，形式可以是短视频、漫画、插画绘本、书法、数字音乐等，注重叙事手法和艺术风格的创新。

情感表达：描述作品中如何通过情感表达增强观众对国防故事的共鸣，突出其艺术性和感染力。

五、评审标准

大赛的评审标准严格按照下表标准执行：

维度	科技类权重	艺术类权重	说明
国防价值	30%	20%	军事需求契合度评估
创新高度	25%	25%	技术突破性/艺术原创性
完成质量	20%	30%	系统稳定性/视觉完成度
融合深度	15%	15%	跨学科协同创新水平
应用潜力	10%	10%	军地转化或大众传播价值

评审流程：

(1) 初评：由贵州赛区评委委员会对所有参赛作品进行初步评审，筛选出进入复评的作品。

(2) 复评：评审委员会对进入复评的作品进入复评，根据评审标准进行打分，确定贵州赛区各奖项归属，并选拔优秀作品推举参加全国总决赛。

参赛作品创作要求：

(1) 所有参赛作品必须为原创，不得抄袭或侵犯他人知识产权。

(2) 参赛作品应符合国家法律法规和社会主义核心价值观的要求。

(3) 参赛作品借助 AI 创作的，应注明创作过程，在哪些环节使用了 AI 技术。

(4) 大赛组委会有权对参赛作品进行展示、宣传和推广，参赛者需同意并授权。

六、奖项设置

1. 作品奖项：

八个项目各设全国一、二、三等奖，设贵州赛区八个项目各一、二、三等奖及优秀奖若干，颁发相应奖品及荣誉证书。

2. 组织奖：

设省级一、二、三等奖、优秀奖、优秀指导教师奖、国防创新企业合作奖等。

对指导学生获得赛区项目中各一、二、三等奖的指导老师颁发优秀指导教师荣誉证书。

对积极组织参赛且参赛作品数量多、质量高的高校或单位颁发优秀组织奖。

七、赛事时间

贵州赛区赛事时间将于 2025 年 10 月 25 日-28 日前评审结束，于 2025 年 10 月 30 日将获奖名单送至北京参加全国评审。

八、公示

本着公平、公正、公开的原则，大赛实行获奖作品公示和举报制度。获奖作品公示范围和时间：在中国数字国防教育学习平台（官网）上公示获得大赛全国总决赛奖项的作品，公示期为 7 天。本届赛事为公益性，不收取任何参赛费用，加强赛事管理，并接受社会各界监督。

九、获奖权益

1、政策激励：获奖项目将入选由中国信息协会经济与国防协调发展专业委员会组织编制的优秀典型案例合集，推荐所在单位申报中国信息协会相关科技奖项。

2、宣传展示：对获奖项目在大赛媒体渠道进行展览展示宣

传报道和服务推介。

3、项目扶持：大赛组委会将为其提供政府投资基金、产业投资基金、央企投资机构、创业投资机构、银行等投融资机构对接渠道，与政府机构、军工单位、科研机构等进行交流合作，促进成果的推广应用。

4、人才支持：大赛组委会将为获奖人员推荐政府机构、军工单位、科研机构等单位的相关人才招引项目。

十、联系方式

1. 联系电话：085185666620 15329200997（杨女士）
2. 官方网站：<http://www.mcia.org.cn/>

第五届全国青年大学生数字国防教育创新创意大赛

