

第 18 届全国大学生广告艺术大赛参赛指南

2026 年 4 月 1 日修订版

第一部分 参赛办法

一、参赛资格

全国各类高等院校在校全日制大学生、研究生、港澳台籍学生、外籍留学生均可参加。

二、创作规范

（一）遵循命题要求

参赛作品必须严格依照大广赛组委会统一发布的命题（见大广赛官网 www.sun-ada.net 或参赛手册）进行创作。

（二）原创性与诚信创作原则

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《广告法》和其他相关法律及政策法规、行业规范等要求。鼓励采用广告新思维、新形式、新技术进行创作。坚持原创，杜绝抄袭，请遵守《承诺书》的承诺。

三、作品类别

A.平面类（Aa 平面广告、Ab 产品与包装、Ac IP 与创意周边）

B.视频类（Ba 影视广告、Bb 微电影广告[含系列短剧]、Bc 短视频广告）

C.动画类

D.互动类（Da 线上互动广告、Db 线下互动广告）

E.广播类（Ea 15 秒广播广告、Eb 30 秒广播广告）

F.策划案类

G.文案类（创意长文案或种草长文案）

H.UI 类（移动端、PC 端）

I.科技类（生成式 AI 设计方向，根据具体要求创作）

J.营销创客单元（微短剧、AIGC 微短剧、微视频、网络直播）

K.公益单元（根据公益命题要求创作）

四、作品规格及提交要求

A.平面类

1.作品要求

（1）Aa 平面广告（VI、海报、DM、长图广告、路牌广告、杂志广告等）；

（2）Ab 产品与包装（图案、插画、趣味涂鸦、瓶身、产品组合形态、外观、礼盒及箱体设计等）；

（3）Ac IP 与创意周边（IP、文创及其他创意周边）。

平面类收取单幅作品、系列作品两种形式，单幅作品尺寸为 A3(297×420mm 横竖不限)，色彩模式 RGB，分辨率 300dpi；系列作品不得超过 3 张画面。

2.作品提交

（1）线上提交：jpg 格式，单个文件不大于 5MB；

（2）线下提交：与网上提交的作品要求相同。

B.视频类

1.作品要求

（1）Ba 影视广告：15 秒或 30 秒两种规格，限横屏，宽高比 16:9；

（2）Bb 微电影广告：60 秒-180 秒，限横屏，宽高比 16:9（含系列短剧，建议不超过 3 集，须合并为一个视频文件按一件作品提交）；

（3）Bc 短视频广告：15 秒-60 秒，限竖屏，宽高比 9:20 至 9:16。

以上作品拍摄工具及制作软件不限，严禁出现倒计时及创作者相关信息。

2.作品提交

(1) 线上提交：mp4 格式，影视广告、短视频广告文件大小不超过 30MB，微电影广告文件大小不超过 50MB；

(2) 线下提交：提交高质量电子文件，格式不限。

C.动画类

1.作品要求

(1) 15 秒或 30 秒两种规格，24 帧/秒。须有配音、配乐，宽高比 16:9。

(2) 创作方式及制作软件不限，作品要符合动画广告的特点，严禁出现倒计时及创作者相关信息。

2.作品提交

(1) 线上提交：mp4 格式，文件大小不超过 30 MB；

(2) 线下提交：提交高质量电子文件，格式不限。

D.互动类

1.作品要求

(1) Da 线上互动广告（含 H5 互动、AR/VR 互动、体验互动、点击互动、小程序互动等）。自由选择线上创作平台，作品分辨率需适合主流移动设备屏幕尺寸，总页数不超过 15 页；

(2) Db 线下互动广告（含场景体验、道具互动、智能设备互动、活动互动等）。须围绕实际场景进行创作，注重用户的感官体验和现场参与感，并将创作过程、互动演示效果及演示说明，呈现为一个视频文件提交。

互动类作品需以受众为中心注重广告主与受众的双向沟通，避免单向灌输，

应通过设计互动环节（如点击、参与、体验、分享等），引导受众主动参与广告内容，从而加深受众对品牌或产品的印象，提升广告转化率与用户粘性。

2.作品提交

（1）Da 线上互动广告：线上提交作品发布后的链接及二维码（注：保证作品在1年内能正常查看），线下需将作品发布后的链接及二维码，存在word文档中提交给所在学校；

（2）Db 线下互动广告：拍摄工具及制作软件不限，横竖屏不限。mp4 格式文件，视频时长180秒以内（含180秒），大小不超过50MB，画面比例16:9。线下提交高质量电子文件，格式不限。

E.广播类

1.作品要求：广播广告包含15秒或30秒两种时长规格。

（1）Ea 15秒广播广告：15秒时长，可集中突出爆点创意构思；

（2）Eb 30秒广播广告：30秒时长，可突出讲故事能力。

2.作品提交

（1）线上提交：mp3格式，文件大小不超过3MB；

（2）线下提交：mp3格式。

F.策划案类

1.作品要求

（1）根据命题策略单中具体要求和侧重点进行创作；

（2）如命题策略单中无侧重说明，建议策划案需围绕“洞察的视角、策略的推导、创意的呈现及落地的实施”等核心内容展开；

（3）文件规格：页面比例为16:9（横竖版画面均可），正文不超过30页（含

封面、正文内容、封底），附件不超过 10 页。

2.作品提交

（1）线上提交：pdf 格式，文件大小不超过 100MB；

（2）线下提交：可编辑的 pdf 或 ppt 格式文件，如有音频、视频文件也需一并提交，文件大小不限。

3.策划案现场决赛

策划案的全国一等奖，通过现场提案的形式产生，参赛者约有不少于 20 天的准备时间，详情请关注大广赛官网。

G.文案类

1.作品要求

创意长文案或种草长文案，须根据具体命题要求创作，字数在 100–500 字之间（含标点）；作品内无需加入命题 logo、图片、表情及其它形式文件，严禁出现创作者相关信息。

2.作品提交

（1）线上提交：提交时在作品“文本输入框”直接录入作品内容；

（2）线下提交：可编辑的 doc 或 pdf 格式文件。

H.UI 类

1.作品要求

（1）移动端：APP 界面设计、电商详情页、小程序、智能眼镜、智能手表等可穿戴设备。须符合移动端界面视觉设计的规范要求（建议 APP 以 iOS 的设计规范为参照标准，小程序以微信小程序的设计规范为参考标准，智能手表可参考 iwatch 智能手表的设计规范）；

(2) PC 端：网页设计、数字智能电视的界面设计、车载 HMI 等，符合相关设备的设计规范要求即可；

(3) 作品须符合相应设计规范及具体命题要求，主功能流程明确且完整，无过多干扰项，核心主功能流程界面数量建议不少于 10—15 个；

(4) 须展示完整界面和设计细节，体现设计说明、交互逻辑、UI 效果图等可以充分展示设计作品的内容（注：设计说明无固定要求，可概述设计背景、受众群体、阐述设计理念、设计方向、设计目标、需求分析等）。

2. 作品提交

(1) 线上线下均提交 pdf 格式文件，页面尺寸为 A4，文件大小不超过 100MB；

(2) 如需补充交互效果或演示视频，可以在 pdf 文档中附上二维码，如果是视频或文件链接，建议附在作品说明中（注：须确保文件开启公开可访问，不建议提交海外工具链接）。

1. 科技类（生成式 AI 设计方向）

1. 此类别内容征集仅限于大广赛所设置的“AI 无界 创意赋新章”命题，且必须使用 AI 工具辅助完成，详细内容见《“AI 无界 创意赋新章”命题策略单要求》。

2. 作品提交

(1) 线上提交：pdf 文件，页面尺寸为 A4，内容不超过 40 页，文件大小不超过 100MB；如创意执行中有视频、音频，可将链接插入 pdf 文件中。需附上生成式 AI 工具的原始输出文件（如 AI 生成的图片、文本等）及工具使用过程的说明或截图，以证明作品的原创性；

(2) 线下提交：可编辑的 pdf 或 ppt 文件，如作品创意执行中有平面、音

频、视频文件，须一并提交高质量文件，文件大小不限。提交内容需与网上提交一致。

J.营销创客单元

营销创客单元（微短剧、AIGC 微短剧、微视频、网络直播）。此单元分区域选拔赛、实战竞技赛、全国总决赛三部分，本单元所有奖项享有大广赛全国奖的同等待遇。详细内容见《第 18 届全国大学生广告艺术大赛营销创客单元（微短剧、AIGC 微短剧、微视频、网络直播）参赛指南》（[点击文字浏览](#)）。

K.公益单元

- 1.根据公益命题具体要求，从所征集类别中自选类别进行创作；
- 2.作品规格、提交方式及要求，按相关类别标准执行。

五、参赛流程

第 1 步：查阅命题及下载命题素材包（详细见大广赛官网）

第 2 步：作品创作

第 3 步：线上（“线上”指大广赛专属提交平台）提交，上传作品

①在大广赛官网“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）。

第 4 步：获取参赛报名表、承诺书

①作品提交成功后，将进入到草稿箱，确认无误后转为正式作品；

②只有将作品转为正式作品，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；

③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。）

第5步：线下提交作品文件，报送至学校

内容详见“七、作品报送流程”。

六、作品提交及报送时间

1.校赛作品截止：2026年6月2日

2.学校初评：2026年6月3日—6月8日

3.线上提交时间：5月10日0:00--6月10日16:00

（注：只有校赛获奖作品线上提交省赛平台，校赛未获奖不用提交省赛平台）

七、作品报送流程

第1步：参赛者线下向学校报送作品（详见附件1）

第2步：学校向所在赛区报送作品

第二部分：参赛须知

一、赛区设置与评选流程

大广赛在全国各省设立赛区，采取一次参赛、三级评选的方式，即：参赛作品经院校初评后，报赛区评选，获得赛区优秀奖以上的作品，由赛区统一报送至总赛区参加全国总评审（平面类作品不超过所在赛区参赛作品总数的15%，文案类作品不超过所在赛区参赛作品总数的5%，其他类别不超过20%）；全国总评审不受理个人报送的作品。

二、作者与指导教师人数限制

（一）作者人数：平面类、文案类不超过2人/组；短视频广告、互动类、

广播类不超过3人/组；影视广告、微电影广告、动画类、策划案类、UI类、科技类不超过5人/组；营销创客单元人数要求，详见大广赛官网《营销创客单元参赛指南》。

（二）指导教师人数：平面类、文案类不超过1人/组；其他类别不超过2人/组。

三、奖项设置与费用说明

全国总评审设一、二、三等奖、优秀奖及1个全场大奖，优秀指导教师奖，组织类奖项等；各赛区设一、二、三等奖及优秀奖，优秀指导教师奖、组织类奖项等。

全国大广赛组委会不向参赛学生、参赛学校、各省赛区收取任何参赛费用，组委会秘书处的工作成本自行解决。

四、参赛注意事项

（一）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。

（二）所有参赛者均须完成参赛作品线上提交流程，提交的同时完成参赛报名。

（三）大广赛严禁跨赛区、跨学校组队参赛，但鼓励同一学校跨专业组队参赛。

（四）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；也指将其他赛事创作的作品再投大广赛，或大广赛作品投至其他赛事。一经发现，取消参赛及获奖资格。

（五）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。

（六）阿里云作为本届大广赛的独家AI战略合作伙伴，为参赛学生提供千

万算力及 AI 创作工具。请点击大广赛官网首页领取算力入口，查看详情。

（七）字由平台为本届大广赛提供字体技术支持，即基于字由平台会员权益的字体授权与服务；参赛选手可通过竞赛专属活动页面注册后免费领取 3 个月字体会员。并按照【字由官网用户协议及字体授权书的要求（使用方式、期限及使用限制）】使用字体，应用于为本竞赛所创作的参赛作品中。

（八）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（授权书可线下附带提交至学校）；如使用 AIGC 工具辅助创作，须在报名表中予以注明。

（九）如参赛者决定退赛，可在 2026 年 6 月 24 日 24:00 前，登陆大广赛作品提交平台，点击【退赛】按钮申请退赛；2026 年 6 月 25 日后，退赛申请将不予受理。

五、联系方式

地址:设计学院 4 号楼 201 办公室

邮箱: 704117373@qq.com

电话: 15250112729（微信同号）

第三部分：争议与解决

一、关于作品抄袭的定义

在大广赛的竞赛过程中，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：

（一）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；

（二）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；

（三）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。

（四）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。

二、对抄袭行为的处理

大广赛秉持鼓励原创、公平竞争的原则，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作品，共同营造一个健康、积极、富有创新精神的比赛环境。为了维护大广赛的公平性、公正性和创新性，保护知识产权、促进学术诚信，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：

（一）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（包括校赛、省赛、全国总评审等），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；

（二）通报抄袭行为：一旦确认抄袭行为成立，全国大广赛组委会将通报给涉事参赛者所在的赛区及学校，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；

（三）公示抄袭事实：为了起到警示作用，全国大广赛组委会将在官方网站上，对抄袭作品详情以及抄袭事实进行公示通报批评，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；

（四）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，全国大广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。