

# 2017 年全国职业院校信息技术技能大赛

## 计算机平面设计赛项规程

### 一、赛项信息

赛项名称：计算机平面设计

赛项组别：中职组

赛项归属产业：信息产业

### 二、竞赛目的

设计行业在西方发展了几百年的时间，经历了从最初的美术到工艺美术、商业美术到后来的美术设计、工业设计和艺术设计等多个发展阶段，在我国却只有不到 20 年的时间，设计的关键在于通过各种图形和元素的应用能够让人感受或体验到。随着我国经济的发展和社会的进步，原先产品竞争只是依靠质量和技术，目前已经逐步发展到依赖品牌竞争，企业的产品自身设计和宣传直接关乎到了企业品牌或自身的形象，设计的价值和作用也日益凸显出来，逐渐被商业、文化和工业企业所重视。

近年来了，随着信息技术和网络技术的飞速发展，对平面设计行业也产生了巨大的影响，平面设计行业早发展到了计算机平面设计的时代，计算机网络信息传播具有视觉、听觉、互动视觉传达全球化的交互信息的特点，通过各种图文信息整合设计对人产生强烈的吸引力和视觉冲击力，各种信息传输的速度更加快速，传播范围更加宽泛，内容也更加丰富，这一切都为平面设计创造了一个更加激烈的发展环境，对平面设计也提出了更高的要求 and 标准。因此，越来越多的平面设计师也都借助计算机作为主要途径进行平面设计，这也成为目前的一种潮流和未来的发展趋势。

势。

设计与美术不同，设计既要符合审美性又要具有实用性。计算机平面设计专业是科技与艺术的结合，是商业社会的产物，计算机平面设计行业在未来有着广阔的发展前景。现代企业对广告宣传特别重视，选择的媒体也从单一走向多元化，尤其是电子商务领域的快速发展平面设计带来了新的广阔的空间。近年来，随着广告、房地产、家居装饰、电子商务和服装业的迅速发展，直接加剧了各种掌握电脑设计技术的广告设计类人才缺口不断扩大。广告在商业竞争中的地位越来越被更多的人所重视，优秀的广告和包装设计将为企业和商家带来巨大的利润，同时能欣赏到构思新颖、创意独特的广告和美轮美奂的包装设计，也不失为一种很大的享受。同时这也给了平面设计专业学生的发展提供了广阔的空间。

现阶段，计算机平面设计在中等职业教育中普及面十分广泛，一是众多中等职业学校开设了计算机平面设计（090300）、计算机应用技术（090100）、网页美术设计（141800）、美术设计与制作（142200）等专业，都涉及到计算机平面设计专业方面的知识和内容；二是计算机平面设计项目相关的基础理论和技能已被列入广告设计师认证、网络编辑员、多媒体作品制作员等国家职业资格认证的考证内容；三是该项目先后被教育部列入《全国职业院校技能大赛三年规划（2013-2015年）》、《全国职业院校技能大赛实施规划（2017-2020年）》，2016年中国职业技术教育学会信息化工作委员会将计算机平面设计赛项列入“全国职业院校信息技术技能大赛”（行业赛），在全国范围内开展的六

个赛项中，计算机平面设计赛项是参赛队伍最多的项目，报名参赛选手 167 名，赛事组织参照国赛要求标准，规范有序，受到了广大职业院校师生的广泛关注和欢迎。

本赛项紧跟社会经济发展和计算机平面设计行业需求，主要培养计算机平面设计类专业学生的自主创新意识和实践能力，激发学生对平面设计领域的学习和实践兴趣，提高其软件应用能力和艺术修养，重点考核学生专业核心技能和核心知识为着力点，全面检验职业学校教育教学改革成果为抓手的赛项机制。通过竞赛项目，加强区域之间、学校之间的交流，推进中职学校计算机平面设计专业建设和教学发展的同步提升，推进计算机平面设计专业的教学与产业发展、社会应用的紧密结合，着力提高毕业生的择业就业能力。

### **三、竞赛内容**

本次赛项主要考察广大职业院校平面设计类专业学生对于社会经济、文化发展的敏感性与关注度，图形创意表现性，以及计算机软件应用的熟练性。竞赛主要技能点包括对竞赛主题的理解与认知，通过图形创意、图形图像制作、文字编排、字体设计、色彩搭配等，达到内容与表现形式的统一。参赛选手需在大赛组委会提供的软硬件环境下，根据提供的素材及制作要求在比赛时间内完成赛题。竞赛题目采用命题形式，主要考核选手设计创意能力和软件使用能力。

### **四、竞赛方式**

（一）本项目为个人赛。

（二）参赛规模为每个参赛学校限报两人，每个参赛选手可

配一名指导教师。

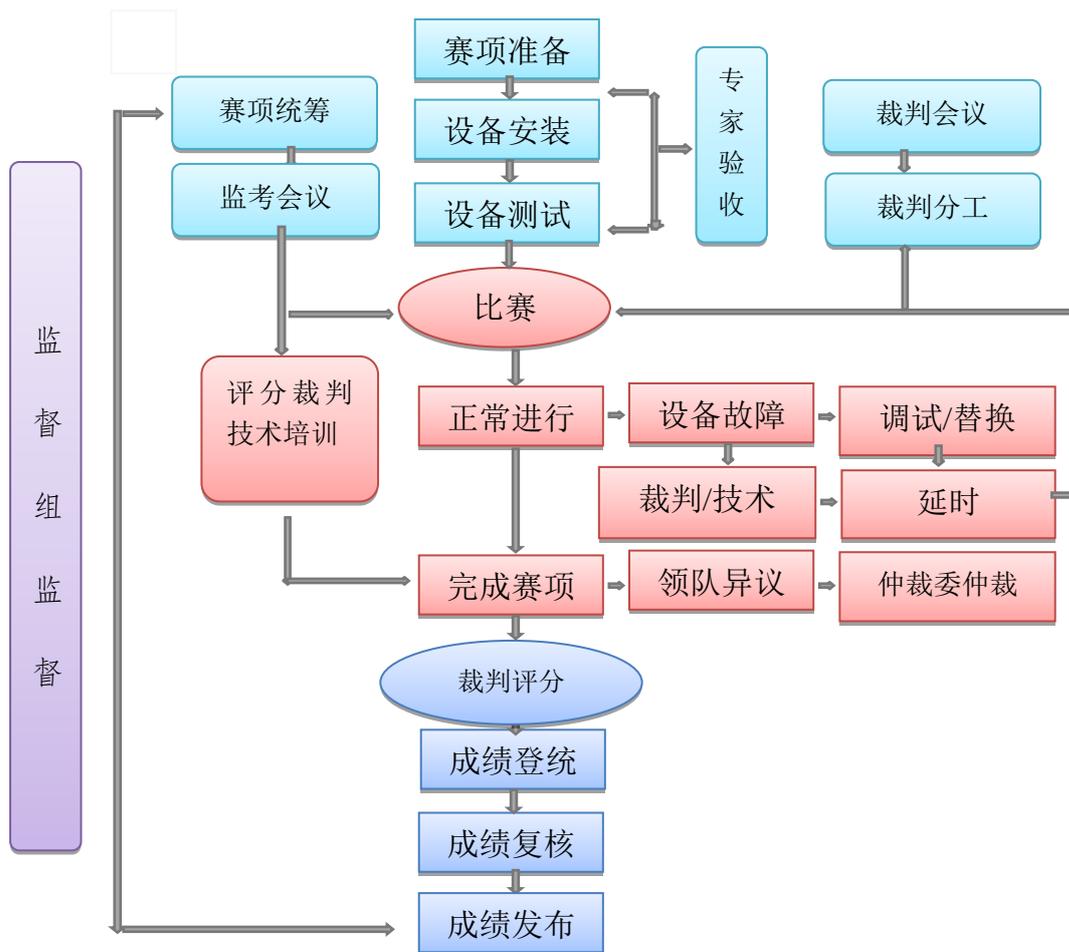
## 五、竞赛流程

### (一) 比赛时间

比赛时间共 210 分钟。具体时间具体安排如下：

日期	事项安排	时间
第一天	参赛队报到注册	——
	选手说明会	15:00-15:30
	熟悉赛场	15:30-16:30
第二天	选手到场	7:10
	检录、二次加密及入场	7:10-8:10
	赛前准备(裁判宣读要求、选手查看机位)	8:10-8:30
	比赛时间	8:30-12:00
	参赛代表队离场完毕	12:30
	赛项申诉与仲裁	12:30-14:30
	裁判评分, 成绩复核确认, 录入上报	12:30-21:30
第三天	闭幕式 成绩公布	——

### (二) 比赛流程



## 六、竞赛试题

### 1.比赛任务：

本赛项提供 4 个命题，选手任选两个完成。

### 2.比赛样题：

**试题一：**以“中国非物质文化遗产（民间美术）博览会”为主题分别设计宣传海报和参会门票各一张。

### 试题要求：

(1) 博览会招贴设计制作

●技术要求：尺寸对开（100\*70cm）；分辨率 200dip，横竖

均可；

- 形式要求：要求构图美观大方、色彩运用合理，可以表现主体性和实用性；
- 内容要求：包含标题、图形、正文，文字资料详见素材包。

## (2) 参观门票设计制作（正反面）

- 技术要求：尺寸 20\*9cm；分辨率 300dip，横版式，有出血；
- 形式要求：构图合理，具有识别性、美观性，符合实用情境。
- 内容要求：突出名称、会场形象。文字及图形素材见素材包。

注：其他文案和图片资料可从所提供的素材包提取，根据自己的版式情况进行选择。

### 设计背景：

非物质文化遗产是各族人民世代相承、与群众生活密切相关的各种传统文化表现形式和文化空间，非物质文化遗产既是历史发展的见证，又是珍贵的、具有重要价值的文化资源。它是人类的无形文化遗产，代表着人类文化遗产的精神高度，也是最古老也是最鲜活的文化历史传统，是国家、民族文化软实力的重要资源和宝库。非物质文化遗产在代代相传中传递的是群体的价值，是文化核心和文化指向，标示着文化的内在结构和模式，也指示着文化发展的选择和路向。非物质文化遗产与物质文化遗产共同承载着人类社会的文明，是世界文化多样性的体现。

中国是一个多民族的国家，悠久的历史 and 灿烂的古代文明为中华民族留下了极其丰富的文化遗产。我国政府历来高度重视文

文化遗产保护工作，在全社会的共同努力下，文化遗产保护工作取得了显著成效。当前，随着经济的全球化和社会的现代化，我国文化遗产生存环境渐趋恶化，保护现状堪忧。为进一步加强我国文化遗产保护，继承和弘扬中华民族优秀传统文化，推进社会主义先进文化建设，国务院决定从 2006 年起，每年六月的第二个星期六为我国的“文化遗产日”。

**试题二：**以“2016 年国际教育信息化会议”为主题设。分别设计宣传海报和参会邀请函各一张。

**试题要求：**

(1) 博览会招贴设计制作

- 技术要求：尺寸对开（100\*70cm）；分辨率 200dip，横竖均可；
- 形式要求：要求构图美观大方、色彩运用合理，可以表现主体性和实用性；
- 内容要求：包含标题、图形、正文，文字资料详见素材包。

(2) 邀请函设计制作（4P）

- 技术要求：尺寸为 18\*25cm；分辨率 300dip，竖版式，有出血；
- 形式要求：封面封底，内页。4P。封面设计美观大方，突出主题，内页构图设计合理，具有美观性，符合实用情境。
- 内容要求：文字及图形素材见素材包。

注：其他文案和图片资料可从所提供的素材包提取，根据自己的版式情况进行选择。

## 设计背景：

2015年5月，由联合国教科文组织与中国教育部共同举办的首届国际教育信息化大会在山东青岛召开。习近平主席为大会发来贺电。来自全球九十多个国家的教育官员、学者、校长和教师等汇聚一堂，共同探索教育与信息技术深度融合的有效途径，研讨信息技术在教育领域更加广泛的实施应用，并达成了广泛共识，通过了成果文件《青岛宣言》。2016年6月22日-24日由联合国教科文组织、中国联合国教科文组织全国委员会、教育部教育管理信息中心、山东省教育厅联合举办的2016年国际教育信息化会议将继续在山东青岛举办。会议的主题是：互联网时代的教育变革与“教育2030年议程”。会议将邀请国际和地区性教育机构、国内外教育信息化领域专家学者、信息通信技术行业等多方代表出席，围绕2030年教育发展目标，探讨落实《青岛宣言》的路线图，分享交流ICT技术与教育深度融合的创新实践，探索建立有效的国际合作平台与长效机制，致力于实现“确保包容、公平的优质教育，促进全民享有终身学习机会”的教育宏伟目标。

**试题三：**以“失”为主题设计宣传海报一张。

### 试题要求：

- 技术要求：尺寸对开（100\*70cm）；分辨率 200dip，横竖均可；
- 主题：本海报为公益海报，要求设计具有创意性，能够突出主题，表达诉求；
- 形式要求：要求构图美观大方、色彩运用合理，可以表现

主体性和实用性；

●内容要求：包含标题、图形、正文，文字资料详见素材包。

注：其他文案和图片资料可从所提供的素材包提取，根据自己的版式情况进行选择。

### 设计背景：

当前，在社会急剧转型时期，诚信缺失严重危害着社会主义市场经济的健康发展，影响着政府在公众中的形象，损害着人际关系的和谐。基于此，加强公民道德建设，掀起诚信革命。首先在诚信教育中树立榜样，率先垂范其次把强化信用意识作为市场经济发展的道德体系的主要内容；再次完善和强化失信约束惩罚机制，加快建立个人信用制度，力争在全社会共同打造一个诚实守信的社会。

当前我国正处在社会急剧转型时期，由于种种因素的相互影响和挑战，整个社会的诚信意识正受到前所未有的冲击和挑战，它同环境问题、腐败问题成为中国社会的三大污染源.古人云:诚五行之本，百行之源。诚实的核心是信誉、信用.良好的信誉是一种无形资产，是政治、经济、文化等各项事业生存发展的重要保证.尤其在以德治国、依法治国的历史背景下，加强诚信教育和建设，振奋民族精神已成为当务之急。

举例：信仰缺失、道德与诚信缺失、睡眠的缺失、情感缺失、生活环境缺失。

**试题四：**以“创”为主题设计宣传海报一张。

### 试题要求：

●技术要求：尺寸对开（100\*70cm）；分辨率 200dip，横竖

均可；

- 主题：本海报为公益海报，要求设计具有创意性，能够突出主题，表达诉求；
- 形式要求：要求构图美观大方、色彩运用合理，可以表现主体性和实用性；
- 内容要求：包含标题、图形、正文，文字资料详见素材包。

注：其他文案和图片资料可从所提供的素材包提取，根据自己的版式情况进行选择。

### 设计背景：

“大众创业、万众创新”，不单指科技、商业、文化等领域的“创”，它尤其在意观念之“创”、制度之“创”。观念和制度创新的魅力就在于，它可以激发亿万民众的创造活力，从而根本上改变亿万民众的命运。“创”的气质，是改革气质的诠释。“创”和“闯”，这两个读音相近、内涵相承的字，勾勒出给中国社会带来深刻变革的一种气质。当前，中国政府力推“大众创业、万众创新”，并将之提升为中国经济“新引擎”。这个“创”接续的，便是发轫于改革开放初期那样一种“闯”的精神。上世纪80年代以来，中国上下同欲、戮力同心，破旧念、革陈规、改机制，极大解放了社会生产力和个人活力，为中国“闯”出一条改革开放新路。如今，双“创”接续上了这种精神。

我们所处的时代正是一个创新的时代。如今人们赞赏创新，追求创新，言必称创新，创新俨然成为了一种时尚。创新可以是个人行为，更是社会行为。但需要注意的是，在追求“新”的同时，我们不能忽视了“旧”。科技的发展，其起承转合与文化的

传承有着异曲同工之妙。没有老旧的电动计算器，何来今天的超级计算机？没有当年摩托罗拉那可以当砖头的“大哥大”，今天的 iPhone 6S 也许就不会出现在市场上呼风唤雨。

举例：创新、创业、创客、创造、创意、创伤、创作、创立

### 3.任务说明

(1) 本赛项采用百分制记分。试题一和试题二中，选手可任选一题分别设计宣传海报和参会邀请函各一张，占 60% 分数，其中，宣传海报和邀请函分别占该部分 50% 分数。该部分试题提供一定数量相关图片作为素材，选手也可以自行创作相关图形作为素材进行应用。

该部分试题中，选手选择制作的宣传海报为：项目一；制作的邀请函/门票为：项目二。

(3) 试题三和试题四中，选手可任选一题分别设计宣传海报一张，占 40% 分数，主要设计元素包含主题宣传语，叙述性文案，创意图形等。该部分试题不提供图片素材，主要由参赛选手自行创意制作。

该部分试题中，选手选择制作的宣传海报为：项目三。

## 七、竞赛规则

### (一) 参赛报名

1. 每个参赛队限报 2 名选手参赛，每个选手可安排限 1 名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师，领队一名（也可以由指导教师兼任）。

2. 参赛选手须为符合有关规定要求的中等职业学校信息技术类和文化艺术类等相关专业类的全日制在籍中职学生和五年

制一至三年级（含三年级）学生，年龄不超过 21 周岁（即 1997 年 7 月 1 日及以后出生），来自同一院校的参赛选手不得超过 2 人。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级别的赛项。

3. 如发现参赛选手资格不符，比赛组委会将取消其参赛资格，对赛后发现者将取消其获奖荣誉并追回奖品和证书，同时对相关责任人员及单位进行纪律处理。

4. 参赛选手和指导教师报名获得确认后，不得随意更换。如备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，须在开赛 10 个工作日之前出具书面说明，经大赛执委会办公室核实后予以更换。

## （二）比赛规则

1. 参赛选手须持赛位号在规定的时间内入场，不得携带任何与个人身份信息有关的证件，一经发现则退出比赛。按抽签确定的赛位号对号入座，并将赛位号号置于台桌左上角备查。参赛选手不得携带任何通讯工具、电子存储设备及参考资料进入赛场。迟到超过 30 分钟不得入场。

2. 选手在竞赛中应注意随时存盘。参赛选手必须按参赛试卷上的要求存储全部数据，不按要求存储数据或导致数据丢失者按成绩无效处理。

3. 竞赛过程中如发生机器故障，必须经裁判确认后方可更换机位；竞赛过程中发现问题，选手应该当场举手提出。选手提交的作品中不能包含作者个人、学校、城市及其它等相关等信息，否则取消竞赛成绩。

4. 竞赛过程中，选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在操作时间内。

5. 如果选手提前结束竞赛，应举手向裁判员示意提前结束。竞赛终止时间由裁判员记录在案，选手提前结束比赛后不得再进行任何操作。竞赛时间一致，选手不得再进行任何操作。

6. 参赛选手应着装整洁，讲文明礼貌。参赛选手应严格遵守赛场纪律、维护赛场秩序，服从裁判管理，并具有良好的职业素养和安全意识。

## 八、竞赛环境

本项目比赛使用通用计算机硬件与软件系统作为比赛器材，具体要求如下：

### （一）赛场环境

1. 竞赛场地布置：竞赛场地分为准备区域、警界区域(分为竞赛区域、评分区域)。各区域要符合大赛制度要求，合理设置，保证各项程序顺利进行。检录、抽签在竞赛区域进行。

2. 评委使用环境要求：每位评分裁判须与参赛选手使用相同的操作平台；配备 2-3 台打印机。

3. 技术平台：本项目比赛使用通用联网的计算机硬件与软件系统作为比赛器材。选用 Adobe Photoshop CC（中文试用版）、Adobe Illustrator CC（中文试用版）套装软件。

硬件环境：CPU 处理器在 Intel Core i5 及以上；内存在 4GB 及以上；独立显卡，显存在 1GB 及以上；显示器在 19 寸液晶宽屏及以上；网卡在 100M 及以上；，内置硬盘驱动器要大于 320GB 及以上硬盘驱动器。

软件环境：安装 Windows 7 64 位（中文版）、Microsoft Office 2013(中文版)、Adobe Photoshop CC（中文试用版）、Adobe Illustrator CC（中文试用版），提供系统自带的输入法。以上软件均不提供原介质包以外的第三方插件。

存储设备：为保证数据的拷贝速度和稳定性，数据采用移动硬盘拷贝方式进行。每个工作台配置 4G 以上的 U 盘一个；每个赛场配置 32G 以上的移动硬盘一个。

## （二）场地要求

1. 比赛按 40 个参赛队，160 个竞赛机位准备比赛用物品。

2. 竞赛环境依据竞赛需求和职业特点设计，每组选手机位前后距离为 1 米左右，左右使用隔板隔开，保持机位间有足够的操作空间和通道。

3. 每个机位配备 220V 电源插座二个，机位内的电缆线应符合安全要求。每组设单独漏电保护开关。

4. 每个机位配备一台计算机，要保证网络通畅，100 兆以上局域网到工位。

5. 每个机位标明赛位号，并配备竞赛平台和制作工作要求的软件、硬件。

## 九、技术规范

按照《全国职业院校技能大赛赛项规程编制要求》，本赛项需遵守以下技术规范：

### （一）职业素养

1. 敬业爱岗，忠于职守，严于律己，刻苦钻研；

2. 勤于学习，善于思考，勇于探索，敏于创新；

- 3.认真负责，吃苦耐劳，团结协作，精益求精；
- 4.遵守操作规程，安全、文明生产；
- 5.着装规范整洁，爱护设备，保持工作环境清洁有序。

#### （二）相关知识与技能

- 1.计算机应用技术
- 2.计算机平面设计技术
- 3.计算机软件技术
- 4.图文信息处理
- 5.网页设计技术
- 6.数字影音技术
- 7.美术设计与制作技术
- 8.计算机动漫与游戏制作

#### （三）相关职业标准

- 1.多媒体制作员国家职业标准（职业编码 X2-02-13-07）
- 2.广告设计师国家职业标准（职业编码 2-10-07-08）
- 3.动画绘制员国家职业标准（职业编码 X2-10-07-15）
- 4.计算机操作员国家职业标准（职业编码 3-01-02-05）
- 5.网络编辑员国家职业标准（职业编码 X2-12-02-05）

### 十、技术平台

#### （一）硬件环境如下：

计算机的主要硬件指标为：CPU 双核；内存 $\geq$ 4GB；硬盘 $\geq$ 320GB；独立显卡，显存 $\geq$ 1G，含耳麦。

#### （二）软件环境如下：

Windows 7 64 位（中文版）

Microsoft Office 2010(中文版)

Adobe Photoshop CC (中文试用版)

Adobe Illustrator CC (中文试用版)

## 十一、成绩评定

### (一) 评分原则

1. 按照职业岗位要求,全面评价参赛选手职业能力,本着“科学严谨、公平公正公开、可操作性强”的原则制定评分标准。

2. 分配因素权重上着力区分重要与非重要因素,区分主客观评分因素;

3. 评分细则在整个评分标准中占有十分重要的地位,是评分标准的核心内容。评分细则制定上充分考虑科学、合理性。

### (二) 评分方法

1. 作品以 Photoshop、Illustrator 等软件制作,主题鲜明、内容健康,以鲜明的艺术表现力,完成并提交参赛作品。裁判人员根据选手提供的作品进行判分,每位选手总分为 100 分,总分最高者获胜。

2. 作品由参赛者个人独立完成,必须为原创平面设计作品。对于参赛作品中涉及到的创意、图片等素材,参赛者必须在提交作品前获得使用许可。作品评分的主要要素为作品的科学性、艺术性、创意性、传播性和技术性。

3. 海报设计作品要求 A3 尺寸大小,邀请函设计不超过 A4 大小。提交的文件应当以源文件格式(如 PSD、CDR、AI 格式)保存,并另外导出为 JPG 格式,分辨率(300dpi),两个文件大小均不超过 10M。

4. 裁判长当天公布评分结果，并由裁判长、监督人员和仲裁人员签字后确认。在竞赛过程中，参赛选手如有不服从现场裁判判决、扰乱赛场秩序、舞弊等不文明行为的，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的取消比赛资格，比赛成绩记0分。

### （三）评分指标

项目	判分内容	权重
科学性	主题突出，积极健康，能够科学完整的表达主题思想，具有鲜明的时代气息。	10%
创意性	作品设计表达新颖、构思独特、富有表现力、亲合力和感染力，有强烈的视觉冲击力；作品设计有较多的原创成分，能够紧密结合社会现实。	30%
艺术性	风格鲜明，主色调突出，能够凸显主题；画面美观、简洁、明快；版面设计合理，层次分明、布局合理，能够演绎和营造良好的艺术氛围。	30%
传播性	内容丰富、有冲击力，引人关注；画面能说话，信息传递清晰准确，好认好记，说服力强。	20%
技术性	媒体特征把握好，综合效果好；作品制作应用水平高，应用合理；作品大小规格规范，符合要求。	10%

## 十二、奖项设定

本赛项设参赛选手奖和指导老师奖。参赛选手奖赛项各设

一、二、三等奖。一等奖按参赛选手人数 10%设置,二等奖按参赛选手人数的 20%设置,三等奖按参赛选手人数的 30%设置。获得奖项选手的指导教师由大赛组委会颁发“优秀指导教师证书”。

### 十三、赛项安全

(一) 赛场布置、场内器材设备要符合国家有关安全规定。

(二) 竞赛现场须符合消防安全要求。赛场平面图上标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生时的疏散通道。设置消防逃生通道,疏散通道宽度应符合相关要求,通道交汇处需布置引导人员,现场需设置紧急疏散门并设置指引设备。

(三) 竞赛现场配备有稳定的水、电、气源和应急供电设备。

(四) 赛场环境适宜,照明需符合教室采光规范,通风良好。

(五) 竞赛现场需布置休息室、医务室,配备医生及急救药品。

### 十四、申诉与仲裁

#### (三) 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。

2. 申诉应在竞赛结束后 2 小时内提出,超过时效将不予受理。申诉时,应按照规定程序由参赛队领队向裁判组递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉将不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

3. 赛项裁判组收到申诉报告后,应根据申诉事由进行审查,

6小时内书面通知申诉方，告知申诉处理结果。如受理申诉，要通知申诉方举办听证会的时间和地点；如不受理申诉，要说明理由。

4. 申诉人不得无故拒不接受处理结果，不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。申诉人对赛项裁判组处理结果的，可向大赛仲裁工作组提出复议申请。

#### （四）仲裁

1. 赛项设仲裁工作组，负责受理大赛中出现的申诉复议并进行仲裁，以保证竞赛的顺利进行和竞赛结果公平、公正。

2. 仲裁工作组的裁决为最终裁决，参赛队不得因对仲裁处理意见不服而停止比赛或滋事，否则视情节轻重按弃权处理或其它相应处理。

### 十五、竞赛观摩

在确保竞赛选手不受干扰的前提下，开放赛场，吸引社会各界人士到场观赛，提升技能大赛的关注度和影响力。赛场选手竞赛的核心区域，规定设置指定参观路线、规定停留时间，安排专职人员进行管控与疏导。

### 十六、竞赛视频

赛场进行全程录像，安排进行优秀选手采访、优秀指导教师采访、裁判专家点评和企业人士采访。

### 十七、竞赛须知

#### （一）领队须知

1. 领队负责本学校参赛队相关的竞赛协调工作。
2. 按赛项执行组要求准时参加领队会、抽签等会议，并认真

传达、落实会议精神，确保参赛选手准时参加各项比赛。

3. 熟悉竞赛流程，妥善管理本队人员的日常生活及安全，与竞赛办公室相关工作小组联系，做好本队人员每天的吃、住、行安排。

4. 贯彻执行竞赛的各项规定，竞赛期间不得私自接触裁判。

5. 参赛队如有疑义，可以提出申诉。申诉须在竞赛结束后2小时内提出。比赛成绩公布后仲裁委员会将不受理申诉。

## （二）指导教师须知

1. 比赛期间要衣着整齐，凭指导教师证按规定参加各项活动。

2. 比赛期间严格遵守比赛规则，不得私自接触裁判评委。

3. 服从管理，遵守纪律，有意见由领队负责向大赛执委会反应，不得以任何理由中断比赛或中途带领选手退场。

4. 本着团结、友爱、互助协作精神，树立良好的赛风，赛出水平、赛出风格，确保大赛顺利进行。

## （三）参赛选手须知

参赛选手应严格遵守赛场纪律，服从指挥，着装整洁，仪表端庄，讲文明礼貌。遵守赛场纪律，服从大赛执委会的指挥和安排，爱护比赛场地的设备和器材。

1. 选手必须佩带参赛证，同时持身份证、学生证参加抽签。

2. 抽签后在工作人员引导下进入考场，对号入座。

3. 现场裁判核对参赛选手资格，宣读《比赛规则》和《选手须知》，选手须认真阅读《比赛任务书》，根据《比赛任务书》的要求，查看制作要求及比赛用素材。用时10分钟。

4. 比赛过程中，每队选手在指定区域进行操作，不得干扰到其他队选手比赛，不得大声喧哗。如果裁判员提示注意后仍无效，将酌情扣分，情节严重的终止其比赛。

5. 安全要求。在比赛过程中，如果出现电源问题影响比赛，选手不得自行处理，请举手示意，由赛场工作人员解决。

6. 参赛选手应严格遵守赛场纪律，不得将任何资料、摄像工具、通讯工具等带入比赛现场。

7. 参赛选手在比赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经监场裁判同意后作特殊处理。

8. 参赛选手在比赛过程中，如遇问题需举手向裁判人员提问；比赛过程中如发生机器故障，必须经监场裁判确认后方能更换机位；故障中断时间不计时。

9. 当听到大赛结束命令时，参赛选手应立即停止所有操作，不得以任何理由拖延比赛时间。离开比赛场地时，不得将比赛有关的物品带离现场。

#### （四）工作人员须知

1. 要熟悉比赛环境，严守比赛各项要求，严格执行各项规定。

2. 比赛期间不得擅自进入比赛区域，不得擅离职守，不得以任何形式徇私舞弊，不得在赛场内吸烟、阅读书报或谈笑。

### 十八、教学资源转化建设方案

大赛促进教学，对教学起到引领作用。通过对竞赛资源的整合和应用，形成适合中等职业学校的专业课程标准与内容作为大赛组织者，通过大赛的竞赛内容设计和竞赛成果分析，整理出适

合中职学生学习、具有实用价值的专业课程体系、关键技能和知识体系，指导中职院校的专业建设和课程改革；依托中职资源共享平台，推广适合中等职业学校特色的教学资源，将比赛作品用于职业院校共享和教学转化，形成实训案例资源库，并将这些资源发布在共享平台上，供相关学校分享；开展校企合作，优化教学模式 加强学校与企业的合作，教学与生产的结合，优化现有教学或实训模式，才能充分体现校企合作举办职业的优越性和突出办学特色。

## **十九、公司服务**

本赛项使用软件均为国际知名软件商提供的开放性使用软件，由大赛组织委会提供技术支持和参赛样题的培训指导。