

2024 年“中银杯”四川省职业院校技能大赛(中职组)
“艺术设计”赛项

赛 项 规 程

四川省职业院校艺术设计大赛组委会

二〇二四年十一月

2024年“中银杯”四川省职业院校技能大赛中职组

艺术设计赛项竞赛规程

一、赛项信息

赛项编号：SCZZ2024023

赛项名称：艺术设计

赛项组别：中等职业教育

赛项归属产业：第三产业（文化创意产业）

二、竞赛目的

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

（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) 比赛时长及地点安排

比赛共 5 个小时，不限定每个模块任务的完成时间。

(三) 赛项模块及分值配比

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

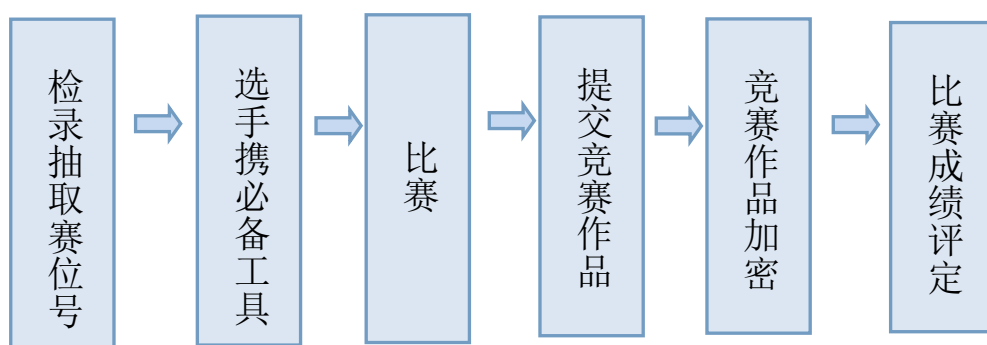
本赛项以个人赛方式进行，采取单人单机方式竞赛，每名学生可配1名指导教师，以选手个人三个模块的总和成绩进行排序。

承办单位安装统一的竞赛环境，统一提供艺术设计素材，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。参赛选手比赛期间禁止以任何形式携带电子资料，试题中所需的所有参考资料与素材可在指定目录中获得，不得使用自备素材。

竞赛统一规定所需的硬件、软件和辅助工具的规格，确保竞赛平台统一。

五、竞赛时间安排流程

（一）参赛流程



（二）竞赛时间与地点

竞赛日期：2024年12月20-21日。

竞赛地点：四川省成都市青苏职业中专学校（文康校区）

日期	时间	事项	参加人员	地点
第一天 (12月20日)	14:00-14:30	各参赛队报到、领取资料（提交选手证明材料和意外保险材料）	所有选手、指导教师、领队	厚德楼 学术厅
	14:30-14:50	开幕式	所有选手、指导教师、领队	厚德楼 学术厅

日期	时间	事项	参加人员	地点
	15:00-15:30	领队会（抽取抽签号）	领队	厚德楼 学术厅
	15:00-15:30	参赛选手熟悉赛场地	所有选手、指导教师	知行楼
	15:30-16:30	裁判长、现场裁判、仲裁监督赛前检查，封闭赛场	裁判长、监督委员会	知行楼
第二天 (12月21日)	8:00-8:20	领队、参赛选手签到	所有选手、指导教师、领队	厚德楼
	8:20	启封赛场	裁判员、监督员、仲裁员	知行楼
	8:25	选手检录、抽签、选手按照抽签号入场（佩戴选手证，交验身份证，按抽签号顺序抽取参赛工位号）	所有选手、裁判	知行楼
	9:00-12:00	比赛	所有选手、裁判	知行楼
	12:00-12:30	统一在工位就餐（暂停比赛）	所有选手、裁判	知行楼
	12:30-14:30	比赛	所有选手	知行楼
	14:30-15:30	作品打印	裁判、监督员	知行楼
	14:30-15:30	三次加密	加密裁判	知行楼
	15:30-22:00	评分、解密、登分、复核	裁判、监督员	厚德楼 会议室
	22:00-23:00	成绩公布	裁判、监督员、仲裁员	大赛 QQ 群

六、赛卷说明

正式比赛试题由专家组依据竞赛规程进行编制，如果有样题，正式比赛试题的内容与样题内容至少有 20%不重复，但题型、分值一致。同时样题在赛前 15 天前公布。

正式比赛试题由专家组编制完成，专家组要按照专家承诺书的要求做好保密工作。

七、竞赛规则

（一）参赛资格

1. 本赛项采用个人赛形式，每支参赛队由 1 名在籍学生组成(性别不限)。每支参赛队可配 1 名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。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。

2. 每市（州）参赛队原则上不超过 4 人，同一所学校参赛队不超过 2 队。

（二）报名规则

参赛队按照组委会要求，通过专用竞赛报名平台完成报名工作，参赛选手和指导教师报名获得确认后原则上不得随意更换。

（三）熟悉场地规则

参赛队报到当天，在工作人员带领下，携带身份证，按规定路线有序进入赛场，任何人员只能在指定区域观察，不得进入赛位，不得触碰比赛设备。领队进行第一次抽签，产生参赛编号，参加领队会；裁判长宣布竞赛纪律和有关规定程序。

（四）入场规则

参赛选手完成检录，按参赛编号顺序进行加密工位号的抽取，入场时通过抽取工位号进行赛场位置的查询并就位。选手在正式比赛开始 15 分钟后不得入场，比赛结束前不得提前离场；

赛场内提供比赛必备用品。参赛选手不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品进入赛场；

参赛选手进入赛场后必须听从裁判长和现场裁判的统一布置和指挥,对比赛设备、运行环境等进行检查和测试。环境确认无误后,参赛选手在赛场签到表上填写竞赛工位号并签字确认。如有问题须及时向裁判报告。

(五) 赛场规则

1. 参赛选手必须在裁判长宣布比赛开始后方可开始比赛操作。
2. 参赛团队应按照任务书的要求,完成三个模块的竞赛内容,提交竞赛结果,总时长为5小时。
3. 参赛选手在完成比赛任务后,须确认工作人员把作品拷贝到指定位置,签名后方可离场。
4. 比赛过程中选手不得随意离开工位范围,不得与其它参赛队的选手交流或擅自离开赛场。如遇问题须举手向裁判员示意询问后处理,否则按作弊行为处理。
5. 比赛过程中,除选手外,只允许现场裁判员和工作人员进入比赛现场。

(六) 离场规则

竞赛规定时间到达后,裁判长宣布竞赛结束,参赛选手需立即停止所有操作,并起立等候裁判组命令,有序离开竞赛场地。

(七) 成绩评定与结果公布

裁判根据相关流程进行成绩评定并在规定时间公布竞赛成绩,确保比赛公平公正。

八、竞赛环境

(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	操作系统：Win10 操作系统 硬盘：1TB SATA 7200 转； 内存容量：16GB DDR4 显卡：4GB DDR5 独立显存 CPU：i5 7500 4核 3.4GHZ 显示器：23 英寸 LED 显示器
6	电脑辅材	每台电脑一只光电鼠标
7	应用软件	正版软件：IllustratorCC2022 中文版、photoshopCC2022 中文版、InDesignCC2022 中文版

(二) 赛场设置

1. 考场设置相对集中，建筑、安全、照明、消防等设施符合国家有关标准。

2. 考试机位之间的距离不小于 50cm，考位之间有隔断，保障考位的独立性。

3. 考试机房有监考摄像系统，具有严格的安保措施。

九、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

十、赛场预案

(一) 赛场配备技术人员，当计算机、设备等出现问题时，技术人员可第一时间提供专业技术支持。

(二) 竞赛现场配置安全通道，当出现火情或其他灾害情况，工作人员应立即向保卫组汇报，保卫组接报后要火速到达现场并配合消防队员和公安干警，指挥人员疏散到安全区域并及时处置现场状况。

（三）竞赛过程中出现设备断电、故障等意外时，监考人员需及时确认情况，安排技术支持人员进行处理，监考人员登记详细情况，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。若因选手操作不当造成，由操作者个人负责。

（四）赛场设有应急医疗点，用于参赛选手突发身体不适或出现碰伤、划伤等意外情况的应急处理；如应急医疗点诊断参赛选手可以继续比赛的，经裁判长确认予以安排原工位或备用工位进行比赛。如参赛选手不能继续参加比赛的，必要时可联系 120 急救车。

（五）参赛选手除了要保存在指定存储路径外，为了避免电脑设备出现故障，导致资料遗失，承办院校准备了 U 盘，可随时把资料备份到 U 盘里。

十一、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、工作人员的人身安全。

（一）比赛环境安全管理要求

1. 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。

2. 赛场周围设立警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件。

3. 承办院校应提供保障应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及高空作业、坠物、用电量、易发生火灾等情况的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与抢救设施。

4. 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。

5. 大赛期间，赛项承办院校须在赛场设置医疗救护工作站。在管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志。

6. 在参赛选手进入赛位，赛项裁判工作人员进入工作场所时，赛项承办院校有责任提醒、督促参赛选手、赛项裁判、工作人员严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带未经许可的记录用具。如确有需要，由赛场统一配置，统一管理。赛项可根据需要配置安检设备，对进入赛场重要区域的人员进行安检，可在赛场相关区域安放无线屏蔽设备。

（二）生活条件

比赛期间，由赛项承办院校统一安排参赛选手和指导教师食宿，费用自理。

（三）参赛队职责

1. 参赛队校方须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 参赛队确定安全责任人，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。

3. 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。

(四) 应急处理

1. 比赛期间发生意外事故时，发现者应第一时间报告赛项执委会，同时采取措施避免事态扩大。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛项执委会决定。事后赛项执委会应向大赛组委会报告详细情况。

2. 对出现安全事故的首先追究赛项相关责任人的责任。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。

十二、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，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）赛项评分方法

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。

（三）成绩审核办法

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。

十三、奖项设定

竞赛设个人奖和优秀指导教师奖

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

(二)指导教师奖：获一等奖选手的指导教师，获优秀指导教师奖并颁发荣誉证书。

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) 参赛队领队须知

1. 领队须按时参加赛前领队会议，不得无故缺席。
2. 领队应积极做好本参赛队的服务工作，协调参赛队与赛项组织机构及承办院校的对接工作。
3. 领队应积极做好本参赛队安全及文明参赛的教育与培训，引导和教育本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和不当言论。
4. 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。
5. 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。
6. 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。

7. 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,规范着装,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,可由各市州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、最终解释权

本次比赛最终解释权归大赛组委会所有。