
2022 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：JSG202251

赛项名称：艺术设计（室内艺术设计、平面艺术设计）

赛项组别：高职学生组，高职教师组

赛项归属专业大类：文化艺术类

二、竞赛目的

本赛项以促进艺术设计及相关专业在教学以及实训过程中产教融合、校企合作、产业发展为出发点，突出“以赛促学、以赛促训、以赛促教、以赛评教、重在提高”的精神，将教学内容体现在竞赛内容中，全面提升师生技能水平，更有利于促进赛后课堂教学的全面提升。

竞赛试题遵循源于企业而高于企业，源于真实而高于真实，源于实践而高于实践的原则，在本专业对接行业的相关职业岗位中，促使教学更好地对接职业资格岗位，专业教学体系对接行业标准、企业用人要求。大赛以实际真实的、身边熟悉的项目为主题，重点考查选手的设计基础能力、设计创作与表现技能以及创新创意的综合职业素养，检验参赛选手设计基础、职业素养和操作实践技能等综合职业能力。

在备赛过程中重点解决一般职业教育产教结合而不融合的问题、校企合作不紧密的问题、行业企业参与不积极的问题。推进企业工作环境引入校内全真标准化实践教学的探索与改革，创设真实教学情境，实现校园实践教学与企业设计无缝对接。同时，促进现代职业教育实践环节的逐步完善，共同提升学生与教师的专业竞争力。从源头满足我省艺术设计行业对设计人才的需求，适应一线设计及相关岗位的职业要求。

三、竞赛内容

竞赛内容从日常教学课程为出发点，把握本专业所需的基础知识与技能，同时对应行业内相关岗位的技能需求，体现参赛选手扎实的基础设计能力与丰富的创新设计能力。本赛项分室内艺术设计与平面艺术设计；高职学生组与高职教师组共四个组别：

(一)室内艺术设计高职学生组竞赛内容

室内艺术设计组竞赛内容以当代大学生熟悉的身边校园周边环境为设计出发点，以某主题为赛题切入点，设置两个竞赛模块；分别从设计基础及前期主题规划设计（手绘）、室内计算机效果图设计与制作（机考）考核选手的整体方案设计技能。具体竞赛内容详见下表：

<div>大学生“花季”主题餐吧 学生组单人赛 6 小时</div> <div>具体描述：坐落于江苏某市大学城内，由多名大学生联合创办经营。餐吧以浓厚的大学文化为底蕴，主题鲜明，个性突出，丰富了大学生的课余活动。面积约 200 平方米。</div>							
<div>模块 A：设计基础及前期主题规划设计</div> <div>竞赛时间：2 小时</div> <div>满分 100 分，按 40%计入总分</div>				<div>模块 B：室内计算机效果图设计与制作</div> <div>竞赛时间：4 小时</div> <div>满分 100 分，按 60%计入总分</div>			
任务 1		根据提供的建筑平面图 手绘室内平面布局草图一张 供 A3 绘图纸一		40		100 分	
任务 2		手绘主题装饰元素图并结合 创意构思编写 100 字以上 设计说明 供 A3 绘图纸二		20			
任务 3		手绘体现设计元素及构思的 彩色立面图一张 绘制在 A3 绘图纸二上		40			
任务 4		CAD 绘制平面图一张 导出为 PDF 文件		20		100 分	
任务 5		CAD 绘制顶面图一张 导出为 PDF 文件		20			
任务 6		根据设计方案完成重点 角度室内效果图一张 导出为 PDF 文件		60			
模块内任务连续进行（手绘教室考场）				模块内任务连续进行（计算机考场）			
工具自备：除必要绘图笔外不限工具及表现手法，可以在彩色铅笔、油画棒、水彩、马克笔等工具中任选				软件：AutoCAD 3Dmax 或 SketchUp 以及渲染插件 Photoshop 等常用设计软件			
提供 CAD 平面图、基本贴图、空间模型 样题公布后，基本贴图不变 竞赛变更主题；建筑平面图、空间模型变动（面积基本不变）							

(二)室内艺术设计高职教师组竞赛内容

室内艺术设计教师组竞赛内容以社区精神文明建设空间为设计出发点，以某主题为赛题切入点，设置两个竞赛模块；分别从设计基础及前期主题规划设计（手绘）、室内计算机效果图设计与制作（机考）考核选手的整体方案设计技能。具体竞赛内容详见下表：

<div>某市街道“共创文明社区”主题活动室 教师组单人赛 5 小时</div> <div>具体描述：坐落于某市某街道社区活动中心一层。日常以街道社区文明建设为主题，空间可供街道居民学习、读书、交流、休闲等活动。主题鲜明，服务功能明确，丰富了社区居民的文化生活。面积约 330 平方米。</div>							
<div>模块 A：设计基础及前期主题规划设计</div> <div>竞赛时间：2 小时</div> <div>满分 100 分，按 40%计入总分</div>				<div>模块 B：室内计算机效果图设计与制作</div> <div>竞赛时间：3 小时</div> <div>满分 100 分，按 60%计入总分</div>			
<div>任务 1</div> <div>根据提供的建筑平面图 手绘室内平面布局草图一张 供 A3 绘图纸一</div>		<div>20</div>		<div rowspan="3">100 分</div>			
<div>任务 2</div> <div>手绘设计“共创文明社区” 主题室内装饰背景墙 供 A3 绘图纸二</div>		<div>40</div>					
<div>任务 3</div> <div>手绘主题装饰元素图及该元 素的推导创意过程 编写 300 字以上设计说明 供 A3 绘图纸三</div>		<div>40</div>					
<div>任务 4</div> <div>CAD 绘制平面图一张 导出为 PDF 文件</div>		<div>20</div>		<div rowspan="2">100 分</div>			
<div>任务 5</div> <div>根据设计方案完成重点 角度室内效果图一张 导出为 PDF 文件</div>		<div>80</div>					
<div>模块内任务连续进行（手绘教室考场）</div>				<div>模块内任务连续进行（计算机考场）</div>			
<div>工具自备：除必要绘图笔外不限工具及表现手法，可以在彩色铅笔、油画棒、水彩、马克笔等工具中任选</div>				<div>软件：AutoCAD 3Dmax 或 SketchUp 以及渲染插件 Photoshop 等常用设计软件</div>			
<div>提供 CAD 平面图、基本贴图、空间模型</div> <div>样题公布后，基本贴图不变</div> <div>竞赛变更主题；建筑平面图、空间模型（面积基本不变）</div>							

（三）平面艺术设计高职学生组竞赛内容

平面艺术设计组竞赛内容以活动主视觉形象设计项目为主题，设置两个竞赛模块，分别从标准字体及主视觉图形设计、平面系统设计与制作两方面考核选手。选手通过职业素养考核、命题审题构思，完成方案初步设计，结合方案运用指定设计软件以及相关知识和技能，完成命题的各项任务。以职业岗位要求为标准，以有关规范标准为依据，全面考查选手职业素养和专业技能。具体竞赛内容详见下表：

<div>2022“桃花盛开”桃花坞中国版画双年展主视觉设计</div> <div>学生组单人赛</div> <div>6 小时</div> <div>具体描述：中国是木刻版画的故乡。本次双年展，在历史横断面上，既有桃花坞木刻年画的教化启蒙，也有新木刻运动的薪火相传，更有版画与新中国的随步同行。版画家既是社会变革参与者，又是版画艺术实践者。他们以刀代笔，以木为纸，记录波澜壮阔的历史进程，定格与时俱进的精神风貌，带有鲜明的时代印记。</div>			
<div>模块 A：双年展标准字体及主视觉图形设计</div> <div>竞赛时间：2 小时</div> <div>满分 100 分，按 40% 计入总分</div>		<div>模块 B：双年展视觉系统设计</div> <div>设计与制作</div> <div>竞赛时间：4 小时</div> <div>满分 100 分，按 60% 计入总分</div>	
<div>任务 1</div>	<div>手绘完成“桃花盛开”标准字体设计</div> <div>A3 绘图纸 图一</div>	<div>50</div>	<div>100 分</div>
<div>任务 2</div>	<div>手绘完成双年展主视觉图形的设计表现</div> <div>A3 绘图纸 图二</div>	<div>50</div>	
<div>任务 3</div>	<div>活动主视觉海报</div> <div>横竖尺寸各一幅</div> <div>（尺寸提供）</div>	<div>40</div>	<div>100 分</div>
<div>任务 4</div>	<div>双年展延展物料设计</div> <div>三项</div> <div>（赛题指定）</div>	<div>40</div>	
<div>任务 5</div>	<div>根据上述任务完成 5-8 页提案手册设计</div> <div>（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）</div> <div>导出为 PDF 文件</div>	<div>20</div>	
<div>模块内任务连续进行（手绘教室考场）</div>		<div>模块内任务连续进行（计算机考场）</div>	
<div>工具自备：除必要绘图笔外不限工具及表现手法，可以在水粉、水彩、马克笔等工具中任选</div>		<div>软件：Illustrator、Photoshop 等常用设计软件</div>	
<div>竞赛赛题将更换不同主题大型活动的主视觉设计</div> <div>大赛组委会根据赛题酌情提供少量的样机贴图</div>			

（四）平面艺术设计高职教师组竞赛内容

平面艺术设计教师组竞赛内容以品牌主视觉形象设计项目为主题，设置两个竞赛模块，分别从标准字体及主视觉图形设计、平面系统设计与制作两方面考核选手。选手通过职业素养考核、命题审题构思，完成方案初步设计，结合方案运用指定设计软件以及相关知识和技能，完成命题的各项任务。以职业岗位要求为标准，以有关规范标准为依据，全面考查选手职业素养和专业技能。具体竞赛内容详见下表：

<div>“南京百年尹氏餐饮管理有限公司”视觉形象识别系统设计</div> <div>教师组单人赛</div> <div>5 小时</div> <div>具体描述：南京百年尹氏餐饮管理有限公司，1990 年成立于湖南路狮子桥，高峰期在南京达到 48 家门店，是一家以“低热量、无公害、合理营养”健康饮食为经营理念的中式小吃快餐连锁企业，以南京小吃——“尹氏汤包”而闻名。</div>			
<div>模块 A：品牌标准字体及主视觉图形设计</div> <div>竞赛时间：2 小时</div> <div>满分 100 分，按 40% 计入总分</div>		<div>模块 B：品牌视觉识别系统设计与制作</div> <div>竞赛时间：3 小时</div> <div>满分 100 分，按 60% 计入总分</div>	
任务 1	手绘完成“尹氏汤包”品牌标准字体设计 A3 绘图纸一	50	100 分
任务 2	手绘完成“尹氏汤包”品牌主视觉图形的设计表现 A3 绘图纸二	50	
任务 3	“尹氏汤包”品牌主视觉海报一幅 (尺寸提供)	40	
任务 4	“尹氏汤包”品牌延展物料设计三项 (赛题指定)	40	100 分
任务 5	根据上述任务完成 5-8 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	
模块内任务连续进行（手绘教室考场）		模块内任务连续进行（计算机考场）	
工具自备：除必要绘图笔外不限工具及表现手法，可以在水粉、水彩、马克笔等工具中任选		软件：Illustrator、Photoshop 等常用设计软件	
平面设计大赛的赛题范围为休闲消费类、连锁速食类品牌的视觉形象识别系统设计，大赛组委会根据赛题酌情提供少量的样机贴图。			

四、竞赛方式

（一）参赛形式及名额

本赛项为个人赛项，以学校为单位，各单位报名不超过 4 名选手（学生组教师组各 2 人）。江苏联合职业技术学院经过选拔可报 12-24（学生组教师组各 6-12 人）参加本赛项比赛。

（二）竞赛方式及模块

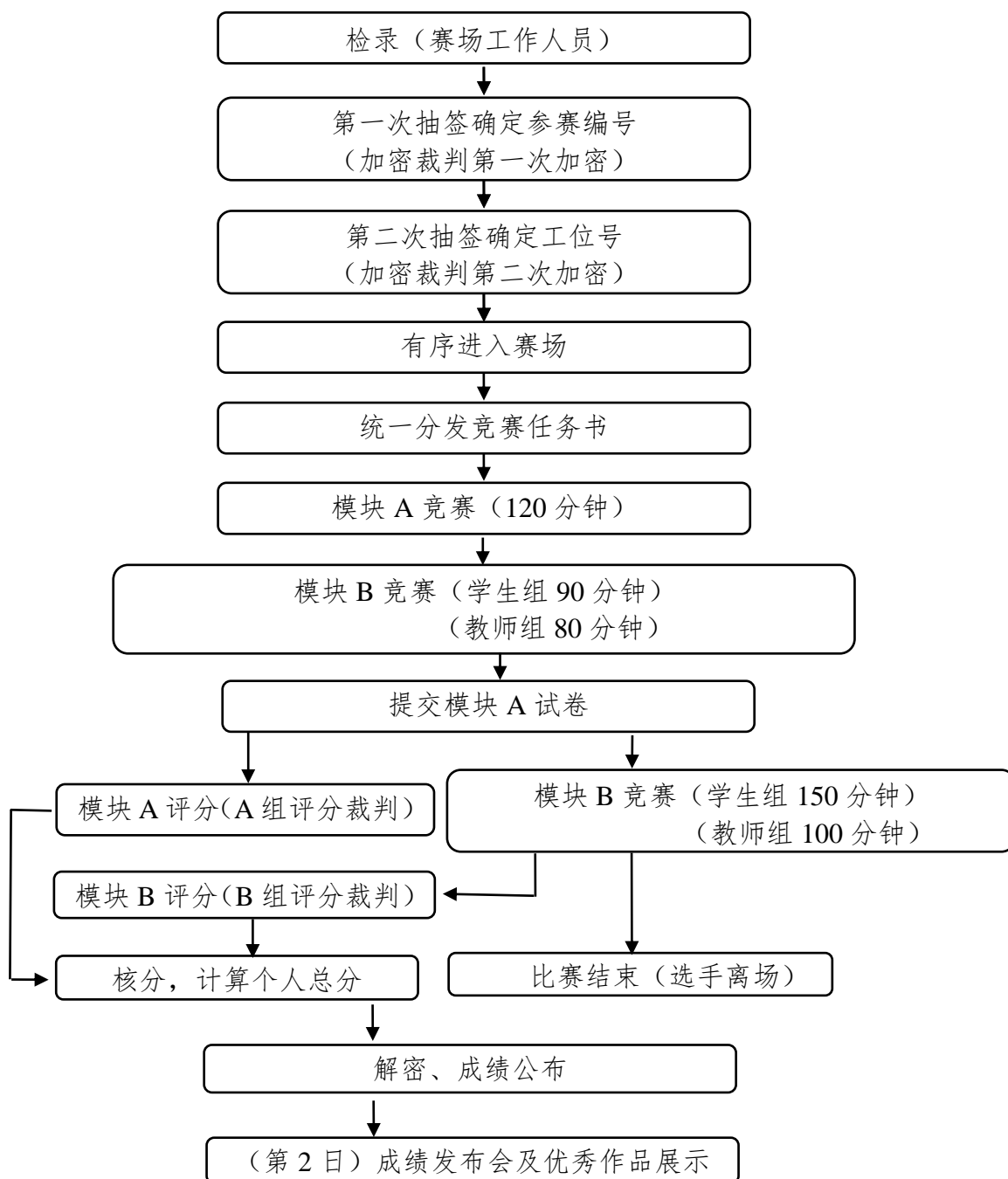
竞赛在一天内连续完成，先进行模块 A 竞赛，模块 A 竞赛结束后选手进入

计算机考场进行模块 B 竞赛。模块 A 竞赛结束后由 A 裁判组进行评分，模块 B 竞赛结束后由 B 裁判组进行评分,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	地 点
赛前日	中午 11:00 前	各代表队报到	酒 店
	15:10-16:50	领队会议	报告厅
	17:00-17:30	参赛选手熟悉赛场	赛 场
第一天 高职 教师组 竞赛	7:30-7:40	分组赛场抽签团队顺序号（1 次加密）	赛场入口
	7:40-7:50	分赛场抽取座位号（2 次加密）	分赛场 入口
	8:00-10:00	模块 A 竞赛（120 分钟）	手绘赛场
	10:10-11:30	模块 B 竞赛（80 分钟）	计算机 赛场
	11:30-12:20	提交模块 A 试卷；午餐、收拾模块 A 工具	休息室 手绘赛场
	12:20-14:00	模块 B 竞赛（100 分钟）	计算机 赛场
	12:00-17:00	分模块竞赛成绩评定	裁判 工作室
第一天 高职 学生组 竞赛	13:00-13:10	分组赛场抽签团队顺序号（1 次加密）	赛场入口
	13:10-13:20	分赛场抽取座位号（2 次加密）	分赛场 入口
	13:30-15:30	模块 A 竞赛（120 分钟）	手绘 赛场
	15:30-16:00	茶歇	休息室
	16:00-17:30	模块 B 竞赛（90 分钟） 提交模块 A 试卷	计算机 赛场
	17:30-20:00	模块 B 竞赛（150 分钟）	计算机 赛场
	16:00-23:00	分模块竞赛成绩评定	裁判 工作室
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	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日制普通高等职业院校在校生（含职教本科）和五年制高职四至五年级在校生（1997年5月1日以后出生）。已经在国赛和省赛中获得过一等奖的选手不得参加同项目、同组别比赛。个人赛每名选手可报1名指导教师。

3. 教师组参赛对象为高职院校在编教师或已连续聘用三年以上的在聘教师（即2019年9月以前在聘教师）。获得过省赛、国赛2020年、2021年教师组一等奖的教师不得参加同项目、同组别竞赛。报名参加2022年江苏省职业院校技能大赛艺术设计赛项中职教师组的教师不得报名参加高职教师组竞赛。

4. 参赛选手和指导教师报名，获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手或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，经省大赛组委会同意后予以更换。

（二）熟悉场地规则

1. 各参赛队在赛前日下午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.计算机操作模块开始后 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。

10.选手在模块 A 竞赛结束后需自行将作品携带至计算机考场对应座位号上，再进行模块 B 竞赛（学生组进入休息室进行茶歇）。模块 B 竞赛开始后的 80 分钟（学生组 90 分钟）内，选手可以将模块 A 竞赛作品作为模块 B 竞赛内容的参考资料，80 分钟（学生组 90 分钟）后由现场裁判集中收回，选手继续进行模块

B 竞赛。模块 B 竞赛期间选手不得对模块 A 竞赛作品进行任何形式的修改。

（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.选手完成模块 A 竞赛后须立即离场，除竞赛作品外不得夹带任何画具等物品。模块 B 竞赛开始 80 分钟（学生组 90 分钟）听到交卷提示后，统一将作品放置于桌面，由现场裁判收取作品，教师组选手收取完成后集中离开考场进行午餐。学生组在收取作品过程中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、图纸、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，保持现状，不需整理。

5.裁判长宣布终止比赛后，选手应按照提示完成作品提交，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。

7.全部竞赛任务结束后，离开考场的学生组选手可以自行前往手绘考场收拾画具等物品。教师组选手应在午餐时自行前往手绘考场收拾画具物品。

（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；

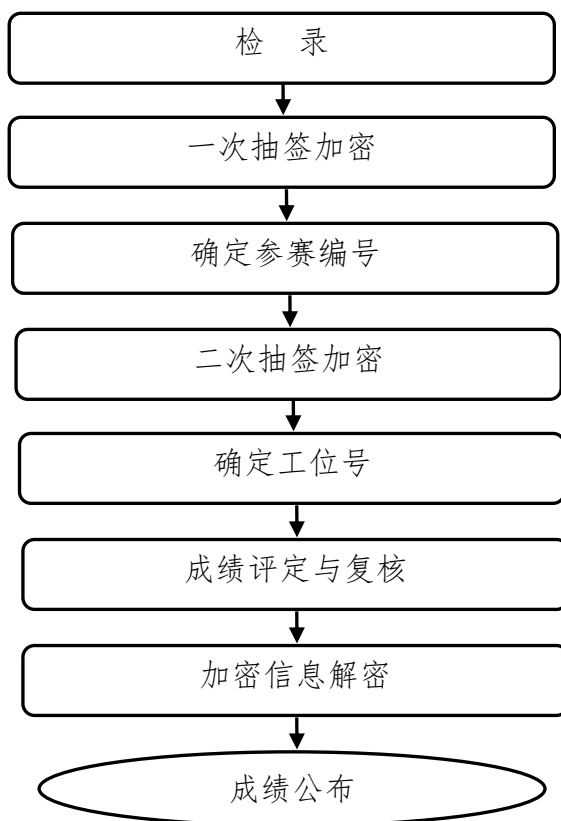
现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律；

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。

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；场地整洁；标准考场应满足不少于 150 人左右的竞赛场地。其中包含不少于 30 人/间的标准教室以及不少于 30 人/间的标准机房若干。竞赛时应使用相应设施将参赛选手之间进行相互隔离，以免相互干扰；标明工位号。

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. 赛场内分区设置保障区，设有安保、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，为选手和赛场人员提供服务。

（二）其它场地

1. 成绩发布会在报告厅举行，要求可以容纳约 300 人。报告厅可兼作为指导教师休息室，安装有直播竞赛现场的视频终端大屏幕。

2. 裁判工作室 2 间（兼休息室），面积各 30 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、计算器等供裁判使用。

八、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。

《高等职业学校室内艺术设计专业教学标准》

《建筑室内装饰装修制图标准》 T/CBDA 47-2021

《高等职业学校视觉传播设计与制作专业教学标准》

《高等职业学校广告设计与制作专业教学标准》

九、技术平台

竞赛技术平台标准参考一般艺术设计企业工作室基础技术与要求,配备基本工作室以及计算机房。

(一) 竞赛技术平台及设备

序号	设备及软件	型号及说明
1	模块 A 竞赛场地	通风、透光,照明好的标准化教室考场
2	模块 B 竞赛场地	通风、透光,照明好的标准化机房,带局域网
3	电源	配备双线路供电系统和漏电保护装置
4	空调	配备空调系统,确保环境温度适宜
5	监控	配备实况监控视频转播系统
6	竞赛电脑	图形工作站,预装 Win10 操作系统,基本配置: CPU(i7-9700)、内存 $\geq 16\text{G}$ 、M.2 硬盘 $\geq 250\text{G}$ 、独立显卡 P2200、液晶显示器
7	电脑外设	光电鼠标
8	竞赛软件	3Dmax 2016 Sketchup Pro 2018 V-Ray for 3Dmax/Sketchup 4.3 渲染插件 Corona Renderer5.0 Enscape2.3for Sketchup AutoCAD 2018 PhotoshopCC2019 IllustratorCC2019

		PdfFactory pro WPS 字库 均为中文版
9	草稿纸	普通 A3 复印纸
10	试卷纸	A3 绘图纸
11	优盘	8G 以上（每考场配备 2 只备用）

(二) 参赛选手自备耗材

序号	竞赛项目	设备及耗材	型号及说明
1	模块 A	绘图板	不小于 4K 的平整实木材质绘图板
2		笔、橡皮	建议各种粗细绘图笔或针管笔及铅笔
3		颜料画具	可以在彩色铅笔、油画棒、水彩、马克笔等工具中任选

十、成绩评定

(一) 评分文件

1.评分标准（室内艺术设计高职学生组）

一级项目	二级评价项目	三级评价项目	配分	
模块 A 设计基础 及前期主 题规划设 计 共 100 分，按 40%计入 总分	任务 1 A3 手绘平面布 局草图	布局功能完整清晰，比例准确，符合 试题中的主题与功能要求	10	40
		空间形态完整，造型优美	5	
		空间布局动静结合、动线流畅	10	
		较为具体的文字及尺寸标注	5	
		合理美观的手绘上色，画面整体效果 得当，能初步表现设计材料	10	
	任务 2 A3 手绘装饰设 计元素图及设	装饰元素设计符合试题主题要求	5	20
		装饰元素设计能从草案图形进行延续 深化，有提取、深化、运用过程演绎	8	

	设计说明	设计说明归纳概括并准确表达设计过程，主题设计，创新亮点	5	
		设计说明书书写工整清晰	2	
	任务 3 A3 手绘 立面图	装饰界面设计与位置符合整体方案设计效果，符合设计元素及思路	10	40
		绘制内容能符合试题主题要求	10	
		图形线条及图形套色准确优美	10	
		整幅图纸所有图形构图优美，色调和谐，造型统一并富有变化	10	
	任务 4 CAD 绘制 平面图	图纸准确表达设计思路、内容及形式与模块 A 设计主题内容相符及平面布局草图基本相符。	5	20
		平面图绘制符合制图标准： ① 图幅、比例选择合理 ② 尺寸、文字标注合适 ③ 家具陈设尺度合理，符合人体工程学要求 ④ 图层设置合理 ⑤ 图签、索引表达准确 ⑥ 线性比例合适，线宽输出符合制图标准	15	
模块 B 室内效果图设计与制作共 100 分， 按 60%计 入总分	任务 5 CAD 绘制 顶面图	顶面图绘制符合制图标准： ① 顶面造型表达准确 ② 尺寸、标注、比例准确 ③ 材料、灯具表达清晰 ④ 图案填充比例合适 ⑤ 图层、线性设置合理 ⑥ 线性比例合适，线宽输出符合制图标准	15	20
		图纸准确表达设计思路、内容及形式与平面图中布局内容相符。	5	
	任务 6 室内空间 效果图设计	整体方案紧扣设计主题	10	60
		模型创建完整、准确、精细，并与整体设计方案相对应	10	

		能在图中体现模块 A 中的设计元素及装饰图形，并将其表现在效果图中	15	
		能借助提供的贴图素材准确表现设计方案中所使用的材质	10	
		合理设置照明及灯光，最终渲染图像光线合理，曝光合适，清晰美观	10	
		根据试题要求导出完整的、符合试题要求数量及质量的 PDF 图纸	5	

2. 评分标准（室内艺术设计高职教师组）

	二级评价项目	三级评价项目	配分	
模块 A 设计基础 及前期主题设计 共 100 分，按 40%计入总分	A3 手绘平面布局草图	布局功能完整清晰，比例准确，符合试题中的主题与功能要求	5	20
		空间布局动静结合、形态完整，造型优美、动线流畅	5	
		较为具体的文字及尺寸标注	5	
		合理美观的手绘上色，画面整体效果得当，能初步表现设计材料	5	
	A3 手绘设计主题室内装饰背景墙	装饰背景墙设计与位置符合整体方案设计效果，符合设计元素及思路	15	40
		背景墙绘制内容能符合试题主题要求	10	
		图形构图优美，色调和谐，造型统一并富有变化	10	
		图形线条及图形套色准确优美	5	
	A3 手绘主题设计元素图及推导创意过程及设计说明编写	装饰元素设计符合试题主题要求	15	40
		装饰元素设计能从草案图形进行延续深化，有提取、深化、运用过程演绎	15	
		设计说明书写工整清晰，字数达标	5	
		设计说明归纳概括并准确表达设计过程，主题设计，创新亮点	5	

模块 B 室内效果图设计与制作共 100 分，按 60%计入总分	CAD 绘制 平面图	图纸准确表达设计思路、内容及形式与模块 A 设计主题内容相符及平面布局草图基本相符。	5	20
		平面图绘制符合制图标准： ⑦ 图幅、比例选择合理 ⑧ 尺寸、文字标注合适 ⑨ 家具陈设尺度合理，符合人体工程学要求 ⑩ 图层设置合理 ⑪ 图签、索引表达准确 ⑫ 线性比例合适，线宽输出符合制图标准	15	
	室内空间 效果图设计	整体方案紧扣设计主题	15	80
		模型创建完整、准确、精细，并与整体设计方案相对应	15	
		能在图中体现模块 A 中的设计元素及装饰图形，并将其表现在效果图中	20	
		能借助提供的贴图素材准确表现设计方案中所使用的材质	10	
		合理设置照明及灯光，最终渲染图像光线合理，曝光合适，清晰美观	15	
		根据试题要求导出完整的、符合试题要求数量及质量的 PDF 图纸	5	

3. 评分标准（平面艺术设计高职学生组）

一级项目	二级评价项目	三级评价项目	配分	
模块 A 标准字体及主视觉图形设计共 100 分，按	任务 1 标准字体设计	标准字体设计符合主题表达的特征	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	

40%计入 总分	任务 2 主视觉图形 设计	主视觉图形设计符合主题表达的特征	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	
		主视觉图形设计绘制精细	5	
模块 B 视觉系统 设计与制 作 共 100 分，按 60%计入 总分	任务 3 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合理	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	
		横竖版主视觉海报设计具有统一的视觉调性	10	
	任务 4 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 5 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	

4.评分标准 （平面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 A 标准字体 及主视觉 图形设计 共 100 分，按 40%计入 总分	任务 1 标准字体设计	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	
	任务 2 主视觉图形 设计	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	
		主视觉图形设计绘制精细	5	
模块 B 视觉系统 设计与制作 共 100 分，按 60%计入 总分	任务 3 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 4 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 5 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	

5. 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数点进行评分,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 A、B 分别先按百分制计算总分,再按照下列公式计算选手总分:

个人竞赛总分=模块 A 得分*40%+模块 B 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。

十一、奖项设定

(一) 参赛选手奖

根据竞赛成绩,从高到低排序,按组别根据参赛人数的 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。

十二、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。

4. 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

样题于赛前统一发布，赛题与样题差别度见样题说明，开赛前由各组别命题专家预先设计 3 套赛题，由专家组于开赛前一天随机抽取其中 1 套，另抽取 1 套作为备选赛题，以应对突发情况。

室内艺术设计组素材中基本贴图与样题一致，设计主题、建筑平面图（dwg 格式文件）、基本空间模型（max 格式文件，不含灯光材质）每套赛题均有变化。

（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。

十三、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，并开辟备用通道。

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。

十四、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. 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。

12. 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、考核的知识和技能，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。服从赛项专家组长和裁判长的领导。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。

十五、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。

十六、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。

十七、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。

十八、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。