# 2022 山东省高新视频创新大赛高校组参赛通知

为促进政产学研有机融合，培养大学生的创新精神，发掘学生的创新潜力，提高大学生的创业能力，培养出更多符合社会发展需要的创新型人才，有效服务大学生就业创业，省广电局、省教育厅、省科技厅、省工信厅联合举办 2022 山东省高新视频创新大赛，为鼓励山东省高校学生积极参与本次大赛，特制定山东省高新视频创新大赛高校组参赛方案如下：

一、竞赛主题

本次大赛以“引领新视界 共享新生活”为主题，通过大赛搭建优质平台，选拔优秀创新创业项目、促进大学生就业创业，引导更多高新视频领域优质人才进行应用创新，引导广大师生为全省数字经济走在前、开新局做出更大贡献。

二、参赛对象

全省各高等学校本、专科（高职）在校学生。参赛者可 以是个人或团队，提倡团队协作参赛。每个申报项目的主要完成单位不超过 5 个，主要完成人不超过 10 个。每个参赛作品的创作团队中，学生人数不超过 8 人，指导教师人数不超过 2 人。

三、赛道方向

结合在校大学生设备技术条件，大赛专门针对高校学生设置创新创意类和专业类两个方向。决赛选手需在现场公开通过PPT 演示、图片、视频、实物展示等形式演示参赛作品， 并从项目的背景和意义、建设内容及技术路线、创新点以及商业模式等方面进行讲解、现场答辩，评审委员会根据评审原则现场评审。

（一）创新创意方向

参赛作品形式可为：视频（手机或专业设备拍摄和制作的视频）、创意方案（创新性或创意类视频内容、视频形式的图片和文字性描述）、概念描述（高新视频应用场景及系统的整体概念的图片和文字性描述）等。重点聚焦和突出大学生的“创新创意”能力，即：大学生基于独特的思维、新颖的构思和创造性的想法，在现有的知识、能力和技术条件前提下，设计或制作出可在广播电视、文旅、文博、文娱、 文创等新兴数字场景中进行应奖项用部署的视频创意。

（二）专业方向

专业方向主要分为５G 高新视频内容类和５G 高新视频行业创新场景应用类两大赛道，具备专业能力和设备的参赛学生和团队，可以按照大赛专业要求进行参赛，赛道设置和参数要求等详见大赛官网：（[http://first.5ghightv.com](http://first.5ghightv.com/)）。

四、作品要求

1. 参赛作品需反映全人类共同价值要求，内容积极健康， 遵守国家相关法律法规，符合国家、省有关产业政策及有关节能、环保、安全、质量等标准要求。
2. 创新创意组作品主要围绕乡村振兴、生态家园、风土人情、乡风民俗、校园文化、城市发展等内容，集中反映人文、历史、经济、社会、科技、教育等领域内的人和事。
3. 创新创意组参赛视频作品时长要求不超过５分钟，视频格式不限。专业组参赛项目效果呈现视频格式及参数要求详见大赛[官网（http://first.5ghightv.com](http://first.5ghightv.com/)）。
4. 参赛项目需自行脱密。

五、奖项设置

（一）奖项设置

创新创意方向和专业方向将分别设置一等奖 2 个、二等奖 3 个、三等奖 5 个，根据评审总成绩，从高到低排列。

（二）奖励办法

1. 对参加大赛获奖的项目，将获得深圳看到科技有限公司和开心麻花山东总部基地赞助的奖品。
2. 相关参赛人员由组委会和行业协会优先向行业头部 企业推荐就业或者合作。
3. 大赛颁奖典礼将于青岛影视博览会期间举办，将邀请参赛队伍参加青岛影视博览会高新视频行业论坛，推荐获奖作品参加青岛影视博览会科技未来单元展。
4. 具备成果转化和落地条件的获奖项目，将享受大赛各项奖励政策。

六、工作安排

大赛分为报名、评审二个阶段。

（一）报名阶段

申报推荐材料截止日期为 2022 年 10 月 30 日。请及时关注大赛官方网站http://first.5ghightv.com,赛事相关信息将在官网发布。

1. 网站报名

各高校参赛人员和团队需要先登录本次视频大赛官网

（[http://first.5ghightv.com](http://first.5ghightv.com/)），点击“立即报名”进行参赛报名登记。

1. 参赛项目电子版材料提交

报名登记成功之后，项目申报书电子版（创新创意组项目申报书见附件 1，专业组项目申报书见附件 2）、参赛作品视频以电子邮件形式发送至大赛组委会邮箱：[1140761425@qq.com](mailto:1140761425@qq.com)，电子版文件名称应标明学校名称和材料内容，如＊＊学校＊＊组＊＊赛道参赛项目申报书。

1. 参赛项目资料快递

电子版材料提交成功后，需将项目申报书一式两份、参赛作品视频 U 盘或光盘（单位+组别+赛道+作品名称）一份快递至大赛组委会。

收件人：沈老师 电话：13045029786

地址：山东省青岛市黄岛区中国广电·青岛 5G 高新视频实验园区B5 楼 703（邮编：266500）。

大赛联系人：沈老师 13045029786（综合咨询） 王老师 18153273120（综合咨询） 薛老师 13210281112（技术咨询）孙老师 17664048137（技术咨询）

（二）评审阶段

由各主办单位联合推荐 30（6\*5）名专家共同成立专家组，大赛组委会通过组织专家评审，根据评分细则打分，选出进入决赛的项目。现场评审地点为青岛西海岸新区星光岛皇冠假日酒店，时间初步定于 2022 年 11 月，具体时间根据疫情防控形势另行发布。

请各部门做好大赛的宣传推广工作，及时组织学生及团队报名参赛。

联系人：韩光玮，0531-51761657（省广电局） 代善成，0531-51793781（省教育厅）

附件 1

# 山东省高新视频创新大赛高校创新创意方向参赛项目申报书

填报说明

一、申报书用于申报高新视频创新大赛项目，由申报人员或团队填写。

二、一律用楷体小四号字填写；文字简洁，表述清晰，数据详实；提供纸质文件时，用 A4 纸打印。

三、部分栏目填写说明：

1. 项目名称：应准确、简明反映参赛内容，最多不超过 40 个汉字（包括标点符号）。
2. 申报人或申报团队名称需填写全称，不能填写简称。
3. 所填信息需真真实、有效。
4. 申报人或申报团队报送的所有申请材料不再退返，请申报人或申报团队自行备份。

项目申报表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目类别  （仅可选其中 1 类） | □视频 □创意方案 □概念描述 | | | | | |
| 项目名称 |  | | | | | |
| 项目负责人 |  | | | | | |
| 主要完成人  （不得超过 10 人） |  | 完成人 1 | 完成人 2 | 完成人 3 | 完成人 4 | 指导教师 1 |
| 姓名 |  |  |  |  |  |
| 院校 |  |  |  |  |  |
| 专业 |  |  |  |  |  |
|  | 完成人 5 | 完成人 6 | 完成人 7 | 完成人 8 | 指导教师 2 |
| 姓名 |  |  |  |  |  |
| 院校 |  |  |  |  |  |
| 专业 |  |  |  |  |  |
| 项目联系人 |  | | 联系电话 |  | 邮箱 |  |
| 项目简介  （300 字以内） |  | | | | | |
| 创新创意性  （500 字以内） |  | | | | | |

备注：其他项目相关说明材料以附件形式附后

附件 2

# 山东省高新视频创新大赛高校专业方向参赛项目申报书

填报说明

一、申报书用于申报高新视频创新大赛项目，由申报单位填写。

二、申报书由“申报表”和“申报材料正文”两部分组成。 三、一律用楷体小四号字填写；文字简洁，表述清晰，数据详

实；提供纸质文件时，用 A4 纸打印。四、部分栏目填写说明：

1. 项目名称：应准确、简明反映参赛内容，最多不超过 40 个汉字（包括标点符号）。
2. 申报单位名称需填写全称，不能填写简称。
3. 比赛类别包括：互动视频、沉浸式视频、VR 视频、云游戏、超高清视频类，仅可选其中 1 类。
4. 申报单位应在申报单位意见栏填写意见，并加盖公章。
5. 审核推荐意见栏由推荐单位填写意见，并加盖公章。其他单位可不填写此栏。

五、申报单位报送的所有申请材料不再退返，请申报、推荐单位自行备份。

申报表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目类别  （仅可选其中 1 类） | □互动视频 □沉浸式视频 □VR 视频  □云游戏 □超高清视频 | | | | | | | | | |
| 项目名称 |  | | | | | | | | | |
| 申报单位（全称） |  | | | | | | | | | |
| 主要完成单位  **（全称，排序，不得超过 5 个）** |  | | | | | | | | | |
| 主要完成人  **（排序，不得超过 10 人）** |  | 完成人 1 | | 完成人 2 | | 完成人 3 | | 完成人 4 | | 指导教师 1 |
| 姓名 |  | |  | |  | |  | |  |
| 院校 |  | |  | |  | |  | |  |
| 专业 |  | |  | |  | |  | |  |
|  | 完成人 5 | | 完成人 6 | | 完成人 7 | | 完成人 8 | | 指导教师 2 |
| 姓名 |  | |  | |  | |  | |  |
| 院校 |  | |  | |  | |  | |  |
| 专业 |  | |  | |  | |  | |  |
| 联系人 |  | | 联系电话 | |  | | 邮箱 | |  | |
| 项目简介  （300 字以内） |  | | | | | | | | | |
| 技术方案简介  （300 字以内） |  | | | | | | | | | |
| 创新性  （200 字以内） |  | | | | | | | | | |
| 应用推广情况  （200 字以内） |  | | | | | | | | | |
| 效益分析  （200 字以内） |  | | | | | | | | | |
| 申报单位意见 | 公 章年 月 日 | | | | | | | | | |
| 审核推荐意见 | 公 章年 月 日 | | | | | | | | | |

申报材料正文编制大纲

**一、项目概要**

按照通知中各类项目的要求简要描述项目，阐述项目背景、需求、技术路线、实际成效等。（500 字以内）

**二、技术方案介绍**

阐述项目的系统框架、关键技术及端到端实现方案。（1500 字以内） **三、创新性**

阐述项目在技术、业态和应用场景等方面的创新点。（800 字以内） **四、应用推广情况**

阐述该项目的技术成熟度以及在行业内外的实际应用推广情况。

（1000 字以内） **五、效益分析**

阐述项目已经产生和预期产生的经济社会效益。（1000 字以内） **附件：其他证明材料**

包括但不限于技术专利、软件著作权、奖励证书、检测报告、新闻报道等。

附件 3

# 高校创新创意方向评分标准

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **一级指标及权重** | **二级指标** | **二级权重** | **指标描述** |
| **创新性**  **（40％）** | 创意性 | 70% | 项目的新颖性，设计的独特性、创造性。 |
| 项目方案 | 30% | 项目技术深度、复杂度、先进性以及其在市场中的领先程度。 |
| **内容性**  **（30%）** | 结构完整性 | 40% | 内容完整程度，逻辑通顺，表述清晰。 |
| 内容表现力 | 30% | 画面/文字/方案等表现力突出程度，形象突出，空间感、画面感丰富程度。 |
| 主题突出性 | 30% | 有明确的主题，鲜明突出，内容与主题贴合程度。 |
| **实用性**  **（20%）** | 落地性 | 40% | 项目内容落地/呈现/拓展难度。 |
| 市场性 | 30% | 项目内容市场前景、应用领域情况。 |
| 传播性 | 30% | 项目内容落地/呈现/拓展后具有广泛传播性，宣传效果程度。 |
| **社会效益**  **（10％）** | 社会效益 | 100% | 对社会服务、文化、民生等的贡献和价值 |

附件 4

# 高校专业方向评分标准

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **一级指标及权重** | **二级指标** | **二级权重** | **指标描述** |
| **产品功能性**  **（20％）** | 创意性 | 30% | 项目的新颖性，产品设计的独特性、创造性。 |
| 项目方案 | 70% | 项目技术深度、复杂度、先进性以及其在市场中的领先程度。 |
| **实用性**  **（30%）** | 实用性 | 100% | 功能合理性、实用性以及项目应用实践情  况，主要包括：  1.项目落地情况：通过项目商用部署情  况、应用示范规模等情况综合评定，需提  供相关支持材料。  2.项目功能演示：通过参赛项目演示视频  或样品展示等方式综合评定。  3.评测情况：根据项目的第三方评估测试  报告或者项目组内部测试报告综合评定  （总决赛阶段考察）。 |
| **商业性**  **（40％）** | 市场分析和需求分析 | 40% | 1. 市场容量和趋势 2. 市场需求、接受程度分析。 3. 规模化生产可行性（原材料市场、工艺设备、人力资源等）。 |
| 竞争分析和商业模式 | 30% | 1.市场定位。   1. 现有以及潜在竞争者对标分析。 2. 替代品竞争分析。 3. 产品的获利方式、未来定位和发展规划 4. 市场开发策略、份额预期。   6.企业的融资规模、商业合同等。 |
| 产业联动效应 | 30% | 1. 产品规模化生产后对产业链的影响。 2. 对所应用的行业发展的影响。 3. 对技术发展的预期影响。 |
| **社会效益**  **（10％）** | 社会效益 | 100% | 对社会服务、文化、民生等的贡献和价值 |

。

附件 5

# 专业方向参赛作品效果呈现视频格式及参数要求

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **类别** | **场景** | **分类说明** | **效果呈现视频格式及参数要求** |
| 1 | **超高清视频** | **4K 超高清视频** | 围绕 4K 超高清视频技术参数多维化、节目制作智能化、节目制播 IP 化、视频压缩高效化、网络传输高速化等方面，提出技术创新或业务应用创新的系统，4K 超高清视频内容已在总局批准的 4K 超高清频道播出或网络视听平台上线。 | 参赛视频分辨率为 3840×2160，帧率 50fps， 量化精度不低于 10bit，色域为 BT.2020，支持 HDR  （HLG），视频编码格式为 AVS2，码率推荐为 35Mbps；音频为立体声，取样频率应 48kHz，音频量化比特率不低于 16bit。封装格式为 ts，时长不超过 5 分钟。 |
| 2 | **8K 超高清视频** | 在拍摄、制作、编转码、传输分发和呈现等端到端环节中应用 8K 超高清视频技术，并开展技术创新或业务应用创新的 8K 系统，8K 超高清视频内容已在总局批准的 8K 超高清频道播出或网络视听平台上线。 | 参赛视频分辨率为 7680×4320，帧率 50fps， 量化精度不低于 10bit，色域为 BT.2020，支持 HDR  （HLG），视频编码格式为 AVS3，码率推荐为 120Mbps；音频为立体声，取样频率 48kHz，音频量化比特率不低于 16bit。封装格式为 ts，时长不超过 5 分钟。 |
| 3 | **互动视频** | **分支剧情选择** | 通过信令封装技术、编解码技术、传输技术、互动播放引擎技术等技术，提出技术创新或业务应用创新的系统，实现用户在观看过程中可主动选择影响剧情的发展，从而在时间轴上创造不同分支的内容走向。 | 应附上视频参数说明，包括分辨率、帧率、码率以及封装格式；  同时说明片段交互场景类别、场景数量及分布情况，实现平滑交互所需的环境条件及对接平台。时长不超过 5 分钟。 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 |  | **视角切换** | 通过信令封装技术、编解码技术、传输技术、互动播放引擎技术等技术，提出技术创新或业务应用创新的系统，从而实现用户在观看过程 中可根据个人喜好，选择观看同一时间不同空 间场景的内容，从而获得更加丰富的内容信息  （如自由视角等）。 | 应附上视频参数说明，包括分辨率、帧率、码率以及封装格式；  同时说明片段交互场景类别、场景数量及分布情况，实现平滑交互所需的环境条件及对接平台。时长不超过 5 分钟。 |
| 5 | **画面互动** | 通过信令封装技术、编解码技术、传输技术、互动播放引擎技术等技术，提出技术创新或业务应用创新的系统，从而实现用户通过特定行 为（例如点击、滑动、长按等）触发视频中的 人物、场景、物品等属性信息或关联的视频内容，从而扩展内容的深度。 | 应附上视频参数说明，包括分辨率、帧率、码率以及封装格式；  同时说明片段交互场景类别、场景数量及分布情况，实现平滑交互所需的环境条件及对接平台。时长不超过 5 分钟。 |
| 6 | **沉浸式视频** | **沉浸式裸眼 3D**  **呈现** | 将沉浸式视频应用于文旅项目、展览展示及户  外广告中，使用球幕、环幕、多面屏、CAVE 等终端  进行呈现，呈现出裸眼 3D 的沉浸式效果。 | 提交能呈现出沉浸式裸眼 3D 效果的视频成片；分辨率不低于 4K，帧率不低于 50fps，  量化精度不低于 10 比特，封装格式为 mp4， 时  长不超过 5 分钟。需说明最终呈现终端的  形态、尺寸、最佳观看视角等要求。 |
| 7 | **沉浸式 XR 虚拟拍摄** | 将沉浸式视频应用于电视综艺节目、影视拍摄场景中，使用沉浸式大屏幕作为拍摄背景，并使用定位跟踪、实时渲染/合成、集中控制等技术， 实现背景画面与场景、摄影机参数实时  匹配，让演员或主持人沉浸其中进行拍摄。 | 提交采用沉浸式 XR 虚拟拍摄制作的视频成片；分辨率不低于 4K，帧率不低于 50fps， 量化精度不低于 10 比特，封装格式为 mp4， 时长不超过 5 分钟。 |
| 8 | **沉浸式舞美** | 将沉浸式视频应用于大型活动、文艺演出中， 以沉浸式舞美手段，将舞台或演出环境构成一  个超大视角、超强沉浸感的表演空间，实现观  众的沉浸式观演体验。 | 提交演出现场拍摄的，能表达沉浸式观演体验效果的视频成片；分辨率不低于 4K，帧率  不低于 50fps，量化精度不低于 10 比特，封  装格式为 mp4，时长不超过 5 分钟。 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 9 | **VR 视频** | **VR 视频** | 此场景指在拍摄、制作、编转码、传输分发和呈现等端到端全环节中应用 VR 视频技术，并提出技术创新或业务应用创新的系统，包含实际拍摄或 CG 制作的 VR 视频、360°全景视频  等。 | VR 视频分辨率推荐为 7680 ×3840，采用H.264/H.265 编码，量化精度不低于 10bit， 码率推荐为 80Mbps，封装格式为 mp4，时长不超过 5 分钟。 |
| 10 | **AR 视频** | 此场景指通过三维建模、实时跟踪及注册、智能交互、传感等多种技术，将计算机生成的文字、图像、三维模型、音频、视频等虚拟信息  叠加到真实世界中的视音频系统。 | 提交 AR 视频呈现的演示系统，演示时长不超过5 分钟。 |
| 11 | **云游戏** | **大屏云游戏** | 基于云游戏技术，利用遥控器、虚拟手柄、手柄等交互方式，在家庭场景开展电视大屏游戏  类业务。 | 提交云游戏流化的终端呈现视频，附上流化视频参数说明，包括分辨率、帧率、码率以及封装格式，时长不超过 5 分钟。 |
| 12 | **移动终端云游戏** | 基于云游戏技术，在移动终端随时随地开展游  戏类业务。 |

**注：1、介绍类视频应包含端到端各环节的介绍，视频分辨率不低于 1920×1080，时长不超过 5 分钟，封装格式为 mp4。2、视频文件名称应标明单位名称和材料内容，如：\*\*单位\*\*参赛项目演示视频，\*\*单位\*\*参赛项目系统介绍视频。**