



我们知道，这篇文档的内容很多。但为了保证您的作品符合要求，请继续阅读。

了解需要提交的内容.....

1. 检查您选择的简报。“**提交内容和方式**”部分将告诉您作品提交的格式要求。基本上，您的作品应该是以下内容的组合：**视频、JPEG、交互式及 PDF 文档**。

2. 您可以在以下页面中找到每种格式（文件类型、大小等）的完整要求。请确保在准备作品时满足这些要求，否则您的作品可能不被接受或在评审时无法正确显示。

标题与描述

在线提交作品时，您需要提供标题与描述。

标题：您的创意的名称，这应当不仅仅是简报的名称（例如“Be Here & There”而不是“BBC Project”）

描述：您的想法的简短摘要（最多 100 词）。请勿在描述中包含简报的内容。如果您最终获奖，我们将使用您的描述帮助您宣传作品，另外您的描述也将被作为辅助材料提供给评委。您所对应的简报可能会要求您在描述中包含特定信息。

主要及可选提交内容

大多数简报都有主要交付物和可选支持性材料的选项。

主要交付物是您必须提交的内容。评委将根据这些内容做出初步决定，他们会在先查看主要交付物之后根据个人意愿决定是否查看任何可选材料——例如，如果您的主要交付物给他们留下了足够的印象，他们因此会想要了解更多。

您的主要交付物必须清楚有效地展示您的创意和执行力、足以让评委理解您的作品的内容、以及简报中“**重要事项**”部分指定的内容。

可选内容是您展示额外执行（例如广告、产品模型、应用程序原型等）或进一步展现您的研究和开发过程的机会。

您应该清楚地命名您所提交的每一个项目（您上传的每个文件或您输入的每个 URL），以注明该项目是您的**主要交付物**之一还是**可选的支持性材料**（例如“主要交付物 1”、“支持性图像 3”等）。

其他您需要了解的事情？

您可以从 2022 年初开始在线报名参赛。请注意，D&AD 举办了许多奖项，因此在开始创建您的参赛条目之前，请确保页面顶部显示的是“新血奖”。您可以进入以下页面：dandad.org/newbloodawards，然后在页面启用时选择“立即报名”。

报名网站将引导您完成整个过程，但在开始之前，请确保您的所有团队成员和所有导师都已注册并可登录 dandad.org。

请保持匿名。这是为了您个人的利益——我们希望评委更纯粹地评判您的作品，以保持流程公平且没有无意识的偏见。因此，请勿在您提交的作品或文件中的任何地方包含您的姓名或您的队友、导师或大学的姓名。如果您包含了这些内容，我们可能会要求您重新提交新的版本，或由我们自行删除相关信息。（可能会有一些例外情况，例如，如果您的身份在某种程度上是您的创意的一部分——如果您不确定，请与我们联系）。

除非简报中另有规定，否则所有作品都必须以英文提交，且任何解释也必须是英文的。

您必须在报名网站上传所有文件。我们不接受其他站点托管的任何数据磁盘和文件。例如，如果您要提交视频，**我们将不接受 YouTube 或 Vimeo 上的链接**——您必须直接上传。唯一的例外情况是交互式执行——请参阅以下页面了解详情。

除文案摘要外，我们不接受 PDF 文档（2022 年为可听简报）。

使用其他创意材料

如果您使用了属于他人的任何图像、文字、音乐或其他创意材料（例如背景音乐或案例视频素材），您必须遵守相关的版权限制。新血奖参赛作品不是商业项目，但如果您最终获奖，品牌方可能会希望与您合作并将您的创意变为现实，因此确保您的作品符合必要的版权规则非常重要。

请检查您在作品中所包含的任何内容是否涉及相关规则，例如您已购买许可的库存图像或字体、版权过期的文本、根据知识共享许可提供的或您已获得适当使用许可的音乐等。根据需要，请确保您对相关内容的来源表达感谢或给予认可。未经 Instagram 等网站的明确许可，您不应包含其他艺术家在 Instagram 等网站上创作的作品，因为一旦您获奖，您的参赛作品将被托管在我们的网站上。

我们无法提供有关版权的详细建议，但要了解更多信息，您可以访问以下链

接：

gov.uk/government/organisations/intellectual-property-office/creativecommons.org

您可以使用在适当的知识共享许可下提供的音乐。请查看以下链接获得更多灵感：

creativecommons.org/legalmusicforvideos/

研发

许多简报都会要求您展示创作过程、以及研发中的亮点。为此，您可以包含：

- 你的研究方法的总结。
- 生成您的解决方案的关键洞察力。
- 您是如何将创意从洞察力发展为解决方案的。
- 您所探索的替代创意。
- Scamps、最初的手绘草图、原型、模型。
- 情绪板和其他参考图像。

格式

请确保您了解您所选定的简报所允许使用的格式以免陷入麻烦。

视频

该格式适用于演示影片、动态图像执行、电视广告等。

格式要求：

- 限 MP4 和 MOV 格式。
- 音频和视频必须复用在同一个文件中。
- 请不要在开始时包含时钟或场记板。

完整要求请参见以下表格。

编解码器	H.264
文件名	MOV MP4
纵横比	1920 x 1080 1280 x 720 1024 x 576 (64 x 480) (720 x 576)
音频	ACC 立体声 48kHz
最大比特率	最低：8.5mbps (高清 15mbps) 最大值：50mps
文件大小	500 MB

制作出色演示影片的技巧

明智地利用时间让评委感到惊艳：

- 请不要包含简报内容——您的时间有限，所以不要浪费时间告诉评委他们已经知道的事情。您可以谈及您是如何解读简报的以及这一过程如何转变为您的回应。

- 在前 30 秒内总结您的项目或您的创意的绝妙之处以便尽早引起评委的注意。如果需要，您可以利用剩余的时间来提供更多细节。请不要让评委等到影片结束才找到您的解决方案。

- 请专注于创意及其与观众的相关性。

- 您不需要让您的作品看起来复杂和花哨。能清晰表达创意的简单影片同样有效。

- 如果您使用模型和屏幕截图展示某个创意，请清楚地展示它是如何工作的。

- 您可以在镜头中加入画外音，但为了保持比赛的公正和不带偏见，请不要包含您直接与镜头交谈的画面，也不要包含您的姓名、大学等信息。

JPEG（图像）

适用于演示幻灯片、照片、插图、海报等。

- 格式要求：JPEG 是我们唯一可以接受的图像格式。

- 颜色模式：RGB
- 图像分辨率：至少300dpi
- 最大文件大小：100mb
- 尺寸：最长边至少410mm

- 方向：图像将在屏幕上观看，因此我们强烈建议您使用横向模式，除非纵向模式是您的响应不可或缺的一部分。

- 纵横比：由您决定。但是您的作品将在屏幕上观看（包括评委自己的笔记本电脑和宽屏电视等），因此图像在 16:9 的横屏模式下看起来效果最好。

制作出色演示幻灯片的技巧

- 图像和文本可以组合出现在同一个 JPEG 文件中以展示并解释您的创意。

- 评委将在屏幕上观看您的作品，他们无法使用滚动功能且缩放功能也非常有限。当在标准笔记本电脑上显示适应屏幕尺寸的图像时，您的幻灯片必须清晰且易于查看。我们强烈推荐横向模式。

- 请确保文本足够大、无需缩放即可阅读，并且请保持文本简短、清晰、与作品相关。基本上，这与 PowerPoint 或 Keynote 幻灯片的原理基本相同。

- 请展示您的作品的关键元素。

- 请保持布局干净、简单、整洁。

- 点击此处查看演示幻灯片的优秀案例。



交互式作品 (URLS)

适用于交互式执行、数字原型、网站、应用程序等作品。

格式要求:

- 仅当网站本身是您的作品的一部分时, 我们才接受 URL, 或者您也可以通过 Dropbox 发送 Zip 文件 (见下文)。
- 不可以作为主要作品提交, 您只能将其作为可选支持性材料提交。
- 交互式作品必须与 Chrome 兼容。
- 如果您的作品为在线模式, 则请提交 URL。
- 如果您无法在线托管作品, 请提交 Zip 文件夹——详见以下说明。

提交 Zip 文件

- Zip 文件适用于交互式作品、HTML、网站、小部件或应用程序。除此之外, 我们不接受其他任何内容的 Zip 文件。
- 当您填写在线报名表时, 您将获得一个报名编号。请使用此编号作为 Zip 文件夹的名称, 以及根文件夹、索引文件和 Flash 或 Shockwave 文件的文件名开头。
- 请将整个网站制作成 Chrome 兼容的 HTML 作品提交。
- 在提交 Zip 文件时, 请将其上传到 Dropbox (www.dropbox.com), 然后将 Dropbox 链接作为 URL 提交。如果您需要使用文件传输站点, 请确保该链接不会在 2022 年 4 月底之前过期。

文本 (PDF格式)

仅适用于脚本或书面内容 (例如长文本)。

格式要求:

- PDF 仅适用于文案写作类简报 (2022 年为可听简报)。
- 请使用清晰的字体和至少 12 磅的文本。

实物作品

请注意, 2022 年我们无法接受实物材料, 受到全球疫情的影响, 全部评审工作将远程完成。如果您制作了实物作品并希望将其用以支持您的参赛作品, 请发送电子邮件至 newblood@dandad.org, 我们可以安排您提交额外的图像/视频以展示您的实物作品成果。

创建游戏设计概念的提示

如果您打算回应游戏设计类的简报, 以下链接可以帮助您了解游戏设计的概念。

游戏设计流程

如何开始。关于游戏设计的 6 个步骤和使用迭代循环的介绍。

youtu.be/djimfGjdCKI

游戏设计: 速成课程 #19

关于游戏术语和应用的概述。

youtube.com/watch?v=TOQ7Z6N_eVg

游戏设计流程: 设计您的视频游戏如何开始。

youtube.com/watch?v=2aIIRDamNT4

开始制作游戏的 5 个步骤

如何开始。关于游戏设计基础的概述。

youtu.be/B8ttFXUqtMw

Downwell 的双重用途设计 | 游戏制造商的工具包

游戏制作不需要非常的花哨和复杂。您只需几个按钮和想法, 就可以制作出令人难以置信和令人兴奋的游戏。

Ico 和减法设计 | 游戏制造商的工具包

如何让事情变得简单。

youtube.com/watch?v=AmSBlyT0ih0

锻造战神的利维坦之斧 | 游戏制造商的工具包

如何围绕您的创意构建一个世界。

youtube.com/watch?v=2u6HTG8LuXQ

解谜.....还是解决问题? | 游戏制造商的工具包

如何从现实系统获得灵感。

youtube.com/watch?v=w1_zmx-wU0U&t