

视觉传达设计（海报设计）项目规则

一、作品形态界定

通过电脑图形、图像处理软件设计制作完成的作品。作品围绕某一特定主题，以视觉符号传递信息，通过文字、图形、色彩等要素实现信息的可视化传达，涵盖平面广告、品牌形象、包装设计等领域。作品力求创意新颖、设计规范，视觉表达鲜明统一，符合学生认知视角，具有一定实际应用价值。

作品展示图为 JPG 等常用格式，大小建议不超过 100MB，须同步提交 PSD、AI、CDR 等格式源文件。

注意：单纯的电脑绘画、摄影和动态视频等不属于此项目范围。

每件作品限报 1-2 名作者，每名学生限报 1 件作品，每件作品限由 1 名指导教师指导完成。

二、作品创作导向

（一）思想性、科学性、规范性

1. 内容健康向上、主题表达准确。
2. 科学严谨，无常识性错误。
3. 文字内容通顺，采用国家通用语言文字（特殊需要除外）。
4. 非原创素材及内容应注明来源和出处，尊重版权，符合法律要求。

（二）创新性

1. 主题和表达形式新颖。
2. 内容创作注重原创性。
3. 构思巧妙、创意独特。
4. 具有想象力和个性表现力。

（三）艺术性

1. 反映出作者具有一定的审美能力和设计能力。
2. 设计主题鲜明、创意新颖、构思简洁，具有较强的视觉冲击力。
3. 作品突出原创性，能清晰、有效地传达社会文化价值。

（四）技术性

1. 选用软件适当、设计要素全面、作品符合规范。
2. 技术运用准确、表现技巧恰当。
3. 视觉效果良好、清晰。

三、作品推荐要求

提交作品中包含：

- （一）符合格式、大小等要求的作品；
- （二）作品源文件；
- （三）数字艺术类作品登记表；

由地级市、宁东管委会社会事务局、厅直属学校活动负责人统一进行作品推荐，主办方对推荐作品进行遴选，入围作者于2026年5月参加在固原市举办的自治区级现场活动。

四、现场活动流程

现场活动分为任务环节和展示环节。

- （一）任务环节：入围作者自备电脑或平板电脑等创作

设备，提前安装好所需软件，现场可能为无网络环境。现场公布任务主题，作者根据任务主题在限定时间内完成作品创作并保存提交。

（二）展示环节：由作者在限定时间内展示入围作品及现场创作作品，陈述设计思路、功能实现、技术应用、创新点四部分内容，并回答现场专家提问。

入围作品占总成绩的40%，现场创作作品占总成绩的60%。

数字艺术类作品登记表

地市：

作品名称			
项目名称	小学组 <input type="checkbox"/> 数字绘画 <input type="checkbox"/> 电子板报 <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 <input type="checkbox"/> 微电影 <input type="checkbox"/> 创意编程 <input type="checkbox"/> FLL 探索 <input type="checkbox"/> FLL 挑战		
	初中组 <input type="checkbox"/> 数字绘画 <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 <input type="checkbox"/> 微电影 <input type="checkbox"/> FLL 挑战		
	高中组（含中职） <input type="checkbox"/> 视觉传达设计（海报设计） <input type="checkbox"/> 3D 创意设计 <input type="checkbox"/> 微电影 <input type="checkbox"/> FLL 挑战		
作者姓名	性别	学籍所在学校（按单位公章填写）	毕业年份
指导教师姓名	性别	职务/职称	所在单位（按单位公章填写）
诚信承诺 本人确认已了解师生数字素养提升实践活动（第二十七届学生活动）相关要求；上述作品为我的原创作品，不涉及和侵占他人的著作权；若发现涉嫌抄袭或侵犯他人著作权行为，同意取消活动资格；如涉及版权纠纷，自行承担责任；我同意作品公益性应用权属活动组委会。 <input type="checkbox"/> 以上内容已阅知，本人将严格遵守上述承诺。			
承诺人（作者1）签名：		承诺人（作者2）签名：	
年 月 日		年 月 日	

创作思想（创作背景、目的和意义）

创作过程（运用了哪些技术或技巧完成主题创作，哪些是得意之处）

原创部分

参考资源（参考或引用他人资源及出处）

制作用软件及运行环境

其他说明（需要特别说明的问题）