

第十届“星光计划”职业院校技能大赛

“平面设计技术”项目

（中职学生组）

技术描述

上海市星光计划组委会竞赛办公室

二〇二三年四月

目录

1.项目简介	4
1.1 项目描述	4
1.2 竞赛目的	4
1.3 相关文件.....	5
2.选手应具备的能力	5
3.竞赛试题	8
3.1 试题模块.....	8
3.2 模块简述.....	9
3.2.1 模块 A：广告设计与制作	9
3.2.2 模块 B：包装设计与制作	9
3.2.3 模块 C：编辑设计与制作	9
3.2.4 模块 D：信息设计与制作	10
3.3 命题方式	10
3.4 命题方案.....	10
4.评分规则	10
4.1 评价分（主观）	10
4.2 测量分（客观）	11
4.3 评分流程说明	11
4.4 成绩排名（并列处理）	11
5.项目特别规定.....	12
6.竞赛场地与相关设施设备.....	12
6.1 场地设备工具：	12
6.2 材料：	13
6.3 竞赛选手须自备的设备和工具：	13
6.4 竞赛场地禁止自带使用的设备和材料：	13
7.健康和安安全.....	13
8.开放赛场	13

9.绿色环保 13

本项目技术描述是对本竞赛项目内容的框架性描述，正式竞赛内容及要求以竞赛当日公布的赛题为准。

1.项目简介

1.1 项目描述

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，该项目的技能包括企业形象设计、广告创意、图形设计、图像处理、出版物编辑设计、包装设计、信息设计、插图绘制、排版、印前工艺处理，并呈现最终产品及各种形式的文件输出。

该竞赛项目考核目的：考核参赛选手是否具有独特的视觉传达创造力，掌握字体、图形、图像、色彩和版式设计知识，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，并能在规定的时间、条件和环境中，完成广告设计与制作、包装设计与制作、编辑设计与制作、信息设计与制作四个模块的工作任务。

第十届“星光计划”职业院校职业技能大赛平面设计项目（中职组），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与制作，依据世界技能大赛平面设计技术的竞赛流程及规范，结合本市各赛区的实际情况及各行业的差异，制定本次竞赛技术工作文件。

1.2 竞赛目的

本次大赛借鉴世界技能大赛的先进理念，促进参赛选手掌握平面设计相关理论知识和操作技能，熟悉国家相关职业资格等级考核要求。发挥大赛社会效应，展示职业教育成果，服务上海产业转型发展，增强职业教育影响力和吸引力。

引导中职院校重视实践教学，改变“重知识、轻能力”的观念，深化教学改革，促使参赛选手做到学思结合、知行合一，达到“以赛促教、以赛促学”的目的。

引领学校和企业之间的交流，加强“校企合作”，推动职业院校课程改革、促进专业发展。提高参赛选手职业能力和职业素养，培育工匠精神。促使职业院校重视师资队伍建设，提高教师素质。

1.3 相关文件

本项目技术工作文件只包含项目技术工作的相关信息。除阅读本文件外，开展本技能项目竞赛还需配合其他相关文件一同使用：

试题命题思路文件及评分框架文件。

2. 选手应具备的能力

本次竞赛，不需进行理论考试，理论融入技能，选手应在掌握理论知识的基础上，将通过最终的设计成品来体现。选手的技能竞赛是在封闭环境中，利用电脑在现场进行设计与制作，在规定时间内依据第十届职业院校职业技能大赛平面设计的竞赛流程及规范，完成相关设计与制作。

模块	能力描述
A	广告设计与制作
	个人需要知道和理解： <ul style="list-style-type: none">• 理解形象及视觉传达对企业的重要性• 不同目标市场的受众需求• 不同载体的广告设计需求• 广告设计基本原则• 字体知识• 图形、图像知识• 色彩模式及色彩管理知识• 版面构图及文字信息处理知识• 规划和管理时间和任务• 完成任务的文件管理和存储及输出文件
	个人应能够： <ul style="list-style-type: none">• 能够根据不同的目标市场进行创作• 能够根据不同的广告载体进行相应设计• 能够根据创意需要对素材进行再处理• 能够对文字信息进行层级化处理

	<ul style="list-style-type: none"> • 能够根据需要进行字体创意和设计 • 能够按要求绘制插画或图形 • 能够对图像进行裁剪、复制、融合等以制作不同的效果 • 能够根据载体选择正确的色彩模式 • 能够根据要求正确使用专色 • 能够按印刷规范完成设计 • 能够正确调整图像的分辨率、尺寸和颜色模式 • 能够运用版式、构成、色彩等知识进行设计 • 能够熟练操作相应设计软件 • 能够正确设置 ICC 色彩配置文件 • 制作的最终文件，符合印刷规范和其他输出规范
B	包装设计制作
	<p>个人需要知道和理解：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 包装设计基本概念 • 常用包装材料的基本特点 • 包装结构知识 • 包装装潢设计 • 包装色彩知识 • 模切线、折痕线等辅助线的作用 • 陷印的基础知识 • 烫金、UV、覆膜、凹凸等印后加工工艺的特点
	<p>个人应能够：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 能够根据不同的目标市场进行创作 • 能结合创意概念设计和制作合理盒型结构 • 能完成包装装潢版面设计与制作 • 结合创意和给定要素，进行包装盒的艺术和创造性设计和制作 • 能对版面元素进行分层操作 • 能正确设置模切线、折痕线 • 能正确设置特殊颜色

	<ul style="list-style-type: none"> • 能正确制作烫金、UV、覆膜、凹凸等印后加工工艺 • 能够精确设置出血 • 能制作效果展示图 • 设计和制作的最终文件，应符合印刷规范
C	编辑设计与制作
	<p>个人需要知道和理解：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 理解信息传播对企业的重要性 • 文字信息处理规范 • 行业对版面编排的特定术语 • 装帧设计基本知识 • 版面排版规范 • 不同编辑物的排版特点
	<p>个人应能够：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 能够遵循设计原则和给定要素，进行版面美观和创造性设计和制作，提高视觉冲击力，提高阅读质量 • 能够根据不同的目标市场进行创作 • 能根据创意需要对素材进行再处理 • 能统一设计风格 • 能正确进行主页设置 • 能对文字信息进行层级化处理 • 能正确设置符合样式和段落样式 • 能规范处理表格 • 能规范处理特殊公式排版 • 能正确调整图像的分辨率、尺寸和颜色模式 • 能按要求绘制插画或图形 • 能正确使用专色 • 能正确设置 ICC 色彩配置文件 • 能正确设置折线、裁切标记、色标和对版标记等 • 设计和制作的最终文件，应符合印刷规范和其他输出规范

D	信息设计与制作
	<p>个人需要知道和理解：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 理解信息设计对受众的重要性 • 不同目标市场的受众需求 • 不同信息载体的交互感受 • 如何保持设计的一致性 • 如何进行信息可视化设计 • 如何进行动效设计 • 了解主流应用（APP）的板块架构组成
	<p>个人应能够：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 能够根据不同的目标市场进行创作 • 能使用文字、图形、图表以及各种信息可视化方式重组原始信息以转化和提高信息传递的效能 • 能编辑信息内容，使之简洁、清晰、明确，能够被目标用户理解 • 能按照规范设计应用图标 • 能设计不同终端规格的界面 • 能对信息进行可视化设计 • 能设计有视觉冲击力的信息设计 • 能按照要求绘制插画或图形 • 能根据创意需要对素材进行再处理 • 文件输出符合规范

3.竞赛试题

3.1 试题模块

竞赛模块有：广告设计与制作，包装设计与制作，编辑设计与制作，信息设计与制作。

模块	模块名称	竞赛时间	分数
----	------	------	----

编号		min	评价分	测量分	合计
A	广告设计与制作	连续 180 分钟	15	10	25
B	包装设计与制作		10	15	25
C	编辑设计与制作	连续 180 分钟	15	10	25
D	信息设计与制作		15	10	25
总计		360 分钟	55	45	100

模块 B 与模块 C 中间休息 60 分钟。

3.2 模块简述

3.2.1 模块 A：广告设计与制作

广告设计与制作旨在考察选手对广告设计典型工作任务、工作流程熟悉程度。在规定时间内，选手根据任务所给出的素材和要求，高标准完成完成广告设计与制作任务，展现良好的职业素养。熟练掌握标志设计、字体设计、插画绘制、图形绘制、图像处理、色彩搭配、版式设计、图标设计、表格设计、海报设计等任务相关技能进行广告创意及制作。

3.2.2 模块 B：包装设计与制作

包装设计与制作旨在考察选手对包装设计典型工作任务、工作流程熟悉程度。在规定时间内，选手根据任务所给出的素材和要求，高标准完成完成包装设计与制作任务，展现良好的职业素养。熟练掌握包装材料应用、包装盒型结构设计、包装装潢设计、系列包装设计、字体设计、色彩处理、刀版制作、印后加工工艺、包装平面展开图制作、包装立体效果图制作等任务相关技能，提升产品包装视觉美感，促进销售，增加品牌价值。

3.2.3 模块 C：编辑设计与制作

编辑设计与制作旨在考察选手对编辑设计典型工作任务、工作流程熟悉程度。在规定时间内，选手根据任务所给出的素材和要求，高标准完成完成编辑设计与制作任务，展现良好的职业素养。熟练掌握信息处理、图形绘制、插画绘制、图像处理、字体设计、色彩知识，运用排版技能进行出版物编辑设计，提高视觉冲击力，提高阅读质量，体现版式设计

计美感、信息的有效传达。

3.2.4 模块 D：信息设计与制作

信息设计与制作旨在考察选手对信息设计典型工作任务、工作流程熟悉程度。在规定时间内，选手根据任务所给出的素材和要求，高标准完成完成信息设计与制作任务，展现良好的职业素养。熟练掌握包括标志设计、图标设计、信息图设计、UI 设计、网页界面设计、大数据可视化设计、交互设计等任务相关技能。

3.3 命题方式

本项目为须对试题保密的项目。由专家组长签署保密责任书后，根据本《技术描述》的思路及内容独立负责试题的命制、印刷及保密工作，赛前不再重新公布。至少赛前 10 天公布部分样题或命题思路。

3.4 命题方案

本项目依据世界技能组织的标准规范（WSSS）命题，命制中参考融合了第 46 届世界技能大赛上海选拔赛试题、第 46 届全国选拔赛试题、第九届“星光计划”职业院校技能大赛平面设计项目试题。本项目赛题的评价分和测量分比例结构是 55:45。

4.评分规则

本次评分规则参照世界技能大赛评分规则执行。本项目评分标准为测量和评价两类。凡可采用客观数据表述的评判称为测量；凡需要采用主观描述进行的评判称为评价。

4.1 评价分（主观）

评价分（Judgement）打分方式：3 名裁判为一组，各自单独评分，计算出平均权重分，除以 3 后再乘以该子项的分值计算出实际得分。裁判相互间分差必须小于等于 1 分，否则需要给出确切理由并在小组长或裁判长的监督下进行调分。

权重表如下：

权重分值	要求描述
------	------

0分	没有明确的创意
1分	有基本的创意
2分	创意连贯，表现力完整
3分	多元化设计，创意新颖，有独特的设计视角，设计思想先进

4.2 测量分（客观）

测量分（Measurement）打分方式：按模块设置若干个评分组，每组由2名及以上裁判构成。每个组所有裁判一起商议，在对该选手在该项中的实际得分达成一致后最终只给出一个分值。若裁判数量较多，也可以另定分组模式。

测量分评分准则样列表：

类型	示例	最高分值	正确分值	不正确分值
满分或零分	标志在海报中颜色为CMYK色	1	1	0

4.3 评分流程说明

本项目评分是事后结果评分，评分流程采用世界技能大赛的评分方法进行。竞赛前1天（C-1），裁判长安排裁判员进行评分规则培训，并根据需要对裁判员分组和分工。

为确保评分过程的公平性和公正性，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。

评分过程采取回避制度，裁判员在执裁过程中不能参与本参赛队选手的评分。评判的过程完全按照评分标准进行独立执裁，不得干扰和影响其他裁判员的执裁工作。

手写评分表填写后应由每位参与评判的裁判员签字确认后提交给裁判长，经裁判长审核后交技能竞赛经理助理登分并汇总成绩。裁判长负责将汇总成绩单及有裁判员签字的原始评分表提交竞赛组委会。

4.4 成绩排名（并列处理）

如果选手出现总分相同情况，按照模块A、模块B、模块C、模块D的顺序计算排名顺序。

5.项目特别规定

赛题和配套文件均采用简体中文。

在设备故障发生的时候，参赛选手必须立即举高手以通知裁判。裁判将纪录下来因为设备故障而不能进行操作的时间段，由于设备故障而失去的时间将在模块标准竞赛时间结束后补给选手。在设备故障发生之前没有存储的作品，将不会提供额外的时间给选手。

裁判在没有获得裁判长授权不得单独擅自进入任何选手的工位。接到选手报告请求时裁判需在其余现场裁判的陪同下共同处理。

技术支持是唯一被授权对参赛选手的电脑进行软件和任何电子设备的操作的人。

禁止选手自带 U 盘等存储设备、手机、蓝牙耳机等通讯设备、参考资料进入考位。如有发现竞赛成绩按零分处理。

6.竞赛场地与相关设施设备

6.1 场地设备工具：

(1) 硬件要求

CPU	CPU要求频率2.4G
显卡	显卡显存要求2G以上
内存	8GB及以上
硬盘	50GB 以上空余空间
显示器	19英寸及以上

(2) 软件要求

Windows 10 操作系统，计算机上安装图像处理软件 Adobe Photoshop 2020 或以上版本、图形软件 Adobe Illustrator 2020 或以上版本、Adobe InDesign 2020 或以上版本、Adobe Acrobat 10 或以上版本、Office。

(3) 环境要求

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

6.2 材料:

考场提供空白 A4 草稿纸、铅笔、橡皮。

6.3 竞赛选手须自备的设备和工具:

无。

6.4 竞赛场地禁止自带使用的设备和材料:

序号	设备和材料名称
1	U 盘等存储设备
2	手机、蓝牙耳机等通讯设备
3	参考资料
4	带有各自学校特征的物品（含服装、校徽等）
5	食物（饮用水除外）

7.健康和安

严格注意赛场用电安全，非赛场管理人员未经允许，不能随意拉接、开关电源以及拔插设备。赛场必须留有安全通道；配备灭火设备。赛场应具备良好的通风、照明条件。比赛期间赛场配备专业医护人员值班，如选手发生紧急的身体状况，由赛场管理人员进行紧急处理。除非有集体性意外事件，否则本次比赛没有补时或重赛。严格遵守组委会对防疫要求。

8.开放赛场

考试赛场不对外开放。

9.绿色环保

提倡绿色制造、可持续发展和资源回收利用的理念。所有可循环利用的材料都应分类处理和收集，最大限度减少浪费,尽量提高循环再利用效率。