

附件 2

2026 年第一届四川省大学生 AIGC 创意影像大赛 实施方案

一、大赛名称

2026 年第一届四川省大学生 AIGC 创意影像大赛

二、大赛时间

大赛宣发及参赛作品征集时间：2026 年 7 月 1 日-2026 年 10 月 12

日

作品征集截止时间：2026 年 10 月 12 日 24:00

初赛评审时间：2026 年 10 月 13 日-10 月 18 日

复赛评审时间：2026 年 10 月 19 日-10 月 22 日

决赛及颁奖时间：2026 年 10 月 22 日-11 月 25 日（暂定）

三、大赛地点

比赛地点：线上为主，决赛线下集中路演

颁奖地点：四川省成都市大邑县安仁镇金山路 188 号 四川电视学院
安仁校区

展映、宣讲及路演地点：四川省内各相关高校/文化中心

四、主办单位

四川省教育厅

五、承办单位

四川电影电视学院、四川省人工智能行业协会、四川省人工智能学会

六、协办单位

支持单位：成都市高投电子信息集团等

技术支持：火山引擎

赞助单位：恒图科技、西昌文旅、TLG 俱乐部、中博数智等品牌方

七、大赛组织机构

1. 组委会：由四川电影电视学院主要负责人及主要参赛高校代表组成，负责大赛整体统筹与决策。组委会将充分吸纳主要参赛单位人员和相关行业企业专家参加，确保竞赛组织客观公正。

（组委会名单）

主任：罗思、王小林

副主任：任志宇、陈章、颜杰、于世祥、段江

2. 执委会：由四川电影电视学院相关部门负责人及工作人员，企业合作方代表组成，负责大赛日常执行与具体组织工作。

（执委会名单）

主任：段晓冉

副主任：范琳琳、毕园、任晖、赞助方代表（各 1 人）

3. 专家委员会：由影视行业专家、AIGC 技术专家、高校学科带头人及企业代表组成，负责参赛作品的评审工作。

（专家委员会名单）

主任：文肖萌

副主任：飞扬、李想、企业方技术专家（1 人）

委员：赞助方代表（各 1 人）

4. 组委会秘书处：设在四川电影电视学院新媒体学院，负责大赛日常

联络、信息发布及材料报送工作。

（组委会秘书处名单）

秘书长：代琳琳

副秘书长：蒋倩、王丹、黄靖雯、刘蕴涛

八、大赛形式

大赛以学生个人/团队为报名单位，以 AIGC 创作的影像内容为参赛作品，通过赛事指定平台完成报名、作品提交及评审。

大赛共分初赛、复赛、决赛三个阶段：

初赛阶段：线上开展，大赛执委会组织初评，重点审核作品原创性、完整性及技术合规性，确定复赛名单。

复赛阶段：线上评审，专家委员会综合考察作品创作思路、AIGC 技术应用深度及文化表达能力，确定决赛名单。

决赛阶段：采用“线上展映+线下路演答辩”相结合的方式，由专家委员会现场评分，结合复赛成绩确定最终获奖名单。

九、大赛项目及规则

大赛共设置三个赛道，各赛道独立评审、独立设奖：

1. AIGC 创意短片创作赛道

涵盖剧情短片、科幻短片、品牌广告片等多元创作形式，鼓励创作者依托 AIGC 前沿技术，开展原创故事构思、镜头美学塑造与创意视觉呈现。聚焦影视短片全流程创作应用，借助 AI 实现脚本创作、虚拟场景搭建、人物形象设计、画面特效渲染及后期剪辑配乐，打破传统影视创作门槛与制作局限。

2. AIGC 城市文旅赛道

聚焦数字海报、沉浸式影像、虚拟文旅场景等，包含数字插画、动态视觉短片、非遗数字复原等类别，用现代 AIGC 技术活化非遗与民族文化，实现文化的创新性转化，将巴蜀文旅资源与数字技术结合，打造极具吸引力的文旅新体验。

3. AIGC 商业品牌赛道

承接三大万亿级产业（数字经济、文化创意、文旅融合）的商业定制需求，以企业真实营销命题为导向，鼓励大学生运用 AIGC 技术解决品牌年轻化传播、产品视觉升级、用户体验创新等实际痛点，产出可直接商用的数字影像内容。同时通过赛事筛选兼具 AIGC 技术能力与商业思维的复合型人才，为川渝数字文创与品牌营销行业输送核心力量。

大赛规则：

1. 创作规范：

（1）弘扬社会主义核心价值观，传播正确的价值观和社会正能量。严格禁止违反我国法律法规，违背社会公序良俗的任何行为。

（2）各类参赛作品必须为本人原创作品，拥有独立知识产权，遵守内容创作其他相关法律及政策法规、行业规范等要求。坚持原创，杜绝抄袭，请遵守《承诺书》的承诺。

2. 作品规格及提交要求：

（1）根据执委会提供的线上创作平台完成不少于 70% 的创作，线上提交需提供标准的初选专用文件，初选文件为 MP4 格式，1080P 分辨率，25 帧/秒，文件大小不超过 200M。

(2) 参赛作品必须使用 AIGC 进行创作，提交作品的同时应提交 AIGC 使用说明，明确指出在创作的什么环节，使用了哪些 AIGC 来完成创作。

(3) 参赛队伍有义务保存参赛作品使用 AIGC 相关的工程文件和使用记录。保存期限通常不少于三年（自大赛颁奖之日起计算）。

3. 作品注意事项

(1) 参赛作品中严禁出现参赛者的院校、系、姓名及其他特殊标记。

(2) 禁止参赛者通过各种渠道购买作品。一经发现，立即取消其参赛资格。

(3) 禁止一稿多投。指同一件或多件创意雷同作品，在未经剪辑或仅缩短时间等简单处理后，按不同类别或不同命题提交。

(4) 创作中如使用了素材，务必在报名表中详细注明出处，并取得授权。

4. 关于作品抄袭的定义

在大赛的竞赛过程中，作品抄袭指的是：参赛者提交的参赛作品与已公开发表或存在于公共领域的作品（包括但不限于其他设计师作品、知名设计案例、已授权的商业产品等）存在实质性相似。具体判定标准如下：

(1) 创意核心高度相似：指参赛作品整体设计理念、主题构思、关键视觉元素组合以及创意表达方式，与他人已公开作品高度雷同。即使表现形式略有差异，但作品核心创意高度相似的，仍被视为抄袭他人成果；

(2) 作品内容复制比率偏高：参赛作品中有超过 60% 的内容（包括但不限于文字描述、图形图像、文案表述等）直接复制自他人作品，且并未对复制部分作出实质性修改或创新转化；

（3）过度模仿与借鉴：模仿与借鉴虽是设计中常用方法，但如果参赛作品过度依赖他人的设计元素、风格或手法，导致参赛作品整体呈现出明显的模仿痕迹，缺乏独立创作的特征和价值，这种过度模仿的情况同样属于抄袭范畴。

（4）未经授权许可：指未经著作权人许可，使用著作权人享有著作权的原创作品，并以自己名义参加大广赛的侵权行为。

5. 对抄袭行为的处理

大赛秉持鼓励原创、保障竞赛公平的原则，坚决打击任何形式的抄袭行为。希望各位参赛同学能够自觉遵守比赛规则，凭借自身的才华和努力创作出优秀的 AIGC 作品，共同营造一个健康、积极、富有创新精神的比赛环境。对于经查实存在抄袭行为的参赛者及其作品，将采取以下严肃的处理措施：

（1）取消参赛资格：一旦参赛作品被判定为抄袭，无论处于比赛的哪个阶段，涉事参赛者将被立即取消参赛资格，其作品将从比赛评选流程中剔除，不得再参与后续的任何奖项评选活动。这意味着涉事参赛者将失去在本届比赛中获得荣誉和奖励的机会，同时其抄袭行为也将被记录在案，作为今后参加类似活动的不良诚信记录参考；

（2）通报抄袭行为：一旦确认抄袭行为成立，大赛组委会将通报给涉事参赛者所在学校，并积极协助赛区及学校处理抄袭事件，对该种情况加强教育；

（3）公示抄袭事实：为了起到警示作用，大赛组委会保留对抄袭作品详情以及抄袭事实进行公示通报批评的权力，以便更多参赛者能够从中

引以为戒，遵守比赛规则，遵循创作原则；

（4）追究法律责任：如果抄袭行为涉及到侵犯他人知识产权、著作权等合法权益，并且给比赛造成了一定的经济损失或不良社会影响时，大赛组委会将保留追究涉事参赛者法律责任的权利，协助原创者或著作权人通过法律途径维护其权益。这可能包括要求侵权者承担经济赔偿责任、公开道歉、恢复名誉等一系列法律后果。

作品一经投递，创作团队与大赛执委会、赞助方享有同等版权权利，可将作品用于线上、线下多种形式的正向传播。

十、奖项设置

1. AIGC 创意短片创作赛道、AIGC 城市文旅赛道、AIGC 商业品牌赛道三大项目分别设置一、二、三等奖。

2. 各项目以省赛参赛队总数为基数，获奖比例分别为一等奖 10%、二等奖 20%、三等奖 30%（小数点后四舍五入）。

3. 一等奖参赛队指导教师获优秀指导教师奖。

4. 针对参赛作品数量、获奖数量设立 10 个最佳组织单位奖。

5. 各项目在确保严格按照省厅要求设置奖项和控制获奖数量的前提下，保留合作单位对奖项冠名的可能性。

十一、参赛对象

全国各类高等院校在校全日制本科学生、高职院校在校全日制学生、港澳台籍学生及外籍留学生均可参加。

十二、组队规则及报名方式

1. 组队规则：

(1) 学生人数：每支队伍不得多于 5 名学生，所有参赛学生均需符合“十一、参赛对象”的要求。

(2) 指导老师人数：每支队伍不得多于 2 名指导老师。

(3) 针对同一个竞赛项目（赛道），同一参赛学生报名参与项目的数量，不得超过两项。

2. 报名方法（流程）：

(1) 查阅命题及下载命题素材包（详细见大赛官方新媒体）

(2) 线上（“线上”指大赛专属提交平台）提交，上传作品

①在大赛线上平台“提交平台”注册账号，按流程填写正确信息；

②参赛者须上传学生证拍图或学信网截图，每组作品只需一名代表进行线上提交；

③参赛者需在线电子签名（特殊情况下，可第一作者代签）。

(3) 获取参赛报名表、承诺书

①作品提交成功，确认无误后转系统才自动生成唯一对应的参赛编号，方能获取参赛报名表及承诺书；

②请所有参赛者仔细阅读和检查，保证信息填写准确完整。（特别提示：作者和指导教师的先后顺序一经确认提交不得变更。）

③线上提交报名表、承诺书等相关材料，确认报名

(4) 报名截止时间 2026 年 10 月 12 日 24:00

十三、进度安排

2026 年 6 月 30 日前完成：

1. 大赛 LOGO、主 KV 等相关视觉设计

2. 经过法务审核的比赛相关规则、承诺书等规程文件定稿
3. 大赛启动仪式筹备，暂拟于川影杯“新云奖”颁奖典礼上宣布启动
4. 大赛新媒体平台账号（或大赛官网）注册及运营
5. 大赛线上报名系统开发及测试

2026 年 7 月-10 月 12 日完成：

1. 大赛启动仪式及大赛报名相关媒体宣传，包括但不限于央媒、省媒
2. 所有报名学生团队的信息、作品确认
3. 完善并落地 AI 和人工审核结合的初赛筛选机制

2026 年 11 月 30 日前完成：

1. 初赛：大赛执委会初评评审完成平台初筛，确定复赛名单。
2. 复赛：大赛执委会复评评审综合考察参赛团队创作思路、技术应用和文化表达技巧，给出综合评价，确定决赛名单。
3. 决赛：所有决赛参赛团队的线下路演（暂拟于四川电影电视学院安仁校区贡院大剧场进行，后续有扩大路演规模的可能性），线上展映（暂拟于大赛官网或新媒体账号，也可能会根据合作伙伴的要求扩大展映渠道），以及现场答辩、评分工作。由包括行业协会专家、企业专业在内的大赛执委会和专家委员会共同完成考察，确定获奖名单
4. 颁奖：完成颁奖典礼，发布获奖名单
5. 大赛收官相关媒体宣传（为更好宣传比赛，11 月 30 日后媒介宣传仍会持续，但比赛正赛内容按教育厅要求在 11 月 30 日完成）

十四、经费

1. 总预算及经费来源

赛事总经费预算为 30 万元人民币，坚持“多元筹措、专款专用、厉行节约”的原则，经费来源如下：

承办单位自筹：四川电影电视学院出资 10 万元，用于赛事核心筹备及基础保障工作。

社会资源筹措：通过企业赞助、实物支持等方式筹措 20 万元，用于赛事技术支持、专家评审及产业转化等工作。

2. 经费整体列支明细（单位：万元）

经费板块	总预算金额	承办单位出资	社会筹措资金	核心用途说明
技术平台搭建与维护	8.0	3.0	5.0	线上创作平台对接、学科竞赛平台配置、作品存储与安全防护
专家评审费	6.0	2.0	4.0	初赛/复赛/决赛专家劳务费、评审系统使用费、评审材料制作
场地布置与活动保障	5.0	2.0	3.0	决赛路演及颁奖场地布置、设备租赁、现场安保与应急保障
赛事宣传与高校发动	4.0	1.5	2.5	视觉物料设计制作、媒体宣传投放、高校宣讲与发动
竞赛器材采购/租赁	2.0	0	2.0	决赛现场高性能电脑、AIGC 软件授权、展示设备租赁
差旅费	2.0	0.5	1.5	组委会调研差旅费、外聘专家交通食宿补贴
优秀作品产业转化与展播	3.0	1.0	2.0	获奖证书奖杯制作、全省巡展、线上展播与作品集制作
合计	30.0	10.0	20.0	-

十五、联系方式

联系人：四川电影电视学院新媒体学院代琳琳

联系电话：028-88376177

地址：四川省成都市大邑县安仁镇金山路 188 号