

2024年“中银杯”四川省职业院校技能大赛  
赛项规程

赛项名称： 环境艺术设计

英文名称： Environmental Art Design

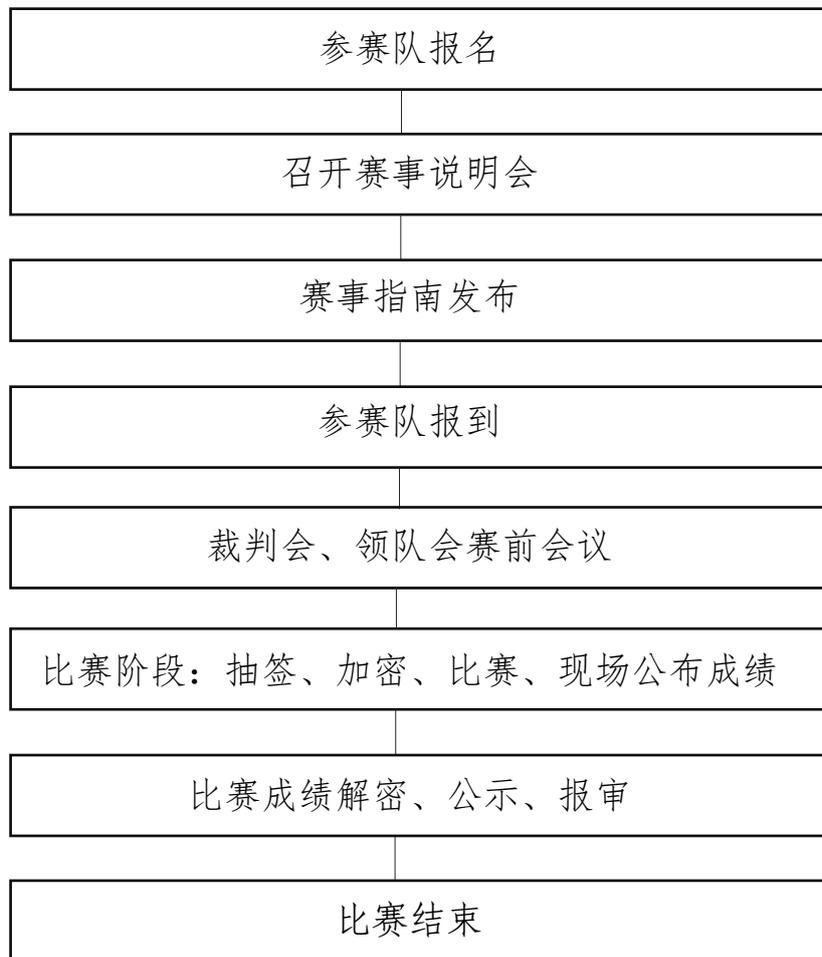
赛项组别： 高等职业教育

赛项编号： SCGZ2024055

主办单位： 四川省教育厅

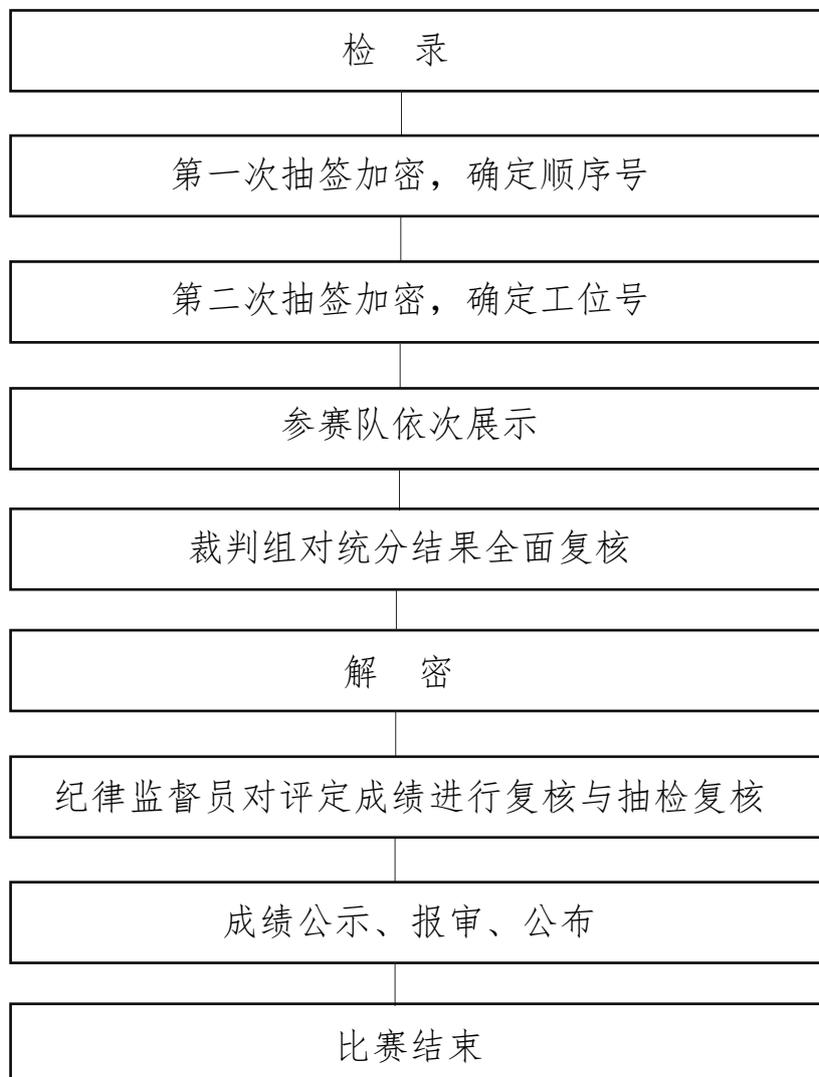
承办单位： 四川城市职业学院

## 一、赛事组织流程



## 二、竞赛流程

### (一) 竞赛流程图



## (二) 竞赛日承安排表

日期	时间	内容	地点
12月11日 (周三)	09:00-12:00	参赛队报到	四川城市职业学院 (成都校区) 竞赛报到处
	14:30-15:30	领队会议	四川城市职业学院 (成都校区) 多功能厅
	15:30-16:00	领队抽取顺序号 (1次加密)	四川城市职业学院 (成都校区) 多功能厅
	16:00-16:30	参赛选手熟悉场地	赛场
12月12日 (周四)	07:30-08:10	参赛队抽取工位号 (2次加密)	赛场入口
	08:15-09:10	技能操作	赛场
	09:20-15:20	现场讲解 (每队5分钟)	赛场
	16:30-18:30	竞赛成绩公示	四川城市职业学院 (成都校区) 多功能厅
	18:30	竞赛结束、返程	

## 三、竞赛规则

### 3.1 赛事概述

赛道名称：文化艺术赛道一

赛项小组：055 环境艺术设计

#### 3.1.1 赛项内容

根据本赛道规则，结合环境艺术设计专业特点，围绕生产、管理、服务一线岗位的实际需求和实践要求，着重考察选手的技能创新能力。本次竞赛命题根据《2024 年世界职业院校技能大赛实施方案》精神，由各参赛队伍自主确定参赛项目名称，自主设计参赛项目内容，自主选择参赛设备，围绕“技能水平、职业素养、应用价值、团队合作、创新创意”五大要素，开展项目设计。参赛队伍需根据现场提供的设备和素材，通过多种形式展示设计成果，具体数量和形式由各队自主决定。参赛队伍根据工作任务，按团队成员分工，同步进行技能操作和现场讲解。技能操作重点展示专业技能熟练程度、规范程度以及解决技术难题的创新能力，现场讲解主要介绍总体思路、技能要点、主要成果、项目创新等。参赛队伍须完成一个完整的工作任务，比赛时长可由各参赛队伍根据项目实际需要确定，不超过 1 小时，其中包含技能操作、项目关键技术环节适当讲解。

#### 3.1.2 竞赛项目

参赛队自定，参赛项目须符合职业岗位要求，操作规范、安全。不得含有任何违反《中华人民共和国宪法》及其他法律法规的内容。

#### 3.1.3 参赛要求

立足实际岗位需求，体现技能创新。围绕“技能水平、职业素养、应用价值、团队合作、创新创业”要素进行项目设计。承办单位提供环境艺术设计所需常规设备、软件，原则上能够满足技能展示需要。各参赛队根据现场提供的资源自主完成设计成果的呈现。

### 3.1.4 设计成果提交形式

参赛队自定。

### 3.1.5 竞赛分值配比表

评分标准 一级指标	二级指标	分值
技能水平	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 熟练掌握本专业或工作岗位的技能。</li> <li>2. 技能操作规范，符合行业和岗位标准。</li> <li>3. 具备较高的技能操作水平及解决复杂问题的综合能力。</li> </ol>	60%
职业素养	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 展现较好的职业伦理，具有工匠精神。</li> <li>2. 展现学校对学生全面培养、基本素养培育和成长发展的成效。</li> <li>3. 展现职业教育育人成果，体现产教融合、科教融汇。</li> <li>4. 具备良好的职业道德、职业精神、职业素养。</li> </ol>	10%
应用价值	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 有助于解决生产一线实际问题或现实困难。</li> <li>2. 能够促进职业学校学生高质量就业，包括直接或间接推动扩大就业规模等。</li> <li>3. 对推动产业转型升级、区域经济发展、乡村振兴、城市社区治理、城乡融合发展等具有积极作用。</li> <li>4. 符合绿色低碳节能的可持续发展理念，有利于改善人民生活、提升生活质量。</li> </ol>	10%
团队合作	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 团队成员能够准确理解共同目标和任务，清楚自己的角色定位和职责。</li> <li>2. 团队成员在比赛中能够有效沟通、紧密协作。</li> <li>3. 团队成员能够相互补台，共同应对突发情况。</li> <li>4. 团队成员相互尊重、信任和支持，拥有良好的团队氛围。</li> </ol>	10%
创新创业	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 体现原始创意、创新。</li> <li>2. 体现面向职业和岗位的创意及创新，侧重于加工工艺创新、实用技术创新、产品（技术）数字化改良、应用性优化、民生类创意等。</li> <li>3. 体现团队成员创新精神和创新能力。</li> </ol>	10%
总分		100%

### 3.2 比赛时间

2024年12月11日—12日。

### 3.3 比赛地点

四川省成都市外东洪河中路351号四川城市职业学院。

### 3.4 比赛时长

每支参赛队伍比赛时长不超过一小时。

### 3.5 比赛方式

3.5.1 竞赛形式为线下比赛，参赛队依次展示竞赛成果。

3.5.2 竞赛为团体赛，每支参赛团队由2-4名选手组成，限报2名指导教师（须为本校专兼职教师）。

3.5.3 以学校为单位组队，不允许跨校组队，同一学校参赛团队不超过2支。

3.5.4 参赛选手须为相关专业的高等职业院校(含本科职业学校)全日制在籍学生，凡在往届全国职业院校技能大赛国赛中获一等奖和2024年世界职业院校技能大赛总决赛争夺赛获金奖的选手，不得参加本届大赛同一专业大类赛项的比赛。

3.5.5 各职业院校参赛选手通过四川职业教育技能创新中心门户网站(<https://sicsve.cdp.edu.cn>)进行报名，报名时间以大赛组委会通知为准。

3.5.6 竞赛联系方式如下：

QQ群：866073815

联系人：唐理觅 13518158862

邮 箱：378264497@qq.com

地 址：成都市外东洪河中路 351 号 四川城市职业学院

邮 编：610101

3.5.7 严格核实参赛资格，参赛选手报到时需携带加盖单位公章的报名表、回执表、学信网学籍证明、身份证、学生证。

### 3.6 竞赛流程

#### 3.6.1 熟悉场地

各参赛队在赛前日下午统一有序地在指定区域熟悉场地。

#### 3.6.2 入场规则

3.6.2.1 选手按规定时间到达赛场检录区。

3.6.2.2 选手须提供参赛证、身份证、经学校注册的学生证，证件信息应一致。

3.6.2.3 参赛选手不得携带任何摄像、通信、存储设备等电子物品，但需要按照竞赛要求自备竞赛绘制工具。

3.6.2.4 参赛队按顺序号依次抽签确定比赛工位号，并按工位号有序入场。

#### 3.6.3 赛场规则

3.6.3.1 选手进入赛场后，参赛选手应文明参赛，服从裁判统一指挥，尊重赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。在参赛中出现设备故障等突发情况，要及时报告现场裁判。如参赛选手因不服从裁判而停止比赛，则以弃权处理。

3.6.3.2 须严格按照规定时间进入候考区和比赛场地，不允许携

带与参赛设备无关的电子产品及通讯工具，以及其他与竞赛有关的资料 and 书籍，不得以任何方式泄露参赛学校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息。

3.6.3.3 等待裁判长宣布比赛开始，选手才可进行比赛。

3.6.3.4 比赛开始后，选手如遇赛题、设备故障等问题须及时提出并由技术人员进行更换或调试。经检验，确因设备故障等问题，经选手、技术人员、裁判长签字，给予比赛补时。如选手自带工具应赛前自行检测使用状况，保证比赛顺利运行。因自带工具故障等问题则不予比赛补时。

3.6.3.5 竞赛场地内不提供任何形式的互联网连接。参赛者不得使用个人移动设备或其他任何方式接入外部网络。

3.6.3.6 竞赛结束后选手需将自己的作品存储并放置赛场指定位置及工位上，由现场裁判统一收取。

3.6.3.7 竞赛开始前 15 分钟，选手须对大赛提供的文件素材进行检验，如有问题须及时提出并由技术人员进行更换或调试。

3.6.3.8 比赛过程中选手不得随意离开工位，不得与其他选手和人员交流。因故终止比赛或提前完成比赛任务需要离场，经确认签字后方可离场。

3.6.3.9 严重违反赛场纪律的选手，裁判长可宣布取消其比赛资格。

3.6.4 离场规则

3.6.4.1 比赛结束前 5 分钟，裁判长提示一次比赛剩余时间，汇

报结束前 1 分钟，现场裁判提示一次汇报剩余时间。

3.6.4.2 比赛结束，由裁判长宣布比赛结束。

### 3.7 比赛场地及设备

#### 3.7.1 赛场描述

赛场位于四川城市职业学院第 6 教学楼，面积 1000 平方米，根据参赛选手的数量，在统一建筑空间内分为多个同类性、同条件的赛场。

#### 3.7.2 设备要求

大赛的技术平台标准参考环境艺术设计行业设计工作的通用技术条件和配置要求，设计大赛技术平台。本次竞赛环境不提供外部网络资源。

### 承办学校提供的设备和场地信息清单

承办学校	四川城市职业学院					
组别 (中/高职)	高职组	赛道	文化艺术赛道一	赛项	055 环境艺术设计	
	名称	型号	主要技术参数	台套数	设备 厂商	备注
硬件	竞赛电脑	图形工作站	CPU: 8 线程 3G 以上; 内存 ≥ 64G、M.2 硬盘 ≥ 250G、独立显卡 (显存 4G 以上)、 液晶显示器 (20 寸以上)	200 套	授权 厂商	
	扫描仪	紫光 UniscanAM800U	新国标型号: A02021118 尺寸: A3 扫描仪	5 台	授权 厂商	

软件	竞赛软件		软件： 3dsMax 2022、 AUTOCAD 2022、 Illustrator 2021 SketchUp. Pro 2022、 Photoshop 2021 插件： Corona 8.2、 Enscape 3.4、 Vray 6.0 办公软件： Microsoft Office2010 或 Wps Office Adode Acrobat DC 等。 注：软件均为中 文版，可以根据 承办校实际情况 进行相近版本微 调。	200 套	授权 厂商	
工具	白色 绘图纸	A3 绘图纸		500 张		
	草稿纸	普通 A3 打印纸		500 张		
	U 盘		8G 以上	每个队 配备 2 只		队员 传输 文件
参赛选手 自备耗材 (自选)	1. 大于 A3 以上的绘图板； 2. 颜料画具、绘画笔、橡皮、尺、胶带、各种粗细绘图笔或针管笔及铅笔等绘图工具。					
技术支持	(情况概述包括设备技术保障、安全操作规范要求等) 竞赛前，对赛场电脑的硬件、软件进行综合调试，并确保正常运行。竞赛中，每个赛场配备技术人员，对电脑的硬件运行提供保障（因参赛队员的不当操作，造成的软件程序问题不提供技术支持）。					

<b>场地及环境</b>	<p>(场地、水、气、电、网等)</p> <p>竞赛赛场：根据参赛选手的数量，在统一建筑空间内分为多个同类性、同条件的赛场。</p> <p>竞赛赛位：每个赛位配备 2-4 台计算机。每个赛位通过 U 盘传输文件，各赛位组之间独立运行。参赛团队的竞赛机位采用随机抽签确定。</p> <p>竞赛工作台面为 600*800mm，各赛位之间采用隔断使之相对独立，工位号标识贴于赛位明显位置。</p> <p>竞赛场地安装有监控设备，确保比赛环境安全、安静无干扰。</p>
<b>其他</b>	

### 3.8 赛场安全

3.8.1 比赛期间发生意外事故时，发现者应在第一时间报告承办学校。承办学校应立即启动预案，采取有效措施予以解决，并向组委会及大赛执委会报告，避免或减少人员伤害、事故影响，并做好舆情管理，避免事态扩大。出现重大安全问题的比赛可由大赛执委会决定暂时停赛，并在第一时间将有关情况上报大赛组委会，由大赛组委会决定是否最终停赛。事后，执委会应及时向大赛组委会报告详细情况。

3.8.2 出现安全事故，追究赛事相关责任人的责任。赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。情节严重并造成重大安全事故的，报相关部门按相关政策法规追究相应责任。

### 3.9 评审原则

成绩评定将充分依据大赛评分要素，坚持公正客观、质量优先、标准统一、透明公开、宁缺毋滥原则，确保评审过程的公正性、客观性和有效性。

### 3.10 成绩公示

统分裁判将解密后的各参赛队伍成绩汇总成比赛成绩，经裁判长、

纪律监督工作组组长签字后，由裁判长公示 2 小时（公示有效时间范围 07:00-24:00）。有效公示时间内对成绩有异议的，可按仲裁工作相关要求申诉处理；若仲裁处理后，公示成绩需要改动的，裁判长、仲裁工作组组长及相关人员应作出说明并签字确认后，方可更改。公示无异议后，公布比赛结果，统分裁判将比赛总成绩的最终结果录入大赛信息化服务平台成绩管理系统，经裁判长、仲裁工作组组长、纪律监督工作组组长在系统导出成绩单上审核签字后，上报教育厅备案。

### **3.11 申诉与仲裁**

各参赛队伍对设施配备、比赛执裁、赛场管理、成绩评定，以及工作人员的不规范行为等持有异议时，由各参赛队伍领队向仲裁工作组提出书面申诉。提出申诉时间应在选手比赛结束后 2 小时内，超过时效不予受理。申诉报告应对申诉事件的基本情况、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。申诉报告应由参赛队领队签字递交。详见《仲裁管理办法》有关规定。

### **3.12 奖项设置**

竞赛通过现场比赛方式进行，奖项只设置团体奖，团体奖根据参赛队总得分进行排序。以实际参赛队总数为基数，设置一、二、三等奖，获奖比例分别为 10%、20%、30%（奖项数量四舍五入取整）。一等奖参赛队伍指导教师获优秀指导教师奖并颁发荣誉证书。

### **3.13 纪律监督**

比赛期间，参赛选手须严格遵守《参赛管理办法》等大赛有关制度规定规范参赛。

大赛纪律监督严格按照《纪律监督工作管理办法》执行。

## 四、人员须知

### 4.1 领队须知

4.1.1 参赛队名称统一使用规定的代表队名称。

4.1.2 参赛队员在报名获得审核确认后，原则上不再更换，如筹备过程中，选手因故不能参赛，所在学校需出具书面说明并按相关规定补充人员并接受审核。

4.1.3 参赛队按照大赛赛程安排凭大赛组委会颁发的参赛证和有效身份证件及学生证参加比赛及相关活动。

4.1.4 各参赛队统一参加比赛前熟悉考场的活动。

4.1.5 各参赛队准时参加赛前领队会，领队会上举行抽签仪式抽取顺序号。

4.1.6 各参赛队要注意饮食卫生，防止食物中毒。

4.1.7 各参赛队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。

4.1.8 各参赛队须为参赛选手、领队、指导教师等人员购买大赛期间的人身意外伤害保险。

### 4.2 指导老师须知

4.2.1 各指导老师要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。指导老师经报名、审核确定后不得更换。

4.2.2 指导老师应认真研究和掌握本赛项比赛的技术规则和赛场

要求，指导选手做好赛前的一切准备工作。

4.2.3 对申诉的仲裁结果，领队和指导老师应带头服从和执行，还应说服选手服从和执行。

4.2.4 领队和指导老师应在赛后做好技术总结和工作总结。

### 4.3 参赛选手须知

4.3.1 参赛选手应遵守比赛规则，尊重裁判和赛场工作人员，自觉遵守赛场秩序，服从裁判的管理。

4.3.2 参赛选手应佩戴参赛证，带齐身份证、注册的学生证。在赛场的着装，应符合职业要求。在赛场的表现，应体现自己良好的职业习惯和职业素养。

4.3.3 参赛选手在加密过程中应服从赛场工作人员及加密裁判的指挥，按顺序排队进行加密，并在加密过程中仔细核对确认自己的序号，如因排序错误、未仔细核对而造成的竞赛秩序混乱，应由选手承担相应责任。

4.3.4 不得将手机、智能手表等通讯工具带入赛场。不符合赛项规程规定的工具、用品、电子储存器件和其他不允许带入赛场的物品，一律不能进入赛场。

4.3.5 比赛过程中不准互相交谈，不得大声喧哗。不得有影响其他选手比赛的行为，不准有旁窥、夹带等作弊行为。

4.3.6 参赛选手在比赛的过程中，应遵守安全操作规程，文明竞赛。不得随意调试机器设备。

4.3.7 需要更换机器设备时，应向现场裁判报告，并在赛场记录

表上填写更换原因，核实从报告到更换完成的时间并签工位号确认，以便补时。更换的机器设备，现场裁判和技术人员检验后，若与填写的更换原因不符，视为个人操作失误，将从比赛成绩中扣分。竞赛过程中出现设备掉电、故障等意外时，现场裁判需及时确认情况，安排技术支持人员进行处理，现场裁判需登记详细情况，填写补时登记表，报裁判长批准后，可安排延长补足相应选手的比赛时间。

4.3.8 比赛过程中需要去洗手间，应报告现场裁判，由裁判或赛场工作人员陪同离开赛场，不得补时。

4.3.9 比赛结束前不得离开赛场，如因不可抗力因素需要终止比赛离开赛场，应向现场裁判示意，报请裁判长批示，在赛场记录上填写离场时间并签工位号确认后，方可离开，离开后，不得再次进入赛场。

4.3.10 裁判长发出停止比赛的指令，选手（包括需要补时的选手）应立即停止竞赛操作，按照提示进行作品提交，完成提交签字确认后，在现场裁判的指挥下离开赛场到达指定的区域等候。

4.3.11 参赛选手必须遵守法纪，尊重他人的知识产权，在设计中独立创新，不得有抄袭或剽窃他人设计成果、侵犯他人知识产权及其他合法权利的行为，如有此行为，责任自负。所有获奖作品的版权归大赛主办方所有，主办方有权刊登、展览及出版本次参赛作品，作者具有署名权。

4.3.12 如对裁判员的执裁有异议，可在比赛结束后 2 小时内由领队向赛项仲裁组以书面形式提出申诉。

4.3.13 遇突发事件，立即报告赛场裁判和工作人员，并按赛场裁判和工作人员的指令行动。

#### 4.4 裁判员须知

##### 4.4.1 赛前

4.4.1.1 维护赛场纪律和处理比赛过程中的突发事件。

4.4.1.2 将选手比赛情况记录在《四川省职业院校技能大赛赛场情况记录表》上。

4.4.1.3 在比赛结束时刻，在确保安全的前提下要求选手立即停止比赛，如警告无效，应强制终止比赛。

4.4.1.4 负责成绩评定工作。

4.4.1.5 负责成绩统计、复核、公示，以及分析和点评。

##### 4.4.2 赛后

4.4.2.1 负责裁判工作总结。

4.4.2.2 按规定装订、密封应提交、保存的资料。

##### 4.4.3 纪律要求

裁判工作组在执裁过程中应严格遵守大赛制度和纪律，接受大赛执委会、裁判委员会和裁判巡视员的指导、监督和管理。裁判应强化廉洁自律意识，不得在赛前泄露裁判身份，不得收受他人财物、借大赛名义参与商业炒作、收费培训等，裁判须签署《四川省职业院校技能大赛裁判承诺书》。

裁判有下列情形之一的，经赛区纪律监督委员会认定后，按照纪律监督工作管理办法处理。

4.4.3.1 私自用微信、QQ 等社交平台或其他方式，泄露或发布大赛不能公开或不实信息。

4.4.3.2 执裁过程中出现有违公平公正的行为。

4.4.3.3 比赛期间无故缺席、迟到早退。

4.4.3.4 其他违反大赛纪律和比赛规定的情形。

#### **4.5 工作人员须知**

4.5.1 工作人员必须服从赛项组委会统一指挥，佩戴工作人员标识，认真履行职责，做好服务赛场、服务选手的工作。

4.5.2 工作人员按照分工准时上岗，不得擅自离岗，应认真履行各自的工作职责，保证竞赛工作的顺利进行。

4.5.3 工作人员应在规定的区域内工作，未经许可，不得擅自进入竞赛场地。如需进场，需经过裁判长同意，核准证件，由裁判跟随入场。

4.5.4 如遇突发事件，须及时向裁判长报告，同时做好疏导工作，避免重大事故发生，确保竞赛圆满成功。

4.5.5 竞赛期间，工作人员不得干涉及个人工作职责之外的事宜，不得利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。如有上述现象或因工作不负责任的情况而造成竞赛程序无法继续进行，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止工作，并通知其所在单位做出相应处理。

## **五、安全管理**

### **5.1 消防预案**

5.1.1 赛场进行周密设计，绘制满足赛事要求的平面图。竞赛举行时，在竞赛场所、人员密集的地方张贴。并设置临时微型消防工作站，由专人负责消防管理。

5.1.2 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。

5.1.3 赛场各功能区域、赛位等标注、标识进行统一设计，按规定清晰地使用大赛的标注、标识。

## **5.2 供电预案**

设置供电保障组，落实供电保障责任人，赛前巡查并排除电路隐患。检验备用电路，与供电上级部门建立联动机制，杜绝竞赛时出现供电中断等极端情况。

## **5.3 医疗预案**

设置医疗保障服务站，落实医疗保障责任人，提供可能发生的应急服务，并与赛场周边医院建立联动机制。

## **5.4 设备预案**

设置技术保障组，落实设备保障人员，为竞赛设备设施提供维修等服务，保障设备正常使用，并在每个赛场准备充分的备用设备。竞赛时关闭外网访问，竞赛设备不得开启还原设置。在赛前检查所有竞赛设备及软件，竞赛中对赛场进行巡视，及时排除设备出现的故障。

## **5.5 其他安保要求**

5.5.1 比赛期间所有进入赛区的车辆、人员需凭证入内，并主动向工作人员出示。

5.5.2 比赛期间所有参赛车辆在赛区行驶和停放须遵守赛区安保人员的指挥，参赛人员须按赛区交通指示要求行走。

5.5.3 在比赛开始前，选手要认真阅读场地内张贴的应急疏散图。

5.5.4 参赛选手、指导老师、领队、裁判人员及赛项工作人员须严格遵守赛场规则，严禁携带比赛严令禁止的物品（如易燃易爆危险品及大赛规定不允许携带的物品）入内。

5.5.5 参赛选手、指导老师、领队、裁判人员及赛项工作人员不得将证件转借他人。

5.5.6 比赛场地严禁吸烟。

5.5.7 比赛期间参赛选手、指导老师、领队、裁判人员及赛项工作人员应遵守比赛规则，服从安保人员的管理。

5.5.8 参赛选手、指导老师、领队、裁判人员及赛项工作人员在比赛期间如发现安全隐患及时通报赛区。

5.5.9 竞赛期间如发生各类安全突发事件，参赛选手、指导老师、领队、裁判人员及赛项工作人员应保持冷静，在安保人员的指引下处理好安全突发事件。