

全国职业院校技能大赛

赛项规程

赛项名称： 艺术设计

英文名称： Art and Design

赛项组别： 中等职业教育

赛项编号： ZZ023

一、赛项信息

赛项类别			
<input checked="" type="checkbox"/> 每年赛 <input type="checkbox"/> 隔年赛 (<input type="checkbox"/> 单数年/ <input type="checkbox"/> 双数年)			
赛项组别			
<input checked="" type="checkbox"/> 中等职业教育 <input type="checkbox"/> 高等职业教育			
<input checked="" type="checkbox"/> 学生赛 (<input checked="" type="checkbox"/> 个人/ <input type="checkbox"/> 团体) <input type="checkbox"/> 教师赛 (试点) <input type="checkbox"/> 师生同赛 (试点)			
涉及专业大类、专业类、专业及核心课程			
专业大类	专业类	专业名称	核心课程 (对应每个专业,明确涉及的专业核心课程)
文化艺术	艺术设计	艺术设计 与制作	构成基础、计算机辅助设计、设计基础、数字绘画、字体设计、版式设计、包装造型、VI设计
		界面设计	构成基础、设计基础、版式设计、图文制作、图形绘制、UI设计、页面设计、动效制作
		工艺美术	构成基础、设计基础、装饰图案、工艺美术品设计创意、电脑模型设计与制作
对接产业行业、对应岗位(群)及核心能力			
产业行业	岗位(群)	核心能力 (对应每个岗位(群),明确核心能力要求)	
文化创意 (1.新一代信息技术/数字媒	视觉传达 设计	1.具有运用设计创意思维的原理、方法和创新理论的基础能力	
		2.具有视觉传达设计项目的策划、创意、沟通、组织及实施等关键能力	
		3.掌握设计流程,具有从设计制作到走向市场全过程的关键能力	
	平面设计	1.具有色彩搭配、平面构成、版面设计等美术基础能力	
		2.具有使用图像和图形处理软件、排版软件等设计工具软件的基础能力	
		3.掌握设计流程,具有从设计制作到走向市场全过程的关键能力	
印前处理 与制作	1.具有色彩搭配、平面构成、版面设计等美术基础能力		
	2.具有图像处理、版面编排设计与制作等关键能力		

体/计算机平面设计。 2. 现代服务业/研发设计服务业/计算机平面设计)		3. 具有解决设计问题的能力，并能够实现方案的成果转化等关键能力
	包装设计	1. 具有包装设计任务分析、市场调研、资料收集分析等基础能力
		2. 具有包装策划、设计创意与制作、包装材料选择与应用等关键能力
		3. 具有包装纸盒结构和容器造型设计等关键能力
	界面设计	1. 具有使用图像处理软件、排版软件等界面设计工具软件等基础能力
		2. 具有完成图形绘制、图标设计、文字设计等界面设计任务等关键能力
		3. 具有完成元素设计、页面设计、网页美工等网页设计任务的关键能力
	美术编辑	1. 具有色彩搭配、平面构成、版面设计等设计基础能力
		2. 具有完成卡片、广告单页、海报、书籍装帧等平面设计任务等关键能力
		3. 掌握设计流程，具有从设计制作到走向市场全过程等关键能力

二、竞赛目标

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻落实党的二十大精神，加快职业教育制度创新，促进职业教育高质量发展。通过比赛，扎实推动职业教育改革，建设高质量教学体系，培养学生德、智、体、美、劳全面发展，牢固掌握必需的文化科学基础知识和艺术设计专业基础理论及技能，探索培养艺术设计行业所需要的高素质劳动者和技术技能人才的新途径、新方法，服务人的全面发展、服务经济社会发展、服务国家发展战略，对接新技术、新产业、新业态、新模式，促进职普融通、产教融合、科教融汇，满足产教协同育人目标，引领中等职业教育艺术设计专业建设和教学改革。

三、竞赛内容

本赛项根据中等职业学校教育教学特点和教育部颁布的职业学校艺术设计类专业教学指导方案的基本要求，制定大赛规程、实施方案与规则。坚持公开、公平、公正的原则，结合行业人才选拔标准，设定比赛环节。

采用个人现场独立应用计算机进行设计，考查参赛选手是否具有独特的创造力，掌握色彩、字体、图形和版式设计知识，注重细节，具有生产过程的知识 and 熟练的计算机软件操作技术，并能在规定的期限和压力下，根据现场提供的赛题，完成给定项目视觉形象基础系统设计、设计应用、成果综合呈现等典型工作任务。竞赛总时长为 5 小时，不限定每个分项任务的完成时间。

(一) 典型工作任务

模块1.视觉形象基础系统设计

根据目标市场分析，确定视觉形象的理念、文化特色和价值取向。进行创意设计进行草图绘制；在计算机上进行完整标志的设计制作，能使用矢量软件，遵守标志设计基本原则，设计标准字、标准色和标准组合，能满足系统性延展，统一设计风格，保证设计文件符合输出应用需求；能按照行业标准管理设计工作，进行资料分类、整理、归档工作；能注意版权及授权范围，保证设计符合法律法规要求。

模块2. 设计应用

针对视觉传达设计、平面设计、印前处理与制作、包装设计、界面设计、美术编辑等职业与岗位（群）典型工作任务，根据目标市场要求设计流程，综合运用创意思维的原理、方法以及版式、色彩、文字等元素进行创意设计，并借助图像处理、版式编排等设计软件进行绘制和呈现，能满足系统性延展，形成视觉一致性，保证设计文件符合输出应用需求；能按照行业标准管理设计工作，进行资料分类、整理、归档工作；能注意版权及授权范围，保证设计符合法律法规要求。

模块3. 成果呈现

根据规定尺寸画面，对所有设计成果进行视觉层级化处理，编排符合形式美法则，设计风格统一；作品大小、文件格式、色彩模式、分辨率等规格符合输出要求。

(二) 赛项模块、比赛时长及分值配比

模块		主要内容	参考时长	分值
模块一	视觉形象基础系统设计	标志设计包含图形设计、标准字设计、图形与标准字体组合、标准色、辅助图形等	90 分钟	25%
模块二	设计应用	海报设计、包装设计、宣传册设计、界面设计、IP(吉祥物)等实际应用	180 分钟	65%
模块三	成果呈现	将试卷内容有效呈现在一个规定规格的画面中	30 分钟	10%

四、竞赛方式

(一) 竞赛形式

本赛项为个人赛，每队 1 人，采用线下比赛方式。

(二) 组队方式

以省（自治区、直辖市，计划单列市，新疆生产建设兵团）为单位组队。每省每赛项参赛人数原则上不超过 2 队，计划单列市可单独组队参加中职组比赛且限 1 队报名。

(三) 参赛资格

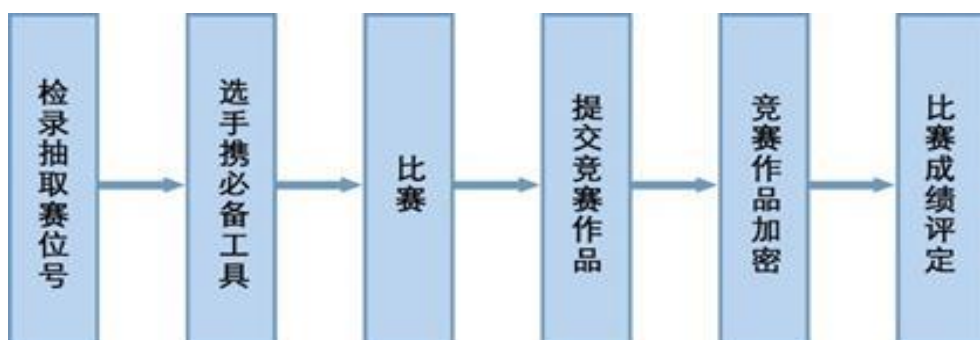
本赛项选手须为中等职业学校全日制在籍学生，资格以报名时所具有的在校学籍为准，同一学校相同赛项参赛队不超过 1 队。凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加今年同一专业类赛项的比赛。

(四) 指导教师

本赛项指导教师须为本校专兼职教师，每名选手限报 1 名指导教师。

五、竞赛流程

(一) 参赛流程



(二) 赛项时间 (以实际竞赛日程及安排为准)

日期	内容	时间	备注
第一天	代表队报到	12:00前	所有选手 指导教师、领队
	开赛式	14:00-15:00	所有选手 指导教师、领队
	召开领队会、抽取赛题	15:00-16:00	领队
	熟悉竞赛场地	16:00-17:00	所有选手 指导教师
	赛场封闭	17:00-18:00	裁判
第二天	启封赛场	8:30-9:00	裁判员 监督员、仲裁员
	选手检录、抽签	9:00-9:30	所有选手、裁判
	比赛	9:30-11:30	所有选手、裁判
	统一就餐 (暂停比赛)	11:30-12:00	所有选手、裁判
	比赛	12:00-15:00	所有选手
	作品打印	15:00-16:00	裁判、监督员
	二次加密	16:00-16:30	加密裁判
	评分	16:30-23:00	裁判、监督员
	解密、登分、复核	23:00-24:00	裁判、监督员
第三天	成绩公布	按规定要求	裁判、监督员 仲裁员

闭赛式 (含专家点评、颁奖等)	9:00-11:00	所有选手 指导教师、领队
代表队返程		

六、竞赛规则

1.选手：扰乱赛场秩序、不符合选手报名要求、冒名顶替等作弊情形之一的，裁判员根据赛项规程和相关要求，给予选手警告、停止比赛、取消成绩的处分。同时，责成所在学校按照学生违纪违规处分规定做出处理；

2.指导教师：有不符合指导教师要求、协同选手作弊、扰乱赛场秩序、制造和传播虚假信息等情形之一的，取消指导教师的资格。造成恶劣影响的，责成所在单位依据有关规定给予行政或纪律处分；

3.领队：代表参赛省（市）负责管理参赛选手和指导教师，应当严格遵守大赛制度的有关规定，出现下列情形之一的，由参赛地教育行政部门视情节轻重分别给予通报批评、行政或纪律处：

（1）未有效管理参赛选手，造成参赛选手违反大赛制度或意外伤害；

（2）未有效管理指导教师，造成指导教师违反大赛制度或责任事故；

（3）未履行申诉与仲裁程序，造成较为严重的影响等。

4.专家：专家（包括裁判、监督、仲裁等）实行“违反纪律名单”管理制度，出现下列情形之一的，由赛项执委会、大赛执委会将其列入黑名单，不再具有担任大赛的专家、裁判、监督、仲裁等资格，并通报其所在单位及相关主管部门。情节严重、造成重大影响的，通告所在单位，依据有关规定给予行政或纪律处分。涉及刑事犯罪的移交司法机关处理。

(1) 竞赛期间迟到、早退，未履行请假手续擅自离岗；未按制度规定履行职责；

(2) 有意无意泄露赛卷、擅自违规培训、擅自进入竞赛场地、收受贿赂等；

(3) 裁判员不遵守竞赛规程、曲解竞赛规程涵义、不服从裁判长指挥、违反赛场纪律、成绩统计失误、收受贿赂等；

(4) 监督员不遵守规章制度、擅离职守、干扰竞赛及赛事管理、监督不到位、出现失误等；

(5) 仲裁员不遵守竞赛规程、擅自进入竞赛场地、干扰竞赛、不按程序仲裁、仲裁不公正等。

5.工作人员：不遵守规章制度，工作失职或营私舞弊，赛项执委会视其情节轻重给予通报批评和停止工作的处分。情节严重、造成重大影响的，通告所在单位依据有关规定给予行政或纪律处分。

七、技术规范

技术规范基本内容参照国标、国内行业、职业对应的技能标准规格系列，具体包括：《职业分类大典（2022年）》中视觉传达设计人员（2-09-06-01）、工艺美术专业人员（2-09-06-06）、美术编辑（2-10-02-02）、工艺美术与创意设计专业人员（2-09-06/GBM20906）等职业/岗位（群）及主要工作任务，同时参照《平面设计技术国家技能人才培养标准（试行）》（人力资源社会保障部，中国劳动社会保障出版社）。

选手应该具备的专业知识、技术技能和素养如下:

竞赛内容	岗位	知识	技能	素养
视觉形象基础系统设计	视觉传达设计、平面设计	1.色彩搭配、平面构成、版面设计、图形创意等知识 2.视觉形象设计知识	1.Illustrator、Photoshop 等软件操作技能 2.创意思维、草图手绘技能 3.视觉形象基础系统设计流程	创意表达 审美判断 工匠精神 文化理解
设计应用	包装设计、界面设计、印前处理与制作	1.市场调研、印前处理, 相关法律知识 2.包装设计知识	1.Illustrator、Photoshop、InDesign 等软件操作技能 2.创意思维、草图手绘技能 3.项目设计流程	创意表达 审美判断 文化理解 工匠精神
成果呈现	界面设计、平面设计	色彩搭配、平面构成、版面设计、图形创意等知识	1.Illustrator 等软件操作技能 2.草图手绘技能	审美判断 工匠精神

八、技术环境

(一) 赛项技术平台

序号	设备及软件	型号及说明
1	场地	通风、透光, 照明好
2	电源	配备双线路供电系统和漏电保护装置
3	空调	配备空调系统, 确保环境温度适宜
4	监控/直播	配备实况监控视频转播系统
5	竞赛电脑	每台电脑预装Win10或以上操作系统, 基本配置: 内存≥16G、硬盘1T及以上、独立显卡P2200、CPU(i7-9700)
6	电脑辅材	每台电脑一只光电鼠标
7	应用软件	预装正版软件: IllustratorCC2020中文版、photoshopCC2020中文版、InDesignCC2020中文版, 不提供特定词库软件

(二) 辅助工具清单

辅助工具与材料	数量和要求
文件袋	20个
签字笔	20支
写真打印纸(宽幅>100CM)	总长度按每人100CM计算
彩色写真打印机(宽幅大于100CM)	2台
A4打印纸(草稿纸)	总份数按每人2张计算
封条	20条
快速U盘	10个(1T/个)
保险柜	1个

(三) 场地要求

竞赛场地应能满足 100-200 人在同一场地同时比赛的要求。赛场需配置消防设施设备，主通路需设置紧急通道，符合紧急疏散安全要求。

1.竞赛场地设置隔离带，非裁判员、参赛选手、工作人员不得进入比赛场地。现场安装监控设施，全程无死角直播赛事；

2.竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、裁判区、评委评分区、观摩区等。区域之间需有明显标志或警示带，标明消防器材、安全通道、茶水间、洗手间等，并放置各类指示标牌说明；

3.赛场的保安、公安、消防、电脑及设备维修和电力抢险等人员随时待命，并设置安全应急通道，以防突发事件；

4.赛场配备医疗、生活补给站等公共服务设施，为选手和赛场人

员提供服务。赛场和各配套工作区域均配备空调；

5.承办方安排医务人员在赛场；

6.承办方安排交通车接送各代表队从住宿宾馆至赛场往返参赛和参加开（闭）赛式等活动；

7.提供面积宽敞、采光度较好的裁判工作室、专家工作室各一间，配备评分桌、计算机等工具供裁判评分使用；

8.提供赛场直播设备和观摩大厅，确保领队和指导教师观看比赛的全过程；

9.提供可容纳 200 人以上的报告厅或多媒体教室举办大赛开（闭）赛式，领队会议、抽签、大赛点评等。

九、竞赛样题

（一）赛题基本要求

赛题库编制遵从公开、公平、公正原则，由专家组统一命制实操试题库，在竞赛前由组委会在大赛信息平台统一发布。

（二）赛前说明会

竞赛前一天举行领队说明会，对竞赛试题库、评分、注意事项等进行现场说明和答疑。同时进行公开抽取赛题，会后主裁判委托一位专家对赛题 30% 内容进行封闭修订。

（三）样题

（详见附件）

十、赛项安全

（一）承办院校必须制定相应安全预案，并配备急救人员与采取

抢救设施。竞赛期间发生意外事故时，发现者应在第一时间采取措施，避免事态扩大，同时报告赛项执委会，赛项执委会应立即启动预案予以解决，并向赛区执委会报告；

（二）赛场环境人员密集区域，除了设置齐全的指示标志外，须增加引导人员，并开辟备用通道；

（三）须在赛场设置医疗医护工作站和紧急隔离区。在管理的关键岗位增加人员，建立安全管理日志，应对突发事件；

（四）统一安排参赛选手和指导教师食宿。须尊重少数民族参赛人员的宗教信仰及文化习俗，根据国家相关民族政策，安排好少数民族选手和教师的饮食起居；

（五）安排的住宿场所应具有宾馆/住宿经营许可资质；

（六）须保证比赛期间选手、指导教师、裁判员和工作人员的交通安全；

（七）安全管理应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由；

（八）参赛选手、赛项裁判、工作人员严禁携带通讯、摄录设备和未经许可的记录用具进入比赛区域；如确有需要，由赛项承办单位统一配置，统一管理。可在赛场相关区域安放无线屏蔽设备；

（九）所有人员要妥善保管好自身携带的物品，贵重物品（含钱款）妥善存放；

（十）比赛期间如发生特殊情况，要服从现场工作人员指挥，有序撤离。

十一、成绩评定

本着“公开、公平、公正、独立、透明”的原则，裁判组负责对参赛选手竞赛作品按赛项评分标准进行评定。

（一）赛项评分标准

比赛内容	分值比例	评分细则	分值
视觉形象基础系统设计	25%	1.切题性：与试卷主题要求相契合	25%
		2.原创性：概念独特，创意新颖	15%
		3.易用性：满足各类传播媒体的应用及制作	10%
		4.完整性：设计内容齐全	15%
		5.延展性：能够满足系统性延展	15%
		6.规范性：画面比例尺寸规范，正确设置出血，设定色彩模式和图像分辨率，设定文件存储格式	20%
设计应用	65%	1.创意表达：作品原创性强，创意点突出、恰当，使观众留下深刻印象，广告词贴合题意，言简意赅	30%
		2.信息传播：主题突出，设计语言有表现力，立意明确，设计合理美观，色调整体和谐，信息传达准确	20%
		3.图形处理：画面清晰，设计合理，设计元素安排恰当	20%
		4.字体应用：字体设计新颖切题	20%
		5.技术规范：画面比例尺寸规范，正确设置出血，设定色彩模式和图像分辨率，设定文件存储格式	10%
成果综合呈现	10%	1.版式：符合形式美法则	90%
		2.规范：画面比例尺寸规范，设定色彩模式和图像分辨率，设定文件存储格式	10%

（二）评分方式

1.裁判员人数

赛项裁判组由现场裁判、评分裁判、加密裁判分别执裁。评审组由12名裁判组成，其中裁判长1人，加密裁判1名，现场裁判3人，评分裁判7名。裁判组成员在裁判长的组织下，同时在监督员的监督

下，经过二次加密，裁判针对赛项各模块和评分细则要求独立评分。

2.裁判员组成条件要求

大赛裁判人员由全国行业企业知名专家、权威赛事评审专家、教研机构专家、高等院校及职业院校相关专业负责人等组成，体现人才选拔与市场需求接轨、与高校升学接轨、与艺术设计人才培养模式建设接轨的指导方针。

序号	专业技术方向	知识能力要求	执裁、教学工作经历	专业技术职称（职业资格等级）	人数
1	平面设计	熟悉本赛项专业知识和操作技能	相关工作5年以上，熟悉大赛工作	副高级及以上专业职称或高级技师	3
2	视觉传达	熟悉本赛项专业知识和操作技能	相关工作5年以上，熟悉大赛工作	副高级及以上专业职称或高级技师	3
3	广告设计	熟悉本赛项专业知识和操作技能	相关工作5年以上，熟悉大赛工作	副高级及以上专业职称或高级技师	3
4	包装设计	熟悉本赛项专业知识和操作技能	相关工作5年以上，熟悉大赛工作	副高级及以上专业职称或高级技师	3
裁判总人数	裁判总人数12人，其中裁判长1人，加密裁判1人，作品评委7人，现场裁判3人。				

3.裁判评分方法

(1) 为保证裁判公平、公正，在竞赛每个现场评分环节，均由加密裁判对所有参赛作品进行加密；

(2) 参赛选手不得在比赛作品上标注含有本参赛队信息的记号，如经发现，取消奖项评比资格，该专项成绩为零分；

(3) 评分实行满分100分制，计算分数时保留小数点后两位。

4.成绩产生方法

(1) 评分将在所有裁判给出成绩的基础上，去掉一个最高分和

一个最低分，得出平均分为选手的最终成绩；

(2) 比赛评分采取分项目计分，累计总分的计分方式；

(3) 比赛设计的每项任务均采用不同比例和权重设定分值分别计分，比赛总分按照百分制计算；

(4) 比赛成绩将由高到低进行排序，按照排名顺序确定最终奖项；

(5) 如最终成绩出现并列，相关作品由裁判组复议打分决定。

5.成绩审核方法

赛项裁判组负责赛项成绩评定工作，整个评定过程在监督组的监督下完成。裁判长在竞赛结束后规定时间内提交赛位评分结果，经复核无误，由裁判长、监督组长和仲裁组长签字确认，经解密后得到参赛选手的成绩。

6.成绩公布方法

成绩汇总成最终成绩单后，经裁判长、监督组长签字后公布比赛结果，公布 2 小时无异议后，将赛项总成绩的最终结果录入赛务管理系统，经裁判长、监督组长和仲裁长在系统导出成绩单上审核签字后，在闭幕式上宣布并颁发证书。

十二、奖项设置

个人奖：一等奖占比 10%，二等奖占比 20%，三等奖占比 30%（按参赛人数比例以四舍五入方式计算名额）。

十三、赛项预案

(一) 执委会须在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保

障进行考察，就安全工作提出明确要求。赛场的布置和赛场内的设备，应符合国家有关安全规定。比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告执委会，同时采取措施避免事态扩大。执委会应立即启动预案予以解决并报告组委会。

（二）竞赛承办学校做好竞赛技术平台相关可靠性测试，配合专家组、裁判组共同制定由于设备和软件等出现故障影响比赛的应急处理预案。竞赛过程中若出现技术平台故障，学校必须及时配合裁判长，提出妥善的处置方案，同时做好现场记录。确保每位选手安全、有序、顺利的完成比赛。

（三）赛场配备电脑维护人员，若发生计算机无法正常操作（死机、停机等）问题，维护人员立即进行电脑维修，现场裁判应及时向裁判长汇报并填写赛场情况记录表签字备案，裁判长依据赛场实际情况确认选手继续竞赛、竞赛时间计算等，即可启用备用设备，并对参赛者延长因维护而耽误的时间。

（四）赛场配备计算机专业维修人员，该赛项多配备 10 台设备作为备用，若发生故障可以及时调整参赛者到备用设备上，提示场内机修人员进行调修，确保设备正常运行。发生情况现场裁判应及时向裁判长汇报，裁判长依据现场情况酌情处理。

十四、竞赛须知

所有参赛人员应该树立正确的参赛观，熟悉赛项规程的相关要求，具体要求如下：

（一）参赛队须知

1.领队应由省（市）教育行政主管部门审核后推荐，负责组织本省（市）参赛队参加各项赛事活动；

2.领队须按时参加赛前领队会议，不得无故缺席；

3.领队应积极做好本省（市）参赛队的服务工作，协调参赛队与赛项组织机构及承办院校的对接工作；

4.领队负责申诉工作。参赛队认为存在不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及工作人员的违规行为等情况时，须由领队在该赛项竞赛结束后2小时内，向赛项仲裁组提交书面申诉材料；

5.领队应积极做好本省（市）参赛队安全及文明参赛的教育与培训，引导和教育本省（市）参赛指导教师和学生正确对待参赛工作，积极配合赛项组织机构工作。明确要求指导教师和参赛选手按制度规定的程序处理比赛过程中出现的争议问题，不得利用比赛相关的微信群、QQ群等平台发表虚假信息 and 不当言论；

6.领队应该根据赛项规程要求做好参赛选手保险办理工作，并积极做好选手的安全教育；

7.各学校参赛队组成后，须制定相关管理制度，落实安全责任制，确定安全责任人，签订安全承诺书，与赛项责任单位一起共同确保参赛期间参赛人员的人身财产安全；

8.各参赛单位须加强对参赛人员的安全管理及教育，并与赛场安全管理对接；

9.因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。参赛队伍有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，

可取消其继续比赛的资格。

(二) 指导教师须知

1.应该根据专业教学计划和赛项规程合理制定训练方案，认真指导选手训练，培养选手的综合职业能力和良好的职业素养，克服功利化思想，避免为赛而学、以赛代学；

2.参加赛项观摩等活动，不得违反赛项规定进入赛场，干扰比赛正常进行；

3.应自觉遵守大赛各项制度，尊重专家、裁判、仲裁及赛项承办单位工作人员。要引导和教育参赛选手对于认为有影响个人比赛成绩的裁判行为或设备故障，按照赛项指南规定和大赛制度与裁判、工作人员进行充分沟通或赛后提出申诉，不得在网络、微信群等各种媒体发表、传播有待核实信息和过激言论。对比赛过程中的争议问题，要按大赛制度规定程序处理，不得采取过激行为。

(三) 参赛选手须知

1.须认真如实填写报名表内容，弄虚作假者，将取消竞赛资格和竞赛成绩；

2.应按大赛统一安排时间熟悉赛场，参赛选手凭身份证、参赛证、赛位胸牌按照赛程安排和规定时间前往指定地点参加竞赛；

3.进入赛场后，选手先测试本工位电脑，如有问题及时与监考教师提出；

4.开赛 15 分钟后，如仍未进入赛场，按弃权处理；

5.须按照竞赛任务书的要求完成竞赛任务，并将竞赛相关文档按要求存储到相应设备上；

6.可提前提交竞赛结果，但须按大赛规定时间离开赛场，不允许提前离场；

7.提交竞赛结果须按照任务书要求进行，提交后应检查提交是否成功和齐全，检查后在《作品提交确认登记表》上签字；

8.在竞赛结果上只填写参赛序号，禁止做任何与竞赛试题无关的标记，否则取消奖项评比资格；

9.裁判宣布竞赛时间到，选手须立即停止操作，否则按违纪处理，取消奖项评比资格。若提前提交竞赛结果，应举手示意，由监考人员记录比赛完成时间，结束竞赛后不得再进行任何答卷或操作。一律按大赛统一时间离场；

10.须严格遵守竞赛规程规定的安全操作流程，防止发生安全事故。设备出现故障时，应举手示意，由现场裁判视具体情况做出裁决。如因选手个人原因出现安全事件或设备故障，未造成严重后果的，按照相关规定扣减分数；造成严重后果的，取消竞赛资格该项成绩为零分。非选手个人原因出现的安全事件或设备故障，由裁判长做出裁决，视具体情况给选手补足排除故障耗费时间；

11.参赛选手除按赛项规程规定的比赛用具外，不能携带与参赛无关的物品入场，不得将比赛承办单位提供的工具、材料、试卷及草稿纸等物品带出赛场，违反者按违纪处理，取消奖项评比资格；

12.应该文明参赛，服从裁判统一指挥，尊重赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。如参赛选手因对裁判不服从而停止比赛，则以弃权处理；

13.参赛选手有作弊行为的，取消比赛资格，该项成绩为零分；如

有不服从裁判及监考、扰乱赛场秩序等不文明行为，按照相关规定扣减分数，情节严重的取消比赛资格和竞赛成绩；

14.须严格按照规定时间进入候考区和比赛场地，不允许携带任何竞赛规程禁止使用的电子产品（如移动储存器）及通讯工具，以及资料和书籍，不得以任何方式泄露参赛院校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息。

（四）工作人员须知

1.佩戴证件，统一着装，言行文明，遵守赛场相关规定。新闻媒体等进入赛场必须经执委会允许，由专人陪同并且听从现场工作人员的安排和管理，不能影响比赛进行；

2.所有岗位的工作人员要提前 15 分钟进入工作岗位，做好准备工作。坚守岗位，不得请假。按时、按要求完成各项工作；

3.比赛期间，由赛项监督组成员处理突发事件，并对裁判人员和现场评分人员进行督察，工作人员不得私自处理有关选手比赛成绩的相关事件；

4.严守各项纪律，发现问题要及时解决或向上级领导汇报，严禁因个人原因对大赛造成不良影响，保证大赛顺利进行。

十五、申诉与仲裁

（一）申诉

1.参赛队对不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。申诉主体为参赛队领队；

2.选手对比赛过程安排或比赛结果有异议，必须通过领队向仲裁组反映。对于违反赛场纪律、扰乱赛场秩序者，将视情节轻重予以处理，直至终止比赛、取消比赛资格；

3.申诉启动时，由各省（市）领队向赛项仲裁工作组递交亲笔签字同意的书面申诉报告。申诉报告应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。非书面申诉不予受理；

4.提出申诉的时间应在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时内。超过时效不予受理；

5.申诉方必须提供真实的申诉信息并严格遵守申诉程序，不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序；

6.申诉方可随时提出放弃申诉。

（二）仲裁

1.赛项仲裁工作组在接到申诉报告后的2小时内组织复议，并及时将复议结果以书面形式告知申诉方。申诉方对复议结果仍有异议，可由各省（市）领队向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会的仲裁结果为最终结果；

2.仲裁结果由申诉人签收，不能代收，如在约定时间和地点申诉人离开，视为自行放弃申诉；

3.仲裁人员的姓名、联系方式、工作地点应该在竞赛期间向参赛队和工作人员公示，确保信息畅通并同时接受大众监督。

十六、竞赛观摩

观摩人员需遵守场地规则，服从工作人员管理。比赛现场合理安装摄像头，直播比赛全过程，供嘉宾、领队、指导教师在休息室大屏幕观看。

十七、竞赛直播

竞赛现场合理安装摄像头，本赛项除抽签加密、评委评分等环节外，无盲区实时直播竞赛全过程，对竞赛全过程、全方位以直播的形式，供嘉宾、领队、教练在直播场地收看。

全程采集编辑赛场影像资料，例如：专家点评、优秀选手赛程回顾等，制作比赛交流材料，促进比赛资源转化。所有视频资料为宣传、仲裁、资源转化提供全面的信息资讯。

十八、赛项成果

围绕大赛目标，发挥以赛促融、促教、促改、促学、促建的风向标作用，以提升职业院校学生技能水平、引领职业院校专业建设和教学改革为宗旨，形成满足职业教育教学需求、体现先进教学模式、反映职业教育先进水平的共享性资源成果。

赛项资源转化工作由本赛项承办校负责。赛后 30 天内向大赛办公室提交资源转化成果。赛项组委会做好赛项宣传与推广，管好用好技能大赛资源，逐步开发适于中等职业技术教育的新型教学资源。转化成果对接产业发展、符合行业标准，契合生产或工作过程，突出技能特色，展现竞赛优势，形成满足职业教育教学需求、体现先进教学模式、反映职业教育先进水平的共享性资源转化成果。

(一)资源转化清单

1.风采展示: 赛后即时制作时长 15 分钟左右的赛项宣传片, 以及 10 分钟左右的获奖代表队(选手)的风采展示片, 供专业媒体进行宣传播放;

2.教学资源: 包括教学方案、实验实训、实训资源。教学单元按任务模块或技能模块组织设置, 突出典型工作任务, 形成以项目为导向、以任务为驱动的教学模式, 培养工作能力为核心的教学内容。资源转化成果可包含演示文稿、图片、操作流程演示视频、信息化教学、微课程等形式;

3.拓展资源:反映技能特色、应用于各教学与训练环节、支持技能教学和学习过程的较为成熟的多样性辅助资源。如: 优化现有教学或实训模式; 点评视频、访谈视频、试题库、案例库、素材资源库等; 建立技能比赛互动平台, 通过平台使各院校之间专业及时交流互动、取长补短、优势互补、资源共享。

(二) 资源转化成果形式

资源转化成果形式可包含文本文档、演示文稿、视频文件、Flash 文件、图形/图像素材和网页型资源等。制作完成上传至大赛指定的网络信息发布平台。

附件:

2023 年全国职业院校技能大赛(中职组) “艺术设计”赛项试题

竞赛主题：“福文化”论坛项目设计

竞赛时间：300 分钟

福文化（也称中华福文化或中国福文化）是源自中国的民俗文化。她的涵盖面非常广，伴随中国几千年的历史文明的变迁与发展，如今已经渗透到了人们生活的点点滴滴中，她所折射出的是我们整个中华民族的生活观念及价值观。

一、试题要求

为“福文化”论坛设计标志、IP 形象、宣传海报、IP 包装盒设计、作品综合呈现。

模块一：视觉形象基础系统设计

标志设计（25 分）

标志设计包含图形设计、标准字设计、图形与标准字体组合、标准色、辅助图形。

1. 创意要求

“福文化”设计标志。以“福”字为基本文化元素进行创意设计，展示人民群众对美好生活的新期待。体现具有浓厚的中国传统文化特征，创意巧妙、构思新颖、容易识别，定位清晰。

2. 技术要求

- (1) 必须使用矢量软件制作；
- (2) 标准色用 CMYK 色值标注；
- (3) 应含有反黑反白效果图、方格坐标制图；
- (4) 标准字应包含方格坐标制图，并转曲线；
- (5) 尺寸：最长边 100mm 以内，放置在 A4 页面；
- (6) 撰写不超过 200 字的设计说明，置于该页面，应考虑版式美观。

3. 提交文件

(1) 在指定盘区建立文件夹，以“抽签号+标志”命名，将所有结果文件存储在此文件夹内。

(2) 文件夹中应包含：

a. 标志的源文件；

b. A4 页面的标志 PDF 文档（含设计说明）。

模块二：设计应用

（一）“福文化” IP（吉祥物）形象设计（20 分）

“福文化” IP 的名字叫“福娃”，请为“福娃”设计形象，包括基本形、三视图（正面、侧面、背面），基本形与三视图的状态一致即可。

1. 创意要求

根据“福文化”定位，突显“福文化”特征元素，为其设计 IP，体现中国传统民俗文化特征，具备可延展及应用可能。

2. 技术要求

(1) 必须通过矢量软件设计制作 IP 角色；

(2) 基本形为平面上色效果图；

(3) 三视图可以为线稿图或效果图；

(4) 在基本型设计文件中撰写 100-200 字左右的设计说明。

3. 提交文件

(1) 在指定盘区建立文件夹，以“抽签号+IP”命名，将所有结果文件存储在此文件夹内。

(2) 文件夹中应包含：

a. 基本型、三视图的源文件；

b. 基本型效果图与三视图放至(297mmx440mm 页面)的 PDF 文档。

(二) 宣传海报 (20 分)

1. 创意设计要求

为“福文化”论坛设计宣传海报，用于品牌宣传，海报应包含模块一设计的“福文化”标志。另外须包含广告语“福缘连心共享美好人生”。

2. 技术规格

- (1) 海报净尺寸：285mmx420mm；
- (2) 分辨率：300dpi；出血：3mm；
- (3) 四色印刷，竖排。

3. 提交文件

- (1) 将所有结果文件存储在“抽签号+海报”文件夹内；
- (2) 文件夹中应包含：

a. 海报源文件；

b. 297mmx440mm 页面的 PDF 文档（可将设计源文件缩放至适合页面大小），CMYK 格式，文件中应包含出血、裁切标记等相关信息。

(二) “福文化” IP 包装盒设计 (25 分)

为 100%的 70mm（高）的“福文化” IP 设计一款礼盒包装。

1. 创意要求

包含模块一设计的“福文化”标志，设计一款具有传统文化特征又结合时下潮流的礼盒包装。

2. 技术规格

- (1) 纸盒的体积控制在 70mmx70mmx100mm（长 x 宽 x 高）尺寸以内；
- (2) 分辨率：300dpi；

(3) 运用矢量软件排出正确的刀版图，并在其基础上进行平面展开图的设计（刀版图与平面展开图应在不同图层体现）；

(4) 根据设计的平面展开图做三维立体效果（至少一个角度）；

(5) 色彩：CMYK。

3. 提交文件

(1) 将所有结果文件存储在“抽签号+包装设计”文件夹内；

(2) 文件夹中应包含：

a. 包装源文件：包括平面展开图（含刀版图）、立体效果图；

b. 缩放后（297mmx440mm 页面）的包装 PDF 文档（包括出血、刀模和档案的输出信息）。

模块三：作品综合呈现（10 分）

1. 将以上模块一、模块二的所有作品排列到一个版面上，版式设计美观。

2. 技术规格

(1) 尺寸：竖排，高 90CM、宽 60CM；

(2) 分辨率：150dpi；

(3) 色彩模式：CMYK。

3. 提交文件

(1) 将所有结果文件存储在“抽签号+作品综合呈现”文件夹内；

(2) 文件夹中应包含：

a. 作品呈现源文件；

b. 60*90CM 的 PDF 文档。

二、文件提交总要求

全部设计任务完成后，请将“抽签号+标志”、“抽签号+IP”、“抽签号+宣传海报”、“抽签号+IP 包装盒设计”、“抽签号+作品呈现”一共 5 个文件夹，统一存放到“抽签号”文件夹内提交。