

2026 年四川省大学生农业创意设计大赛

实施方案

为深入贯彻落实乡村振兴战略和中央、省委关于推进乡村全面振兴的部署要求，传承红色基因、赓续红色血脉，充分发挥红色文化培根铸魂、启智润心的重要作用，引导广大青年学生深入乡村、了解农业、服务农民，运用设计创新助力乡村产业发展、乡村文化振兴、数字乡村建设和宜居宜业和美乡村建设，进一步强化大学生创新精神、实践能力和社会责任意识，搭建高校设计教育服务农业农村现代化建设的创新实践平台，根据《四川省教育厅关于公布 2026 年省级普通本科高校大学生竞赛项目的通知》，特举办 2026 年四川省大学生农业创意设计大赛。

一、大赛名称

2026 年四川省大学生农业创意设计大赛

二、大赛时间

2026 年 9 月-11 月

三、大赛地点

雅安市雨城区新康路 46 号 四川农业大学

成都市温江区惠民路 211 号 四川农业大学

四、主办单位

四川省教育厅

四川省农业农村厅

五、承办单位

四川农业大学

六、执行单位

四川农业大学艺术与传媒学院

四川农业特色品牌开发与传播研究中心

七、大赛组织机构

（一）组织委员会：

主任委员：

李春华 四川省农业农村厅畜牧师

方正锋 四川农业大学副校长

委员：

饶含兵 四川农业大学教务处处长

李静波 四川农业大学学工部部长、学生处处长

何 宇 四川大学艺术学院院长

支锦亦 西南交通大学设计艺术学院院长

刘传军 四川师范大学美术学院院长

甄 进 成都理工大学传播科学与艺术学院副院长（主持工作）

赵 兵	西南民族大学建筑与设计学院院长
孟凯宁	西华大学美术与设计学院院长
张鸷鸷	成都大学美术与设计学院院长
李永春	西华师范大学美术学院院长
郑伯森	四川音乐学院美术学院副院长
熊火花	乐山师范学院美术学院院长
黄 磊	四川轻化工大学美术学院院长
张丽君	四川农业大学艺术与传媒学院院长
朱雨欣	四川农业大学艺术与传媒学院党委书记

（二）执行委员会

主任委员：

饶含兵 四川农业大学教务处处长

副主任委员：

康 波 四川农业大学教务处副处长

张丽君 四川农业大学艺术与传媒学院院长

朱雨欣 四川农业大学艺术与传媒学院党委书记

委员：

胡剑锋 四川农业大学新农村发展研究院副院长

江 霞 四川农业大学艺术与传媒学院副书记

陈 铭 四川农业大学艺术与传媒学院副院长

（三）执委会办公室

主 任：

陈 铭 四川农业大学艺术与传媒学院副院长

副主任：

杨 聪 四川农业大学教务处教务三科科长

杨 琴 四川农业特色品牌开发传播研究中心办公室主任

付婷婷 四川农业大学艺术与传媒学院行政办公室主任

陈 坤 四川农业大学艺术与传媒学院视觉传达设计系主任

委 员：

马艳阳 四川农业大学艺术与传媒学院数字媒体系系主任

牟艳睿 四川农业大学艺术与传媒学院产品设计系系主任

董文英 四川农业大学艺术与传媒学院环境设计系系主任

朱 举 四川农业大学艺术与传媒学院文化创意中心主任

刘雨逍 四川农业大学艺术与传媒学院党委办公室副主任

罗 涛 四川农业大学艺术与传媒学院设计实验中心主任

大赛执委会负责比赛规则的制定、解释与执行，控制比赛进程，确保比赛正常顺利进行。

八、大赛形式

本次大赛在四川省大学生农业创意设计大赛平台
www.cnacdc.cn 提交作品，评委线上完成评审。

九、大赛项目设置及规则

（一）大赛主题

红韵乡创

（二）大赛口号

赓续红色血脉，设计赋能乡村

（三）大赛宗旨

四川红色文化资源丰富，革命历史底蕴深厚。红色文化不仅是重要的文化资源和精神财富，也是推进乡村文化振兴、革命老区发展、乡村品牌塑造和青年价值引领的重要资源。本届大赛以“红韵乡创”为主题，以乡村全面振兴的实际需求为导向，鼓励大学生深入乡村、农业企业、农民合作社、家庭农场、传统村落、革命老区和城乡社区开展调查研究与设计实践，深入挖掘红色文化、农耕文化、地域文化、民族文化和优秀传统文化资源，综合运用视觉传达、数字媒体、产品设计、环境设计、交互设计、服务设计等专业知识和数字技术，形成具有文化内涵、创新价值、应用潜力和社会效益的设计成果。

大赛重点实现以下五个方面目标：

1、红色铸魂。深入挖掘乡村红色文化资源，通过青年视角和设计语言推动红色文化创造性转化、创新性表达，引导青年学生传承红色基因、厚植家国情怀。

2、品牌兴农。发挥设计专业优势，服务四川特色农产品、农业企业和区域农业品牌建设，提升农产品文化附加值和品牌竞争力。

3、文化振兴。通过海报、动画、装置、影像等多元传播方式讲好乡村故事、红色故事、农业故事和农民故事，增强乡村文化的传播力、吸引力和影响力。

4、数字赋能。聚焦数字乡村发展需求，探索数字技术、人工智能、交互设计和服务设计在农业生产、农村公共服务、乡村文旅、农产品营销等领域的创新应用。

5、生态宜居。秉持绿色发展和以人为本理念，通过空间、景观、公共设施和人居环境设计，提升乡村公共环境品质，助力建设宜居宜业和美乡村。

（四）赛道设置

本届大赛以“红韵乡创”为主题，坚持红色文化引领与乡村振兴实践相结合，设置四个平行赛道。参赛者可任选一个赛道投稿，同一作品不得跨赛道重复提交。所有参赛作品应以红色文化为核心创意来源或主要内容，鼓励与乡村文化、农耕文化、地域文化及农业特色资源融合创新。

（1）农业品牌与文创设计赛道

围绕四川特色农产品、乡村特色产业和红色文化资源，开展农业品牌、产品包装与文创产品设计。鼓励将红色文化、农耕文化、地域文化和传统工艺融入品牌塑造与产品创新，提升农业品牌的文化辨识度、产品附加值和传播影响力。

本赛道设置品牌形象设计、包装设计、文创产品设计三个类别。

(2) 乡村文化振兴赛道

围绕红色文化传承、乡村文化建设和新时代乡村发展，通过视觉设计与影像创作讲好红色故事、乡村故事、农业故事和农民故事。重点表现革命老区发展、红色文化传承、乡村新貌、乡风文明、农耕文化及新时代农业农村建设成果。

本赛道设置海报宣传、影像作品两个类别。

(3) 数字乡村服务设计赛道

围绕红色文化传播、乡村文化展示、乡村文旅和农业品牌传播等场景，运用数字媒体、交互设计、人工智能、AR/VR 等技术开展数字化创新设计。鼓励通过数字导览、互动体验、数字展示、App、小程序等形式，创新红色文化和乡村文化的传播方式，提升乡村文化传播力与体验感。

本赛道设置数字乡村服务设计类别。

(4) 生态人居设计赛道

围绕红色文化资源保护利用和乡村人居环境提升，开展乡村公共空间、红色文化展示空间、传统建筑保护与更新、景观节点及公共设施设计。鼓励将红色文化、地域文化与乡土环境有机融合，形成具有文化特色、生态价值和实际应用意义的乡村人居设计方案。

本赛道设置生态人居设计类别。

(五) 作品类别

针对所选赛道主题，投稿作品可以为以下任一类别，各类别详细要求见附件 2。

【1】品牌形象设计

围绕红色乡村特色农产品、特色产业、红色景区等红色文化资源开展品牌视觉设计。作品包括但不限于品牌标志、视觉识别系统、品牌 IP 及相关延展应用。

【2】包装设计

围绕红色乡村特色农产品、地方食品、乡村伴手礼及红色文旅产品，开展包装视觉与包装结构设计。作品包括但不限于：销售包装、礼盒包装、系列包装、便携包装、电商包装、展示包装等。

【3】文创产品设计

围绕红色文化、乡村文化、农耕文化、地域文化和农业特色资源开展文创产品设计。作品包括但不限于：红色主题文创、乡村 IP 衍生品、农文旅伴手礼、生活用品、文化教育产品及旅游纪念品等。

【4】海报宣传

围绕“红韵乡创”主题，聚焦红色文化传承、革命老区发展、乡村振兴成效、乡风文明建设、农耕文化传承、生态文明建设等内容，进行公益海报、主题海报、系列海报等创作。

【5】影像作品

围绕红色文化、革命老区、乡村发展、农业农村建设和乡村人物故事开展影像创作。作品包括短视频、纪录短片、微电影、公益广告、动画及其他数字影像作品。

【6】数字乡村服务设计

围绕红色文化传播、乡村文旅和乡村文化展示开展数字化设计。作品包括但不限于：App、小程序、服务平台、交互系统、智能终端、数字导览系统、信息可视化系统、AR/VR 体验产品、智慧农业辅助系统等。

【7】生态人居设计

围绕红色文化空间营造与宜居宜业和美乡村建设提升开展设计。作品包括但不限于：红色文化展示与体验空间、乡村公共空间、传统建筑活化、景观节点、公共家具设计、乡村设施设计、适老化与无障碍设施、儿童友好设施等。

（六）参赛作品通用要求

各类参赛作品均以原创性为主要标准，不能含有色情、暴力等因素，遵守《广告法》和国家有关法律、行政法规的规定，意识形态及政治观点不能与中华人民共和国法律相抵触。符合民族传统文化传统、公共道德价值、行业规范等要求，坚决杜绝抄袭！

参赛作品允许参赛者使用 AI 工具辅助创作，但作品核心创意和最终呈现必须体现作者本人的设计思维与艺术判断，直接提交完全由 AI 生成的作品视为违规。

参赛作品不得宣扬宗教思想、使用宗教极端元素，若有出现，取消参赛资格。

参赛作品不得出现中国地图，若确需使用中国地图，必须确保国家版图完整、准确，不得出现任何形式的“问题地图”，凡版图存在错误的作品，取消参赛资格。

为坚持公平公正公开原则，设计稿中禁止出现任何可识别参赛者身份的信息（例如学校信息、指导教师信息、作者姓名等）。

参赛作品一经提交，恕不退还，请作者自留底稿。

（七）评审形式

（一）评委组成

评委由高校专家、行业专家、政府主管部门负责人、命题单位负责人等担任，由大赛组委会聘任确定。并且执行院校回避制度，保证评审公平公正。

（二）评选方式

采用网评评选方式，发生争执时，评审组组长有裁定权。

（八）相关知识产权及参赛作品所有权

1、参赛作品必须是参赛者按照本次大赛要求完成的原创作品，参赛作品不得侵犯任何第三方知识产权和其他权利，如有任何相关法律纠纷，一切责任由参赛者本人承担。

2、参赛获奖作品的知识产权归活动承办方与创作者共同所有，组委会有权对获奖作品进行任何形式的使用、开发、修改、授权、许可或保护等；拥有决定获奖作品使用场合、使用方式、使用时间的权利，包括用于农业创意设计大赛的对外宣传、各种场所展览以及网络平台作品展示等。

3、被采用的作品，与组委会协商后，由作者签署《著作权转让协议》，其所有权、使用权、署名权、改编权归承办方所有。

（九）其他事项

1、如因不可抗因素影响赛事进程，将延期举行，时间另行通知。

2、本次活动的最终解释权归承办单位所有。

十、奖项设置

大赛按四川省教育厅文件要求设常规奖项一、二、三等奖，以参赛队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例上限分别为 10%、20%、30%，一等奖参赛队指导教师获优秀指导教师奖。所有获奖均颁发荣誉证书。

十一、参赛对象

全国高等（高职）院校全体在校大学生

十二、大赛报名及作品提交方式

依据《四川省本科高校大学生竞赛项目管理办法》精神，结合竞赛实际，每个参赛单位报名参赛作品总数不得超过 200 件，超过总数则由各参赛单位组织校赛，择优推荐，并于作品征集结束之日起 3 个自然日内由各校赛负责人反馈推荐结果，超过反馈时间则根据作品提交时间顺序确定。

学校负责人申请流程：

<http://www.cnacdc.cn/announcementDetail/34796>

（一）报名途径

所有参赛作品均通过大学生农业创意设计大赛官网进行提交（网址：<http://www.cnacdc.cn>），首次使用需先注册。完成作品提交即为报名成功。

指导老师也需注册，参赛学生根据老师手机号添加指导教师。

院校信息不全或有变更及请参见平台参赛流程及注意事项：

<http://www.cnacdc.cn/announcementDetail/34739>

参赛者报名时应如实填写各项内容，不得虚报、瞒报信息。由于虚报、瞒报引发的一切后果由参赛人自行承担。

（二）作品网上提交

参赛者报名后按网页提示上传作品，同一作品（含系列）在作品列表中只能生成一条记录，如出现多条记录则视为重复上传；多人组队创作的作品由小组任意一名成员上传，并在上传过程中添加所有作者（其他成员需在平台注册）；如发现多个账号上传同一组作品亦视为重复上传。参赛人必须在截稿前自行删除重复作品。截稿后将不能添加作者和指导教师。

每支参赛队伍学生人数不超过 3 人，指导教师不超过 2 人。同一参赛人员报名参与项目不得超过两项（包括独立参赛和组队参赛），若超过，则取消涉及作品参赛资格。同一指导教师指导参赛项目不得超过 20 项（包括第一和第二指导教师），若超过，则按作品提交时间取消后续作品参赛资格。

不允许跨校组队，跨校组队作品参赛无效。

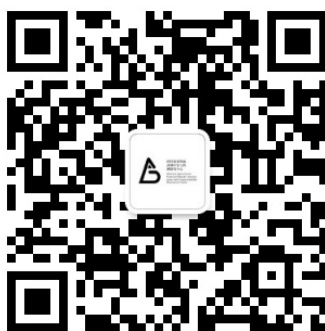
（三）作品征集时间

作品网上提交时间：2026 年 9 月 22 日-11 月 5 日 18:00。

请尽量提前完成作品上传，今年不会再因服务器拥挤等原因延期截稿。

（四）其他

1. 大赛相关通知通过 “四川农业品牌中心” 微信公众号发布和进行，请参赛作者或团队主创扫描下方二维码或直接搜索关注微信公众号，以免错过大赛相关通知和重要环节。



2. 请指导教师加入大赛 QQ 群以便相关工作开展
一群 824113309（已满） 二群 622929920
3. 网上报名及作品提交技术支持：罗涛老师（QQ 号 375361241，
手机号 15008313415）

十三、进度安排

- （一）作品征集（9 月 23 日—11 月 5 日）
- （二）作品评选（11 月 10 日—11 月 20 日）
- （三）作品宣传（12 月 15 日后）

十四、大赛组委会秘书处

联系人：杨琴 18580042725 罗涛 15008313415

电话：0835-2882153

地址：雅安市雨城区新康路 46 号四川农业大学艺术与传媒学院

四川省大学生农业创意设计大赛组委会

2026 年 9 月 16 日

