

2024 年广东省“高教社杯” 大学生“用英语讲大湾区文化”优秀短视频比赛 活动内容

本次比赛作品需围绕“科创我来 show”主题，可以选择“科创与我”“科创非遗”“数字科创”中的任一单元，综合运用多元叙事技巧和丰富视听语言，讲述从高校到地方，从企业到产业、从载体到人才、从政府到市场，时时处处涌动的科创热潮背后的故事。

1. 科创与我：新时代赋予高校学子新使命、新舞台，召唤新担当、新作为。随着新技术、生产和传播工具的大规模运用以及高校的学科交叉、科教融汇、产教融合走深走实，“四新”建设迈向新格局，知识创新体系与经济社会发展实现同频共振。在此背景下，科创引领文化创新、知识创新、实践创新等方面的方法、手段、事例、范式层出不穷。学生可选取不同视角，既可以讲述个人、团队或身边同学在亲身参与科创相关的实习实验、项目研发、课程研习等实践过程中所思所想、所感所悟、所得所获，或是重要赛事、大创训练等科创活动给自己带来的积极影响或改变等，也可以挖掘对自己影响深远的校内外老师或者科技工作者的科创经历、科创成果、科创故事，并从中感悟的科创报国之美、科技创新之美、科研攻关之美。

2. 科创非遗：结合亲身经历、身边故事、采访调研，讲述非遗传承人与相关的文化从业者如何通过科技创新赋能非遗创造性转化、创新性发展，推动非遗从“文物式”平面保护转向“科创+非遗”交互立体化保护，为内涵不断创新丰富的工匠精神留下影像注解。比如，有的基于各类短视频软件、自媒体平台、社交网站、有声平台等数字新媒体，让非遗在网络平台上变得“触手可及”；有的通过引入了现代化的技术及设备，或是吸收采用新材料、新工艺改良非遗制作技艺，促进非遗与现代文化的融合。如此等等，不一而足，但均让传统非遗技艺在新时代焕发更大活力和生机。

3. 数字科创：受益于国家数字经济的迅速发展，数字科创正与文化、金融、医疗、教育、制造业等多个领域和行业深度融合，引发“科技+人文”“科技+金融”“数字+文化”等数字相关产业加速崛起，新兴业态、新的消费群体和消费模式也如雨后春笋般发展起来，比如元宇宙、数字人等数字文化业态已成为国内文化产业发展的新动能和新增长点。上述种种，选择合适切入点，讲述自身所了解或接触到的诸如数字技术（AR、VR、AI 大模型、大数据云计算、区块链、物联网等）如何通过创新和变革，创造新的商业模式、产品和服务，或是丰富的数字化应用，如何带来更高效率的技术迭代、更优质的用户体验和更多元的社会价值等有关数字科创历程以及成果转化应用背后的人、事、情。