北京市第六届职业技能大赛
平面设计技术项目

技术工作文件

2024年8月

目　录

1.本项目的技术描述 3
1.1 本项目的简介 3
1.2 选手的竞赛能力要求 3
2.选拔赛的题目 6
2.1 题目评价指标 6
2.2 题目中的配分比例 9
3.选拔赛命题方式 9
3.1 命题流程 9
4.成绩评判方式 9
4.1 评判流程 9
4.2评判的方法 10
4.3裁判员在评判工作中的任务 11
4.4裁判员在评判工作中的纪律和要求 12
5.选拔赛的基础设施 13
5.1 软件要求 13
6.竞赛流程 14
6.1 竞赛流程 14
6.2 裁判员的工作内容 15
6.3 选手的工作内容 16
6.4 赛场纪律 16
7.开放现场的要求 18
7.1 对于公众开放的要求 18
8.绿色环保 18
8.1 环境保护 18
8.2 循环利用 18

1.本项目的技术描述

1.1 本项目的简介

1.1.1 项目介绍

北京市第六届职业技能大赛平面设计技术项目竞赛的技能包括广告创意技巧、图形设计、平面广告制作、插画、排版并呈现最终产品及各种形式的图形解读。

1.1.2 考核目的

考核参赛选手是否具有独特的视觉传达创造力，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和熟练的电脑软件操作技术，并能在规定的期限和压力下， 完成广告设计模块的工作任务。

北京市第六届职业技能大赛平面设计技术项目竞赛，不单独进行理论考试，采用个人现场独立应用电脑进行设计，综合依据北京市历年职业竞赛及世界技能大赛赛项流程及规范，制定本次竞赛技术工作文件。

1.2 选手的竞赛能力要求

组成部分	相对分值比重(%)
1.2.1 知识理解和创意能力	15

●仔细阅读和分析模块描述 ●检查包含在模块中所提供的材料 ●善用个人的艺术能力 ●充分利用软件资源 ●考虑到时间的限制 ●发展与模块相关的原创创意	
1.2.2 设计一致性的能力	20
●能理解设计的原则，从而保证设计最终成品的连贯性 ●在一个模块的多项目中间进行协同调节 ●善用有效的图形 ●正确选择一个在时间限制下可以完成的创意	
1.2.3 版式编排的能力	20
●根据原创的创意和目标市场选择相关的配色 ●对任何需要被使用的元素做出考虑 ●使用所有被要求用到的元素去创作设计 ●选择最合适创意本身和目标市场的字体 ●格式排版要清晰、有一致性 ●所有的图形要运用到位，使设计协调 **●把一个创意以一个既美观又符合主题的设计形式呈现出来**	
1.2.4 特定元素设计创作的能力	20
●绘制或重绘标志、图表、地图和其它图形元素矢量格式 ●使用矢量软件绘制原创插图或背景 ●在以像素为基准的软件中创建原创图片或背景 ●对图像进行裁剪、拷贝、融合等以制作不同的效果 ●创建标志和标题 ●创造设计特定的元素	

1.2.5 排版生产的能力	15
●正确调整分辨率和图像的颜色模式 ●使用合适的ICC色彩配置文件 ●在软件应用中调整工具和颜色的偏好设置	
●使用适当的应用软件来制作裁切线 ●精确的出血 ●保持出血区域内无任何无用的元素 ●添加任何必要的裁剪标记或折叠线 ●制作设计的最终排版	
1.2.6 保存/归档工作的能力	10
●选择适当的图像文件存储格式 ●选择适当的插图文件存储格式 ●选择适当的排版文件存储格式 ●符合生产文件格式要求 ●创建完整的存档文件夹以进一步使用 ●归档时包含链接的图片、字体、源文件和生产文件格式	

2. 选拔赛的题目

2.1 题目评价指标

2.1.1广告设计

考核要点：

●能分析广告对象的目标市场

●能熟练操作相应设计软件

●能保证成品的图像质量

●能运用版式、色彩、构成等知识进行设计

●能对项目时间进行控制

●能区分不同载体的广告设计需求

选手能力要求：

●能对文字信息进行层级化处理

●能根据目标市场进行创意

●能按照印刷规范完成设计

●能根据创意需要对素材进行再处理

●能按照要求绘制插画或图形

●能区分不同图像分辨率的差异

●能正确选择色彩模式

●能正确设置裁切标记、套准标记、出血和色标

●能正确使用专色

●能根据不同的广告载体进行相应设计

●能根据不同设计需求控制项目成本

题目评价指标：

主观评判：

●原创性

●绘图能力

●质感表现

●图像处理

●造型能力

●字体创意与设计

●准确传达信息的图标设计

●图标设计质量与表现

●信息可视化设计质量

●视觉层级关系和逻辑

●所有任务间的整体性和关联性

●标志应用系统设计符合客户的企业属性

●标志的视觉构成质量

●动效的节奏感、冲击力及细节表现质量

●视觉冲击力和有效沟通

●任务中字体的质量

●任务中颜色的质量

客观评判：

●标志的基础系统设计

●图像分辨率

●图像的颜色模式

●任务中要求的各种元素尺寸

●文字样式编排

●成品尺寸

●呈现所有要求的文案与图像

●按要求设置的专色

●出血设置、折线、裁切标记、色标套准标记

●所有文件存储在正确的文件夹

●所有文件存储名称与格式正确

●按要求设置ICC色彩描述

●按要求绘制插画、图形、图标，处理图像

●按要求制作动画

●按要求保存源文件

2.2 题目中的配分比例

名称	主观	客观	总分
广告设计	40%	60%	100%

3. 选拔赛命题方式

3.1 命题流程

裁判长组织行业技术专家根据《技术工作文件》编制试题------赛前10个工作日公布样题和《技术工作文件》-----正式比赛以最终试题为准

4. 成绩评判方式

4.1 评判流程

4.1.1 在评分前，赛务组工作人员须对选手作品文件个人信息采取加密措施，裁判组需确认选手所完成的作品为不可改写数据。

4.1.2 按竞赛内容组成两类工作小组，分别对竞赛模块进行客观和主观判断评分。

4.1.3 所有评委在评分表上评完分后，必须在评分表上签名，并在汇总成绩表上签名。

4.2评判的方法

4.2.1 主观成绩的评判是由三位主观评委、一位记录员、一位监督员组成，依据评分标准，对全部选手所完成的试件作品整体评审。

4.2.2 主观评委，每人1票，依据世界技能大赛的(0 —3分)主观评分办法及评分标准，独立投票。

4.2.3 主观评判，每位评委持有四张分别印有 0、1、2、3 的评分牌(对应分值 0—3分)。由记录员宣读主观评分表中评分点，当评委按照该评分点要求完成选手作品检查后，记录员提示“请给分”，三位评委须同时独立举牌给分，记录员在监督员的监督下，读出各位评委所给分数，并在选手主观评分表上记录各位裁判给出分数。重复此步骤，直至完成主观评分表所有评分点的评分。

4.2.4 三位评委独立给分，如果三位评委之间给出分值的分差大于(或等于) 2，在裁判长的组织下，根据试题的要求，对照评分表，对有争议的作品，各位评委阐述自己的评分理由，说服对方加分或减分，直到分差小于2为止。

4.2.5 客观成绩的评判是由客观评委打开试件作品原始技术文件，依据客观统一评分标准，对选手试件作品判分。

4.2.6 客观评委组由三位评委、一位记录员和一名监督员组成，三位评委根据评判项目的客观评分表中评分点，共

同检查选手作品完成情况，根据试题的要求，对照评分表，一一对应进行评分。客观分评判，只有“是”或“否”两种情况，每个评分点的得分相应只有“满分”与“零分”两种。

4.2.7 广告设计模块主观评判分值为40分，客观评判分值为60分，模块总计分值为100分。每一位选手的最终成绩以主客观得分成绩累计。

4.2.8 参赛选手以总成绩进行排名，总成绩相同者依次比较任务一、任务二、任务三的分数，分数高者为先，如还不能区分，再由裁判长单独出题进行加试。

4.3裁判员在评判工作中的任务

竞赛开始前，裁判长根据工作需要和培训情况，对裁判员进行工作分工，裁判长及裁判长助理不进行评分。竞赛过程中，裁判员按照分工，依据评判标准和相关技术要求开展评判工作，对所评判参赛选手的评判结果签字确认，裁判长组织裁判员或工作人员将评判结果录入。全部竞赛结束后，裁判长对总成绩进行复核，并将参赛选手成绩交本参赛队裁判员最终签字确认。

4.3.1 裁判员根据裁判长的要求加入指派的工作小组，并承担一定的组内工作。

4.3.2 裁判长指派裁判组裁判员具体工作内容，相关裁判员需要积极服从。

4.3.3 每个竞赛模块必须由裁判组进行执裁，负责对现场纪律、竞赛时间、违规记录以及异常情况进行管理。

4.3.4 全体裁判员在裁判长的带领下，负责比赛各环节的技术工作，对竞赛试件作品质量进行评判、成绩复核和汇总。

4.4裁判员在评判工作中的纪律和要求

4.4.1执裁期间，统一着装并佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。

4.4.2 严守竞赛纪律，执行竞赛规则，服从赛区组委会和裁判长的领导,按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。

4.4.3 严格执行赛场纪律，不得向选手暗示或解答与竞赛有关的内容，及时制止选手的严重违纪行为，对裁判工作中突发事件要及时处理、妥善解决、规范登记，并及时向裁判长汇报。

4.4.4要提醒选手注意操作安全，对于选手的违规操作或有可能引发人生伤害、设备损坏等事故的行为，应立即制止并向裁判长进行汇报。

4.4.5 严格执行竞赛项目评分标准，做到公平、公正、真实、准确，杜绝随意打分，严禁利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。

4.4.6 严格遵守保密纪律。裁判员不得私自与参赛选手或代表队联系，不得透露竞赛的有关情况，在执裁和评判工作中，严禁使用通讯设备。

4.4.7 裁判员将参加赛前培训，裁判员在竞赛过程中如出现问题或异议，服从裁判长的裁决。

4.4.8竞赛期间，因裁判员工作不负责任，故意违反规定，或造成竞赛无法继续进行或评判结果不真实的情况，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止裁判资格，并通知其所在单位做出相应处理。

4.4.9 正式比赛期间，任何人员不得主动接近其赛区的选手及进入其工作区域，不得主动与其赛区的选手接触与交流，严禁用特殊语言与其赛区的选手交流，选手有问题必须 2 名以上现场裁判共同前往处理。

5.选拔赛的基础设施

5.1 软件要求

每台比赛电脑安装

Adobe_Illustrator_CC2022英文版

Adobe_Photoshop_CC_2022英文版

Adobe_After Effects_CC_2022英文版

Adobe_INDESIGN_CC_2022英文版

Acrobat Dc

OFFICE

注：比赛设备、软件均由承办方统一提供，不允许选手自带工具和软件参赛。

6.竞赛流程

6.1 竞赛流程

6.1.1 竞赛前30分钟，工作人员将竞赛模块所需素材放置在竞赛电脑指定目录中。

6.1.2选手在竞赛前 30 分钟到达考场，进入赛场前，选手进行工号抽签，通过检录，依据抽签号进入相应工位,按照抽签的工位号进行竞赛。工作人员在每一场竞赛中登记选手工位号信息。在竞赛及评分过程中，只出现选手工位号信息，不得出现参赛证、身份证等任何选手个人身份信息。

6.1.3 竞赛前5分钟，监考工作人员发试卷。

6.1.4 监考工作人员宣布竞赛开始，选手才可以开始根据试题要求应用设计软件进行设计创作。

6.1.5 竞赛时间结束，选手须立即停止一切操作。

6.2 裁判员的工作内容

裁判员根据赛务分为四项工作：

●技术保障

根据竞赛的技术要求，裁判员监督指导IT专业技术人员，负责安排比赛场地、设施设备、材料工具、电脑硬件维护等，为比赛提供相应的技术保障。

●赛务

裁判员负责监督指导赛务工作人员在竞赛现场的选手抽签、检录、监考工作，主要包括：核对选手证件、抽签号；维护赛场纪律；控制竞赛时间；记录赛场情况，做好监考记录；纠正选手违规行为，并对情节严重者及时向裁判长报告；统计分数。

●后勤保障

裁判员负责监督后勤保障人员维护赛场公共秩序并提供赛场服务等，保障竞赛安全有序进行。

●评分

全体裁判员在裁判长的带领下，负责比赛各环节的技术工作，对竞赛试件作品质量进行评判、成绩复核和汇总。裁判长、裁判长助理不参与评分，负责竞赛的组织、监督、仲裁工作。

●考核

裁判员提前一天进行集中性考核，裁判员评分分组依据考核结果。

6.3 选手的工作内容

●参赛选手须提前一天到赛场熟悉赛场环境，检查比赛硬件、软件。

●参赛选手在比赛当天须提前30分钟到赛场检录抽签。

●参赛选手须完成模块的竞赛内容。

●参赛选手在模块比赛结束后，选手须确认工作人员把个人所完成的试件作品存盘后并签名。

6.4 赛场纪律

6.4.1参赛选手须凭竞赛抽签单、身份证和参赛证进入考场。

6.4.2 参赛选手除了竞赛抽签单、身份证、参赛证， 不得携带任何物品进入考场， 特别是严禁带存储功能的设备进入考场。

6.4.3 进入考场后，参赛选手应按照抽签单进入相应工位，并检查设备状况。

6.4.4 参赛选手应准时参赛， 迟到30分钟以上者，将不得入场，按自动弃权处理。

6.4.5 参赛选手在竞赛期间可饮水、进食、上洗手间，但其耗时一律计入竞赛时间。

6.4.6 监考工作人员发出开始竞赛的时间信号后，参赛选手方可进行操作。

6.4.7 参赛选手必须独立完成所有项目，除征得裁判长许可，否则严禁与其它选手或本单位裁判员交流接触。

6.4.8 参赛选手不得在试件作品上做任何不属于试题要求范围的标记。

6.4.9 竞赛期间，参赛选手遇有问题应向监考工作人员举手示意，由监考工作人员负责处理。

6.4.10 操作完成时，参赛者应举手示意监考工作人员记录其竞赛实际时间。

6.4.11 监考工作人员发出结束竞赛的时间信号后，参赛选手应立即停止操作，依次有序地离开赛场。

6.4.12 如果参赛选手在现场因机器设备故障导致选手无法继续进行比赛， 参赛选手须立即举手示意监考工作人员，记录其故障发生时间，通知裁判长来处理，裁判长会同当值裁判员、技术保障组对电脑故障进行确认，因参赛选手个人原因导致竞赛中断，中断的时间计入参赛选手竞赛时间，不予补偿；

非因参赛选手个人原因造成的竞赛中断，中断时间不计入参赛选手竞赛时间，并予补足。竞赛中断的原因由裁判长会同当值裁判员、技术保障组做出判断，并尽快告知参赛选手参赛队裁判员。

7. 开放现场的要求

7.1 对于公众开放的要求

7.1.1 赛场内除指定的监考工作人员外，其它与会人员须经组委会同意或在组委会负责人陪同下，佩带相应的标志方可进入赛场。

7.1.2 允许进入赛场的人员，只可在选手操作区外观摩竞赛。

7.1.3 允许进入赛场的人员，应遵守比赛纪律，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。

7.1.4 允许进入赛场的人员，不得在场内吸烟。

8. 绿色环保

8.1 环境保护

大赛任何工作都不应该破坏赛场周边环境。

8.2 循环利用

提倡绿色制造的理念。所有可循环利用的材料都应分类处理和收集。