

河北雄安新区教育局

关于商请组织参加 AIGC 与可视化创作大赛 雄安主题赛的函

各批次疏解高校：

受雄安媒体中心（雄安广播电视台）委托，商请贵校组织参加 AIGC 与可视化创作大赛雄安主题赛。由于专业性较强，贵校可视学校情况决定是否组织参赛。感谢贵校长期以来对雄安新区建设发展的大力支持！

专此函达。

附件：1.AIGC 与可视化创作大赛雄安主题赛通知

2.首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛通知

河北雄安新区教育局

2026 年 9 月 17 日

AIGC 与可视化创作大赛

首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛

雄安主题赛通知

为深入推进人工智能技术与城市宣传、文化传播、城市治理深度融合，充分释放 AIGC、数智可视化创作创新活力，生动展现雄安新区“未来之城”建设成效、时代风貌与发展愿景，首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛特增设“智绘雄安 洞见未来”雄安主题赛，雄安主题赛由雄安媒体中心、雄安传媒有限公司承办，面向全社会各类创作机构、创作者、高校师生、数智创意爱好者公开征集作品，以数智创意讲好新时代雄安故事。

作为国家级新区，雄安新区持续深耕数智科创领域，积极推动 AIGC 等人工智能技术在城市建设、产业发展、民生服务、文化传播等场景创新落地。本次雄安主题赛依托上级部门审批通过的首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛，聚焦雄安城市发展、科技创新、生态人文、民生福祉、文脉传承等核心维度，面向全网征集多元化、创新性 AIGC 可视化作品，以科技赋能文化创作，用数智视角定格千年大计的时代蝶变。现将雄安主题赛相关事项通知如下。

一、主题赛名称

“智绘雄安 洞见未来”雄安主题赛

二、创作方向提示

本次主题赛不限参赛作品形式、不限创作视角，参赛者可结合公开资料、雄安媒体中心提供的素材资源，自主拓展创新选题，所有作品须导向正确、贴合雄安建设实际、契合未来发展理念。以下五大方向为创作提示，供参赛者参考。

（一）新城风貌·气象万千

聚焦雄安新区从“一块地”到绘就“一张图”再到崛起“一座城”的蝶变历程，全方位、多维度展现未来之城的崭新城市风貌与建设硕果，彰显雄安作为国家级新区的时代气象、崭新面貌与发展底气，立体展现千年大计、国家大事的恢弘图景。

（二）科创赋能·数智未来

聚焦科技创新深度融入雄安城市建设、民生服务、产业发展、城市运营的全过程，展现雄安以科技赋能城市迭代升级、以创新引领未来发展的核心优势，畅想雄安无限可能的未来图景。

（三）人民之城·宜业宜居

聚焦雄安“人民城市人民建、人民城市为人民”的建设理念，立足当下民生建设成果，畅想雄安持续优化民生配套、升级公共服务、完善人居环境的未来生活场景，全方位彰显雄安宜居宜业、温情暖心的城市底色，生动诠释雄安“妙不可言、心向往之”的人民之城独特魅力与幸福内核。

（四）水城共融·蓝绿交织

紧扣雄安“建设绿色发展城市典范”使命，描绘以白洋淀、千年秀林为代表的人与自然和谐共生画卷，生动描摹城在林中、水在城中、人在景中的优美生态图景，彰显未来之城人与自然和谐共生的生态文明建设成果。

（五）雄安神韵·文脉新声

挖掘雄安本土历史根脉，融合新时代城市文化，展现“传统文脉传承+未来城市新文化”双向交织的独特文化气质，探索提炼雄安精神，讲述千年土地上崛起未来之城的文化故事。

三、参赛要求

雄安主题赛为大赛组委会官方授权增设的特色主题赛道，全程纳入大赛统一管理体系，不改动原有6个创作赛道、2类参赛对象的设置，遵照大赛既定章程、参赛规则、评审机制、赛程节点、作品格式与规范执行，延续公益办赛理念，全程不收取任何参赛费用。大赛详情请查看《首届（2026）AIGC与可视化创作大赛通知》，<https://www.capt.cn/xhdt/3118.html>，报名表格请扫描以下二维码下载：



为激励首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛参赛选手同时参加雄安主题赛，之前已提交参赛作品的参赛选手可补充提交雄安主题赛的参赛作品；参加雄安主题赛的作品自动参加大赛其他赛道评选，未在雄安主题赛获胜的参赛作品仍然享有在大赛其他赛道参评的权益。

参加雄安主题赛仍然不限制各参赛机构、个人的参赛赛道（可同时参加六个赛道），但对各赛道参赛作品数量做出适当限制：机构组每个赛道除提交最多 3 件大赛参赛作品外，还可提交最多 2 件雄安主题作品（以第一出品方核计），个人组除提交最多 2 件大赛参赛作品外，还可提交 1 件雄安主题作品（以第一作者核计）。

四、雄安主题赛作品评审与奖励

本次雄安主题赛设立 10 万元专属奖金池，全程遵循大赛统一赛事规则与评审体系开展评选工作，初赛、复赛环节均执行大赛统一评审流程。赛事分机构组、个人组两大参赛组别分层评选，各组分别设置标杆作品、精品作品、优秀作品、入围作品四个类别，共计 24 个获胜名额，赛事激励力度大、获奖覆盖面广。具体设置如下：

组别	获胜数量及等级	奖金	荣誉证书	其他权益
机构组	标杆作品 1 个	15000 元	荣誉证书由中国传媒大学、中国新闻技术工作者联合会、雄安媒体中心联合盖章	1. 所有获胜作品将择优在雄安官方媒体平台矩阵展播； 2. 经双向评估后，雄安主题赛获胜者可签约成为雄安媒体中心 AIGC 内容合作签约作者，长期参与雄安数智内容创作、城市品牌传播工作。
	精品作品 2 个	10000 元		
	优秀作品 3 个	3000 元		
	入围作品 6 个	1000 元		
个人组	标杆作品 1 个	15000 元		
	精品作品 2 个	10000 元		
	优秀作品 3 个	3000 元		
	入围作品 6 个	1000 元		

主办方将根据各组别投稿数量、作品质量，对获胜名额及比例进行动态优化调整，保障赛事公平优质开展。

（五）雄安媒体中心赋能资源

600MB 雄安新区官方精选实拍图片素材，为作品创作提供实景参考。

请通过百度网盘自行下载。

链接：<https://pan.baidu.com/s/1NA7cNBAFqNxH745aKgAvXQ>

提取码: yrxt

六、报名与作品提交

雄安主题赛参赛作品请在报名表“参赛作品总况”栏相应作品后加注【参加雄安主题赛】说明，请通过以下两种方式提交：

（一）提交作品总容量如小于 500MB（含机构组每个赛道最多 3 件大赛参赛作品、最多 2 件雄安主题作品，个人组每个赛道最多 2 件大赛参赛作品、1 件雄安主题作品，下同），请通过大赛官方网站 <https://aigc.capt.cn> 报名。

（二）提交作品总容量如超过 500MB，请以优盘或移动硬盘提交（请在盘表面贴签备注提交人姓名及手机号），将参赛作品及报名表存在优盘或移动硬盘后快递至大赛组委会。收件地址：北京市西城区宣武门大街 97 号新华社发行楼四层中国新闻技联秘书处郭琪琪收；收件人手机：13716386775。优盘或移动硬盘将通过以下两种方式之一归还给参赛者：1. 在第二届（2026）AIGC 与数智传播大会暨首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛颁证大会期间现场领取；2. 组委会快递回参赛者（快递费到付）。

以 AI 为笔，以创意为墨，共绘未来之城时代图景！诚邀广大创作机构、创作者踊跃参与，立足雄安的建设实践，释放数智创意力量，用鲜活多元的 AIGC 与可视化作品记录新城蝶变、畅想美好未来，共同讲好新时代的雄安故事，为“千年大计”留下属于我们的数智时代印记。

首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛组织委员会
（中国新闻技术工作者联合会代章）



2026 年 9 月 14 日

AIGC 与可视化创作大赛

首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛通知

一、背景与宗旨

中国传媒大学是教育部直属的首批“双一流”建设高校，“211工程”重点建设大学，“985 优势学科创新平台”重点建设高校。学校始建于 1954 年，是新中国成立后党创办的第一所传媒类高校，2004 年 8 月由北京广播学院更名为中国传媒大学。办学 70 多年来，学校秉承“立德、敬业、博学、竞先”的校训，培养造就了大批党和国家所需、能够应对未来媒体挑战、驰骋于国际舞台的优秀传媒人才，被誉为“中国广播电视及传媒人才摇篮”“信息传播领域知名学府”“党的宣传思想文化事业教育重镇”。2024 年 9 月 25 日，习近平总书记给中国传媒大学全体师生回信，在中国传媒大学建校 70 周年之际，向全校师生员工、广大校友致以祝贺和问候，为学校发展指明了前进方向、提供了根本遵循。目前，全校上下正紧扣贯彻落实习近平总书记重要回信精神这一核心主线，持续推动学校从“因广播而起、因电视而兴、因网络而盛”迈向“因 AI 而强”的高质量发展新阶段。

中国新闻技术工作者联合会（简称“中国新闻技联”）是新华通讯社、人民日报社和原国家广播电影电视部于 1991 年发起成立的全国性、专业性的一级社会团体；现有各省区市媒体机构、科技企业、新闻院校等团体会员 800 多家，为推动我国新闻出版传媒科技进步，促进新闻行业信息化、数字化和智能化作出了积极贡献。经国家科技部批准，中国新闻技联自 2004 年起设立了全国唯一的面向新闻传媒行业的科学技术奖“王选新闻科学技术奖”，其行业影响力不断提升，越来越多的省市和新闻出版传媒单位将其列入人才引进和职称评定的重要参考指标。

中国新闻技联 2022 年 11 月 16 日成立了出版融媒体技术分会；2025 年 10 月 29 日成立了全国第一家明确以推动 AIGC（人工智能生成内容）与数智传播技术创新及应用落地为宗旨的 AIGC 与数智传播专业委员会；2026 年 3 月 28 日成立了可视化技术专业委员会。

AIGC 与可视化技术是传媒科技中成果丰硕、发展空间巨大的前沿领域。为深入贯彻落实国家关于推动人工智能创新发展的战略部署，促进 AIGC 与可视化技术在传媒等相关领域的应用创新，培育激励优秀创作者，推动技术与应用深度融合，中国传媒大学、中国新闻技术工作者联合会决定联合主办 AIGC 与可视化创作大赛，欢迎符合报名条件的 AIGC 与可视化创作机构和个人

积极报名参赛。大赛为公益性质，参赛者不需要缴纳任何费用。大赛每年举办一届。首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛于 8 月开始报名，11 月举办决赛及颁证仪式，主办方将为获胜者颁发证书及纪念品以资鼓励。

AIGC 与可视化技术正深刻重构传媒生产与传播逻辑，成为培育新质传播力的核心引擎。我们诚挚邀请全国相关机构及个人踊跃参赛，共同创造技术赋能创作的无限可能！

二、组织机构

（一）主办单位

中国传媒大学

中国新闻技术工作者联合会

（二）承办单位

中国传媒大学计算机与网络空间安全学院

中国新闻技术工作者联合会 AIGC 与数智传播专业委员会

中国新闻技术工作者联合会可视化技术专业委员会

中国新闻技术工作者联合会出版融媒体技术分会

（三）协办单位

中国传媒大学数字人研究院

中国传媒大学数字艺术创新实验室

中国传媒大学视听艺术研究中心

《中国传媒科技》杂志社

全国高等院校计算机基础教育研究会网络科技与智能媒体设计专业委员会

中国高等院校影视学会数字艺术与动画专业委员会

其他相关支持机构（持续增加中）

（四）大赛组织委员会

根据相关规定,大赛主办方设立了大赛组织委员会(简称“组委会”),由主办单位、承办单位、协办单位相关负责人组成,设主任、副主任、委员若干名,名单在大赛官方网站<https://aigc.capt.cn/>公布,负责审议竞赛章程(见附件1)等大赛的组织领导和统筹协调工作。

（五）赛事平台技术支持

北京乐享云创科技有限公司

三、赛道设置

本次大赛初定设置六个创作赛道和两个组织赛道。视赛事进展及需要,主办方保留增设限时现场挑战赛、垂类分赛道、专业视听场景分赛道等的权利,届时另行通知。

大赛设六个创作赛道,面向全国相关机构或个人公开征集作品,分机构组和个人组两大组别,参评单位和个人分别提交《首届(2026)AIGC与可视化创作大赛创作赛道机构组报名表》(附

件2)、《首届(2026)AIGC与可视化创作大赛创作赛道个人组报名表》(附件3)并按要求提交参赛赛道作品,通过初赛、复赛、决赛三轮,由专家评审委员会分别评出各赛道精品作品、优秀作品、入围作品若干名。

大赛设两个组织赛道,分机构组和个人组两大组别,参评单位和个人分别提交《首届(2026)AIGC与可视化创作大赛参评优秀组织单位报名表》(附件4)、《首届(2026)AIGC与可视化创作大赛参评优秀指导老师报名表》(附件5),在创作赛道决赛后,由专家评审委员会评审出优秀组织单位、优秀指导老师若干名。

(一) 创作赛道

1.AIGC 文图作品赛道

应用 AIGC 技术创作的诗歌、散文、小说、剧作等文字作品或创意图片、公益广告、招贴画、插画等图片作品,可以是纯文字作品或纯图片作品,也可以是文图结合作品,题材及内容不限。

2.AIGC 视频作品赛道

应用 AIGC 技术创作的各类短视频、微短剧、动漫剧、微电影、网络剧、网络电影等视频作品,题材及内容不限。

3.AIGC 音频作品赛道

应用 AIGC 技术创作的各类音频作品,包括但不限于纯音乐、

歌曲、相声、MV 等形式，题材及内容不限。

4.虚拟及沉浸交互视听作品赛道

应用 AIGC、VP（虚拟制片）、VR（虚拟现实）、AR（增强现实）、MR（混合现实）、XR（扩展现实）等数智技术创作的沉浸式、交互式、叙事性视听作品，包括但不限于 VP、大空间 VR、坐观式 VR、交互类 VR、AR、MR、XR、交互展示、游戏电竞等视听作品，题材及内容不限。

5.互动可视化作品赛道

包含可视化素材及互动的作品，鼓励利用 AIGC 生成可视化素材及利用 AI 实现互动的创新形式，题材及内容不限。

6.数据新闻与信息可视化作品赛道

以可视化数据为主要内容的数据新闻及各类信息图，形式可以是图文、图片、视频和 H5,要求数据来源真实，题材及内容不限。

（二）组织赛道

1.优秀组织单位

由专家评审委员会从为大赛做出积极贡献(包括但不限于协助主办方组织参赛者、为参赛者提供支持保障、承担创作赛道初赛或复赛评审、协办支持大赛)的全国参评单位中，评选出若干名优秀组织单位。组织单位大赛组织团队成员及排序，由组织单

位根据实际情况确定，参与人员原则上不超过10位。

2.优秀指导老师

仅限创作赛道机构组中院校组、个人组中大学生组的指导老师参评，每部作品的指导老师原则上不超过3位。由专家评审委员会从参评者中评选出若干名优秀指导老师。

四、创作赛道分组

创作赛道参赛对象分机构组和个人组两大组别，机构组再分为传媒组、院校组、社会机构组三个独立参赛组，个人组再分为大学生组、成人组两个独立参赛组，分组评审，互不交叉。

（一）机构组

机构组以单位或部门名义报名参赛，参赛机构须为作品的主要出品方，在报名表中须加盖单位或部门公章。

参赛机构须为中国新闻技术工作者联合会单位会员，在报名前已完成单位会员入会程序。入会办法参见：

<https://www.capt.cn/aigc-about/2026-03-10/3025.html>

参赛作品可以是已公开刊播的作品，也可以是参赛机构专为大赛新创作的作品。机构组参赛者在各赛道可分别提交作品，每个赛道最多不超过3件。

1.传媒组

报社、期刊社、出版社、广播电视台、新闻网站、融媒体中心等

媒体单位或其下属部门参赛。

2.院校组

普通高校及职业院校或其下属院系参赛。院校组的参赛作品如由教师指导、学生实际创作，请在署名中按创作学生、指导老师分别署名。

3.社会机构组

文化传播公司、影视制作公司、MCN 机构等社会机构，及其他企事业单位、相关机构或其下属部门参赛。

（二）个人组

本次大赛不接受中小學生、未成年人参赛。符合报名条件的全国 AIGC 与可视化创作者，以个人名义报名参赛，参赛个人须为作品的实际创作者。多人合作创作的作品，由合作者自行商定作者署名次序，在报名表中由第一作者电子签名。

参赛作品可以是已公开刊播的作品，也可以是参赛者专为大赛新创作的作品。个人组参赛者在各赛道可分别提交作品，每个赛道最多不超过 2 件（以第一作者核计）。

个人参赛团队，第一作者须为中国新闻技术工作者联合会个人会员，在报名前已完成个人会员入会程序。入会办法参见：

<https://www.capt.cn/aigc-about/2026-03-10/3025.html>

1.大学生组

全国普通高校及职业院校在校大学生个人报名参赛，含专科、本科、硕博研究生，大学生参赛欢迎自行约请指导老师。

2.成人组

非大学在校生的社会各行业人士、自由创作者个人报名参赛。在站博士后在成人组报名参赛。

媒体、高校、专业机构及其他相关机构从业人员可不依托所在单位或部门以个人身份报名参赛，但所在单位有限制性规定者除外。

五、参赛作品要求

（一）原创作品

所有参赛作品均须为原创作品，不得抄袭、剽窃或侵犯他人知识产权。如发现侵权或违规，取消参赛资格或追回证书。

（二）内容合规

参赛作品不得含有任何违反国家法律法规、损害国家利益和社会公共利益、违背公序良俗的内容，不得涉及政治敏感话题或不良导向内容。所有作品在评审前将进行内容安全审查，不通过者将直接淘汰。

（三）技术合规

通过 AIGC 生成的内容须确保文、图、音视频中无虚假信息或“幻觉”误导，不得对已有真实影像、视听作品进行篡改与伪

造。参赛作品创作中的 AIGC 及可视化技术使用情况，须在报名表中如实、完整、清晰说明，包括但不限于说明所采用的 AIGC 工具名称及版本、主要创作流程、核心提示词示例、人工修改完善情况说明及人机协作大致比例，提高技术透明度。

（四）版权合规

如作品中包含引用第三方素材（包括但不限于文图、视听资料等），须在创作说明中注明来源并获得合法授权。参加本大赛即视为已征得作品版权方授权，如产生版权等相关法律纠纷，由参赛者负责，与主办方无关。AIGC 作品须按照有关规定在作品中标注“本作品由 AIGC 技术辅助创作”等字样。

（五）格式要求

1.AIGC 文图作品：文字类同时提交 Word 格式和 PDF 格式；图片类提交 JPG 或 PNG 格式，分辨率不低于 300dpi。

2.AIGC 视频作品：MP4 格式，H.264 编码，分辨率不低于 1920×1080（1080P），需嵌入中文字幕。

3.AIGC 音频作品：MP3 或 WAV 格式，采样率 44.1kHz，位深 16bit。

4.虚拟及沉浸交互视听作品：视频类：MP4 格式，分辨率不低于 1920×1080（1080P）；交互程序包：提交 Unity/Unreal 工程文件或可执行文件，并附运行说明文档；沉浸式作品须注明适

配的展示设备及运行环境。

5.互动可视化作品:视频展示:MP4 格式,分辨率不低于 1920×1080 (1080P);H5/网页类:提交可访问的有效链接或可执行文件,并附交互操作说明。

6.数据新闻与信息可视化作品:视频类:MP4 格式,分辨率不低于 1920×1080 (1080P);H5/网页类:提交可访问的有效链接或可执行文件;图文类:提交 PDF 格式;须在创作说明中注明数据来源。

注:如发现作品存在抄袭、剽窃、虚假信息、不良导向内容等不合规情况,一经查实,取消该作品的参赛资格和获胜资格;如已发放证书及纪念品,主办方有权追回。如格式不符合要求,在报名截止前可按要求替换后重新提交。

六、赛制安排

(一) 赛事阶段

创作赛道分为初赛、复赛、决赛三个阶段,初赛通过大赛官方网站线上报名及提交作品,由主办方组织线上专家评审委员会,按晋级规则评选出一定比例的作品进入复赛、决赛。首届(2026)AIGC 与可视化创作大赛的决赛于 11 月举办。经评审进入决赛的创作赛道参赛机构或个人,须委派至少一名代表到决赛会场参加现场答辩(差旅费用自理),根据专家评审委员会现场

评分，评出精品作品、优秀作品、入围作品三个层级的获胜作品。如出现个别参赛者不参加现场答辩的情况，视为自动放弃决赛资格，各组、各赛道递补相应名额进入决赛。

组织赛道由参赛组织单位或指导教师自主报名参评，只设现场答辩一个评审阶段，在创作赛道决赛后举行。优秀组织单位参评单位须委派至少一名代表、优秀指导老师参评者本人或委托代表参加现场答辩（差旅费用自理），由专家评审委员会分别评审出优秀组织单位、优秀指导老师若干名。如出现个别参评单位、指导老师不参加或不委派代表参加现场答辩的情况，视为自动放弃参评资格。

（二）时间安排

8月1日—10月11日：线上报名与初赛作品提交

10月12日—10月31日：初赛线上评审；复赛线上评审；复赛结果公示，确定决赛参赛者

11月：决赛答辩、专家评审委员会终评，颁证仪式（与AIGC与数智传播专业委员会学术年会同期举行，具体日期待后续通知）

七、评审原则及指标

（一）评审原则

1.公开公平公正原则：评审过程实行回避制度，评审专家与

参赛者之间不得存在利益关联，评审过程公开透明，确保评分客观公正。

2.科学规范原则：创作赛道建立多维度、标准化的评审指标体系，采取“初赛线上函评+复赛线上函评+决赛现场答辩”的三级评审机制，组织赛道对组织单位、指导教师的贡献实行综合评价，确保评审结果的科学性与公信力。

3.分类分级原则：根据机构组、个人组的不同特点和创作条件，采用有所区别的评审标准和晋级比例，分组评审，互不交叉。

4.优中选优原则：在确保作品质量、技术先进性的基础上，兼顾作品的思想性、导向性与艺术性，真正遴选出具有行业引领价值的优秀作品。

（二）创作赛道评审指标及各赛道侧重点

根据 AIGC 与可视化创作的特点，参照国内外相关赛事的评审标准，本大赛创作赛道采用以下两项评审指标及权重。

1.主题与内容：权重 50%

（1）思想性：主题鲜明，具有现实意义与社会关怀，反映时代精神。

（2）导向性：内容积极向上、弘扬正能量，符合社会主义核心价值观，坚持正确的舆论导向。

（3）艺术性：构思新颖，有创意，叙事结构完整，通过听

视元素有效传递思想与情感，具有艺术表现力、感染力，有一定美学价值。

2.技术应用及制作质量：权重 50%

（1）技术先进性：运用 AIGC 或可视化技术较好契合作品内容表达的需要，人机协作合理自然；充分挖掘 AIGC 或可视化技术的多种功能，体现出较高的技术运用水平，没有技术缺陷；运用 AIGC 或可视化技术探索出新的技术路径或应用范式。

（2）技术透明度：创作说明等提交材料完整，清晰说明 AIGC 或可视化技术的使用情况。

（3）视听质量：作品完整流畅，格式时长等符合大赛要求，画面构图、色彩运用、光影效果、音质音效等质量优良。

3.各赛道评审侧重点

根据各赛道作品的实际情况，确定不同赛道作品的评审侧重点。

（1）AIGC 文图作品赛道：侧重考察文字的思想深度、语言驾驭力、文本逻辑连贯性、艺术表现力，图片的构图创意与视觉呈现的创新性、视觉冲击力，以及文图之间的协调配合。

（2）AIGC 视频作品赛道：侧重考察视频的叙事完整性、视听语言的丰富性、动态一致性，以及 AIGC 技术在画面生成、智能剪辑、特效合成等环节的综合运用效果。

（3）AIGC 音频作品赛道：侧重考察音乐性、节奏感、音色自然度、旋律原创性、演唱或演播的表现力，以及 AIGC 技术在旋律创作、声场构建等方面的应用水平。

（4）虚拟及沉浸交互视听作品赛道：侧重考察虚拟制片、VR/AR/MR/XR 等前沿数智技术运用的创新性与融合度，以及沉浸式互动体验的流畅度、完整度、吸引力、沉浸感、趣味性。

（5）互动可视化作品赛道：侧重考察视觉表现与动态创意、交互设计的创新及用户体验、AIGC 技术融合与创新应用、创意原创性与主体表现力、作品完整性及落地可行性。

（6）数据新闻与信息可视化赛道：侧重考察数据质量与真实性、数据解读与内容深度、可视化呈现的专业性、AIGC 技术融合与创新应用（如使用）、作品的规范性与完整性。

（三）组织赛道评审指标

1.优秀组织单位：综合考察评估组织单位为大赛做出的积极贡献，包括但不限于协助主办方组织参赛者、为参赛者提供支持保障、承担创作赛道初赛或复赛评审、以不同方式协办支持大赛等。

2.优秀指导老师：综合考察评估指导老师对学生创作的指导、支持情况，如指导老师指导学生创作的数量及质量、学生作品获胜情况等，优先考虑所指导学生被评为精品作品者，但不唯

名次论。

（四）评分方法

1.创作赛道

创作赛道的初赛、复赛阶段，采用专家评审委员会线上函评方式，每位评审专家独立打分，去除一个最高分、一个最低分后的平均分，为该作品在该阶段的最终得分；决赛阶段，采用现场答辩方式，参赛者需进行现场作品展示与创作理念、技术运用等情况陈述，并接受专家评审委员会提问；每位评审专家根据作品质量与答辩表现独立打分，去除一个最高分、一个最低分后的平均分，为该作品在该阶段的最终得分。每组得分由高到低排序，按晋级规则确定最终获胜名额及等级。

2.组织赛道

组织赛道采用现场答辩评审方式，参赛者需进行现场陈述，并接受专家评审委员会提问；每位评审专家根据参赛者贡献度及表现独立打分，去除一个最高分、一个最低分后的平均分，为该参赛者的最终得分。每组得分由高到低排序，按晋级规则确定最终获胜名额。

八、晋级规则及获胜比例

根据各组别的具体情况，由主办方在征求相关主管部门和专家意见后，确定以下晋级规则及获胜比例。

（一）创作赛道晋级规则

组别	初赛数量	复赛数量	决赛数量	获胜数量及等级
机构组	100%	≦初赛的 80%	≦复赛的 50%	精品作品：≦决赛的 20% 优秀作品：≦决赛的 30% 入围作品：≦决赛的 50% （主办方可根据各赛道各组别实际投稿数量和质量对获胜比例进行适当调整）
个人组	100%	≦初赛的 70%	≦复赛的 50%	

（二）组织赛道晋级规则

组别	参评数量	获胜数量及等级
优秀组织单位	100%	≦全部参赛单位的 30%，或≦参评单位的 70%（不设等级）
优秀指导老师	100%	≦全部指导老师的 30%，或≦参评指导老师的 60%（不设等级）

九、报名及咨询方式

AIGC 与可视化创作大赛的报名、作品提交、初赛、复赛，均通过大赛官方网站线上完成。

大赛官方网站：<https://aigc.capt.cn/>

咨询联系方式：

咨询创作赛道 1-4 赛道事宜请联系电话/微信：19910232383；
5-6 赛道事宜请联系电话/微信：18249076441。

咨询大赛合作及组织赛道事宜：请联系电话/微信：
18911620218。

大赛组织委员会拥有对本次大赛规则及相关事项的最终解释权。

附件：

- 1.《首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛章程》
- 2.《首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛创作赛道机构组报名表》
- 3.《首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛创作赛道个人组报名表》
- 4.《首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛参评优秀组织单位报名表》
- 5.《首届（2026）AIGC 与可视化创作大赛参评优秀指导老师报名表》



2026 年 7 月 29 日