**河北师范大学首届红色主题电子竞技设计大赛**

**实施方案**

为庆祝中国共产党成立100周年，全面贯彻落实习近平总书记在党史学习教育动员大会上的重要讲话精神，深入落实《新时代爱国主义教育实施纲要》《关于新时代加强和改进思想政治工作的意见》《关于深化新时代学校思想政治理论课改革创新的若干意见》有关精神，用好红色资源，传承好红色基因，提高我校学生创新创造能力，推进思想政治工作，特举办此次大赛，实施方案如下。

**一、指导思想**

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，积极推进“三全育人”，引领我校广大青年学习革命故事，传承红色基因，争做时代新人，促进学生德智体美劳全面发展。

**二、大赛主题**

传承红色基因，不忘初心使命

**三、组织领导**

本次大赛由中共河北师范大学委员会、河北师范大学主办，党委宣传部、校团委、党委学生工作部、党委研究生工作部、马克思主义学院、计算机与网络空间安全学院、网络教育学院（软件学院）学院承办，人民网河北分公司全程支持，河北隽成文化传媒有限公司协办。

成立河北师范大学红色主题电子竞技设计大赛组委会，学校党委书记、校长任主任，承办单位、全程支持单位、协办单位负责同志为成员，负责比赛组织实施。组委会办公室设在校团委。

**四、参赛人员**

我校全日制在校学生个人或组队参赛

**五、竞赛项目设置**

1.红色主题电子竞技设计大赛之程序设计专项赛。

2.红色主题电子竞技设计大赛之创意文案、人物设计和音乐创作专项赛。

**六、参赛作品要求**

1.参赛作品立意应充分体现“传承红色基因，不忘初心使命”主题，通过对红色资源的深入挖掘，以“红色游戏”方式讲好红色故事，开展红色教育，让红色基因代代相传。

2.参赛作品须真实、健康、合法，无任何不良信息，弘扬正能量，践行社会主义核心价值观。参赛作品不得侵犯他人知识产权；抄袭盗用他人成果、提供虚假材料等违反相关法律法规的行为，一经发现即刻失去参赛相关权利并自负一切法律责任。

3.参赛作品不得含有任何违反《中华人民共和国宪法》及其他法律、法规的内容。

4.鼓励“师生同创”作品参赛，鼓励教师将学术科研成果转化，鼓励学生跨院系组队参赛。

**七、赛程安排**

1.自通知下发之日起到2021年11月15日前，各学院组织学生参赛，推报程序设计、创意文案、人物设计及音乐创作专项赛作品。

2.2021年11月30日前组委会完成评比工作，公布获奖作品并颁奖。

**八、奖项设置**

1.专项奖。根据上报作品总数，按照一定比例评选出程序设计、创意文案、人物设计和音乐创作专项赛一、二、三等奖，颁发奖品和证书。

2.优秀指导教师奖。授予获得专项奖一、二等奖作品指导教师优秀指导教师奖，颁发奖品和证书。

3.优秀组织奖。综合各学院推报作品数量及获奖情况，评定若干优秀组织奖。

参赛学生按照我校《河北师范大学普通全日制本科学生第二课堂学分管理办法》，给予第二课堂学分认定；优秀指导教师的相关指导工作经科技处、社会科学处核定后作为科研业绩考核参考内容；各学院组织参赛情况作为思想政治工作年度考核的内容。

联系人及电话：时亚东80789872

陈 丽80789873

大赛组委会邮箱：dzjjsjds@163.com

附件：

1.红色主题电子竞技设计大赛程序设计专项赛实施细则

2.红色主题电子竞技设计大赛创意文案、人物设计和音乐创作专项赛实施细则

3.红色主题电子竞技设计大赛报名表

4.红色主题电子竞技设计大赛报名汇总表

5.红色主题电子竞技设计大赛创意文案示例

红色主题电子竞技设计大赛组委会

2021年7月12日

附件1

**河北师范大学首届红色主题电子竞技大赛**

**程序设计专项赛实施细则**

**一、参赛人员**

我校全日制在校学生个人或组队参赛

**二、具体要求**

参赛人员须围绕本次活动主题，在规定的时间内完成具有文化传播、教育学习等功能的红色主题游戏程序设计。

参赛人员须保证对作品拥有完全的知识产权，不得抄袭他人作品，否则取消参赛资格。

参赛人员须保证作品内容健康合法，不得存在不良信息，否则取消参赛资格。

三、比赛规则

大赛评审组对参赛作品的思想性、合法性、合理性等进行审查，有权取消不符合条件作品的参评资格。

参赛作品须为与红色主题游戏相关的单项作品，符合参赛作品要求。

参赛人员须保证对作品拥有完全的知识产权，不得抄袭他人作品，否则取消参赛资格。

参赛人员须保证作品内容健康合法，不得存在任何不良信息，否则取消参赛资格。

**四、赛程安排**

1.自下发通知之日起,各学院开展大赛宣传动员，组织师生报名参赛。

2.2021年7月—11月，各学院参赛个人或团队制作完成程序设计专项赛作品。

3.2021年11月15日前，各学院上报参赛作品以及参赛报名表、汇总表。

4.2021年11月30日前，组委会完成作品评比，公布获奖结果。

**五、奖项设置**

1.根据各学院推报作品总数，按一定比例设置一、二、三等奖。

2.优秀指导教师奖，授予获得专项奖一、二等奖指导教师优秀指导教师奖。

附件2

**河北师范大学首届红色主题电子竞技大赛**

**创意文案、人物设计和音乐创作专项赛实施细则**

一、参赛人员

我校全日制在校学生个人或组队参赛

二、具体要求

1.创意文案类

要求有人物、有场景、有情节，忠于现实和历史，能够体现思想性、文化性、真实性、趣味性，能够传承红色基因，弘扬革命精神。格式为Word文档，正文字体为仿宋小三号字，1.5倍行距，不少于3000字。

2.人物设计类

要求以红色英雄人物为背景，能准确表现人物性格与精神气质，符合历史史实与现实情节。须提交电子版作品包括：简介及概念草图、三视图、效果图各一张，电子版分辨率至少为4800×3000像素（需提供源文件，如psd格式文件）。纸质版需提交清晰的jpg格式照片或扫描文件。

3.音乐创作类

包含主题歌、曲、音效、背景音乐等，时长控制在5分钟以内，作品必须为原创，应具有较强的思想性、文化性、艺术性，符合红色主题电子竞技大赛特定历史场景氛围，作品提交格式为mp3或wav格式。

三、比赛规则

大赛评审组对参赛作品的思想性、合法性、合理性等进行审查，有权取消不符合条件作品的参评资格。

参赛作品须为与红色主题游戏相关的单项作品，符合参赛作品要求。

参赛人员须保证对作品拥有完全的知识产权，不得抄袭他人作品，否则取消参赛资格。

参赛人员须保证作品内容健康合法，不得存在不良信息，否则取消参赛资格。

四、赛程安排

1.自通知发布之日起,各学院开展大赛宣传动员，组织师生参与创意文案、人物设计和音乐创作专项赛报名。

2.2021年7月—11月，各学院参赛个人或团队创作完成创意文案、人物设计和音乐创作专项赛作品。

3.2021年11月15日前，各学院上报参赛作品以及参赛报名表、汇总表。

4.2021年11月30日前，组委会完成作品评比，公布获奖结果。

五、奖项设置

1.根据各学院推报作品总数，按一定比例设置一、二、三等奖。

2.优秀指导教师奖，授予获得专项奖一、二等奖指导教师优秀指导教师奖。

附件3

**红色主题电子竞技设计大赛报名表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 作品名称 |  | | | | |
| 竞赛项目 | 程序设计专项赛（ ） 创意文案专项赛（ ）  人物设计专项赛（ ） 音乐创作专项赛（ ） | | | | |
| **负责人及指导教师情况** | | | | | |
| 负责人  情况 | 姓名 |  | | 学院 |  |
| 年级专业 |  | | 联系方式 |  |
| 相关竞赛经历 |  | | | |
| 指导教师  情况 | 姓名 |  | | 学院（部门） |  |
| 职称、职务 |  | | 联系方式 |  |
| **团队情况** | | | | | |
| 姓名 | 性别 | 学历 | 单位及职务 | | |
|  |  |  |  | | |
|  |  |  |  | | |
|  |  |  |  | | |
|  |  |  |  | | |
|  |  |  |  | | |
|  |  |  |  | | |
| **作品情况** | | | | | |
| 作品简介  （500字以内） |  | | | | |
| 学院意见 | 盖 章  年 月 日 | | | | |

附件4

**红色主题电子竞技设计大赛报名汇总表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **作品名称** | **竞赛**  **项目** | **负责人** | | | | | **指导教师** | | **团队成员**  **（按贡献顺序填写）** |
| **姓名** | **学院** | **年级** | **专业** | **联系**  **方式** | **姓名** | **学院**  **（部门）** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

附件5

**红色主题电子竞技设计大赛创意文案示例**

**“保护向日葵”**

一、游戏简介

“向日葵”寓意儿童，代表阳光，象征祖国的希望和未来。本游戏剧情源于在上世纪40年代，党中央成立延安托儿所，用于保护烈士遗孤、抗战将士后代和革命领袖红色血脉，众多革命工作者为保护红色后代出生入死浴血奋战的真实感人故事。本游戏通过以延安中央托儿所工作人员“党柏年”的视角和经历，深刻还原了“丑妈妈”的历史原型，讲述了那段艰苦的红色历史。

游戏剧情背景设置于在全面内战爆发后，为了保护红色血脉，保护祖国的花朵，我党提出“保护向日葵”计划,将延安所有的孩子转移到安全地带。刚加入中国共产党的主人公“党柏年”(原创人物)自告奋勇，主动选择成为托儿所转移的一员。面对敌人的炮火袭击与阴谋诡计，“丑子岗”(历史原型为“丑妈妈”丑子冈)和“党柏年”带领保育员们“以牺牲自己也要保全孩子”的精神将90多个孩子平安转移至北京。

二、游戏目的

第一，通过主人公在延安时陪伴孩子以及目睹治疗伤员的经历，激发玩家保护儿童的责任感，深刻明白战争的残酷和痛苦；

第二，在“保护向日葵”计划前的准备阶段，通过体验主人公多方面的训练，使玩家感受到革命战士的艰辛经历和钢铁意志；

第三，通过面对“保护向日葵”计划实施阶段时的突袭和战斗，感悟革命前辈的精神与信仰；

第四，在成功转移所有孩子后，主人公“党柏年”面临角色的转换，使玩家明白自己在和平年代如何实现自己的价值以及人生的发展。

三、剧情设置

以主人公“党柏年”执行“保护向日葵”计划，突破敌人围追堵截将转移孩子到安全地带的剧情为主线，包括蓄势待发情节、打探敌情情节、转移孩子情节、到达北京情节、坚守信仰情节等，进行剧情的发展和串联。

四、主要情节（本示例为简述）：

第一部分 蓄势待发

为了提高自己的本领以完成任务，“党柏年”开始接受正规、高强度的训练，主要包括以下三个方面。

1.蓄势待发之体能训练

玩家通过完成赛跑、打靶等游戏任务来提高主人公的生命值，还设置了与“丑子岗”的双人配合模式，可以提高游戏中人物之间的默契值。体力值和默契值将影响后期剧情中主人公执行任务的成功率，同时主人公将根据完成任务情况获得不等数量的技能提升点。

2.蓄势待发之技能提升

玩家通过剧情在以下三个环节中对红色知识、医疗知识和教育知识进行学习，以增加主人公技能值。技能值将影响后期剧情中主人公执行任务的成功率，同时主人公将根据完成任务情况获得不等数量的技能提升点。

3.蓄势待发之装备升级

装备升级则是在前两个环节中积累的技能提升点进行以下两个选项的抉择。

（1）武器的购买和升级（可以临时大幅提供主人公的技能值）

（2）粮食的购买和升级（可以临时大幅提高主人公的生命值）

第二部分 打探敌情

为了保证转移过程中的安全，主人公“党柏年”开始独自打探前进路上的村庄有没有被占领，有没有敌人埋伏，设置躲避地雷、寻找窑洞等任务。

1.……

2.……

第三部分 转移孩子

通过前期的准备，“丑子岗”和“党柏年”带领保育员开始了转移，游戏设置三个任务线，分别是丛林埋伏、雪地防空洞、地道战游戏板块，需逐一开启。

1.丛林埋伏是第一个任务，面对不同的环境，“党柏年”需选择不同的服装和装备，选择正确则会提高等级，选择错误则重新进入此任务。同时要躲避敌人，击中敌人则保护一个孩子，被敌人击中则被抓捕一个孩子，被击中三次后要观看“四史”小故事答题后才能复活。

2.雪地防空洞则为躲避类任务，地图上会显示不同的防空洞类型，面对飞机的轰炸，“党柏年”需要带领队员和孩子们跑到防空洞进行躲避，被飞机炸弹击中，则队员直接被淘汰，若要队员复活需要进行“四史”知识闯关。

3.……

第四部分 到达北京

1.……

2.……

第五部分 坚守信仰（本部分为完成游戏后片尾动画）

和平年代已经到来，“党柏年”选择成为一名教师，陪伴着救回来的孩子，让他们铭记这段历史，在这片红色土地上不懈奋斗，坚守信仰，赓续红色血脉。