

德清·数字乡村专项赛通知

各普通高校：

实施乡村振兴战略是实现中华民族伟大复兴的基础工程。浙江省大学生乡村振兴创意大赛旨在架起高校与地方政府之间的合作桥梁，聚焦乡村振兴战略实施过程中的重点、痛点及难点问题，真题真做，发挥高校人才智库作用，激发大学生的创新活力，为乡村振兴培养后备人才，助推地方乡村振兴事业发展。

2021 年是“十四五”的开局之年，也是全面推进乡村振兴的“元年”。数字乡村既是乡村振兴的战略方向，也是建设数字中国的重要内容。2020 年 12 月，浙江省政府办公厅印发《浙江省数字赋能促进新业态新模式发展行动计划（2020—2022 年）》，要求加快数字乡村发展。袁家军书记要求“浙江省打造数字乡村先行地，率先形成与数字变革时代相适应的乡村生产方式、生活方式、治理方式”。省农业农村厅提出“坚持数字化赋能，实施数智增美行动”，加快数字乡村基础设施建设、推进乡村产业数字化和推进社会服务数字化。数字赋能是乡村振兴的必由之路，德清在数字农业农村建设领域探索起步较早，在数字乡村建设具体层面，尤其是从“产业、生态、治理、文化、服务”五大方面进行数字化赋能，从而激发乡村振兴内生动力，形成了诸多鲜活的创新实践和丰富的场景运用。

本赛事以德清县禹越镇数字乡村为主题，探索数字乡村建设的场景打造，丰富乡村业态，促进乡村数字化发展，为数字乡村建设打造浙江样板。现将有关事项通知如下：

一、竞赛主题

创意，让乡村更美好！

二、组织单位

主办单位

浙江省教育厅、浙江省农业农村厅、
浙江省文化和旅游厅、中国建设银行浙江省分行、
浙江省大学生科技竞赛委员会

承办单位

德清县人民政府、禹越镇人民政府、
浙江财经大学、
浙江大学德清先进技术与产业研究院

协办单位

杭州江南古村保护发展有限公司

三、参赛对象

浙江省普通高校本专科学生（含 2016 年 6 月后毕业校友），以组队形式参赛，每队学生人数限 3-7 人，指导教师限 1-3 人。

四、竞赛内容

本赛事有两类竞赛选题：

第一类：空间类，本赛事为参赛团队选择了禹越镇 23 个室内外空间，要求参赛团队根据所提供乡镇村庄的实际情况、发展思路、业态类型及空间信息资料，选择其中一个空间作为参赛项目。要求参赛团队根据空间性质，设计上要注入数字化、智慧化内容，提交方案、施工图及活动

策划书，并指导施工队伍完成施工。在空间装饰设计方面，提倡就地取材、低碳环保、经济合理、乡土工法、美观实用，便于运营，保持乡村风貌协调统一。第二类：设计类，本赛事为参赛团队罗列了以下 7 个类型的数字乡村设计类题型，参赛团队基于无线通信（5G 等）、物联网、地理信息、云计算、数字虚拟、人工智能和新型显示等新一代信息技术进行服务乡村振兴的创新应用和发明设计（含各类软件、硬件应用设计），或围绕农业生产、乡村治理、乡村旅游、农产品销售、乡村文化、乡村教育、乡村健康、乡村法治等方向的数字化创新服务模式和数字化应用展示。要求参赛团队根据所提供乡镇村庄的实际情况、发展思路和其它信息资料，选择其中一个题目进行设计。

（1）全村数字乡村 IP 形象设计与传播推广。以数字乡村为主题，对禹越镇三林村进行村域整体 IP 形象设计，结合村实际空间情况，设计各类展示效果，制订互联网媒体等新媒体传播推广方案。

（2）乡村产业数字化应用与展示。围绕禹越镇三林村黑鱼、桑蚕、葡萄等特色农产品的数字化全产业链管理，在生鲜农产品的生产、分级、包装、检测等全程可追溯质量管理体系的数字化应用，并通过电子商务的升级，更高效地推动乡村生产与城市消费之间的无缝衔接，提升产业经济效率。

（3）乡村旅游、特色农产品设计与数字化营销。围绕禹越镇三林村乡村文化、自然资源环境等旅游资源，设计乡村旅游线路和数字乡村旅游营销推广方案，设计旅游产品和适合电商销售的特色农产品，并设计数字化营销方案。

(4) 乡村数字生活新服务场景展现。围绕乡村生活服务各类场景，结合美丽乡村建设，以乡村的数字化教育、村民数字化健康服务、数字出行等重点方向，设计出既接地气又凸显现代化的数字化生活的民生服务新模式、新业态。

(5) 乡村治理数字化应用展现。基于基层现代化治理的各项重点工作，围绕党建管理、党史学习、矛盾调解、平安乡村、基层法治数字化普及与应用、精神文明实践、村民志愿者活动、乡贤管理等重点方向进行乡村数字化治理方案设计和情境展现。

(6) 乡村文化数字化展现。充分挖掘禹越镇三邻村乡村历史文化渊源，突出孝贤文化、桑蚕文化等，结合本地历史人文、民间手工艺、民歌戏曲等资源。实现内容的数字化形式呈现、传播，以及通过创意和演绎，对乡村文化进行创造性转化和创新性发展，以数字创意提升乡村文化核心竞争力。

(7) 乡村生态人居环境建设数字化应用。以乡村生态人居环境建设与维护为核心，结合乡村庭院改造、水体河道的维护治理、垃圾分类、鸟类保护、低碳乡村建设等内容，实现生态数据的数字化展示和数字化技术或数字化科技装备的应用。

禹越镇和竞赛基地村庄介绍、规划设计图、空间信息（含空间图片、视频、CAD图）、后勤服务等资料请从百度网盘下载。

地址：<https://pan.baidu.com/s/1q2CzvZ5KZVwGsG5dHGZXNQ>

提取码：1111

五、赛程安排

第一阶段：报名、校级比赛

1. 团队报名：各参赛团队于 2021 年 6 月 18 日前登陆报名系统 (<http://xczx.chuangyeds.com>)，填报团队基本信息及空间选题信息；并完成初赛参赛作品上传。提交材料包括：项目申报书（详见附件一、含申报表一和表二）、项目空间平面设计方案和商业计划书。文件命名格式：高校名称+团队负责人姓名。

2. 2021 年 6 月 24 日前各高校完成校级比赛和项目推荐。团队上传竞赛系统的资料在 6 月 24 日 24:00 前均可进行修改。超过指定时间、不按要求提供材料或材料不完整的团队将取消参赛资格。

第二阶段：省级复赛和训练营

1. 省级复赛：6 月底。秘书处组织专家进行复赛评审，遴选出 30 支立项团队。入围复赛的团队如有空间选择重复，参赛团队若注明服从空间调配的，则由大赛秘书处决定空间调配。一经立项，中途不得无故退赛。

2. 开设训练营：7 月初。训练营目的：一是加强专业培训及学术交流，提升专业认知能力；二是强化实地调研，促进团队深入了解乡村；三是帮助和促进团队完成项目概念方案。每支立项团队需派 2-3 人参加，训练营期间培训免费，交通及食宿费自理。

3. 提交项目设计详细方案和必要的施工图：7 月上旬。团队进一步修改方案后再次提交详细方案和施工图（含施工概算）。

第三阶段：技术交底、施工和营销推广

1. 7月中旬，空间类团队技术交底，设计类团队进行中期汇报，大赛秘书处组织专家论证和指导。

2. 7月中旬-8月底，空间类团队驻场开展施工指导，进行活动推广，设计类团队进一步完善方案，大赛秘书处组织专家中期检查和指导。

第四阶段：项目验收和评审

9月初，专家组对项目进行现场验收，团队路演答辩，专家对团队成果进行综合评审。

注：具体时间根据实际情况会略有变动，届时将另行通知。

六、评审指标

1. 校级赛可参考省复赛指标，复赛评审指标与分值参见表 1。

表 1 复赛评审指标

序号	评审指标	说明	空间类 分值	设计类 分值
1	团队及项目情况	团队构成合理，能顺利完成项目任务，有足够的时间保障，团队（包括师资）有相关项目建设经验，项目设计合理。	20 分	20 分
2	创新性	设计理念新、创意新颖、原创性强、文化内涵丰富、数字乡村建设应用场景合理等，突出“美丽乡村+数字化”的结合。	30 分	30 分
3	空间设计和施工方案	空间布局科学合理，设计理念新，数字乡村建设应用场景合理，原创性强，设计风格与环境和谐统一，文化内涵丰富，具有特色，用料合理，材料环保，就地取材，经济实用，易于落地。	30 分	/
4	设计方案	方案合理，作品构思完整度高，专业性强，充分体现数字化和智慧化要素，经济实用，可行性强，符合当地需求，能达到良好的社会与经济效益。	/	30 分
5	活动或商务策划书	根据应用场景进行活动设计或商务策略，符合当地需求，可行性强，易于落地，媒体传播推广。	20 分	20 分

2.决赛评审指标与权重参见表 2。

表 2 决赛评审指标⁴²

序号 ⁴²	评审指标 ⁴²	说明 ⁴²	空间类 分值 ⁴²	设计类 分值 ⁴²
1 ⁴²	团队工作 表现 ⁴²	过程认真，施工管理到位，积极参与当地和组委会组织的活动，对当地文化建设有推动作用。 ⁴²	10 分 ⁴²	10 分 ⁴²
2 ⁴²	创意创新 ⁴²	设计理念新、创意新颖、角度独特、原创性强、文化内涵丰富、具有特色、体现数字乡村元素等，突出“美丽乡村+数字化”的结合。 ⁴²	30 分 ⁴²	30 分 ⁴²
3 ⁴²	空间设计、场景方案、施工方案及实施情况 ⁴²	空间布局科学合理，设计风格与环境和谐统一，未来乡村建设应用场景合理，美观实用，易于维护，用料合理、环保，就地取材，工程造价经济实惠，总体效果好等。 ⁴²	40 分 ⁴²	/ ⁴²
4 ⁴²	设计的价值性、可行性、落地性 ⁴²	方案合理，完整度好，专业性强，充分体现数字化和智慧化要素，经济实用，可行性强，符合当地需求，落地性好，有实际应用，有良好的社会与经济效益。 ⁴²	/ ⁴²	40 分 ⁴²
5 ⁴²	商务策划及实施情况 ⁴²	商业模式好，具有核心竞争力，方案完整，可行性强，能带来社会和经济效益，有实际成效，后续运营保障性强。 ⁴²	20 分 ⁴²	20 分 ⁴²
6 ⁴²	宣传加分 ⁴²	团队在参赛过程中通过各种媒体（官方媒体、抖音、微博、小红书、B 站、 微信公众 号 等）进行宣传，大赛官方公众号推送各阶段参赛日志。 ⁴²	+2 分 ⁴²	

七、政策支持

1.项目调研经费：为鼓励大学生原创设计，强化项目实施落地，大赛秘书处为立项入围的参赛团队发放项目调研、设计及指导施工补贴，经费额度为空间类 5000 元/团队，文创类 3000 元/团队。

2. 获奖项目与主体赛奖项等同，并根据省赛相关规定转换成省赛金、银、铜奖。

3. 空间组参赛团队在空间施工或装饰过程中产生的材料费、施工费，由乡镇安排专项经费支出，每个空间预算金额不超过 5 万元，实际发生费用不得超过预算金额。

八、奖项设置

本专项赛奖项及奖金参见表 3。

表 3 项目奖项和奖金表

奖项	数量	奖金（税前）
一等奖	3	10000
二等奖	6	6000
三等奖	9	3000
优秀奖	12	1000

注：各奖项数量根据实际评审情况评定，但不超过上表公布数量。获奖团队奖金为税前金额，所得税由大赛秘书处单位代为扣缴。

九、作品申报要求

1. 缴费要求：各高校推荐的项目需缴纳报名费，缴费标准 500 元/项，缴费账户：浙江财经大学，缴费账号：33001616781050001155，开户行：建行杭州文西支行（汇款缴费时请在用途栏注明“乡村振兴创意大赛”，务必标明汇款学校名称。不接受现金缴款，不要以个人名义汇款），缴费截至 2021 年 6 月 30 日，逾期视为报名无效。

2. 参赛项目团队初赛需填写提交项目申报书（含项目表一、项目表二中的内容，以 word 格式），设计方案和商业计划书以 PDF 格式提交，页数不超过 40 页。

3. 参赛者承诺：所申报的参赛作品完全由本人自主原创，不存在侵害他人著作权、商标及其他知识产权或违反其它法律法规的情形；参赛者同意除保留作品的署名权外，著作权中的其他财产权包括复制权、发行权、出租权、展览权、表演权、放映权、广播权、信息网络传播权、摄制权、改编权、翻译权、汇编权等以及参赛作品、设计成果所产生的知识产权均归承办单位浙江财经大学所有。

十、注意事项

1. 参赛者应全面了解本次大赛规则。凡提交参赛作品者，视同已全面了解并接受大赛规则，自愿受其约束。

2. 根据疫情形势的研判和上级主管部门的要求，如有特殊情况，赛事赛程将做相应调整。

3. 入围立项团队若所选空间有重复，在报名表中注明服从调配的，则由大赛秘书处决定空间分配。参赛团队一经立项，中途不得无故退赛。

4. 参赛团队因涉及驻村调研及指导施工，需注意安全事项。驻村期间严格参照安全条例执行，各团队需由指导老师带队方可驻村。大赛秘书处将为参赛学生统一购买调研安全保险，费用从团队项目调研经费中列支。

5. 在疫情防控期间，创意大赛组织形式和竞赛模式，应充分利用互联网和现代通讯、交流技术，尽量辅助采用线上沟通方式开展项目工作。大赛举办期间疫情防控工作要求具体参见《第四届浙江省大学生乡村振兴创意大赛举办期间疫情防控工作预案》。

6. 所有参赛作品应为原创设计，因作品带来的知识产权纠纷由参赛者自行承担。如有剽窃、抄袭等违规现象，经竞赛委员会监察与仲裁组

核实后，酌情降级或取消竞赛资格，参赛者需退还已发放的全部项目调研补贴和奖金。

7. 参赛者对上述各项承诺均无任何异议，参赛者仅保留参赛作品的署名权，对著作权中的其他财产权以及参赛作品、设计成果所产生的知识产权归属于承办单位浙江财经大学无异议；所有参赛作品均不归还。

十一、竞赛秘书处联系方式

1.地址：杭州市钱塘新区学源街 18 号浙江财经大学中国乡村振兴研究院 105 室（310018）

2.专项赛联系人：黄金树 15925671797
章立峰 13588072623

3.竞赛相关通知及各类信息发布见大赛官方微信号：大学生乡村振兴创意大赛（xiangcunzhenxing2018）。

附件一：“裕农通”杯第四届浙江省大学生乡村振兴创意大赛德清·数字乡村专项赛项目申报书

浙江省大学生乡村振兴创意大赛竞赛委员会

2021 年 5 月 25 日