

全国职业院校技能大赛

赛项规程

赛项名称： 服装创意设计与工艺

英文名称： Costume creative design and making

赛项组别： 高等职业教育

赛项编号： GZ024

一、赛项信息

赛项类别			
<input checked="" type="checkbox"/> 每年赛 <input checked="" type="checkbox"/> 隔年赛（ <input checked="" type="checkbox"/> 单数年/ <input checked="" type="checkbox"/> 双数年）			
赛项组别			
<input type="checkbox"/> 中等职业教育 <input checked="" type="checkbox"/> 高等职业教育			
<input checked="" type="checkbox"/> 学生赛（ <input type="checkbox"/> 个人/ <input checked="" 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
48 轻工纺织	4804 纺织服装类	480402 服装设计与工艺	服装纸样设计与工艺
			服装生产工艺设计
			服装产品设计
			服装 CAD 应用
		480404 针织技术与针织服装	针织服装设计
			针织服装制版与工艺
480412 皮革服装制作与工艺	皮革服装款式设计		
	皮革服装 CAD		
55 文化艺术	5501 艺术设计类	550105 服装与服饰设计	立体造型
			服装专题设计
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	
纺织服装	服装设计师	具有较敏锐的服装市场信息搜集、流行趋势分析及预测的能力	
		具有服装与服饰造型、色彩、图案设计与表达的能力	
		具有适应产业数字化发展需求的专业信息技术能力	
	服装制版师 服装工艺师	具有服装版型设计与系列样板设计的能力	
		具有熟练操作服装产品设计、样板设计及虚拟服装设计等系统软件的能力	
		具有核算服装单耗、制作工时，并制订服装工艺单的能力	

二、竞赛目标

赛项主动服务技术技能人才的全面发展、服务经济社会发展、服务国家发展战略，适应服装产业的新技术、新业态、新模式，借鉴世界技能大赛办赛理念，向世界高水平看齐。

竞赛对接服装设计师、服装制版师等职业岗位的能力要求，结合企业生产现实需求及国家职业标准，重点考核和培养选手的实际动手能力、创新创业水平和现场操作规范，检验选手的职业综合能力，满足产教协同育人目标，促进“职普融通、产教融合、科创融汇”，引领高等职业学校服装类专业建设和教学改革。

三、竞赛内容

赛项融入世界技能大赛理念，结合服装行业科技发展与技术创新的人才需求，对标《高等职业教育专业简介（2022年）》中服装类专业的核心课程，对应服装设计师、服装制版师岗位的知识、素质、技能要求设计竞赛内容，改革竞赛模式，全面考核选手的创意设计能力和成衣制作水平。

竞赛以品牌服装企业的产品开发工作任务为主线，团队的两名选手根据赛题的主题与元素完成风格统一的系列服装设计与制作。竞赛主要检验选手对主题风格与元素的理解及合理应用，考核选手的产品开发创意能力和团队协作成效。模块一（服装创意设计）的形象产品与模块二（服装制版与工艺）的成衣产品既能够体现共同的主题风格和系列感，又能够呈现一定的产品属性差异。

（一）竞赛内容构成与知识能力点

每个团队的 2 名选手完成服装创意设计、服装制版与工艺两个模块的竞赛任务。选手 A 完成模块一的服装形象产品系列款式设计、样衣工艺单、立体造型设计等任务；选手 B 完成模块二的成衣产品服装 CAD 制版、生产工艺单编制、成衣裁剪制作等任务。主要考核学生的创意设计、成衣设计、工艺单制定、立体造型、CAD 制版、裁剪与缝制等专业核心能力以及创新、协作、安全、节约等职业综合素养。

（二）竞赛模块与成绩比例

1. 模块一

任务内容与服装设计师岗位能力要求对应，采用现场决赛方式，完成三个竞赛任务。

任务一为服装系列款式设计，主要考核选手对服装廓形、内部结构、比例设计方法的掌握程度；处理服装局部与整体、服装正面与背面协调关系的能力；使用手绘板和触控笔绘制效果图与电脑软件绘制服装款式图的水平；对流行趋势的把握与运用能力；对面料性能与服装风格造型的匹配程度。

任务二为样衣工艺单制定，主要考核选手的样衣工艺单设计能力及工艺文件的编写能力；对款式特点的表述能力；对面辅料、工艺及细节、规格尺寸的掌握程度；对整件服装生产技术的规划能力。

任务三为服装立体造型设计，主要考核选手是否准确理解款式的结构特征；对服装比例与细节、正面与背面设计、廓形协调关系的掌握程度；立体造型实现能力；对面料特性和服装工艺、造型关系的掌握程度；根据面料特性调整服装造型问题的能力；裁剪、缝制和熨烫

能力。

2. 模块二

任务内容与服装制版师岗位能力要求对应，采用现场决赛方式，完成三个竞赛任务。

任务一为服装 CAD 样板设计制作，主要考核选手平面款式图的绘制能力；运用服装 CAD 进行工业纸样设计的能力；正确处理不同服装品类的部件和内外结构的能力；样板制作能力；排料能力。

任务二为生产工艺单制定，主要考核选手对服装工艺单的设计能力及工艺文件的编写能力；款式特点的表述能力；面辅料、工艺及细节、规格尺寸的掌握程度；对整件服装生产的技术规划能力。

任务三为成衣裁剪与制作，主要考核选手的灵活应变能力；服装设备使用能力；裁剪技术、熨烫技术、缝制工艺及熟练程度；产品质量。

3. 成绩构成

模块一和模块二分别以百分制记分，各占总成绩 50%，最终以两个模块的综合成绩决定团队的竞赛名次（竞赛项目总分按照百分制计分，计算到小数点后两位数）。

4. 时间分配

竞赛总时长为 2 日，模块一考核时长为 11 小时，模块二考核时长为 11.5 小时。

表1 竞赛模块与成绩比例表

模块		任务	主要内容	比赛时长	分值
模块一	服装创意设计	团队协同设计	<p>现场由裁判长从3类款式设计元素中各抽取1个，再抽取设计元素锦囊中的1种装饰配件。模块一的选手必须使用抽取的全部3个元素用于服装创意设计的任务中；模块二的选手可以选择其中2个元素，结合锦囊中抽取的装饰配件，用于成衣制版与工艺的任务中。</p> <p>赛题确定后，结合赛场展示的面辅料样品，两位选手共同协商主题风格构成要素，设计1款原创形象产品，1款原创成衣产品，两款服装具有主题系列感，在印有人体模型的绘图纸上(A4版面)手绘完成的设计草图(不用着色)，作为后续任务的参考，草图不计分</p>	4	35
		1. 服装系列款式设计	<p>围绕比赛主题风格，在前期两位选手商量的1款原创服装形象产品草图基础上，选手A使用手绘板、触控笔、平面绘图软件设计一系列(3款)成衣并绘制成正背面彩色平面款式图，并将其中1款绘制成着装效果图。每款设计必须使用现场抽取的全部3个元素；系列设计须具有形象产品的属性特征；系列感强；具有原创性。</p> <p>配200字以内的设计主题说明，能准确表述服装设计风格，流行趋势元素的选取与运用，服装造型、结构、色彩、面料、工艺的特点等</p>		
		2. 样衣工艺单制定	<p>现场由裁判长从任务一系列服装设计中抽签确定一个款式序号，选手根据165/84A号型，制定该款式的样衣工艺单。具体要求为：在工艺单相应位置放置正背面平面款式图，可根据款式需要绘制相应的局部放大图例；制定样衣成品尺寸表，编制款式分析、工艺说明、面辅料说明</p>	7	5
		3. 服装立体造型设计	<p>根据任务二样衣工艺单中的款式，运用赛场提供的面料，制作完成服装的立体造型。具体要求为：用坯布在人台上进行服装的立体裁剪造型，充分体现设计的造型效果；严格按照任务1抽签确认的款式造型进行，如有不符，酌情扣分；</p>		22
			<p>取下立裁坯样，展开并整理布片转化为平面纸样(平面纸样不做评分)；利用提供的面料，完成裁剪，进行样衣试样，缝制方式不限(大头针、手缝、机缝均可)；试样的样衣不可用大头针与人台固定，须能够完整地从小台上取下来</p>		35
4. 职业素养	<p>遵守赛场纪律，注重安全生产规范和节约原则，保持操作区域卫生</p>	/	3		

模块二	服装制版与工艺	团队协同设计	<p>现场由裁判长从3类款式设计元素中各抽取1个，再抽取设计元素锦囊中的1种装饰配件。模块一的选手必须使用抽取的全部3个元素用于服装创意设计的任务中；模块二的选手可以选择其中2个元素，结合锦囊中抽取的装饰配件，用于成衣制版与工艺的任务中。</p> <p>赛题确定后，结合赛场展示的面辅料样品，两位选手共同协商主题风格构成要素，设计1款原创形象产品，1款原创成衣产品，两款服装具有主题系列感，在印有人体模型的绘图纸上(A4版面)手绘完成的设计草图(不用着色)，作为后续任务的参考，草图不计分</p>	4	35
		1. 服装CAD样板设计与制作	<p>围绕比赛主题风格，在前期两位选手商量的1款原创成衣产品草图基础上，选手B以服装产品和市场化运营为前提，选择抽取元素中的2个，结合锦囊中抽取的装饰配件，进行成衣产品的结构设计，使用服装CAD软件制作服装样板、制定排料方案。具体要求为：根据165/84A的号型规格尺寸在CAD中自行设置成衣的成品尺码表，要求各部位尺寸设置合理，比例协调；在宽144cm×高100cm的矩形内，绘制服装CAD制版结构图，并标注关键部位规格尺寸；制作面、里、衬料的裁剪样板(或工业毛样板)，裁剪样板的丝向、名称、剪口、对位符号等基本标注以及相应部位缝份设计应符合企业常用标准与要求；制定面、里、衬料的排料方案，面、里、衬料均按照布幅144cm，双层或单层自行设计排料方案，要求合理有效的利用面辅料，在满足样衣使用的前提下，以企业生产节约物料成本的原则，制定最优化的排料方案</p>		
		2. 生产工艺单制定	<p>在给定的生产工艺单模板中制定出符合后续样衣制作需要的基本生产工艺信息，具体要求为：工艺单中必须包含用平面软件绘制的成衣正背面平面款式图；将样衣规格设为L码，设置S\M\L\XL四个号型的主要部位成品规格尺寸及档差数进行推档，编制款式分析、工艺说明、面辅料说明</p>	7.5	5
		3. 成衣裁剪与制作	<p>使用输出的1:1裁剪样板(或工业毛样板)，进行面、里、衬料的裁剪，并按照合理高效的制作工序和流程，完成样衣的所有缝制与整烫。具体要求为：只能使用大赛统一提供的面辅料；制作完成后的样衣以正常穿着的标准在人台上进行立体展示，出现大头针固定造型部位的现象，酌情扣分；严格按照任务2生产工艺单绘制的款式造型进行裁剪制作，如有不符、酌情扣分</p>		57

	4. 职业素养	遵守赛场纪律,注重安全生产规范和节约原则,保持操作区域卫生	/	3
--	---------	-------------------------------	---	---

四、竞赛方式

(一) 选手报名资格

参赛选手须为高等职业教育专科、本科学校的全日制在籍学生（包括五年制高职的四、五年级学生）。凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不再参加同一项目同一组别的比赛。不符合参赛资格的学生，一经发现即取消参赛资格，且大赛执委会有权责令其退回已经获得的有关荣誉和奖励，并予以通报批评。

(二) 竞赛形式和组队方式

竞赛为团体赛项，形式为线下比赛。每个团队 2 名参赛选手（2 名选手来自同一所学校，不得跨校组队），选手相互协作完成竞赛内容。指导教师须为本校专兼职教师，每个团队限报 2 名指导教师。

(三) 竞赛命题方式

竞赛的命题方式为公开命题，比赛现场再抽签决定部分内容及设计元素。赛前 2-4 周公布赛题（包括比赛主题、比赛内容、评分标准），比赛现场按照本项目赛题调整的工作流程和方法，结合赛场设备、材料状况，由裁判长对已公布的试题中的抽签部分（款式设计元素、设计元素锦囊）进行抽签并对最终比赛试题签字确认。

五、竞赛流程

(一) 竞赛流程

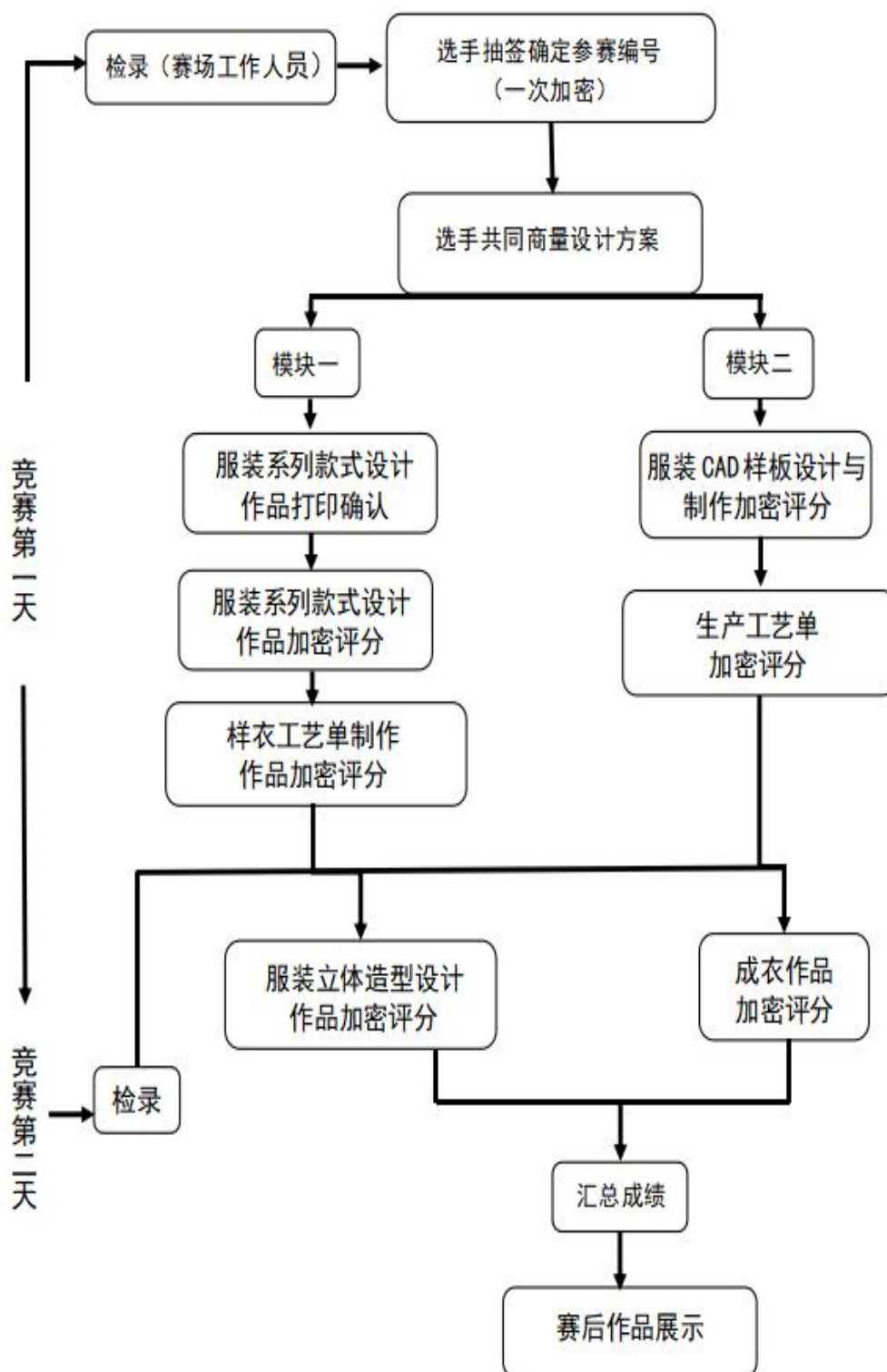


图 1 竞赛流程图

(二) 竞赛任务及时间分配

竞赛时间分两天，第 1 天 8.5 小时，第 2 天 3 小时，其中模块一为 11 小时，模块二为 11.5 小时（均不含午餐、休息时间）。

表 2 竞赛任务及时间分配表

选手	任务	时间分配	时间流程	备注
选手 A	选手 A 和选手 B 商量设计构思	4	第一天 8: 30-13: 00 (12: 30-13: 00 为打印时间)	第一天竞赛开始后，选手 A 和选手 B 针对赛场抽取赛题的主题风格及元素，共同协商、制定成衣的设计方案，使作品形成系列感 模块一中的任务 1 要求在规定时间内完成；任务 2 与任务 3 的时间打通；样衣工艺单在第一天结束离场前提交确认签字 模块一的立体造型须严格按照任务 1 抽签序号的款式设计效果完成
	1. 服装系列款式设计			
	款式设计打印稿确认	0.5		
	午餐休息 (13: 00-13: 30)			
	2. 样衣工艺单制定	4	第一天 13: 30-17: 30	
	3. 服装立体造型设计			
	第一天结束，休息			
3. 服装立体造型设计	3	第二天 8: 30-11: 30		
选手 B	选手 A 和选手 B 商量设计构思	4	第一天 8: 30-12: 30	第一天竞赛开始后，选手 A 和选手 B 需针对赛场抽取赛题的主体风格及元素，共同协商、制定作品的设计方案，使作品形成系列感 模块二中的第一天任务时间打通；生产工艺单在第一天结束离场前提交确认签字 模块二的成衣制作须严格按照任务 2 生产工艺单中的款式设计效果完成
	1. 服装 CAD 样板设计与制作			
	午餐休息 (12: 30-13: 00)			
	2. 生产工艺单制定	4.5	第一天 13: 00-17: 30	
	3. 成衣裁剪与制作			
	第一天结束，休息			
3. 成衣裁剪与制作	3	第二天 8: 30-11: 30		

(三) 竞赛日程安排

表 3 竞赛日程安排表

日期	时间	内容	参加人员	地点
竞赛日前一天	13: 00 之前	赛项专家、裁判员、参赛领队、选手报到	会务组工作人员	住宿宾馆
	13: 30-14: 30	裁判员培训	会务组工作人员、专家、裁判	宾馆会议室
	15: 00-16: 30	开幕式	全体人员	报告厅
	17: 00-18: 30	熟悉场地、试用设备	选手、指导教师	赛场
	17: 00-18: 30	领队会议、抽取检录号	领队	会议室
竞赛日第一天	7: 30-7: 45	选手检录(加密)	选手、加密裁判、监考人员	赛场
	7: 45-8: 15	每支参赛队抽取一个赛区工位号(加密)	选手、加密裁判、监考人员	赛场
	8: 30-13: 00	模块一、模块二的相关任务(4.5 小时)	选手、裁判、监考人员	赛场
	13: 00-13: 30	午餐	选手、裁判、监考人员	赛场
	13: 30-17: 30	模块一、模块二的相关任务(4 小时)	选手、裁判、监考人员	赛场
	17: 30-19: 00	作品加密	加密裁判	赛场
	19: 00-22: 00	评分、统计	裁判	赛场
竞赛日第二天	8: 00-8: 20	选手检录	选手、监考人员	赛场
	8: 30-11: 30	模块一、模块二的相关任务(3 小时)	选手、裁判、监考人员	赛场
	12: 00-14: 00	作品加密	加密裁判	赛场
	14: 00-20: 00	评分、统计	裁判	赛场
竞赛日后一天	8: 00-10: 00	成绩统计复查	裁判	赛场
	10: 00-11: 00	闭幕式暨颁奖仪式	全体成员	报告厅
	11: 00-14: 00	竞赛作品展示观摩	全体领队、选手、媒体	展厅

六、竞赛规则

(一) 报名要求

参赛选手在全国职业院校技能大赛统一报名开始后,通过大赛官

网的网上报名系统报名。

(二) 赛前准备

参赛队竞赛日前一天下午召开领队会议，会议讲解竞赛注意事项并进行赛前答疑。领队会议后将由领队进行抽签，以确定各参赛团队的参赛入场顺序号。

竞赛场地在竞赛日前一天下午对选手开放，熟悉场地。

参赛选手须按规定提前入场，入场前须携带参赛凭证和有效身份证件（身份证和学生证），按顺序号排序等候抽取工位号入场，选手不得自行调换工位，不得迟到早退。

(三) 竞赛要求

1. 统一编制赛位号，参赛选手须在比赛前 30 分钟到赛项指定地点接受检录，进场抽签决定赛位号，按照抽取的赛位号进场，在对应的赛位上完成竞赛任务，不得擅自变更、调整。

2. 选手在竞赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，须经裁判员同意。选手休息、饮水、上洗手间等统一计在竞赛时间内，不安排专门用时。竞赛计时工具，以赛场设置的时钟为准。

3. 竞赛期间，选手不得将手机等通信工具带入赛场，同团队选手可以相互协作，不得以任何方式向团队之外的人员传递任何信息，不得旁窥其他选手的操作；遇事应先举手示意，并与裁判员协商，按裁判人员的意见办理。

4. 比赛过程中，选手须严格遵守安全操作规程，并接受裁判员的监督和警示，以确保人身及设备安全。

5. 选手须按照程序提交比赛作品，配合裁判做好赛场情况记录，

与裁判一起签字确认，裁判要求签名时不得拒绝。第一天竞赛结束后，选手不得向任何人透露未完成的竞赛作品信息。

6. 爱护赛场提供的器材，不得移动赛场内台桌、设备和其它物品，不得故意损坏设备和仪器。不乱摆放工具，不乱丢杂物，完成任务后清洁赛位，清点工具。线头、废弃物品及工具，不得遗留在赛位上。

7. 裁判长发布比赛结束指令后所有未完成任务参赛队立即停止操作，按要求清理赛位，不得以任何理由拖延竞赛时间。

8. 参赛选手不得将竞赛任务书、图纸、草稿纸和举办方提供的工具等与比赛有关的物品带离赛场，必须经现场裁判员检查许可后方可离开赛场。

9. 竞赛结束后，竞赛作品由监督人员封存。因保密要求，在全部文件中不得出现单位名称、设计者姓名，体现单位信息的，该队竞赛成绩将被取消。

10. 竞赛过程中，除参加当场次比赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，其他人员一律不得进入比赛现场；比赛结束后，参赛人员应根据指令及时退出比赛现场，对不听劝阻、无理取闹者追究责任，并通报批评。

(四) 成绩公布

赛项裁判组由现场裁判、加密裁判及评分裁判组成，根据赛项要求分别执裁，以保证比赛结果公平、公正、公开。成绩解密后，在指定地点，以纸质形式向全体参赛队进行公布。成绩无异议后，在闭幕式上予以宣布。

其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明，一切均需符合大赛制度规定。

七、技术规范

服装职业技术标准的基本内容，参照国家、行业、地方相关标准。职业技能要求的基本内容，参照《服装制版师》《服装制作工》国家职业技能标准。

（一）服装技术标准

表 4 服装技术标准表

序号	标准号	中文标准名称
1	GB/T 30420.1-2013	缝纫机术语 第1部分：基础术语
2	GB/T 30421-2013	工业用缝纫机、缝纫单元和缝纫系统的安全要求
3	GB/T 1335.2-2008	服装号型 女子
4	GB/T 31907-2015	服装测量方法
5	GB/T 38131-2019	服装用人体测量基准点的获取方法
6	GB/T 35447-2017	服装定制通用技术规范
7	GB/T 38134-2019	职业服装通用技术规范
8	GB/T 14304-2019	毛呢套装规格
9	GB/T 2664-2017	男西服、大衣
10	GB/T 2665-2017	女西服、大衣
11	GB/T 38147-2019	服装用数字化人体图形要求
12	GB/T 22703-2019	旗袍

(二) 职业技能要求

表 5 职业技能要求表

职业功能	工作内容	技能要求	相关知识
服装设计	设计创意	<ol style="list-style-type: none"> 1. 服装设计紧扣主题，注重时尚与市场的有机结合，注重原创性，服装款式图能有效的表达设计构思，比例正确，结构准确 2. 系列服装设计的款式特征符合技术要求的限定项 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有较敏锐的服装市场信息搜集、流行趋势分析及预测的能力 2. 具有服装款式图绘制能力 3. 具有根据品牌定位进行产品设计和设计表达的能力
	电脑效果图	<ol style="list-style-type: none"> 1. 整体构图合理，效果图与款式图的画面比例分配适当 2. 着色技法兼顾立体感塑造、面料质感及服装工艺细节表现 3. 能借助手绘板和触控笔，使用计算机软件绘图 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 美学形式美感 2. 服装效果图着色技法 3. 绘图软件与手绘板操作
	设计说明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能用流畅的语言表达设计构思 2. 能用文字表达设计主题、灵感来源、设计要点及设计的创新之处 	文字语言表达与组织
	设置号型规格系列	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能编制西服、大衣、连衣裙、礼服等服装品类的主要部位规格及配属规格 2. 能依据人体号型标准，编制合理的服装产品规格系列 	人体号型国家标准
	服装结构设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据服装款式，对服装进行版型设计，能合理塑造服装的廓形、局部及结构线 2. 能把握服装与人体的关系，松量适度 3. 能进行规范性操作 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 服装立体结构设计原理与方法 2. 服装平面结构设计原理与方法
	样板制作	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能制定西服、大衣、连衣裙、礼服等基础样板 2. 能根据缝制工艺要求，对样板中所需的缝份、归势、拔量、容量、纱向、条格及预缩量进行合理调整 3. 能按照生产需要绘制工艺操作样板 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 工业化生产用样板的种类与用法 2. 样板使用与保存的有关知识 3. 条格面料在样板上的标示方法
服装裁剪	验料、排料与划皮	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能根据定额、款式、号型搭配和原料幅宽等计算用料率 2. 能针对条格料、压光料、倒顺 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 原、辅料消耗的计算方法 2. 条格面料、毛绒面

		料、不对称条格料及图案料等，选用合理的排料方法 3. 能按产品批量、号型搭配的数量排料、划皮，在定额范围内最大限度地降低原辅料消耗	料、不对称条格料等的使用要求 3. 排料方法和技巧
	立体裁剪	1. 能根据服装造型的需要，利用人体模型进行服装立体造型； 2. 能将立体裁剪的样型转化为平面版型	1. 服装立体结构设计的原理与方法； 2. 服装平面结构设计的原理与方法
	平面裁剪	1. 根据排料图检查片数、丝缕 2. 按照裁剪方案，铺料、划样、裁断	铺料、裁剪
服装缝制	制定、实施工艺文件	1. 能根据款式、材料、质量要求制定样衣工艺单、生产工艺单 2. 按工艺文件的要求和资源配置，制定工艺流程并实施	1. 工艺单知识 2. 工时定额的测定方法 3. 生产设备知识
	试板与样衣制作	1. 能按基础板试制样衣 2. 能通过试样对基础板提出修改意见 3. 能根据修正后的基础制作标样	1. 样衣的鉴定修定方法和要求 2. 标样的封存与管理要求
	品质检验	1. 能对服装的半成品进行质量检验 2. 能对服装成衣进行质量检验	质量检验知识
	设备的使用保养	1. 能使用与生产相关的专业设备 2. 能按设备的使用要求及时维护与保养	专业设备的使用注意事项

八、技术环境

(一) 赛场环境

1. 竞赛场地：竞赛场地能满足 140 人在同一场地同时比赛的需求；也可以设置成 2 个考场，每个考场能满足 70 人在同一场地同时比赛的需求，每个考场使用面积约 1000 m² 以上。

技能竞赛为团队协作赛。赛区共设置 140 个工位，模块一(A 位)和模块二(B 位)在同一比赛场地，且同一团队 2 人工位相邻，组成 1 个赛位（同一团队同一赛位内设备、材料、工具可以共享）。每个工

位确保裁剪台、熨烫台、计算机、缝纫机、熨斗和人台等设备完好，材料包、工具包等用品齐全。每个比赛工位上标明编号，同时配备1把工作椅（凳）。

2. 竞赛区域设置隔离带，非裁判员、参赛选手、工作人员、不得进入比赛场地。

3. 竞赛区域需在入口处安排专人监测体温，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。

4. 卫生间、维修服务、医疗、生活补给、赛间就餐和垃圾回收都要设置在警戒范围之内，确保大赛在相对安全的环境内进行，避免串通作弊。

5. 赛场的保安、公安、消防、电脑以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。

(二) 工作区域环境

1. 提供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。

2. 提供服装作品展示区，赛后作品以团队为单位进行展示。

(二) 其他区域环境

1. 开幕式和闭幕式：提供可容纳400人以上的报告厅或多媒体教室举办大赛开幕式，领队会议、抽签仪式等。

2. 其他功能区域：赛项设置媒体区、指导教师休息区、服务保障区、监督仲裁申诉区等区域，并配有明显的标牌。

(三) 技术平台

竞赛技术平台标准参考《服装企业设计工作室基础技术与要求》

《服装企业 CAD 工作室操作规格与要求》《服装生产工艺与板房标准》制定。竞赛采用通用技术平台、提供合格产品。厉行节约，竞赛主要设备和辅助设备以及专用软件均与以往全国职业院校技能大赛已使用的设备基本相同，不指定设备企业和品牌，举办方根据竞赛需要适度增添。服装 CAD 软件由软件所有权公司提供正版软件。

表 6 赛场主要设施设备详情

设备及软件	型号及说明
电源	配备双线路供电系统和漏电保护装置
空调	配备空调系统，确保环境温度适宜
监控	配备实况监控视频转播系统
一体化实训台	实训台：服装工艺理实一体化实训台，区域尺寸：(210*160)CM 具有服装设计、制版、裁剪、缝制、熨烫等功能
	缝纫机：配置电脑高速平缝机
	配置计算机：计算机（最低配置）：win10 或以上操作系统，64 位操作系统，英特尔 i7（功能配置以上），内存：≥2*8GB，硬盘：500G 以上，显卡：独立显卡，硬盘 512G 固态硬盘，网卡：集成 10/100/1000M 以太网卡，21.5" 以上显示器，USB 键盘、光电鼠标。配备：UPS 电源
	电脑软件装配：每台计算机安装平面设计包含 CORELDRAW Graphics Suite X8、Illustrator CC2018、PHOTOSHOP CC2018 软件、Office2010 以上版本办公软件、服装 CAD 软件 V10.0
	熨斗：蒸汽熨斗
	可移动软包烫板尺寸：(120*75)CM（每个工位 1 个）
	配备：每个工位配备烫凳 1 个，压布块 2 块
	说明：工位 A, 工位 B 一样。两个工位均满足服装设计、服装裁剪制版、服装缝纫制作与熨烫功能，均可完成二个模块任务
立裁人台	立裁人台 165/84A
工具包	工具包含：服装制作与工艺工具包/1 个、梭皮/1 个、梭芯/2 个、针插/1 个、立裁针/1 包、标记带/2 卷、手缝针/1 包、机针/1 包、消失划粉/2 片、有色划粉/1 片、双面胶(文具用)/1 卷、一字螺丝刀 1 把、十字螺丝刀/1 把、锥子/1 个、镊子/1 个、拆线器/1 个、记号笔/1 支、消失笔/1 支、自动铅笔/1 支、铅笔芯/1 管、黑色签字笔/1 支、橡皮/1 个、划布轮(划线轮)/1 个、打孔器 /1 个、剪口钳/1 把、线剪/1 把、纸剪/1 把、大剪刀(11 寸)/1 把、卷尺/1 个、曲线尺/1 把、袖笼曲线尺/1 把、直尺/1 把、20CM 钢尺/1 把、左、右单压脚/各 1 个、0.3cm 卷边压脚/各 1 个、砂纸 /1 张、透明胶带/1 卷、铅笔刀/1 把

	说明：大赛为参赛选手准备了工具包，选手只需自备布手臂，其他工具、材料一律不允许带入赛场
手绘板	USB 连接，笔压感级别：8,000 级以上，笔感应区域（毫米）：220 x 140 毫米以上、支持手指触控；方式电磁式数位板；触控笔 1 支
彩色激光打印机	可输出 A3 规格纸张（2-3 台）
数码相机	用于立体裁剪结束后拍摄作品的前、侧、后三个角度（2 台）
服装高速绘图仪	用于 CAD 1:1 纸样输出（1 台）

表 7 竞赛耗材表

类别	材料名称	模块一用量	模块二用量	合计	规格	备注
服装款式设计与工艺单用纸	手绘款式绘图纸	1 张	1 张	2 张	70 克 A4 规格	供团队设计绘制草图使用，两张纸上分别印有人体模型和半身人台模型
	草稿纸	2 张	2 张	4 张	70 克 A4 规格	/
	服装系列款式设计激光打印纸	2 张	/	2 张	120 克 A3 规格	2 张/人（工作人员使用）
	工艺单打印纸	1 张	1 张	2 张	80 克 A3 规格	1 张/人（工作人员使用）
打板纸	硫酸纸	5 张	1 张	6 张	45 克相当全开大小	局部拓板用纸
	牛皮纸	1 张	1 张	2 张	80 克全开	制版草稿纸
	硬板纸	/	0.5 张	0.5 张	250 克全开	用于工艺样板
	CAD 绘图仪用纸	/	依据款式定	10 卷	幅宽 180cm 60 克 白色	工作人员用于打印 CAD 图
	服装主面料	3.5 米	3.5 米	7 米	见面辅料规格	按照赛题实际需要发放主面料
立裁用材料	白坯布	5 米		5 米	见面辅料规格	
	大头针	1 盒	1 盒	2 盒	立裁专用大头针	在工具包中

	标志线	2 盘	2 盘	4 盘	宽 0.3cm	在工具包中
服装 辅料	里料	/	2 米	2 米	见面辅料规格	/
	衬料	1.5 米	1.5 米	3 米	见面辅料规格	
	垫肩	1 付方头 1 付圆头	1 付方头 1 付圆头	4 付	见面辅料规格	/
	嵌条	直丝 4 米, 斜丝 2 米	直丝 4 米, 斜丝 2 米	12 米	1cm 宽白色 1cm 宽黑色	直丝、斜丝嵌条共 12 米
	纽扣	大、中、小粒	大、中、小粒	若干	根据赛题准备	根据选手设计款式选用
	拉链	/	1 条	1 条	65cm 隐形	根据款式需要选择使用,长度自行剪短。
	机缝线	3 轴	1 轴	4 轴	60s/3	顺色
设计锦囊材料	盘扣、钮扣、扣环、花边、蕾丝、烫珠、绳带、绳结、丝带、松紧带、拉链、立体花、蝴蝶结、设计师面料等	/	1 份/选手	70	列出材料中的一种	根据锦囊抽取情况现场发放

九、竞赛样题

(一) 项目背景

本赛项以服装产品设计任务为主线,设置服装创意设计、服装制版与工艺两个模块,选手根据赛题的主题及元素完成风格统一的系列服装设计与制作,主要考核选手的服装产品创意设计与工艺能力、团队协作成效与职业综合素养。

(二) 赛题简介

本赛题共分两个模块,分别为模块一服装创意设计,包含 3 个任

务；模块二服装制版与工艺，包含 3 个任务。赛题具体设置情况如下：

1. 模块一服装创意设计

任务 1. 服装系列款式设计

任务 2. 样衣工艺单制定

任务 3. 服装立体造型设计

2. 模块二服装制版与工艺

任务 1. 服装 CAD 样板设计与制作

任务 2. 生产工艺单制作

任务 3. 成衣裁剪与制作

竞赛样题、评分标准详见附件 1、附件 2

十、赛项安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。赛项执委会采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员及观众的人身安全。

（一）赛项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，并对安全工作提出明确要求。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。如有必要也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题，承办院校赛前须按照赛项执委会要求排除安全隐患。

（二）赛场周围要设立警戒线，要求所有参赛人员必须凭赛项执委会印发的有效证件进入场地，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内应参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护。在

具有危险性的操作环节，裁判员要严防选手出现错误操作。

(三)比赛期间，由承办院校统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办院校须尊重少数民族参赛人员的宗教信仰及文化习俗，根据国家相关的民族政策，安排好少数民族选手和教师的饮食起居。比赛期间安排的住宿场所应具有旅游业经营许可资质。大赛期间有组织的参观和观摩活动的交通安全由赛区组委会负责。赛项执委会和承办院校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。

(四)承办院校应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及危险的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

(五)严格控制与参赛无关的易燃易爆以及各类危险品进入比赛场地，不许随身携带书包进入赛场。

(六)配备先进的仪器，防止有人利用电磁波干扰比赛秩序。大赛现场需对赛场进行网络安全控制，以免场内外信息交互，充分体现大赛的严肃、公平和公正性。

(七)赛项执委会须会同承办院校制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域，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。

(八)大赛期间，承办院校须在赛场管理的关键岗位，增加力量，配备安防安保人员，预案并建立安全管理日志。

十一、成绩评定

(一) 评分标准制订原则

本项比赛根据高等职业教育教学特点，以技能考核为主，邀请有

关服装教育教学专家与企业专家组成评判委员会，并本着“公平、公正、公开、科学、规范”的原则，通过原创设计、规范制作等形式，采用多次加密的方式，对服装造型、结构、工艺、创新等多方面进行综合评价，以相关职业工种技能标准为依据，最终按总评分得分高低，确定奖项归属。

(二) 评分方法

1. 大赛在赛项执委会领导和监督下，赛项裁判组负责赛项成绩评定工作，并上报赛项执委会工作组，由赛项执委会工作组对比赛结果作最终裁定。赛项裁判组由 23 人组成，从全国职业院校技能大赛专家库抽出，其中裁判长 1 名，现场裁判 2 名，加密裁判 2 名，模块一评分裁判组长 1 名、裁判 8 名，模块二评分裁判组长 1 名、裁判 8 名。专家裁判队伍尽量涵盖全国各地的职业院校、普通高校、行业企业等单位，素质优良、业务精湛、分布合理、知识结构互补，在裁判长的审议与监督下，给出合理得分。具体要求如下表。

表 8 服装创意设计与工艺赛项裁判需求表

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	服装 与服 饰设 计	具有服装设计、时装画技法、立体造型等深厚的专业理论知识和较高的实践技能水平，服从组织管理	至少 10 年以上从事专业教学或服装企业工作经历，有省级以上赛事执裁经验	具有副高级及以上专业技术职称（高级技师、技师），至少四名选自企业	8
2	服装 技术 与工 程	具有服装结构设计、服装样板制作、服装工艺技术等深厚的专业理论知识和较高的实践技能水平，服从组织管理			8
3	服装 设计	具有深厚的服装设计、制版、工艺的综合能力，有较	至少 10 年以上从事专业教学或服装	具有副高级及以上专业技术职	3

	服装工程	强的组织协调能力和临场应变能力	企业工作经历，担任过省级及以上相关赛事的裁判长	称	
4	服装相关专业	熟悉基本的服装专业知识，了解解决赛规章制度与流程，具备保密基本素养	有省赛、行业赛执裁经验	讲师以上专业技术职称	4
裁判总人数	裁判组由 23 人组成，其中裁判长 1 名，现场裁判 2 名，加密裁判 2 名，模块一评分裁判 9 名，模块二评分裁判 9 名。				

2. 选手完成比赛作品制作后，需在作品提交确认表格上由一名选手签字确认，提交作品后，不得再对作品进行缝制、熨烫、整理等工作。

3. 采取分步得分，累计总分的计分方式，分别计算各子项得分，按规定比例计入总分，在总成绩并列的情况下以提交作品确认单签字用时最短者为胜。

4. 在竞赛时段，参赛选手如出现扰乱赛场秩序、干扰裁判和监考正常工作等不文明行为的，由模块裁判组长扣减该模块相应分数，情节严重的取消比赛资格，该模块成绩为 0 分。参赛选手有作弊行为的，取消比赛资格，该模块成绩为 0 分。

5. 参赛选手不得在竞赛结果上标注含有本参赛队信息的记号，如有发现，取消奖项评比资格。为保证裁判公平、公正，在每个现场评分环节，均由赛项执委会组织工作人员对参赛作品进行加密。

(三) 成绩公示

该竞赛项目总成绩按照百分制计分，成绩汇总成最终成绩单后，经裁判长、监督仲裁组长签字后进行公示。公示时间为 2 小时。成绩公示无异议后，由监督仲裁组长在成绩单上签字，并在闭幕式上公布竞赛成绩。

十二、奖项设置

大赛设团队奖和优秀指导教师奖：

（一）团队奖：一等奖占比 10%，二等奖占比 20%，三等奖占比 30%。

（二）指导教师奖：每个团队 2 名指导教师，获得一等奖的团队指导教师由大赛执委会颁发优秀指导教师证书。

十三、赛项预案

（一）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）赛场配备电脑维护人员，若发生无法正常操作（死机、停机）等问题，维护人员立即进行电脑维修，赛场工作人员及时记录维护时间，并对参赛者延长因维护而耽误的时间，确保每位选手安全、有序、顺利的完成比赛。

（三）赛项多配备 10%的缝纫设备，若发生故障可以及时调整参赛者到备用设备上，提示场内机修人员及时进行调修，确保设备正常运行。确保每位选手安全、有序、顺利的完成比赛。

（四）赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由执委会决定。事后，执委会应向组委会报告详细情况。

十四、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险，须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。

2. 在赛事期间，领队及参赛队其他成员不得私自接触裁判，凡发现有弄虚作假者，取消其参赛资格，成绩无效。

3. 所有参赛人员须按照赛项规程要求完成赛项评价工作。

4. 对于有碍比赛公正和比赛正常进行的参赛队，视其情节轻重，按照《全国职业院校技能大赛奖惩办法》给予警告、取消比赛成绩、通报批评等处理。其中，对于比赛过程及有关活动造成重大影响的，以适当方式通告参赛院校或其所属地区的教育行政主管部门，依据有关规定给予行政或纪律处分，同时停止该院校参加全国职业院校技能大赛1年（届）。涉及刑事犯罪的移交司法机关处理。

（二）指导教师须知

指导老师是连接大赛与选手之间的一条纽带，要认真发挥好自己的传、帮、带作用。

1. 赛前要悉心传授基于教学的教学内容和实际操作技能；组织学生训练公网上发布的赛题；组织学生学习和领会大赛规程、规章制度；教育学生听从指挥，遵从裁判裁决；指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

2. 赛中要对学生解疑释惑；缓释选手参赛过程中的巨大心理压

力；起到良好的承上启下作用，即将大赛组委会的通知与要求传达与选手，向监督组和仲裁组反映参赛过程中出现的遐思。

3. 赛后要认真总结大赛的经验，找准所指导队伍的特长与不足；组织自己所在的教学团队对照赛题检查和审视所在校办学特长与不足，真正做到以赛促教、以赛促学、以赛促改的引领示范作用。

(三) 参赛选手须知

1. 参赛选手在报名获得确认后，原则上不再更换。如在筹备过程中，选手因故不能参赛，须由所在省教育主管部门在开赛 10 个工作日之前出具书面说明并按相关参赛选手资格要求补充人员并接受审核；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，允许队员缺席。不允许更换新的指导教师，允许指导教师缺席。

2. 参赛选手要严格遵守赛场规章、操作规程，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

3. 参赛选手凭参赛证进入赛场，在赛场内操作期间应当始终佩戴参赛凭证以备检查。

4. 参赛选手进入赛场，不允许携带任何书籍和其他纸质资料（相关技术资料的电子文档由工作人员提供），不允许携带通讯工具和存储设备（如 U 盘）。竞赛统一提供计算机以及应用软件。

5. 各参赛队应在竞赛开始前一天规定的时间段进入赛场熟悉环境。竞赛日入场后，赛场工作人员与参赛选手共同确认操作条件及设备状况。

6. 在收到开赛指令前选手不得启动操作设备。在指定赛位上完成竞赛项目，严禁作弊行为。

7. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故导致不能进行比赛的参赛队，现场裁判员有权终止该队比赛。

8. 选手在比赛期间不能离场，食品、饮水等由赛场统一提供。选手休息、饮食或入厕时间均计算在比赛时间内。

9. 凡在竞赛期间提前离开赛场的选手，当天不得返回赛场。

10. 为培养技术技能人才的工作风格，在参赛期间，选手应当注意保持工作环境及设备摆放符合企业生产“6S”（即整理、整顿、清扫、清洁、素养、安全）的标准，若违之，裁判员有权酌情扣分。

11. 在竞赛中如遇非人为因素造成的设备故障，经裁判员确认后，可向裁判长申请补足排除故障的时间。

12. 参赛选手欲提前结束比赛，应向裁判员举手示意，由裁判员记录竞赛终止时间。竞赛终止后，不得再进行任何与竞赛有关的操作。

13. 各竞赛队按照大赛要求和赛题要求提交竞赛结果，禁止在竞赛结果上做任何与竞赛无关的记号。

14. 竞赛操作结束后，参赛队要确认成功提交竞赛要求的文件，裁判员在比赛结果的规定位置做标记，并与参赛队一起签字确认。

（四）工作人员须知

1. 赛项全体工作人员必须服从统一指挥，要以高度负责的态度做好比赛服务工作。

2. 全体工作人员要按照工作分区准时到岗，尽职尽责，做好职责工作及临时性工作，保证比赛顺利进行。

3. 全体工作人员必须佩戴标志，认真检查证件，相关人员经核对无误后方可进入指定地点。

4. 如遇突发事件要及时报告裁判长，同时做好疏导工作，避免重大事故发生，确保大赛圆满成功。

5. 各工作组负责人，要坚守岗位，组织落实本组成员高效率完成各自工作任务，做好监督协调工作。

6. 全体工作人员不得在比赛场内接打电话，以保证赛场肃静无扰。

十五、申诉与仲裁

（一）各参赛队对不符合赛项规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场管理，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项监督仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队，参赛队领队可在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时之内向监督仲裁组提出书面申诉。

（二）书面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，并由领队亲笔签名。非书面申诉不予受理。

（三）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。

（四）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。

（五）申诉方可随时提出放弃申诉。

(六) 申诉方不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。

十六、竞赛观摩

(一) 视频观摩

赛场外设置开放式观摩区，向媒体、企业代表、院校师生等社会公众开放，通过室外大屏幕对赛场进行直播。赛后所有作品进行展示交流，并设置获奖优秀作品展示区，组织参赛队观摩学习。

(二) 组织安排

每天在竞赛开始 1 个小时之后，由承办校组织并派人带领媒体、专家、企业代表、院校师生等进入赛场外设置的开放式观摩区，观摩者必须按照指定路线前往观摩区。

(三) 纪律要求

为保证大赛顺利进行，在观摩期间应遵循以下纪律要求：

1. 除与竞赛直接有关工作人员、裁判员、参赛选手外，其余人员均为观摩观众。
2. 不得违反全国职业院校技能大赛章程规定的各项纪律。
3. 观摩人员需佩戴观摩证件，听从观摩区的工作人员指挥。
4. 文明观摩，保持观摩区清洁、肃静，杜绝各种违反观摩秩序的不文明行为。

十七、竞赛直播

(一) 直播方式

赛场内部署无盲点录像设备，能实时录制并播送赛场情况。赛场

外有大屏幕或投影，同步显示赛场内竞赛实况。

（二）直播安排

对赛项赛场准备、开赛式和闭幕式、比赛期间进行录像。从选手进入赛场开始，全程进行赛场实时录像直播。从比赛开始时到比赛结束，全程进行竞赛系统的进度监控直播。

（三）直播内容

1. 赛项执行委员会安排专人对大赛开、闭幕式、大赛过程进行全程直播和录像。

2. 记录参赛选手、指导教师采访实录，裁判专家点评和企业人士采访视频资料，突出赛项的技能重点与优势特色。为宣传、仲裁、资源转化提供全面的信息资料。以上内容通过赛项网站进行公开，提交技能大赛官网。

十八、赛项成果

依照《全国职业院校技能大赛资源转化工作办法》的有关要求，赛项资源转化工作由赛项执委会负责，赛项申报单位根据《全国职业院校技能大赛资源转化工作办法》和本赛项技能考核特点开展并推进资源转化工作，于赛后 30 日内向大赛执委会办公室提交资源转化实施方案。承办校是资源转化的第一责任单位，完成资源转化工作。

（一）成果内容

资源转化成果包括基本资源和拓展资源，充分体现本赛项技能考核特点：

1. 基本资源

风采展示：制作赛项宣传片、获奖代表队（选手）风采展示片；
技能概要：制作赛项技能介绍、技能操作要点、评价指标等材料，按竞赛任务模块制作相关文本文档、操作演示视频。

教学资源：开发和制作教学资源库，开发专业教材、教学课件PPT、技能实训指导书、实训操作视频等信息化专业教学资源。为引领服装设计专业教学提供典型教具。

2. 拓展资源

制作具有特色的辅助资源，包含专家点评视频、优秀选手访谈视频、试题库等拓展性资源，为后续赛事提供可查询的参考资料。
学习实训平台：课程资源放在学习实训平台之上，面向高等职业院校开放注册。制作完成的赛项资源经审核后上传至大赛指定的网络信息管理平台：www.chinaskills-jsw.org

（二）预期成果

1. 风采展示：赛项宣传片、选手采访、指导老师和专家采访等宣传视频。

2. 技能概要：赛项技术介绍 PPT、技能要点 PPT、评价指标 PPT、赛项赛题库、赛项平台实操录屏和讲解视频、赛项正式赛题和判分标准。

3. 教学资源：配合服装设计专业国家资源库建设项目，完成系列相关教材和资源的开发。

4. 扩展资源：包括赛项专家和指导老师点评视频、优秀选手访谈视频、案例库、素材资源库、试题库等拓展性资源。

(三) 成果清单

表 9 成果清单表

成果名称		表现形式	资源数量	资源要求	完成时间	
基本资源	风采展示	赛项宣传片	视频	1	5分钟以上	比赛结束2周内
		风采展示片	视频	1	10分钟以上	比赛结束2周内
	技能概要	技能介绍PPT; 技能要点PPT; 评价指标PPT; 赛项平台实操录屏和讲解; 赛项正式赛题和判分标准	文本文档演示文档视频	5	每个PPT20页以上; 实操录屏总长度不低于1个小时; 公布试题判分完整的标准	比赛结束2个月内
	教学资源	相关专业教材	文本文档	5	电子教材	比赛结束6个月内
		技能训练指导书	文本文档	2	电子教材	比赛结束6个月内
拓展资源	案例库		文本文档	5	总页数不低于100页	比赛结束5个月内
	素材资源库		演示文档	5	每个PPT不低于20页	比赛结束5个月内
	赛题库		文本文档	20	每套试卷不少于50个题目	比赛结束6个月内

附件 1:

2023 年全国职业院校技能大赛 高职组 服装创意设计与工艺赛项样题

一、比赛主题：亚运之光

包含拼接、活褶、动感、蓬松 4 个方面的主题风格构成要素，由团队的两名选手分别完成女式风衣形象产品和成衣产品的设计与制作。

二、比赛模块与时间

共 2 个模块（模块一服装创意设计，考核时间 11 小时；模块二服装制版与工艺，考核时间 11.5 小时）

三、比赛内容

● 自选主题风格切入点：

围绕主题，选手从 4 个主题风格构成要素中，自由选取其中 1 个作为设计切入点，运用于比赛设计任务中。

● 现场抽取设计元素：

*款式设计元素：

1. 衣身：对称结构衣身、不对称结构衣身
2. 领型：立领、翻驳领、翻领
3. 袖型：装袖、插肩袖

*设计元素锦囊：松紧带、钮扣装饰配件

抽取说明：现场由裁判长从 3 类款式设计元素中各抽取 1 个，再抽取设计元素锦囊中的 1 种装饰配件。模块一的选手必须使用抽取

的全部 3 个元素用于服装创意设计的任务中；模块二的选手可以选择其中 2 个元素，结合锦囊中抽取的装饰配件，用于服装制版与工艺的任务中。

赛题确定后，结合赛场展示的面辅料样品，两位选手共同协商主题风格构成要素，设计 1 款原创女式风衣形象产品，1 款原创女式风衣成衣产品，两款服装具有主题系列感，在印有人体模型的绘图纸上(A4 版面)手绘完成设计草图（不用着色），作为后续任务的参考，草图不计分。

（一）模块一 服装创意设计

本模块任务一要求在规定时间内完成，任务二、任务三比赛时间打通。

1. 任务一 服装系列款式设计（35 分）

围绕比赛主题风格，在前期两位选手商量的 1 款原创服装形象产品草图基础上，使用手绘板、触控笔、平面绘图软件设计一系列（3 款）女式风衣并绘制正背面彩色平面款式图，选择其中 1 款绘制成着装效果图，具体要求如下：

（1）每款设计必须使用现场抽取的全部 3 个元素；系列设计须具有形象产品的属性特征；系列感强；具有原创性。

（2）注重时尚度与流行趋势、个性化与市场化的有机结合。设计能够充分利用面料特性与工艺技法，主题突出、元素应用得当、服装结构合理。

（3）使用大赛提供的面料电子版图样。着装彩色效果图要求人

物动态、服饰完整准确，绘图技法熟练；平面款式图的比例适当、结构准确、色彩搭配协调。面料的色彩还原度高，图案纹理的比例和效果真实。

(4) 配 200 字以内的设计主题说明，能准确表述服装设计风格，流行趋势元素的选取与运用，服装造型、结构、色彩、面料、工艺的特点等。

(5) 页面设置为 A3 幅面，将系列服装设计平面款式图按①-③进行款式图序列编号，编号明确。着装效果图和平面款式图在一个版面，构图合理。

(6) 制作完成后，在版面的右上角标注工位号，字体为黑体 2 号，以“工位号+系列设计图”命名，另存为 JPEG 格式，分辨率不低于 300dpi；200 字以内的设计说明单独存 Word 文档，文件命名为“工位号+设计说明”。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，与设计图命名一致，将 JPEG 格式设计图和 word 文档设计说明共同存入文件夹并提交，以备工作人员输出供评委打分使用。

注：任务一完成后有 0.5 小时打印确认时间。选手在规定时间内完成任务一并按照存储要求保存完毕后，举手向监考人员报告，监考人员确认文件，选手签字后方可进入下一任务。保存 JPEG 文件时如因分辨率、页面规格设置不规范造成打印图像不清、变形等问题，后果由选手自行承担。

2. 任务二 样衣工艺单制定（5 分）

现场由裁判长从任务一系列服装设计中抽签确定一个款式序

号，选手根据 165/84A 号型，制定该款式的样衣工艺单。具体要求如下：

(1) 在相应位置放置正背面平面款式图，可根据款式需要绘制相应的局部放大图例。

(2) 制定样衣成品尺寸表，编制款式分析、工艺说明、面辅料说明。

(3) 制作完成后，将样衣工艺单文档以“工位号+样衣工艺单”命名。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，与工艺单文档命名一致，将工艺单存入该文件夹。

注：在工艺单提交之前，选手切勿关闭电脑，以免造成文件丢失，否则一切后果由选手自行承担。

3. 任务三 服装立体造型设计（57分）

根据任务二样衣工艺单中的款式，运用赛场提供的面料，制作完成服装的立体造型。具体要求如下：

（1）坯样立裁造型（22分）

用坯布在人台上进行服装的立体裁剪造型；坯样服装与任务二样衣工艺单中的款式图一致，充分体现设计的造型效果；根据款式设计需要，在拉链止点标注对位记号，画出纽扣位置和大小。

注：选手将制作完成的坯布样衣穿在人台上整理好，举手向监考人员报告，由监考人员拍摄作品的正、背、侧照片后，方可进行下一任务。

（2）样衣立体试样（35分）

取下立裁坯样，展开并整理布片转化为平面纸样（平面纸样不做评分）；利用提供的面料，完成裁剪，进行样衣试样，缝制方式不限（大头针、手缝、机缝均可）；试样的样衣不可用大头针与人台固定，须能够完整地从人台上取下来。

注：选手完成任务三后，举手向监考人员报告，与监考人员一起进行作品确认和选手签字确认后方可离场。选手切勿擅自离场，否则一切后果由选手自行承担。

第一天比赛结束，必须提交任务一、任务二的成果。

4. 职业素养（3分）

职业素养采用现场扣分方式，由现场裁判根据赛场实况，出现违反职业素养和职业道德的现象，酌情扣分，扣完为止。具体要求如下：

（1）设备的规范化操作及安全意识。严格遵守计算机、高速平缝机、熨斗以及赛场其他设备的操作规程，离开设备需要关闭电源，不能损坏或严重污染现场设备。严重影响技能操作的着装或配饰，披肩散长发、超长美甲等仪表着装方面要符合各项安全操作的规程要求。

（2）团队合作精神。整个竞赛过程中，团队成员相互协作，高效沟通；所有参赛选手之间无矛盾、争吵、推诿、干扰其他选手比赛等现象。

（3）工作区整洁有序。赛前各种工具、材料摆放整齐；赛中各项操作规范有序；赛后工位整洁干净。

(4) 树立节约意识。节约使用各种面辅材料、纸张，杜绝浪费。

(二) 模块二 服装制版与工艺

围绕比赛主题风格，在前期两位选手商量的 1 款原创成衣产品草图基础上，以服装产品和市场化运营为前提，选择抽取元素中的 2 个，结合锦囊中抽取的装饰配件，完成服装制版与工艺的任务。款式特征和技术要求：廓形为合体收腰型；全夹里、半里均可；整件服装结构中须设置分割、省道和褶裥。

本模块比赛时间全部打通。

1. 任务一 服装 CAD 样板设计与制作（35 分）

使用服装 CAD 软件，进行女式风衣成衣产品的结构设计、样板制作和排料方案制定，具体要求如下：

(1) 设置规格尺码表

根据 165/84A 的号型规格尺寸在 CAD 中自行设置成衣的成品尺码表，要求各部位尺寸设置合理，比例协调。

(2) 绘制结构制图

在宽 144cm × 高 100cm 的矩形内，绘制服装 CAD 制版结构图，并标注关键部位规格尺寸。

制作完成后，在版面的右下角标注基码的关键部位成品尺寸表，字体为黑体 4 号；右上角位置标注工位号，字体为黑体 2 号，文件以“工位号+结构图”命名。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，与结构图文件命名一致，然后将结构图存入该文件夹并提交，以备工作人员输出 A3 纸样供评委打分使用。

注：在此竞赛阶段，组委会将提供平面样板纸和立体裁剪用白坯布，选手可以采用平面手工制版或立体裁剪辅助完成款式制版，但是不作为评分依据，CAD 结构样板作为唯一评分依据。

服装 CAD 结构制图只需展示面料的结构设计制图，不包括裁剪样板和里料、衬料的方案。

（3）制作裁剪样板

以结构制图为依据，制作面、里、衬料的裁剪样板（或工业毛样板），用于排料裁剪使用。裁剪样板的丝向、名称、剪口、对位符号等基本标注以及相应部位缝份设计应符合企业常用标准与要求。

（4）制定排料方案

运用面料、里料、衬料的裁剪样板，制定面、里、衬料的排料方案。面、里、衬料均按照布幅 144cm，双层或单层自行设计排料方案，要求合理有效的利用面辅料，在满足样衣使用的前提下，以企业生产节约物料成本的原则，制定最优化的排料方案。

制作完成后，在排料方案版面的右上角标注工位号，字体为黑体 2 号，文件以“工位号+排料方案”命名，保存为软件设定的输出格式。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，与排料方案文件命名一致，然后将排料方案存入该文件夹并提交，以备工作人员输出 1: 1 工业纸样供制作样衣使用，同时输出 A3 纸样供评委打分用。

注：选手必须合理规划时间，应在使用样板进行裁剪至少 30 分钟之前提交样板文件以备工作人员输出 1: 1 纸样，供物料裁剪使用。

2. 任务二 生产工艺单制定（5分）

在给定的生产工艺单模板中制定出符合后续样衣制作需要的基本生产工艺信息，具体要求如下：

（1）工艺单中必须包含用平面软件绘制的成衣正背面平面款式图。

（2）将样衣规格设为L码，设置S\M\L\XL四个号型的主要部位成品规格尺寸及档差数进行推档，编制款式分析、工艺说明、面辅料说明。

（3）制作完成后，将样衣工艺单文档以“工位号+生产工艺单”命名。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，与工艺单文档命名一致，将工艺单存入该文件夹。

注：在工艺单提交之前，选手切勿关闭电脑，以免造成文件丢失，否则一切后果由选手自行承担。

3. 任务三 成衣裁剪与制作（57分）

使用输出的1:1裁剪样板（或工业毛样板）进行面、里、衬料的裁剪，并按照合理高效的制作工序和流程，完成样衣的所有缝制与整烫。要求如下：

（1）只能使用大赛统一提供的面辅料。

（2）制作完成后的样衣以正常穿着的标准在人台上进行立体展示，不能有大头针固定造型的部位出现，如有此现象则按未完成处理，酌情扣分。

注：选手完成该模块所有任务操作后，举手向监考人员报告，

与监考人员一起进行作品确认和选手签字确认后方可离场。选手切勿擅自离场，否则一切后果由选手自行承担。

第一天比赛结束，必须提交任务一、任务二的成果。

4. 职业素养（3分）

职业素养采用现场扣分方式，由现场裁判根据赛场实况，出现违反职业素养和职业道德的现象，酌情扣分，扣完为止。具体要求如下：

（1）设备的规范化操作及安全意识。严格遵守高速平缝机、熨斗以及赛场其他设备的操作规程，离开设备需要关闭电源，不能损坏或严重污染现场设备。严重影响技能操作的着装或配饰，披肩散长发、超长美甲等仪表着装方面要符合各项安全操作的规程要求。

（2）团队合作精神。整个竞赛过程中，团队成员相互协作，高效沟通；所有参赛选手之间无矛盾、争吵、推诿、干扰其他选手比赛等现象。

（3）工作区整洁有序。赛前各种工具、材料摆放整齐；赛中各项操作规范有序；赛后工位整洁干净。

（4）树立节约意识。节约使用各种面辅材料、纸张，杜绝浪费。

附件 2:

GZ024 服装创意设计与工艺 评分标准

表 1: 模块一 服装创意设计评分标准

评分项目	评分要点	分值权重	评分方式
服装系列款式设计 (35分)	创意设计能力: 紧扣大赛主题, 符合抽取的 3 个款式元素, 有原创艺术性和服装系列感; 体现流行趋势, 有鲜明的风格, 表达创意时尚, 具有市场前瞻化的流行引导价值; 色彩搭配协调, 能够把握面料属性, 包括质地、风格、性能和特色	35%	根据系列设计效果图、款式图及其整体画面效果评分
	款式图表达技法: 比例美观协调, 符合形式美法则; 结构合理, 具有相应服装品类的功能性和基本舒适性, 可生产、能穿脱; 正背面款式图, 线条清晰流畅, 粗细恰当, 层次、细节表达清楚, 设计合理	35%	
	着装效果图着色技法: 电脑效果图绘制技法熟练, 图形与图像处理软件结合使用, 人物造型和动态具有时尚美感, 体现整体立体效果和服装面料材质; 绘画表现力能力强, 线条流畅清晰, 层次清楚, 比例美观协调, 符合形式美法则	20%	
	整体画面效果: 着装效果图与款式图的构图位置和比例适当, 既体现画面的整体形式美感, 又较好地体现效果图与款式图的功能性表达	10%	
样衣工艺单制定 (5分)	样衣款式表达: 款式图在结构与工艺方面的表达清晰合理, 需要展现的局部细节表达清晰明了	50%	根据样衣工艺单的整体效果评分
	样衣尺寸制定: 样衣成品尺寸表设置合理	25%	
	工艺单说明: 样衣外观、工艺细节及面辅料说明的文字表述清晰、准确	25%	
服装立体造型设计 (57分)	坯布立裁的效果: 根据款式造型与结构需要, 应用最佳的立体裁剪手法表现出服装版型的整体效果, 立裁表现技术纯熟, 版型状态优秀。	39%	比对选手抽签确定的款式序号其外观造型设计特征, 根据服装样衣试样的整体效果评分
	款式造型的准确性: 严格按照任务 1 抽签确认的款式造型来进行立裁样板制作, 参照样衣工艺单制定的要求, 客观准确地反映设计款式的整体廓形、局部造型及所有细节设计的位置和比例。	21%	
	结构设计的合理性: 样衣的成品尺寸设计符合穿着功能性与基本舒适性, 闭合与穿脱方式合理	20%	
	样衣试样效果: 与任务 1、任务 2 中确定的款式外观造型完全一致, 如有明显不符, 酌情扣分; 样	20%	

	衣平整美观，廓形饱满，线型流畅，可以从人台完全剥离，如有造型部位是用大头针固定在人台上的现象出现，酌情扣分		
职业素养 (3分)	设备的规范化操作及安全意识；团队合作精神；工作区整洁有序；树立节约意识，提高物料利用率	100%	根据竞赛现场选手表现酌情扣分，扣完为止

表 2：模块二 服装制版与工艺评分标准

评分项目	评分要点	分值权重	评分方式
服装 CAD 样板设计与制作 (35分)	结构设计：结构设计符合款式造型和规格要求；各部位结构关系合理；内外结构关系合理；肩胛骨和胸立体度要体现纸样设计过程；制图符号标注规范、清晰正确	40%	根据提交的 CAD 结构图评分
	规格尺寸：样板尺寸、服装号型与生产工艺单的规格表以及款式图效果相符；成品规格不超过行业标准的允许公差	10%	
	样板制作：样板缝份大小、宽度、缝角设计合理；样片属性、纱向、对位剪口、归拔等符号标注规范、正确；里料、衬料样板与面样板匹配合理	35%	根据提交的样板评分
	样板排料：遵循排料原则，丝缕方向正确；按照命题要求分类排版；面料的利用率高	15%	
生产工艺单制作(5分)	款式图绘制：款式图在结构与工艺方面的表达清晰合理	50%	根据样衣工艺单的整体效果评分
	号型规格制定：成品规格尺码表、推档数据设置准确，逻辑关系合理	25%	
	工艺单说明：样衣外观、工艺细节及面辅料说明表述清晰、准确	25%	
成衣裁剪与制作 (57分)	服装整体效果：紧扣大赛主题，对应抽取的 2 个款式元素和装饰配件，严格按照任务 2 生产工艺单绘制的款式造型进行裁剪制作，成衣与款式图对应性强，如有不符、酌情扣分；体现流行趋势，有鲜明的风格，有原创艺术性；具备商业产品价值；成衣穿着功能性和美观性兼具；规格合理，松度平衡，比例协调，工艺精致；整烫到位，无烫黄、极光现象	30%	比对选手任务 2 生产工艺单中绘制的款式造型外观特征，根据服装整体效果评分
	衣袖：左右对称，前后适中，袖山吃势均匀，无不良褶皱	25%	
	衣领：平服贴体，止口顺平不返吐	25%	
	部件：制作完整，纱向合理，无遗漏等现象	10%	

	里布：面、里结合部位，十字对接缝整齐、平顺；整体外观熨烫平整，分缝和倒缝到位；无脏污、无毛露、无线头；里布与面布长度和围度匹配适宜，无过紧或过松；必要部位有手针固定（领口、肩点、腋下、下摆等）	10%	
职业素养 (3分)	设备的规范化操作及安全意识；团队合作精神；工作区整洁有序；树立节约意识，提高物料利用率	100%	根据竞赛现场选手表现酌情扣分，扣完为止

备注：选手每个模块的评分须去掉裁判中的2个最高分和2个最低分，取其余裁判分数的平均值计算最终成绩，两个模块的分数合计计算后得到赛项总成绩，总成绩按照百分制计分（须保留小数点后两位）。