

《艺·创生绘梦》活动细则

1. 活动背景与宗旨

《艺·创生绘梦》是一项面向中小学生的创意设计艺术类活动，旨在引导青少年借助生成式人工智能（AIGC）技术或其他辅助工具，进行具有文化内涵和现代审美的设计表达。本活动融合文化理解、视觉创作、AI 技术与跨学科探究，鼓励学生围绕真实场景展开想象，完成从调研到设计再到效果呈现的一整套流程。学生不仅是“学习者”，更是“再创造者”。

2. 活动对象与组别设置

作品类别	作品内容	组别设置	指导教师
AI 文创	借助 AI 技术，创作以《“AI”文化 “AI” 传承》为核心内容的文创作品。活动者需提交作品图片及其相关文档。	小学组 (个人参加)	小学组 每位限 1 名指导教师
		初、高中组 (个人参加)	初、高中组 每位限 1 名指导教师

备注：根据《中小生成式人工智能使用指南（2025 年版）》小学阶段的活动成果创作需监护人陪同下进行，线下交流无需陪同。

3. 活动项目与内容说明

活动面向小初高不同年龄段，设置小学组、初中组和高中组三个组别，分为线上活动与线下活动两部分。本次活动以《“AI”文化 “AI” 传承》为主题，引导学生从博大精深的中国传统文化（包括但不限于经典古籍、传统节日、民间工艺、建筑园林、戏曲服饰等）中选取一个核心元素进行文创产品设计。通过生成式人工智能（AIGC）技术，为传统文化注入未来生命力。

4. 作品技术要求

4.1 线上活动阶段（线上提交）：

所有组别的活动学生需完成三阶段深度融合的创作任务：

● **第一阶段：**

任务内容： 选定一个中国传统文化主题，通过文献检索形成图文调研成果。

核心要素： 需包含文化基础信息（起源、核心内涵）、艺术特征分析、社会文化价值，以及可用于设计的视觉元素。

● **第二阶段：**

设计原则： 基于前期研究，设计兼具文化底蕴与现代实用性的作品。

成果形式： 设计草图（含材质、场景说明）或实物模型照片（3D 打印、手工模型等，需提供 3 张不同角度照片）。

创新转化： 体现对传统文化核心元素的重组或重构（如将传统纹样应用在现代电子产品上）。

● **第三阶段：**

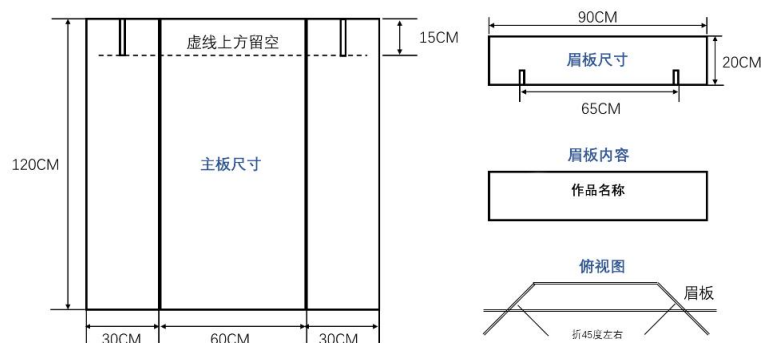
技术应用： 运用 AI 图像生成工具（小学活动选手需在家长陪同下完成图像生成），以文创产品为原型，创作 1-3 张视觉作品。创作 1-3 张展现其应用场景的视觉作品。

生成目标： 展示作品在生活中的具体应用场景，生成思路，并附上提示词和生成过程截图。

学生需提交申报表和电子展板（或可拍摄实物展板照片）（不大于 20MB）。

申报表： 以“作品名称-申报表”为文件名提交。限定上传（.pdf）格式文件，上限 10MB。应包含作品简介（所设计作品的应用场景和创意理念）、创作档案（包含作品创作所使用的 AI 技术与工具，生成作品内容的过程以及使用的提示词）、生成思路、作品创作过程关键性截图（包含与 AI 工具的对话记录截图或使用原始图给 AI 生成时的操作界面截图）2-4 张，JPG 或 PNG 格式，图片大小不超过 2M）。小学组请查看附件《艺·创生绘梦作品申报表（小学组）》；初、高中组请查看附件《艺·创生绘梦作品申报表（初、高中组）》。

电子展板： 以“作品名称-电子展板”为文件名进行提交。限定上传（.jpg）或（.png）格式文件，上限为 10M。展板应包含：文化调研、元素提取、文创设计、AI 生成图（场景图、思路图）等内容。提交电子展板时应将眉板与主板拼接后提交，展板提交要求和尺寸要求请参考下图。（尺寸相同，仅需上传电子，不需要实物展板，展板不能呈现任何学生与学校信息）



(尺寸相同，仅需上传电子，不需要实物展板)

4.2 第二阶段活动（线下）：

小学组：

通过交流展示第一轮活动作品，需将电子展板制作成实物展板（尺寸参考电子展板尺寸）和实物作品带至现场并提交：

陈述环节（3 分钟）：系统阐释传统文化的研究要点、设计灵感来源及 AI 生成图创作思路。

问答环节（2 分钟）：回答导师针对作品细节或设计逻辑的提问。

初、高中组：

- 传统文化选择阶段：从组委会提供的 5 个传统文化方向（含图文资料包）中选择 1 件进行资料收集。
- 文创草图设计：手绘设计稿需标注核心功能、目标用户及文化元素转化说明。
- AIGC 场景生成：使用任意网信办备案的人工智能创作平台生成未来应用图，需保留完整提示词指令截图。
- 作品提交：创作结果需根据现场活动教师的要求，进行上传，上传成功后方可离场。

5. 活动场地与道具说明

资源保障：主办方统一提供场地电源。

创作要求：学生须在封闭场地内完成限时创作，总计 90 分钟。

自备物资：学生须携带个人移动电脑、网络接入设备及必要文具。

布展与撤离：入围线下展示环节的学生，须自行将实物展板及实物作品运送至指定展位进行陈列。活动结束后，须前往指定联络点告知现场教师，并由学生本人将所有作品及展板带离。

6. 活动流程

线上活动阶段各组别上传电子展板即可无需制作实物展板，进入线下活动阶段，小学组需要携带实物展板，线下活动以“展板展示 + 现场交流”的形式进行，初、高中组无需制作或携带展板/作品，线下活动以“现场公布创作对象并完成限时现场创作”的形式进行。

6.1 第一轮：线上活动阶段

选拔机制：根据选手申报作品内容进行线上初评，专家评审后将公布现场入围名单，现场入围按各组别报名比例，总计 150 个作品进行展示交流。

提交要求：本阶段主要进行方案审核，学生无需准备或提交实物展板与实物作品。

提交时间：从通知之日起至报名截止。

6.2 第二轮：线下活动阶段

参与方式：学生须按指定时间到达现场参加交流活动。

时长安排：小学组为现场交流时长按照现场实际情况进行，初、高中组活动时长统一为 1.5 小时。

参展要求：为确保活动公正性，所有参展作品及展板内容中严禁出现学生的个人姓名、学校名称、校徽或其他任何暗示个人及单位信息的标识。小学组须携带实物展板及实物作品原件至现场进行展示说明，初、高中组需携带现场创作设备。

7. 活动交流成果规则（线上线上）

7.1 线上初审（审阅方式）

资格审查

对学生的申报材料进行资格审查，作品创作时间为 2026 年 1 月 1 日后。重点对活动学生作品的原创性，是否遵守科学研究道德和科技伦理规范、行为准则等进行审查。

第一轮作品活动（不需要制作实物展板）

组织专家按分组对申报作品的主题契合度、设计思维、AI 技术应用、创意性进行审阅。

第一轮活动审核内容表

小学组：

维度	分值	审核细则
文化研究	15	基础信息完整（如：文化名称/起源时期/流行地域）。
	10	研究逻辑性（体现从“背景了解”到“核心价值解读”再到“个人独特发现”的思维过程）。
文创设计	15	文化元素辨识度：传统文化符号（如特定纹样、建筑结构、艺术形象）在现代文创产品中的应用清晰可见。
	15	设计完成度：提交的设计草图或实物模型需展示多角度细节，整体呈现完整。
	15	功能说明清晰度：能够清楚地描述该文创产品的使用场景、材质选择及目标用户。
AIGC 应用	20	生成图与文化主题关联性。
	10	提示词可读性（符合画面内容）。

初、高中组：

维度	分值	审核细则
传统文化研究	5	学术规范性（引用 ≥ 3 种权威来源）。
	20	元素拆解研究（标注可转化纹样/结构）。
文创设计	15	传统文化元素现代转化逻辑。
	15	功能创新性（如解决环保/教育需求）。
	15	设计图/实物作品美观度。
AIGC 应用	15	场景技术合理性。
	15	提示词质量（具有对光影、结构、风格等画面细节的控制。）

7.2 现场活动

线下活动现场设置小学交流组、初、高中实践组两个组别。小学交流组采用展板展示 + 现场交流的形式，学生需携带展板到场，重点考察学生在项目创作过程中的实际参与程度；初、高中实践组无需携带展板，现场公布创作对象并完成限时现场创作，重点考察学生对于传统文化的信息检索能力、AI 技术应用水平、创意构思与审美表达能力。

未到现场参加活动学生视为放弃活动。

第二轮活动审核表（需要实物展板和实物作品）

小学组：

维度	分值	审核细则
传统文化 深度解析	10	背景阐述：准确说明自选传统文化主题的历史背景或起源故事。
	15	符号解读：解读 1-2 个核心文化符号的象征意义（如：选用锦鲤纹样象征吉祥如意）。
设计元素 溯源	15	特征应用：准确说明设计中运用的传统文化特征及其含义（如：选择青绿色系是呼应千里江山图）。
功能性创 新	15	清晰定义目标用户及痛点（如“为小学生设计防遗失传统文化主题文具盒”）。
技术实现 路径	10	分步说明制作过程。
	10	描述 AI 生成迭代。
视觉表达 逻辑	10	审美选择：解释设计配色、结构选择的原因，体现对传统美学的现代应用。
语言组织 能力	8	陈述结构完整。
应答针对 性	7	直接回应导师问题要点。

初、高中组：

维度	分值	审核细则
文创草图 设计	10	元素提取：对传统文化的核心元素（纹饰、造型、意蕴）提取精准。
	12	需求解决：功能设计能解决现实需求（如：传统文化在环保、教育领域的应用）。
	8	规范标注：设计图清晰，核心功能及转化说明标注完整。
AIGC 生成 表现	10	概念契合：AI 生成的图与现场设计的草图概念高度契合。
	12	提示词基础控制（器物结构/光影）。

	8	画面无逻辑硬伤。
创作流程	10	按时完成任务并提交。
规范	10	提交 AI 生成过程截图。
传统文化	10	符号解析：深入解析所选文化主题的艺术符号或精神内涵。
理解深度	10	说明设计对传统的革新意义。

8. 成果认定规则

成果与能力认证规则

- 1.小学组以线下问辩表现，组委会将评定（A 类）创新先锋、（B 类）创新新锐（C 类）创新典范，三项核心能力认证。
- 2.初、高中组以线下现场操作的实际表现，组委会将评定（A 类）创新先锋、（B 类）创新新锐（C 类）创新典范，三项核心能力认证。

9. 版权声明

9.1 作品版权归属

所有活动原创作品的著作人身权及核心版权归活动者本人所有。活动者保证作品为原创，无抄袭、盗用、侵权等问题，无任何第三方权利纠纷，作品涉及的素材、内容合规性由活动者全权负责。

9.2 主办方使用权限

活动者报名活动、提交作品后，默认无偿授权主办方永久使用作品。主办方拥有作品的宣传展示使用权，可用于活动公示、线上线下展览、活动宣传、品牌推广、成果存档等非商业及活动配套场景，无需另行单独征得活动者同意、无需支付额外费用。主办方不侵占作品核心版权，不随意篡改作品内容，不得擅自将作品转让、售予第三方商用。

9.3 AI 作品及侵权风险责任

含 AI 生成、AI 辅助创作的活动作品，需活动者如实自主在所提交作品中标出。所有活动作品（含 AI 作品）若出现侵权、内容违规、版权纠纷等问题，全

部法律责任由活动者自行承担，主办方不承担连带责任，并有权取消涉事作品活动及获奖资格。