

2026 校园 AI 创作者大赛总体方案与赛道实施细则

人大附中跨学科创新探索项目 · 试行版 · 2026.09

一、赛事定位

本届大赛以“长征：从烽火到星辰”为主题，鼓励创作者以真实历史为原点，借助 AIGC 技术重新想象属于这一代人的“新长征”。赛事强调“真实历史 × 跨学科探索 × AIGC 创作”三重取向，拒绝宏大空洞的叙事，倡导从一盏马灯、一根铁索、一段电波等微观物证切入。

二、参赛对象与团队

面向全校初高中学生开放，鼓励跨班级、跨学科组建创新联合体（建议 2—5 人），每支团队可设指导教师 1—2 名。同一件作品不得重复投报；同一团队可使用不同作品分别申报不同赛道。

三、三大赛道

视觉艺术赛道：数字概念插画、连续性数字绘本、微电影概念海报、AIGC 实验微短片（1—3 分钟）。听觉艺术赛道：数字音频纯音乐、声景声音设计、歌曲与器乐改编、AI 人声实验作品。交互艺术赛道：WebGL 沉浸式时空漫游、互动叙事页面、GIS 数据可视化、策略沙盒与教育工具。

四、赛程安排

作品征集：即日起至 2026 年 10 月 9 日 24:00；形式审查：10 月 10 日—10 月 14 日；初选评审（双票盲审）：10 月 15 日—10 月 22 日；终审与现场展映：10 月 25 日—11 月 2 日。

五、评审维度

历史与地理真实性 30%、艺术表达与完成度 30%、跨学科融合深度 20%、人机协同与过程规范 20%。所有 AI 生成内容须留存提示词与迭代记录，过程性材料与成品同等重要。

六、学术规范

严禁历史虚无主义与空洞无据的 AI 幻觉渲染。凡涉及史料、地理坐标的内容，须提供可回溯的出处与对照说明。一经查实存在伪造史料或抄袭行为，取消参赛与获奖资格。