

WER AI 共创视觉作品竞赛规则

一、竞赛核心理念与总则

本次竞赛严格遵循 SITA 教育方法（Successful Intelligence & Sci-Tech Accomplishment education）。竞赛秉持“不传授、不引导、不解答、不代做”的原则，鼓励学生在与 AI 的协同中“自己错、自己想、敢想乱想”。通过“激进建构主义”的试错学习，系统训练学生的成功能力（创造能力、分析能力、实践能力的平衡），提升视觉表达力、视觉创造力与成果转化意识。

赛制结构：总分 100 分。

第一赛段（40%）：预设项目——“绽放计划”（场外共创）。

第二赛段（60%）：现场项目挑战（现场限时共创，4 小时）。

二、第一赛段（40%）：预先设定项目——“绽放计划”

【目标】践行成功能力，将 AI 共创的视觉作品转化为实际成果，实现发表、展出或商业化。

1. 作品要求

形式：数字绘画、插画、漫画、海报、信息图、角色设计、场景概念设计、封面设计等视觉作品形式，篇幅不限，题目自己设计。

AI 共创日志：必须提交与 AI 协作的“提示词（Prompt）记录”，展示从构思到生成，再到人工修改，再持续迭代的完整链路。

原创声明：核心创意、构图、角色、色彩、情感表达为原创；鼓励人工二次创作，如重绘、合成、调色、排版、分层修改等。

2. 发表与商业化机制（核心要求）

发表直通车：组委会联合美术杂志、插画平台、设计平台、数字出版机构及展览机构，设立“WER 视觉发表直通车”。优秀作品将直接推荐发表或展出。已经发布、展出或获奖的作品有特别加分。

IP 孵化：设立“最佳商业潜力奖”，对具备实体出版、电子书、数字专栏、文创产品、品牌合作或数字藏品潜力的作品，提供 IP 孵化与版权变现对接服务。

学分认证：所有完成作品并成功在合作平台发表或展出的选手，将建议学校授予学生 AI 实践学分。

3. 提交方式与时间（重要节点）

截止时间：11 月 30 日前（以邮件发送时间为准）。

提交邮箱：wer2026@abilix.com。

邮件格式要求：

邮件主题：统一命名为【WER 2026 世锦赛】+ 学校名称 + 参赛学生姓名 + 作品名称。

邮件附件：需同时提交以下五项内容（建议打包为压缩文件）：

最终视觉作品（JPG/PNG/PDF 格式，分辨率不低于 300dpi；系列作品可打包提交）。

AI 共创与试错日志（Prompt 记录，含生成图与修改说明）。

一页纸创作说明（不超过 300 字）。

参赛学生简历（需包含学生基本信息、文学与科技相关学习经历、AI 工具使用经验等，PDF 格式；作品已经发表或展出，提供相应证明）。

指导教师简历（需包含教师基本信息、教育背景、SITA 教育或 AI 教学相关经历，PDF 格式）。

注意事项：提交后若未收到自动回复确认，请于截止日期前重新发送或联系组委会。逾期提交视为放弃该赛段成绩。

4. 评分标准（40 分）

视觉创意与逻辑结构（15 分）

人机协同深度（15 分，看重 AI 工具的使用效率和“试错”过程）

商业/发表潜力（10 分，评估作品公开发表、平台连载、展出或出版转化潜力）。

已经发表或展出，给予 10~20 分，总分上限 40 分。

三、第二赛段（60%）：现场项目挑战

【目标】践行“成功能力”，在 4 小时深度创作中真实检验选手的大语言模型与图像生成模型应用能力、即兴创作、持续试错迭代、问题解决能力及成果转化意识。

1. 现场创作流程（总计 4 小时）

比赛当天现场公布统一主题（如“未来学校的机器人朋友”、“AI 时代的最后一个图书馆”等）和特定限制条件。选手需独立使用自带电脑或平板，通过试错与 AI 协同完成创作。建议时间轴（选手可自由调配）：

0-40 分钟：破题与试错。构思核心视觉创意，撰写初始 Prompt，与 AI 进行多轮对话生成图像，测试并筛选 AI 提供的视觉灵感、构图、风格、色彩或角色设定。

40–120 分钟：迭代与建构。基于 AI 反馈进行人工深度修改，否定无效方向，确立画面主体，完成核心视觉初稿（体现“不模仿、敢想”）。

120–195 分钟：深化与打磨。对初稿进行结构性调整、光影完善、色彩统一、风格统一；继续与 AI 进行针对性试错，攻克创作瓶颈。

195–225 分钟：视觉定稿与演讲准备。完成最终视觉润色，整理提交物，提炼 3 分钟演讲逻辑，准备阐述作品的发表/商业化潜力。

225–240 分钟：提交与检查。确认提交物完整，提交至现场指定平台/评委席。

2. 现场成果提交清单（必须在 4 小时结束时提交，缺一不可）

最终视觉作品：

形式：JPG/PNG/PDF 文档，结构完整的视觉作品（插画、漫画、海报、信息图、概念设计等）。

要求：核心创意及情感表达必须为原创，画面完整，具有视觉表现力；篇幅需体现 4 小时深度创作的工作量。

AI 协同与试错日志（核心评分依据）：

内容：至少包含 4 次以上的 Prompt（提示词）修改记录，含生成图与修改说明。

要求：需体现从“初始想法”到“失败/不满意”再到“修正调整”的完整过程（SITA 教育方法的完整实践过程）。

一页纸创作说明：

字数：不超过 300 字，手写。

内容：简述“我如何分析 AI 的视觉回答”、“我在哪里坚持了自我”、“我最终是如何将想法转化为视觉成果的”，并用一句话说明该作品的发表/商业化设想。

3. 现场内容演讲（每人严格限时 3 分钟）

提交作品后，选手需进行严格限时的 3 分钟现场 AI 共创作品演讲。演讲结构必须包含以下三段（建议各占 1 分钟）：

第一分钟：作品与创造（What & Create）。简述最终视觉作品的核心亮点、视觉风格，以及初始创意的来源。

第二分钟：试错与分析（How & Analyze）。讲述在 4 小时内与 AI 共创的过程。

重点讲述：遇到的最大困难是什么？AI 给出了什么平庸或错误的画面？AI 生成了什么精彩的内容？你是如何通过分析，修改提示词或人工重绘、合成、调色、排版来解决问题的？

第三分钟：成果、发表方案与反思（Why & Practice）。阐述最终视觉成果的价值，重点说明该作品的发表/商业化潜力（如适合投稿的刊物、平台连载、展出、出版、文创或 IP 转化方向），以及本次与 AI 协同创作对自身未来视觉素养或人生目标的启发。

时间警示：3 分钟演讲在剩余 1 分钟和 30 秒时举牌提示，超时强行打断并酌情扣分。

4. 现场赛评分标准（60 分，精确对应 3 分钟演讲与提交物）

即兴创造能力（15 分）：考察作品的创意新颖度、视觉表现力与完整性（对应演讲第 1 分钟及最终作品）。

分析能力（15 分）：考察 Prompt 日志的深度、对 AI 视觉输出的批判性筛选与人工修正能力（对应演讲第 2 分钟及试错日志）。

实践能力（15 分）：考察在规定 4 小时内持续迭代、整合资源、产出高质量视觉成果并清晰表达的效率（对应演讲第 3 分钟及创作说明）。

商业/发表潜力（15 分）：评估现场作品是否具备公开发表、平台连载、展出、出版或 IP 转化的潜力；选手能否在演讲与创作说明中清晰阐述其发表/商业价值（对应演讲第 3 分钟及一页纸创作说明中的潜力设想）。

四、竞赛通用规则

工具要求：仅允许使用主流 AI 图像生成模型和主流大语言模型辅助构思与提示词撰写，不得使用自动绘画智能体或一键生成完整作品的智能体。

禁止行为：严禁直接复制粘贴 AI 生成内容交差（需提供修改痕迹与 Prompt）；严禁教师或家长代劳；严禁抄袭。作品须为原创，不得侵犯他人著作权、肖像权、商标权等，因侵权产生的责任由参赛者自负。

时间安排：

预选赛（40%）：赛前 1 个月开放提交，11 月 30 日前发送至指定邮箱 wer2026@abilix.com。

现场赛（60%）：比赛日现场公布题目，限时 4 小时完成创作，现场打分。

教师隔离：现场赛期间，指导教师及家长必须在指定休息区，严禁进入比赛区域，严格落实“不传授、不引导、不解答、不代做”的 SITA 教育原则。

五、奖项设置

一等奖，二等奖，三等奖

六、竞赛设计理念

关于预设项目：这部分本质上是一个“纯视觉产品孵化”过程。学生通过长期项目，实现 SITA 教育的完整闭环，系统测评学生的成功能力、大语言模型与图像生成模型的应用能力、批判性思维能力、审美能力和价值判断能力。

关于现场项目（4 小时+3 分钟演讲）：4 小时的现场深度创作，真正体现 SITA 所强调的“自己错、自己想、敢想敢做”。将商业/发表评分加入现场项目，意味着学生不仅要创作出好作品，还要在持续创作中不断判断其读者价值与转化可能，这是对成功能力中更高阶检验。3 分钟的路演则是对 4 小时试错过程的终极提炼。现场项目是对学生成功能力的客观公正评价的基石。

关于教师定位：现场赛的裁判不仅是评审，更是“SITA 教育专家授渔成果”的观察者。我们观察学生在没有老师指导的情况下，如何独立与 AI 共创 4 小时并解决视觉创作难题，学生的成果也是教师教育成果的映射。

WER 竞赛设计的准则：教育价值第一，能公正公平、科学地测出学生的能力和素养。

（v1.0, 2026）