



第二届 大学生创想大赛 - 「企」梦索尼

作品提交要求

内容创想

动画创想与制作

角色 IP 的创想

科技创想

XR 产品与校园应用合作

附件 1: XR 产品简介



第二届 大学生创想大赛 - 「企」梦索尼

内容创想

动画创想与制作

背景：

动画设计师集结！与「Aniplex」一起，创想动画/创造感动

「Aniplex」

是索尼音乐娱乐公司旗下的动画作品企划制作、出品、授权为主要业务的公司。

在过去的年份中已经成功让《鬼灭之刃》《孤独摇滚!》《Fate/Zero》《魔法少女小圆》《刀剑神域》《黑执事》等众多动画作品成为话题作。

我们希望在未来可以鼓励更多来自动画相关领域的中国年轻创想者参与其中。
与索尼和 Aniplex 一起探索并塑造生动且有趣的动画世界，
赋予更多的温度与感动。

* 本次创赛鼓励原创作品。若计划改编动画化某部原作 IP（小说或漫画），请标明原作出处和原作介绍，严禁抄袭。

作品提交要求：

- 请以中日美地区为目标市场，提交一份高完成度的《动画作品企划书》（动画形式不限）

企划书内容包含

1. 人物介绍和角色设计图（必须项）
2. 故事概要（必须项）
3. 美术概念图（必须项）
4. 商业计划（必须项）
5. 动画样片 Demo（加分项）

以及其他任意有助于提高内容完成度的补充项，例如受众，市场需求分析，IP 商业价值分析与未来计划等。

*其中相关的论点与论据可以是桌面调研结果，用户调研结果或者文献参考结果等

详情说明：

人物介绍和角色设计图：文字形式的人物简介，绘制动画人物的立绘三视图及表



第二届 大学生创想大赛 - 「企」梦索尼

情、服装等用于表现出人物性格特色

故事概要：基础要求是给到完整的故事大纲，如有分集故事梗概为佳

Visual Board 美术概念图：通过一张图的形式，清楚表达作品的创意构思，设计理念，视觉风格基调

商业计划：制作团队、制作计划、播放形式、播放平台、目标用户画像等商业相关的计划

动画样片 Demo：主题/内容/时长不限，请清楚的通过样片表达动画作品的立意、主题和美术风格



第二届 大学生创想大赛 - 「企」梦索尼

内容创想

角色 IP 的创想

背景：

角色与灵魂，用角色设计师赋予的温度与索尼一起共绘梦想！

「 Sony Creative Products 」

主要业务为设计和使用拥有国内外版权作品和商标的角色知识产权。

凭借这些知识产权，SCP 为包括商品销售和促销活动在内的各种服务领域提供整体营销。角色 IP 的设计与商业化将会是未来话题。与我们一起踏入未来的 IP 世界，创造新的国际化角色与灵魂。

作品提交要求：

社交媒体在 Z 世代的日常生活和交流中已变得不可或缺。

我们希望能打造一个新的热门角色，吸引 Z 世代并主要聚焦于社交媒体营销。

请在提交的作品中包含以下信息：

■ 角色概念

让我们来通过以下内容呈现出你脑海中的角色。

概念：你为什么选择这个角色？你倾注了怎样的情感？融入了哪些想法？

简介：这个角色有着怎样的性格和故事？他 / 她有哪些朋友？等等。

■ 角色社交媒体传播计划

你认为哪种工具是推广/吸引受众关注你所创作角色的最有效方式？

（示例：插画、视频、漫画、立体物品等）

你打算使用哪些社交网络平台，又将如何进行有效推广？

（如果不使用社交网络服务，你计划采用哪些其他方法来推广？）

■ 角色运营商业计划

随着你的角色受到关注，你的粉丝群体将会扩大，届时你不仅有机会在社交网络上推广自己的角色，还能通过在现实世界或数字领域开发（利用）这个角色来盈利（开展商业活动）。你认为哪些“接触点”是让更多人体验你的角色的最有效途径呢？

接触点：指那些能让人们有机会看到、接触并深入了解角色的地方。（例如周边商品、主题咖啡馆、品牌合作、游戏、出版物、展览等等。）

请根据角色的概念和简介，提出能让该角色的粉丝以及 Z 世代感到有趣的接触点。



第二届 大学生创想大赛 - 「企」梦索尼

作品提交模板参考：

*作品中请至少包含以下总结性内容。可按照实际情况提供额外的资料。

角色姓名	角色概念
角色视觉设计	
	角色简介
	传播计划
	商业计划



第二届 大学生创想大赛 - 「企」梦索尼

科技创想

XR 产品与校园应用合作

背景：

携手 XR 黑科技硬件，传递 WoW 体验

随着人们对沉浸式体验需求的增加，XR 技术在娱乐、教育、医疗、工业等领域展现出巨大的应用潜力。长期来看，市场前景广阔。

索尼不断地在 XR 技术上积累与突破，推出了丰富多样的 XR 产品，如便携动作捕捉产品 mocopi - 小巧便携、操作简单，可广泛应用于虚拟主播、内容创作、游戏等领域。

可实现裸眼 3D 效果的索尼空间显示屏（SRD）- 无需佩戴特殊眼镜或头显就能呈现超高清裸眼 3D 内容，已在设计、教育、医疗、工业等多个行业得到应用。

我们希望与你一同探索 XR 产品，无论是使用场景的共创，还是新体验的创造。让我们携手走在科技前沿，传递 WoW 体验。

产品介绍：附件 1

作品提交要求：

助力动捕进教学，转化教学成果为案例，Sony 助力推广
激发学生创作热情，借助 mocopi SDK/插件实现创想
元宇宙、AIGC、虚拟制作、互动游戏，一同探索

...

■ 共创校园运用阐述

请清楚阐述 mocopi 或者 SRD 如何结合校园工作流并普及（工作流前后对比，解决的痛点，推广价值，适用的范围，类似的应用场景的可拓展性等）

或者

结合研究课题，并思考是否有 XR 结合的可能性并阐述如何与 mocopi 或者 SRD 结合

■ 商业计划书

结合你的想法，你认为怎样的商业模式能够将其运用并拓展，最终达成共赢

科技创想

附件 1: XR 产品介绍

mocopi 开发者网站

<https://www.sony.net/Products/mocopi-dev/zh-cn/>



便携动作捕捉系统 mocopi

动作捕捉设备
可使用头部、腰部、手部、腿部的六个传感器采集的数据
实时估算位置和姿势
并应用于虚拟形象或角色











应用及开发资源



- 直播
 - 
 - 
 - 
 - 
- Platforms & APIs
 - 
 - 
 - 
 - 
- Tools
 - mocopi sensor data reader
这是一个Unity SDK，允许从Android/iOS应用程序直接连接到mocopi传感器，从而可以直接检索传感器数据(加速度计和陀螺仪数据)。
- SDK
 - mocopi Mobile SDK
通过该 SDK，您可以在 Unity 中开发与 mocopi 传感器配合使用的智能手机应用程序。
 - BVH Sender
BVH Sender是一种应用程序，可在本地网络上通过UDP发送mocopi应用程序记录的运动数据（BVH格式）。
此应用程序有两种类型，分别用于Windows和Mac。



第二届 大学生创想大赛 - 「企」梦索尼

赛道 B - 科技共创

附件 1: XR 产品介绍

SRD 开发者网站

<https://www.sony.net/Products/mocopi-dev/zh-cn/>



裸眼3D空间显示屏幕

让想象变成现实

通过高速视觉传感器，实时渲染算法，微型光学透镜等技术的形式实现无需佩戴特殊外设下的裸眼3D体验



MULTI-PLATFORM COMPATIBILITY



■ SRD Player (3DCG Viewer App)



Compatible with commonly used formats

■ DCC Plug-in



Spatial Reality Display Plugin for Preview

For creative work by 3DCG production, modeler's



■ 3rd Party Apps



3rd party applications that visualize 3D data such as point clouds, medical files, etc.



■ Platforms & APIs



Creators can develop their own SRD compatible apps