

2024 年江苏省职业院校技能大赛高职赛项规程

一、赛项名称

赛项编号：JSG202445

赛项名称：视觉艺术设计

赛项组别：高职学生组、高职教师组

赛项归属专业大类：文化艺术

二、竞赛目的

本赛项服务国家发展战略，对接创意设计产业以及文化强国建设现代化产业，促进视觉艺术设计相关专业在人才培养过程中，职普融通、产教融合、科教融汇，将专业设计人才培养与经济社会发展紧密结合，产教协同育人，通过以赛促学、以赛促教、以赛促建、以赛促改，以赛促融，引领专业建设工作的开展和教学改革深化，全面提升师生技能水平，实现视觉艺术设计人才的全面发展，使培养质量显著提升。

竞赛试题和评价标准源于企业真实设计项目，评价标准融入行业企业标准，赛题侧重文化强国建设的具体内容，突出乡村振兴、文化传承与创新、品牌推广等设计项目，注重整体化创意创新能力的培养，检验参赛选手基于设计创意表现出的从构思、表现到制作的综合职业素养，通过企业真题真做，产教深度融合，协同育人，提升参赛选手的就业能力。

通过赛项的开展，加强区域间、院校间的交流，整体推动江苏高职视觉艺术设计相关专业的均衡发展，促进人才培养工作的良性发展。

三、竞赛内容

（一）赛项考查的技术技能和涵盖的职业典型工作任务

1. 赛项考查的技术技能：

设计创意、图形设计、图像处理、标志设计、版面设计、文案撰写、品牌形象视觉设计、宣传册设计、广告设计、包装设计、新媒体视觉设计、界面设计。

2. 职业典型工作任务：

标志设计、图形图像处理、版面设计、品牌识别系统设计、书籍设计、广告文案撰写、广告设计、包装设计、新媒体视觉设计、界面设计。

（二）专业核心能力与职业综合能力

1. 信息设计：

合理分析目标市场，形成辅助品牌建设的整体创意规划；设计风格突出、内涵丰富，易识、易记、易做的形象标识；选用并设计适用的标准字和辅助字体；合理规划色彩系统；设计开发应用图形或形象。

2. 广告设计：

针对目标市场，分析确定主题并进行合理创意；创新设计与主题匹配、符合制作要求的平面、立体或多媒体形象；结合项目设计符合制作要求的不同类型的广告作品。

3. 编辑设计：

针对目标市场，在考虑成本的基础上，进行整体创意构思；合理设计书籍结构；设计书籍封面；对文字信息进行层次化处理；对复杂信息进行创意图表设计；完成纸质成书制作；整体设计信息的数字化呈现形式。

4. 包装设计：

分析确定设计项目产品的营销策略，整体创意形成包装风格；针对绿色环保、设计开发符合成本要求的包装结构；创新设计符合包装风格的图形；开发系列包装的整体化视觉形式；正确设置出血、折线、裁切标记、色表和对版标记。

（三）赛项创新、创意的范围与方向

本赛项以设计项目为载体，突出针对项目的整体设计规划并实施创新设计，杜绝抄袭，比赛现场开发适用的设计元素，突出视觉识别性及文化性，用现场设计的元素进行限定性的深入应用开发设计。

（四）赛项内容结构与成绩比例

视觉艺术设计学生组赛项内容与具体设计项目匹配，设置为基础模块一和应用设计模块二两个模块。基础模块一任务1是必做部分，应用设计模块二设置任务2、3、4三个任务，依据具体项目的内容要求完成其中两个任务。

高职组“视觉艺术设计”方向赛题构架图								
活动、品牌视觉设计 学生组单人赛 竞赛时间 5 小时								
模块一：活动、品牌形象基础设计 8：00-9：30 满分 100 分，按 30%计入总分				模块二：活动、品牌形象应用设计与制作 9：30-13：15 满分 100 分，按 70%计入总分				
任务 1	信息设计 （标志设计、标准字设计、标准色设计，标志与标准字的组合、辅助图形或形象设计）	100	100 分	任务 2	广告设计 （平面及动态海报设计、广告文案撰写、导视系统设计）	40	三选二	100 分
				任务 3	编辑设计 （封面设计、内页设计、信息图表设计、网页界面系统设计、插图设计封面设计、内页设计、信息图表设计、网页界面系统设计、插图设计）	30		
				任务 4	包装设计 （不同类型包装外观设计、包装造型设计、产品装潢设计）	40		
模块一、二任务连续进行（计算机赛场内进行，模块竞赛时间仅供参考）								
软件：Illustrator2021、Photoshop2021、InDesign2021 After Effects2021、CorelDraw X4								
提供试题文本素材、图片素材（图片素材也可采用人工智能生图辅助工具生成）、样机贴图赛题较样题变更 30%以内								

视觉艺术设计教师组赛项内容设置为基础模块一和应用设计模块二两个模块。基础模块一含设计任务 1，应用设计模块二含设计任务 2、3、4，依据具体项目的要求完成任务。

高职组“视觉艺术设计”方向赛题构架图
活动、品牌视觉设计 教师组单人赛 竞赛时间 5 小时

模块一：活动、品牌标志字体及主视觉图形设计 9: 00-11: 00 满分 100 分，按 40%计入总分	模块二：活动、品牌视觉识别系统设计 11: 00-14: 15 满分 100 分，按 60%计入总分
---	--

任务 1	完成活动、品牌标志字体、主视觉图形设计	100	100 分	任务 2	活动、品牌主视觉海报一幅 (尺寸提供)	40	100 分
				任务 3	活动、品牌延展物料设计三项 (赛题指定)	40	
				任务 4	根据上述任务完成 6-8 页提案手册设计 (包含封面、主题概念阐述、标准字体、主视觉图形、设计方案及贴图、制作工艺标准等) 导出为 PDF 文件	20	

模块一二任务连续进行（计算机赛场内进行，模块竞赛时间仅供参考）

软件：Illustrator2021、Photoshop2021
提供试题文本素材、图片素材（图片素材也可采用人工智能生图辅助工具生成）、样机贴图赛题较样题变更 30%以内

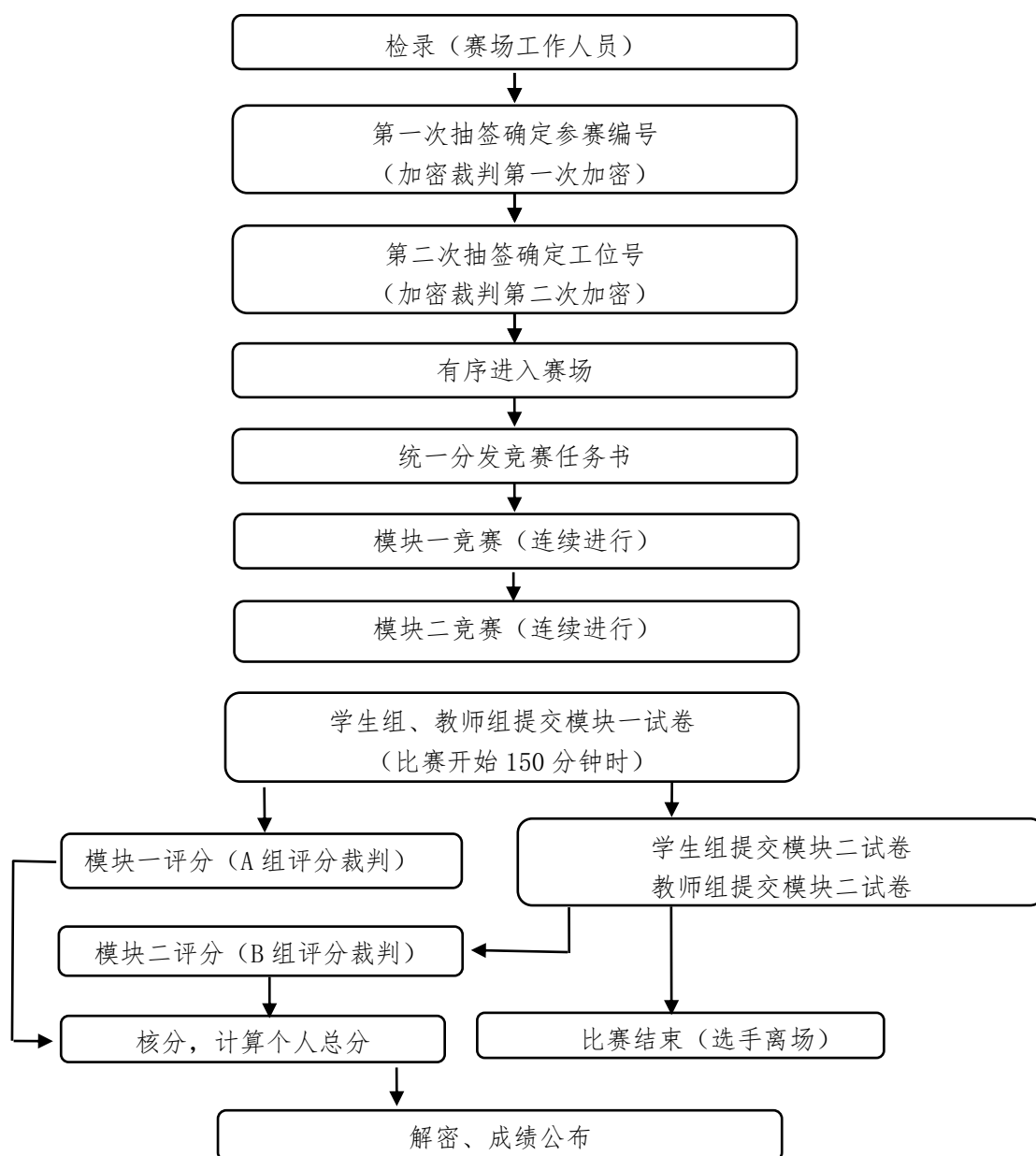
四、竞赛方式

竞赛在一天内完成，模块一、模块二在竞赛时间内连续进行。由 A、B 两裁判组分别进行模块评分，汇总个人总分并核分后于第二天公布竞赛结果。

总分占比详见竞赛内容简表。

五、竞赛流程

（一）参赛流程：



(二) 参赛时间安排:

日期	时间	内容	参加人员	地点
赛前日	中午 11:00 前	各代表队报到	领队、选手、工作人员	酒店
	15:10-16:50	领队会议	领队	报告厅
	17:00-17:30	参赛选手熟悉竞赛场地	选手	赛场
学生组 竞赛 第一天	7:00-7:20	分组赛场抽签团队顺序号 (1 次加密)	选手、加密 裁判、监考	赛场入口
	7:20-7:45	分赛场抽取座位号 (2 次加密)	选手、加密 裁判、监考	分赛场入口
	8:00-13:15	模块一、模块二竞赛 (5 小时 15 分钟)	选手	赛场
	15 分钟	自由安排时间饮食能量包	选手	赛场
	13:30-20:00	分模块竞赛成绩评定	裁判	裁判工作室
教师组 竞赛 第一天	8:00-8:20	选手检录 (1 次加密)	选手、加密 裁判、监考	赛场入口
	8:20-8:45	分赛场抽取座位号 (2 次加密)	选手、加密 裁判、监考	分赛场入口
	9:00-14:15	模块一、模块二竞赛 (5 小时 15 分钟)	选手、加密 裁判、监考	赛场
	15 分钟	自由安排时间饮食能量包	选手	赛场
	14:30-21:00	分模块竞赛成绩评定	裁判	裁判工作室
竞赛 第二天	8:00-10:00	成绩统计复查		
	10:00-11:30	竞赛成绩发布会、作品展示与总结	全体人员	报告厅
	11:30	竞赛结束、返程		

六、竞赛规则

（一）竞赛报名

1. 各高职院校按照大赛组委会规定的报名要求，通过“江苏省职业院校技能大赛网络报名系统”报名参赛。

2. 高职学生组参赛对象为全省高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍在校生及五年制高职四至五年级在籍在校生（1999年5月1日以后出生）；已在国赛、省赛中获得过一等奖的学生不得参加同一组别、同一专业大类的比赛。

高职教师组参赛对象为具有高等学校教师资格证且2022年5月1日之前入职的教师，江苏联合职业技术学院教师需有五年制高职四、五年级任课经历方可参加高职组比赛。近两年内获得过国赛、省赛一等奖的教师不得参加同一组别、同一项目的比赛；近两年内获得过中职组国赛、省赛一等奖的教师不可参加高职组相同专业大类的比赛。江苏联合职业技术学院教师只可选择中职组或高职组一个组别参赛，参赛组别确定后不再变化。

3. 个人赛每名选手可报1名指导教师；教师赛不设指导教师。

4. 同一学校相同项目报名参赛数不超过2人，教师赛每校1人；江苏联合职业技术学院学生赛不超10人，教师赛不超2人。

5. 参赛选手和指导教师报名，获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由学校相应赛项开赛前10个工作日出具书面说明，并按参赛选手资格补充人员并接受审核，经省大赛组委会办公室同意后予以更换。

（二）熟悉场地规则

1. 各参赛队统一有序的熟悉场地，熟悉场地时限定在指定区域，不允许进入比赛区。

2. 熟悉场地时严禁与现场工作人员进行交流，不发表没有根据以及有损大赛整体形象的言论。

3. 熟悉场地时严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤，喧哗，以免发生意外事故。

（三）入场规则

1. 参赛选手按规定的时间准时到达赛场检录区集合。

2. 裁判将对各参赛选手的身份进行核对。参赛选手须提供参赛证、身份证、经学校注册的学生证（教师组提供学校注册的工作证），证件上的姓名、年龄、相貌特征应一致。

3. 裁判检验参赛选手的工具、画具及书写物品，不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品，检查合格后进入赛场抽签区。

4. 一级加密选手按抽签顺序号依次抽取参赛编号，二级加密凭参赛编号抽取比赛工位号，然后在指定区域等待；在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按抽取的比赛工位号就位。

（四）赛场规则

1. 选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一布置和指挥。

2. 分发比赛任务书后，选手可分析比赛任务，摆放工具、准备画材，不可使用工具进行比赛任务的操作。

3. 现场裁判宣布比赛开始，选手才能进行比赛任务的操作。

4. 比赛过程中，选手必须严格遵守安全操作规程，确保人身和设备安全，并接受现场裁判和技术人员的监督和警示。

5. 比赛过程中若有任务书字迹不清问题，可示意现场裁判解决。若认为比赛设备有问题需更换，应在赛场记录表的相应栏目填写更换设备、规格与型号、更换原因、更换时间等并签比赛工位号确认后，由现场裁判和技术人员予以更换。更换后经现场裁判和技术人员检验并将结果记录在赛场记录表的相应栏目中并由选手签工位号确认。

6. 经现场裁判和技术人员检验，确因设备故障或损坏而更换设备者，从报告现场裁判到完成更换之间的用时，为比赛补时时间。

7. 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，应报告现场裁判，在赛场记录表的相应栏目填写离场时间、离场原因并由现场裁判签名和选手签工位号确认。

8. 比赛过程中，严重违反赛场纪律影响他人比赛者，违反操作规程不听劝告者；越界影响他人者，有意损坏赛场设备或设施者，经现场裁判报告裁判长，经大赛组委会同意后，由裁判长宣布取消其比赛资格。

9. 比赛开始后 15 分钟内, 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现场裁判及技术人员进行更换或调试。15 分钟后现场裁判一律不予回答文件素材相关问题。

(五) 离场规则

1. 比赛结束前 15 分钟, 裁判长提示一次比赛剩余时间。

2. 比赛结束信号给出, 由裁判长宣布终止比赛。

3. 竞赛开始 150 分钟 (2.5 小时), 提前 15 分钟由现场裁判提醒模块一交卷时间, 在听到交卷提示后, 统一将作品发送至教师机, 由现场裁判收取作品, 选手继续竞赛直至结束。

4. 裁判长宣布终止比赛时, 选手 (包括需要补时的选手) 应停止竞赛任务的操作。竞赛任务书、稿纸、赛场记录表等整齐摆放在工作台上, 不能带出赛场; 画具、试题作答的文具等, 离场时自行整理带走。

5. 裁判长宣布终止比赛后, 选手应按照提示完成模块二作品提交, 并按顺序签工位号确认, 后在现场裁判的指挥下, 站在工位边的过道上。裁判长宣布离场时, 现场裁判指挥选手统一离开赛场。

6. 全部选手离场后, 需要补时的选手重新进入工位, 现场裁判宣布补时操作开始后, 补时选手开始操作。现场裁判宣布补时时间到, 选手应停止操作, 离开赛场。

(六) 成绩评定与管理规则

1. 成绩管理的机构及分工

成绩管理机构由裁判组、监督组和仲裁组组成。裁判在大赛裁判库中随机抽取, 监督组和仲裁组由大赛组委会指派。

(1) 裁判组实行“裁判长负责制”, 设裁判长 1 名, 全面负责赛项的裁判分工、裁判评分审核、处理比赛中出现的争议问题等工作。

(2) 裁判员根据比赛需要分为检录裁判、加密裁判、现场裁判和评分裁判。

检录裁判: 负责对参赛选手进行点名登记、身份核对等工作;

加密裁判: 负责组织参赛选手抽签, 对参赛队信息、抽签代码等进行加密;

现场裁判: 按规定做好赛场记录, 维护赛场纪律;

评分裁判: 负责对参赛选手提交的分模块竞赛作品评定, 最终竞赛结果按评分细则评定成绩。

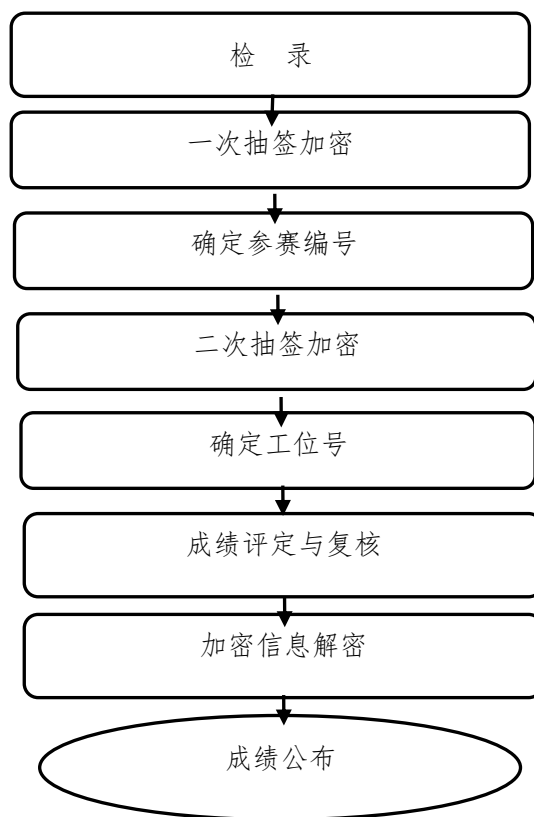
(3) 监督组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

(4) 仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对裁判结果的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

裁判员组成与执裁资格要求

序号	裁判员类型	专业技术方向	知识能力要求	专业技术职称或职业资格等级	人数
1	加密裁判	不限	能熟练进行抽签、加密、解密等环节，有参与过国赛获省赛加密解密的经验。	中级及以上专业技术职务或技师以上职业资格	3
2	现场裁判	不限	不参与评分，只负责现场监考	中级及以上专业技术职务或技师以上职业资格	8
3	评分裁判	视觉传达设计	1. 掌握品牌标志设计、字体设计、包装设计、招贴设计、导视系统设计、书籍设计等相关知识能力。 2. 具备视觉传达设计十年以上从业经历的行业资深专家，参与或独立完成品牌识别系统设计项目三项及以上。 3. 曾在国内外具有较高声誉的专业设计竞赛中获得等级奖以上。	副高及以上专业技术职务或技师以上职业资格	5
4	评分裁判	视觉传达设计	1. 掌握品牌标志设计、字体设计、包装设计、招贴设计、导视系统设计、书籍设计等相关知识能力。 2. 能熟练运用平面设计相关软件；能够熟悉印前文件制作、了解印后加工相关工艺流程。	副高及以上专业技术职务或技师以上职业资格	5
裁判员总数： 裁判长 1 人，加密裁判 3 人，现场裁判 8 人（根据赛场进行设置，每赛场 2 人，按照 4 个赛场计算，若赛场数增加，裁判数量相应增加），评分裁判 10 人（A/B 两组），共计 22 人。					

2. 成绩管理流程



成绩管理流程图

3. 比赛成绩评定

（1）结果评分

由评分裁判依据评分表，根据试题要求及参赛选手提交的各模块最终竞赛结果进行评分；竞赛过程以及过程性成果不作为评分依据。大赛提供多种设计软件平台以供选手选择，选手自行选择其中一种或多种软件平台进行设计，评分裁判仅根据最终提交竞赛结果进行评分，选手选择的软件平台不做评分依据，不影响得分点。

（2）违规扣分

选手有下列情形，需从比赛成绩中扣分：

在完成比赛任务的过程中，选手因操作不当损坏比赛设备，未影响他人比赛者，从比赛成绩中扣 5 分；如影响他人比赛者，从比赛成绩中扣 10 分。如因

操作不当、软件设置等原因造成自己的比赛进程及结果得分受到影响，后果将自行承担。

4. 解密

裁判长正式提交工位号评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。

5. 成绩公布

将解密后的各参赛队结果汇总，经裁判长、监督员和专家组长及巡视员签字后，在成绩发布会上公布。

七、竞赛环境

（一）竞赛场地

1. 竞赛场地光线充足，照明良好；供电供水设施正常且安全有保障，设置消防逃生通道；场地整洁；标准考场应满足不少于 150 人的竞赛场地，标明赛位号。

2. 竞赛场地设置隔离围栏，非现场裁判员、参赛选手以及工作人员不得进入竞赛场地；竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、现场服务与技术支持区、休息区等区域，区域之间设有明显标志或警示带；标明消防器材、安全通道以及洗手间等位置。

3. 赛场内设置保障区，安保、消防、医疗、设备维修和电力抢修人员待命，以防突发事件；赛场还应设有生活补给站等公共服务设施。

4. 承办方安排交通车接送各代表队从住宿酒店至赛场往返参赛和参加开幕式等活动，并配有明显的标牌引导。

（二）工作区域

1. 采光好的裁判、专家工作室各一间（兼休息室），面积各 80 平方米左右，提供评分桌、投影、用于读图的计算机和用于统计得分的计算机等供裁判使用。

2. 提供赛场直播设备和比赛观摩大厅，确保社会各界人士、领队和指导教师观看比赛的全过程。

（三）其它场地

1. 开幕式：提供可容纳约 300 人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. 专用场地：提供可容纳 200 人以上报告厅或多媒体教室，作为大赛期间专题讲座与大赛点评专用场地。

3. 其他功能区域：赛项设置媒体区、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。

八、技术规范

（一）本赛项技术规范

本赛项技术规范参照江苏省高等职业院校职业教育教学要求和现行国家标准和行业标准等执行。主要有《高等职业教育专科视觉传达设计专业简介（550102）》《高等职业教育专科数字媒体艺术设计专业简介（550103）》《高等职业教育专科广告艺术设计专业简介（550113）》《高等职业教育专科包装艺术设计专业简介（550121）》《高等职业教育专科艺术设计专业简介（550101）》《高等职业教育专科数字图文信息处理技术专业简介（560101）》《界面设计职业技能等级证书（550002）》。

（二）计算机软件操作规范

操控人员应熟练操作 Photoshop、Illustrator、InDesign、After Effects、CorelDraw、WPS、PDF 看图等软件。

（三）操控人员应具备的专业知识、技术技能

1. 专业知识

品牌核心理念的提炼方法、品牌形象设计定位、品牌形象视觉基础内容；图形的创意方法；版面的设计原理；字体设计的方法；广告设计专业术语、设计原则；印刷常识；广告制作流程、文化广告及商业广告的设计要点；书籍设计专业术语、书籍设计原则、书籍的结构组成、书籍制作流程；包装设计的功能与分类、纸容器的制作方法、包装的品牌设计、图形设计、色彩设计及文字设计。

2. 专业技能

熟练使用设计软件，制作各类设计作品；对图像进行色彩校正、图像修复；运用图形创意方法，设计应用图形；规划、设计宣传类图书的封面、内页和插图；针对广告设计项目进行信息的搜集和整理、依据广告内容进行构思及策划，设计平面、立体或多媒体形象；熟悉印刷流程，能够进行印刷制作监控；能够合理安

排包装版式，完成包装造型结构设计与制作；进行品牌形象创意解析、设计定位、能够运用品牌形象设计的构成与运作方式，完成对品牌形象策划与设计。

九、技术平台

1. 计算机技术指标：

预装 Win10 操作系统，基本配置：CPU(i7)、内存大于 16GB、 M.2 硬盘大于 250G、独立显卡、液晶显示器。

2. 软件及素材支持：

2.1 匹配与赛题设计项目相关的图片素材库，以及相关设计软件，获得使用版权。

2.2 人工智能辅助生图工具，支持离线环境工作，拥有自主知识产权。

3. 辅助工具与材料：

A4 复印纸 2 张/人，8G 以上优盘（每个考场配备 2 只备用）。

4. 网络：

计算机机房比赛期间不能上网。局域网需断开链接，USB 设备插口用封条做封闭处理。

十、竞赛赛卷

1. 本赛项赛卷由公开赛题和应变题组成，赛前一个月发布公开样题，应变题不公开。

2. 赛前根据公开样题完成三套赛卷命题，正式比赛时抽取一套，由专家组在抽取的赛卷上进行 30%以内的应变题调整。

十一、成绩评定

（一）评分文件

1. 评分标准（视觉艺术设计高职学生组）

任务	配 分	主观评价要点	客观评价要点
信息 设计	30	1. 创意、形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确、辨识	1. 文件是否包含了标志标准图形、标准字体、标准组合、标志彩色与单色效果、标志黑白效果(18 分)

共 100 分, 按 30% 计入 总分		度高;满足美学要求、有创意点 (25 分)	
		2. 图形、字体、组合设计、绘制 成熟、标准(12 分)	2. 是否有辅助图形开发 (6 分)
		3. 标志在后期延展能满足不同 媒介、材质、工艺的应用(6 分)	3. 是否有设计说明(6 分)
		4. 文件制作精细程度(12 分)	4. 所有文件是否存储在正确的文 件夹内(3 分)
		5. 设计说明清晰准确 (9 分)	5、所有文件存储名称、格式与要 求是否正确 3 分)
广告 设计 共 100 分, 按 30% 计入 总分	30	1. 创意、形式、手法符合行业特 征。主题突出、诉求明确(20 分)	1. 文件尺寸、色彩模式、分辨率是 否符合印刷、制作要求(9 分)
		2. 创意独特、新颖(9 分)	2. 印前文件制作是否符合印刷、制 作标准,标注是否正确(成品尺寸、 纸张材质、印刷工艺)(9 分)
		3. 画面表现有视觉冲击力, 能 满足美学要求 (8 分)	3. 设计说明是否包含了海报主题 创意释义、使用场景描述、海报宣 传诉求点(6 分)
		4. 色彩、版式、字体使用合理(6 分)	4. 所有文件是否存储在正确的文 件夹内(6 分)
		5. 图形、图像、插画、字体绘制 成熟、标准 (9 分)	5. 所有文件存储名称、格式与要求 是否正确(6 分)
		6. 文件制作精细程度 (3 分)	
		7. 设计说明清晰准确 (6 分)	

		8. 系列海报视完整度加分（3分）	
编辑设计共100分，按30%计入总分	30	1. 形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确(6分)	1. 文件尺寸、色彩模式、分辨率是否符合印刷、制作要求(6分)
		2. 设计是否独特、新颖(6分)	2. 印前文件制作是否符合印刷、制作标准,标注是否正确(成品尺寸、纸张材质、印刷工艺)(14分)
		3. 画面表现有视觉冲击力，能满足美学要求(6分)	3. 设计方案是否包含了封面、封底、内页以及图文混排(9分)
		4. 色彩、版式、字体使用合理(17分)	4. 是否有设计说明(6分)
		5. 图形、图像、插画、字体绘制成熟、标准(12分)	5. 所有文件是否存储在正确的文件夹内（3分）
		6. 条理清晰、阅读顺畅(6分)	6. 所有文件存储名称、格式与要求是否正确(3分)
		7. 文件制作精细程度(6分)	
包装设计共100分，按40%	40	1. 形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确、有商业卖点(12分)	1. 文件尺寸、色彩模式、分辨率是否符合印刷、制作要求(6分)
		2. 设计独特、新颖(8分)	2. 包装成品尺寸是否能装入产品(6分)
		3. 包装开合方式新颖、独特(6分)	3. 印前文件制作是否符合印刷、制作标准,标注是否正确(成品尺寸、纸张材质、印刷工艺)(10分)

计入总分	4. 画面表现有视觉冲击力，能满足美学要求(6分)	4. 设计方案是否包含了包装盒设计、外包装袋设计、印前文件制作展开图(4分)
	5. 色彩、版式、字体合理(10分)	5. 是否有设计说明(2分)
	6. 图形、图像、插画、字体绘制成熟、标准(10分)	6. 所有文件是否存储在正确的文件夹内(4分)
	7. 文件制作精细程度(4分)	7. 所有文件存储名称、格式与要求是否正确(4分)
	8. 包装特殊印刷工艺(4分)	
	9. 设计说明表述准确(4分)	

2. 评分标准（视觉艺术设计高职教师组）

一级项目	二级评价项目	三级评价项目	配分	
模块一 标准字体及 主视觉图形 设计 共 100 分， 按 40%计入 总分	任务 1 标志字体设计 主视觉图形 设计	标准字体设计符合行业特征	10	50
		标准字体设计具有辨识度	10	
		标准字体设计结构间架合理，视觉重心稳定	15	
		标准字体设计适合各媒介运用需求	10	
		标准字体设计绘制精细	5	
		主视觉图形设计符合行业特征	15	50
		主视觉图形设计在系统设计中具备延展性	10	
		主视觉图形设计具有艺术表现力和美感	10	
		主视觉图形设计色彩搭配具有艺术表现力和美感	10	
		主视觉图形设计设计绘制精细	5	

模块二 视觉系统设计 与制作 共 100 分， 按 60%计入 总分	任务 2 主视觉海报 设计	主视觉海报设计信息完整	5	40
		主视觉海报设计视觉中心表现明确	10	
		主视觉海报设计视觉流程表现合理	10	
		主视觉海报设计编排具有形式美感	5	
		主视觉海报设计具有统一的视觉调性	10	
	任务 3 延展物料设计	各延展物料设计尺度与比例合理	5	40
		延展物料设计视觉信息完整	5	
		延展物料设计具有统一的视觉调性	10	
		延展物料设计样机贴图表现精良	10	
		延展物料设计制作工艺具备可操作性	10	
	任务 4 提案手册设计	提案手册封面设计合理	5	20
		提案手册主题概念阐述清晰	5	
		提案手册编排设计合理	5	
		提案手册设计具备良好的完成度	5	

3. 评分表

评分表根据赛项评分标准增加评分裁判打分栏，由评分裁判根据每一项计分点进行评分，最终进行汇总个人模块得分。

（二）评分方法

由评分裁判依据评分表，在评分裁判工作室内对根据试题要求参赛选手提交的各模块最终竞赛结果进行客观评分。A、B 两组评分裁判分别评判完成后计算个人总分。模块一、二分别先按百分制计算总分，再按照下列公式计算选手总分：

高职学生组

竞赛总分=模块一得分*30%+模块二得分*70%

高职教师组

竞赛总分=模块一得分*40%+模块二得分*60%

(三) 成绩审核与产生

1. 评分小组应统计各个选手在该评分项目中的得分,对项目成绩进行复查审核。提交裁判长。

2. 裁判长统计各个选手各个评分项目的得分, 计算产生每个选手的总分(竞赛成绩)。

3. 为保障成绩评判的准确性,监督组将对赛项成绩抽检复核,如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长,由裁判长更正成绩并签字确认。

4. 最终成绩经复核无误,由加密裁判在监督员的监督下解密,由裁判长、监督人员签字确认。

十二、奖项设定

(一) 参赛选手奖

根据竞赛总成绩从高到低排序,按参赛队数/人数的10%设一等奖、20%设二等奖、30%设三等奖。

(二) 指导教师奖

对高职学生组获得一、二、三等奖选手的指导教师颁发指导教师奖。

十三、赛场预案

编制车辆安全措施应急预案、食品安全措施应急预案、火灾安全事故紧急处理预案、伤害事故紧急处理预案、设备事故紧急处理预案,电力供应事故紧急处理预案等。对处理各种可能出现的突发状况进行事先演练,确保赛项顺利进行。

(一) 消防预案

1. 赛场应进行周密设计,绘制满足赛事管理、引导、指示、疏散要求的平面图。竞赛举行期间,应在竞赛场所、人员密集的地方张贴。

2. 赛场平面图上应标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生时的疏散通道。

3. 赛场各功能区域、赛位等的标注、标识应进行统一设计,按规定清晰的使用大赛的标注、标识。

赛场附近设置临时微型消防工作站,并由专人负责消防管理。

（二）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。检验备用电路系统可靠性，与供电上级部门建立联动机制，杜绝竞赛期间出现供电中断等极端情况。

（三）医疗预案

设置医疗保障服务站，落实医疗保障责任人员，提供可能发生的急救、伤口处理等应急服务，并与赛场周边医院建立联动机制。

（四）设备预案

设置技术保障组，落实设备保障责任人员，为竞赛设备、软件与竞赛设施提供维修等服务，保障设备的完好性和正常使用，并在每个赛场准备充分的备用设备。竞赛时须关闭外网访问，保留局域网访问，竞赛计算机不得开启还原设置。在赛前详细检查所有竞赛设备并对竞赛样题进行模拟演练，竞赛中对赛场进行巡查巡视，及时排除设备可能出现的故障。

（五）赛题预案

3套样题于赛前统一发布，赛题与样题差别度见规程竞赛内容。

由专家组建立3套对应题库，供大赛组委会赛前随机抽取，另抽取1套作为备选赛题。

（六）疫情防控

为切实推进与落实疫情防控常态化条件下省高职赛项组织工作，确保参赛师生生命安全与身体健康，比赛期间疫情防控要求由江苏省教育厅统一部署。

十四、赛项安全

赛项安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛项筹备和运行工作必须考虑的核心问题。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

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。承办单位赛前须按照赛项规程要求排除安全隐患。

赛场周围要设立警戒线，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。

承办单位应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及高空作业、可能有坠物、大用电量、易发生火灾等情况的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

承办单位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，开辟备用通道。

整个大赛期间，承办单位应在赛场管理的关键岗位增加力量并建立安全管理日志。

参赛选手进入工位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。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部位的人员进行安检。

（二）生活条件

比赛期间，统一安排参赛选手、领队以及指导教师食宿。承办单位须尊重少数民族的信仰及文化，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地应具有宾馆、住宿经营许可资质。以学校宿舍作为住宿地的，大赛期间的住宿、卫生、饮食安全等由提供宿舍的学校负责。

大赛期间承办单位须保障比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

各赛项的安全管理，除了可以采取必要的安全隔离措施外，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

（三）参赛队责任

1. 各学校组织参赛队时，须安排为参赛选手、领队、指导教师等人员购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各学校参赛队组成后，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。

3. 各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的无缝对接。

（四）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项专家组长，同时采取措施避免事态扩大，立即启动预案予以解决并报告组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，应向组委会报告详细情况。

（五）处罚措施

1. 因参赛队原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。
2. 参赛队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。
3. 赛场工作人员违规，按照相应的制度追究责任。情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

十五、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队名称统一使用规定的代表队名称。
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；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手（允许选手缺员比赛）。
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参加比赛及相关活动。
4. 各参赛队统一参加比赛前熟悉场地环境的活动。
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场次号。
6. 各参赛队要注意饮食卫生，防止食物中毒。
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。

（二）高职学生组指导老师须知

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。
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。

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. 领队和指导老师应在赛后做好技术总结和工作总结。

（三）参赛选手须知

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。

2. 参赛选手应佩戴参赛证，带齐身份证、注册的学生证（教师组为注册的工作证）。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。

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. 进入赛场前须将手机等通讯工具交赛场相关人员保管，不能带入赛场。未经检验的工具、电子储存器件和其他不允许带入赛场物品，一律不能进入赛场。

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。

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

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，视为个人操作失误造成，将从比赛成绩中扣分。

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。

9. 完成比赛任务后，需要在比赛结束前离开赛场，应向现场裁判示意，在赛场记录上填写离场时间并签工位号确认后，方可离开赛场到指定区域等候，离开赛场后不可再次进入。未完成比赛任务，因病或其他原因需要终止比赛离开赛场，需经裁判长同意，在赛场记录表的相应栏目填写离场原因、离场时间并签工位号确认后，方可离开；离开后，不能再次进入赛场。

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，完成提交并按顺序签工位号确认后，在现场裁判的指挥下离开赛场到达指定的区域等候。需要补时的选手在离场后，由现场裁判召唤进场补时。

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益的行为，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。

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述。

13. 遇突发事件，立即报告裁判和赛场工作人员，按赛场裁判和工作人员的指令行动。

（四）工作人员须知

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。

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。

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，有裁判跟随入场。

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。

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）裁判员须知

1. 裁判员执裁前应参加培训，了解比赛任务及其要求、考核的知识与技能，认真学习评分标准，理解评分表各评价内容和标准。不参加培训的裁判员，取消执裁资格。

2. 裁判员执裁期间，统一佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。

3. 遵守执裁纪律，履行裁判职责，执行竞赛规则，信守裁判承诺书的各项承诺。服从赛项专家组和裁判长的领导。按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。

4. 裁判员有维护赛场秩序、执行赛场纪律的责任，也有保证参赛选手安全的责任。时刻注意参赛选手操作安全的问题，制止违反安全操作的行为，防止安全事故的出现。

5. 裁判员不得有任何影响参赛选手比赛的行为，不得向参赛选手暗示或解答与竞赛有关的问题，不得指导、帮助选手完成比赛任务。

6. 公平公正地对待每一位参赛选手，不能有亲近与疏远、热情与冷淡差别。

7. 选手有检查设备的要求时应予以满足。对更换的设备要与赛场技术人员一道进行检测，判断选手更换设备的情况；检查设备或更换应在赛场记录表上记录更换设备的名称与型号、要求更换到更换完毕的用时、要求更换的原因、对更换的设备检测结果，并要求参赛选手签工位号确认。

8. 赛场中选手出现的所有问题如：违反赛场纪律、违反安全操作规程、提前离开赛场等，都应在赛场记录表上记录，并要求选手签工位号确认。

9. 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；对评分表的理解和宽严尺度把握有分歧时，请示裁判长解决。严禁利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。

10. 竞赛期间，因裁判人员工作不负责任，造成竞赛程序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。

十六、申诉与仲裁

（一）各参赛队对不符合赛项规程规定的设备、工具、材料、计算机软硬件、竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。

（二）申诉主体为参赛队领队。

(三) 申诉启动时, 参赛队以该队领队签字同意的书面报告的形式递交赛项仲裁组。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。

(四) 提出申诉应在赛项比赛结束后 2 小时内提出。超过 2 小时不予受理。

(五) 赛项仲裁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, 可由领队向大赛仲裁工作组提出申诉。大赛仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

(六) 申诉方不得以任何理由拒绝接收仲裁结果; 不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。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。

(七) 申诉方可随时提出放弃申诉。

十七、竞赛观摩

本赛项为封闭式竞赛项目, 为避免干扰选手现场操作, 谢绝现场观摩, 如赛场条件允许, 可在竞赛过程中组织集中进行赛场外部现场观摩。

十八、竞赛直播

本赛项在指导教师及领队休息室(或大礼堂)中对赛场进行多角度实时视频直播。并将视频档案进行留存。

十九、其他

1. 参赛选手及相关工作人员, 由赛项承办院校统一安排食宿, 费用自理。
2. 本技术文件的最终解释权归大赛组织委员会。