

2026 當代電子繪畫及科技運用比賽

(章程)

比賽目的：

✧ 融合科技與創意

結合科技與藝術創作，探索未來藝術的新方向，推廣創新科技與藝術文化的結合。
從概念到科技運用，不斷增長藝術創作領域的發展。

✧ 培養創意思維與挑戰精神

透過比賽激發學生的無限創意，培養勇於挑戰與不斷自我成長進步的思維。

✧ 鼓勵學以致用

讓學生接觸應用藝術與科技，促進跨領域學習和實踐能力，嘗試新技術的實際運用。
探索數據、科學、科技新型藝術如何大規模影響個人與社會。

✧ 啟發職業興趣與培育新人才

幫助學生了解與電繪及創科藝術相關的行業與工作，培養未來藝術與設計領域的新人才。
讓學生塑造數據、人工智慧與創意藝術的未來。

比賽組別：

1. 創意繪畫組
2. 人物繪畫組
3. 場景繪畫組
4. 服裝/珠寶/產品設計組
5. 室內/建築設計組
6. AI 藝術應用組

(AI 藝術應用組，參賽者需提供原創故事及概念，並以 AI 協助以制作一張插畫、漫畫或設計圖，評委將以作品及提供故事的結合性，圖片原創性，AI 應用的技巧與創意。

注意因版權問題，AI 所製作的圖片不得使用有版權的人物，背景，素材等)

所有組別均有幼兒組、兒童組、青少年組(中學)以及公開組，以便按年齡能力評分，每名參賽者只限提交一幅作品。

報名費用全免

作品要求：

比賽題材自選，內容積極向上。作品以電子繪圖軟件 Procreate, Photoshop, ibisPaint X, Clip Studio Paint 等軟件制作，並最終儲存以 PDF 或 JPED 格式提交，參加 AI 藝術應用組的參賽者需另外提交 200 字至 250 字的故事及概念描述(中文或英文都可以)

獎項及榮譽：各組別均設有冠軍、亞軍、季軍、優異、良好獎項。

得獎者可另行申請付費製作獎狀、獎盃/獎座、獎牌等。

評核準則：

主題、創作意念及技巧皆為評審重視的要點

理念與創意 (25%)

構圖 (25%)

繪畫技巧與用色 (25%)

個人藝術風格 (25%)

AI 藝術應用組評核準則：作品及提供故事的結合性，圖片原創性，AI 應用的技巧與創意

報名方法：

比賽接受電子報名，參賽者可透過 Google 問卷 (5MB 以下) 的形式提交作品圖片，加 AI 藝術應用組的參賽者需另外提交 200 字的故事及概念描述。

Google 問卷：<https://forms.gle/Ue6AKaA4djG8RddR9>



截止報名及遞交日期：2026 年 1 月 20 日

賽果公佈日期：2026 年 2 月 25 日

活動附則：

1. 參賽者須清晰填報各項資料，所填報之資料必須屬實，如有違規者，其參賽資格將被取消。
2. 遞交報名表時需填妥參賽者姓名、參賽組別、參賽項目。
3. 已繳交之費用不能退還(除非大會取消活動)，亦不得轉讓他人或轉作另一項目比之用。
4. 比賽結果在網內公佈，同時也會用郵件通知各位參賽者。敬請清晰填寫電郵地址。
5. 各得獎名額及獎項會因應比賽實際情況而有所變更，主辦機構保留最後決定權，任何人不能有異議。
6. 所有參賽作品必須為本人所做，如冒名頂替之作品，將被取消參賽資格。
7. 全部參賽作品著作權歸屬於主辦單位所有，主辦單位有權發表，展出，編輯等權利。
9. 香港當代藝術學院有權自行處理逾期未取之獎項及作品而無須負上責任。
10. 主辦機構有權修改比賽規則，若有任何修改，恕不另行通知。

主辦機構：香港當代藝術中心

協辦機構：香港當代藝術學院

當代文化藝術協會

查詢電話：2774 6255/ 53662558 (Whatsapp)

inquiry@hkaca.com.hk

www.hkaca.com.hk