

第四届晋城职业技能大赛

平面设计赛项

技 术 文 件

2024 年 3 月

目 录

一、技术描述	1
(一) 项目概要	1
(二) 基本知识与能力要求	1
二、试题与评判标准	4
(一) 竞赛试题内容	5
(二) 样题	6
(三) 竞赛评判标准	7
1、竞赛试题配分	7
2、成绩计算方式	7
3、评判方法	7
4、成绩并列	12
三、竞赛细则	13
(一) 竞赛时间安排	13
(二) 裁判员分组和职责	13
(三) 竞赛实施细则	14
1、赛前准备	14
2、竞赛实施	15
3、技术违规处理	16
4、问题或争议处理	17
5、本项目特别规定	17
四、竞赛场地、设施设备等安排	18
(一) 赛场规格要求	18
(二) 场地布局要求	19
(三) 基础设施设备清单	19
五、健康、安全和环保要求	21
(一) 选手安全防护措施要求	21
(二) 赛事安全要求	21
(三) 赛场要求	22
(四) 绿色环保要求	22
(五) 疫情防控	23
附件：竞赛样题	23

一、技术描述

（一）项目概要

平面设计技术是世界技能大赛创意艺术与时尚竞赛类别中的一个竞赛项目，该项目的技能包括广告创意技巧、图形设计、出版物编辑设计、企业形象设计、印刷设计、平面制作、插图、排版并呈现最终产品及各种形式的图形解读，包括各种印刷品和立体包装的视觉设计。

本文件参照世界技能大赛平面设计技术项目全国选拔赛技术工作思路要求，并结合本市实际情况编制，内容包括技术描述、试题与评判标准、竞赛细则、竞赛场地、设施设备等安排、健康、安全和环保要求等。未尽事宜，将在补充通知及赛前项目技术交流时予以说明。

（二）基本知识与能力要求

依据目前本市实际，本竞赛项目主要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 and 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、编辑设计 2 个模块所规定的工作任务。该项目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。

1、基本知识

1.1 图像处理的知识

- 1) 人像图像处理；
- 2) 风光图像处理；
- 3) 产品图像处理；

4) 综合图像制作。

1.2 图形绘制的知识

1) 位图矢量化绘制；

2) 图案绘制。

1.3 版式编排的知识

1) 单页编排；

2) 画册编排。

1.4 字体设计的知识

1) 中文字体设计；

2) 英文字体设计。

1.5 标志设计的知识

1) 图形标志设计；

2) 文字标志设计；

3) 图文结合标志设计。

1.6 海报设计

1) 公益海报设计；

2) 文化海报设计；

3) 商业海报设计。

1.7 书籍装帧

1) 书籍封面设计；

2) 书籍内页设计。

2、能力要求

2.1 知识理解和创意能力

- 1) 仔细阅读和分析模块描述；
- 2) 检查包含在模块中所提供的材料；
- 3) 善用个人的艺术能力；
- 4) 充分利用软件资源；
- 5) 考虑到时间的限制；
- 6) 拓展与模块相关的原创创意。

2.2 设计的一致性

- 1) 能理解设计的原则，从而保证设计最终成品的连贯性；
- 2) 在一个模块的多项目中间进行协同调节；
- 3) 善用有效的图形；
- 4) 正确选择一个在时间限制下可以完成的创意。

2.3 版式编排

- 1) 根据原创的创意和目标市场选择相关的配色；
- 2) 对任何需要被使用的元素做出考虑；
- 3) 使用所有被要求用到的元素去创造设计；
- 4) 选择最合适创意本身和目标市场的字体；
- 5) 格式排版要清晰、有一致性；
- 6) 所有的图形要运用到位，使设计协调；
- 7) 把一个创意以一个既美观又有创意的设计形式呈现出来。

2.4 特定元素的设计创作

- 1) 画或重画标志、图表、地图和其它图形元素矢量格式；

- 2) 使用矢量软件绘制原创插图或背景;
- 3) 在以像素为基准的软件中创建原创图片或背景;
- 4) 对图像进行裁剪、克隆、融合等以制作不同的效果;
- 5) 创建标志和标题;
- 6) 创造设计特定的元素。

2.5 排版的生产技术

- 1) 正确调整分辨率和图像的颜色模式;
- 2) 使用一个合适的 ICC 色彩配置文件将图像的色彩模式转换到另一个;
- 3) 在软件应用中调整工具和颜色的偏好设置;
- 4) 使用适当的应用软件来描绘裁切线;
- 5) 精确的出血;
- 6) 保持出血区域内无任何无用的因素;
- 7) 在布局内添加任何必要的裁剪标示或折叠线;
- 8) 制作设计的最终排版。

2.6 保存/归档工作

- 1) 选择适当的图像文件存储格式;
- 2) 选择适当的插图文件存储格式;
- 3) 选择适当的排版文件存储格式;
- 4) 符合生产文件格式要求;
- 5) 创建完整的存档文件夹以进一步使用;
- 6) 归档时包含链接的图片、字体、本地文件和生产文件格式。

二、试题与评判标准

（一）竞赛试题内容

重点考察检验参赛选手的平面设计技术基本功和技术技能发展潜力等综合素质。竞赛项目包括广告设计、编辑设计共两个模块的内容（每个模块有 3 个任务），不单独进行理论考试，采用个人现场独立使用电脑进行设计。参照世界技能大赛平面设计技术项目的竞赛流程及规范，尽可能保留世界技能大赛的技术难度，并缩短竞赛时间，竞赛项目内容是由 2 个独立的模块组成，需在 1 天内完成，但对每个独立模块内容中有关输出及展示的工作任务暂不做要求。

1. 模块一 广告设计

1.1 考核要点

- 1)能分析广告对象的目标市场；
- 2)能熟练操作相应设计软件；
- 3)能保证成品的影像质量；
- 4)能运用版式、色彩、构成等知识进行设计；
- 5)能对项目时间进行控制；
- 6)能区分不同载体的广告设计需求。

1.2 选手能力要求

- 1)能对文字信息进行层级化处理；
- 2)能根据目标市场进行创意；
- 3)能按照印刷规范完成设计；
- 4)能根据创意需要对素材进行再处理；
- 5)能区分不同影像解析度的差异；

- 6)能正确选择色彩模式;
- 7)能正确设置裁切标记、对版标记、出血和色表;
- 8)能正确使用专色和特别色;
- 9)能根据不同的广告载体进行相应设计;
- 10)能根据不同设计需求控制项目成本。

2. 模块二 编辑设计

2.1 考核要点

- 1)能分析编辑对象的目标市场;
- 2)能熟练操作相应设计软件;
- 3)能控制影像质量;
- 4)能控制阅读质量;
- 5)能对项目时间进行控制。

2.2 选手能力要求

- 1)能对文字信息进行层级化处理;
- 2)能根据目标市场进行创意;
- 3)能统一设计风格;
- 4)能按照印刷规范完成设计;
- 5)能根据创意需要对素材进行再处理;
- 6)能区分不同影像解析度的差异;
- 7)能正确设置折线、裁切标记、色表和对版标记;
- 8)能正确使用专色。

(二) 样题

见附件。

“样题”并非竞赛正式试题，仅供了解赛题形式。比赛试题于正式比赛开始时公布实施。

（三）竞赛评判标准

1、竞赛试题配分

本项目各竞赛模块配分以及占总分的比例。

模块名称 配分比例	广告设计	编辑设计	合计分值
主观分 40%	20%	20%	40
客观分 60%	30%	30%	60
总分 100%	50%	50%	100

2、成绩计算方式

本赛项采用主观评分和客观评分相结合的方式评分，采用 100 分制。每 1 个模块主观评判分值为 20 分，客观评判分值为 30 分，1 个模块总计分值为 50 分。每位选手的最终成绩以 2 个模块得分成绩累计。各个评分项的分数应精确到小数点后两位，小数点后第三位数字采用四舍五入（如 1.055 计 1.06，1.054 计 1.05）。

3、评判方法

比赛采用主观评分和客观评分两种方式进行评分。裁判组进行主观评分和客观评分前，由裁判长组织全体成员对赛题要求、参赛选手整体技能水平情况进行分析讨论，细化“评判指标参考分值”，进一步增强内涵要素评分的“区分度”，制定出“评分细则”供评分过程中统一使用。

在评分前，裁判需确认选手所完成的参赛作品为不可改写（光盘）数据。裁判组按竞赛内容分别对两个竞赛模块评分。裁判对选手的参赛作品分别进行主观成绩的评判和客观成绩的评判。所有裁判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。

3.1 主观部分评分

主观成绩的评判由主观裁判员依据评分标准和评分细则，对全部选手所完成的作品整体评审。主观成绩的评判按照“先分类，后打分”的办法，由主观裁判组分别依据两个模块的评分细则，对每件参赛作品独立评分，并在选手主观评分表上记录各位裁判给出分数，再计算出平均分。各个评分项的分数应精确到小数点后两位，小数点后第三位数字采用四舍五入。

3.2 客观部分评分

客观成绩的评判是由客观裁判员打开参赛作品原始技术文件，依据客观评分标准和评分细则，对全部选手的作品评分。裁判根据评判项目客观评分表中的评分点，共同检查选手作品完成情况，分别根据两个模块赛题的要求，对照评分表逐一对应评分。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。

3.3 评价指标

1、模块一 广告设计

主观评判：

- 1)广告的概念设计；
- 2)设计作品的创意表现；
- 3)对广告目标市场的了解与定位；

- 4)符合项目的设计诉求;
- 5)视觉冲击力;
- 6)色彩使用的合理性;
- 7)版式设计;
- 8)图像处理合成品质;
- 9)图像调色品质;
- 10)图像构成品质;
- 11)不同载体的广告表现;
- 12)字体创意与设计;
- 13)作品关联性;
- 14)设计软件造型能力;
- 15)插画绘制质量;
- 16)文字信息的综合处理。

客观评判:

- 1)图像解析度;
- 2)图像的色彩模式;
- 3)文件尺寸;
- 4)完整呈现要求的文字、图像元素;
- 5)出血设置;
- 6)按要求设置的专色;
- 7)裁切标记、对版标记、出血和色表;
- 8)所有文件存储在正确的文件夹;

9)所有文件存储名称与格式正确;

10)按要求设置 ICC 色彩描述;

11)叠印应用、上光。

2、模块二 编辑设计

主观评判:

1)符合项目的广告定位与诉求;

2)视觉构成的品质;

3)视觉冲击力;

4)编辑设计的品质;

5)色彩使用的合理性;

6)版式设计;

7)图像处理合成品质;

8)图像调色品质;

9)图像构成品质;

10)信息设计品质;

11)字体创意与设计;

12)编辑项目视觉风格统一。

客观评判:

1)图像解析度;

2)图像的色彩模式;

3)任务中要求的各种元素尺寸;

4)按要求使用元素;

- 5) 段落样式和母版编排;
- 6) 文字样式编排;
- 7) 成品尺寸;
- 8) 呈现所有要求的文案与图像;
- 9) 按要求设置的专色;
- 10) 出血设置、折线、裁切标记、色表和对版标记;
- 11) 所有文件存储在正确的文件夹;
- 12) 所有文件存储名称与格式正确;
- 13) 按要求设置 ICC 色彩描述;
- 14) 叠印应用、上光。

3.4 评判指标参考分值

模块一 广告设计		
序号	标准	分值
A	广告的概念设计 设计作品的创意表现 对广告目标市场的了解与定位 符合项目的设计诉求	6 分
B	视觉冲击力 色彩使用的合理性 版式设计 图像处理合成品质	6 分
C	图像调色品质 图像构成品质 不同载体的广告表现 字体创意与设计 作品关联性 设计软件造型能力 插画和图形绘制质量 文字信息的综合处理	8 分
D	图像解析度 图像的色彩模式 文件尺寸	8 分

E	完整呈现要求的文字、图像元素 出血设置 按要求设置的专色 裁切标记、对版标记、出血和色表	10 分
F	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 叠印应用、上光	12 分

模块二 编辑设计		
序号	标准	分值
A	符合项目的广告定位与诉求 视觉构成的品质 视觉冲击力	6 分
B	编辑设计的品质 色彩使用的合理性 版式设计 图像处理合成品质 图像调色品质 图像构成品质	8 分
C	信息设计品质 字体创意与设计 编辑项目视觉风格统一	6 分
D	图像解析度 图像的色彩模式 任务中要求的各种元素尺寸 按要求使用元素 段落样式和母版编排 文字样式编排	12 分
E	成品尺寸 呈现所有要求的文案与图像 按要求设置的专色	8 分
F	出血设置、折线、裁切标记、色表和对版标记 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 叠印应用、上光	10 分

4、成绩并列

按参赛作品总成绩从高到低排列参赛选手的名次。如出现总成绩相同（并列），则按主观分较高的名次在前。

三、竞赛细则

（一）竞赛时间安排

广告设计、编辑设计两个模块分别命制赛题，每位参赛选手须按要求完成规定的各项任务，竞赛时间均为 3 小时。每场竞赛开始前每位参赛选手都要重新检录抽取工位号，以此进行工位轮转。

竞赛时间	竞赛内容
上午： 8:00——11:00	模块一 广告设计
下午：14:30——17:30	模块二 编辑设计

（二）裁判员分组和职责

本次竞赛设立裁判组，由 1 名裁判长，若干名裁判员组成。

1、裁判长

裁判长按照本项目技术文件，对裁判员进行培训和工作分工，带领裁判员对本项目比赛设备设施和现场布置情况进行检验；组织选手进行安全培训并熟悉赛场及设备，保障所有选手在比赛前掌握必备的安全知识和安全操作规范；比赛期间组织裁判员执裁，并按照相关要求和程序，处理项目内出现的问题；组织统计、汇总并及时录入大赛成绩等工作。裁判长应公平公正组织执裁工作，不参与评分。

2、裁判员

裁判员应服从本项目裁判长的工作安排，诚实、客观和公正执裁。裁判员需在本项目领域有工作经验、大赛管理或执裁经验，赛前需参加技术规则培训，掌握大赛技术规则、项目技术文件等要求。裁判员应服从本项目裁判长的工作安排，诚实、客观和公正执裁。

根据裁判员的相关工作经验以及赛前培训的情况，裁判员分成主观成绩和客观成绩两个评判组，负责竞赛结果的评判、成绩复核和汇总工作。负责监督技术保障组按程序要求存储刻录选手竞赛原始文件，记录每位选手的实际工作时间。

裁判员除负责评判工作以外，还要根据竞赛的技术要求监督指导 IT 专业技术人员安排比赛场地、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。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；负责竞赛现场监考工作和安全巡查，做好维护赛场纪律；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。

（三）竞赛实施细则

1、赛前准备

裁判长与承办单位于赛前 2-3 天对场地设施设备等工作进行最终确认；裁判长与裁判员于赛前 1 至 2 天进行集中培训、技术对接和设备设施、耗材确认。

①参赛选手报名时需领取参赛证卡、参赛资料、参赛物料，报到完毕后提前前往赛场，熟悉场地。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/395033132100011130>