

# 第一届山东省职业技能大赛 平面设计技术项目技术工作文件

第一届山东省职业技能大赛组委会办公室技术工作组

2023 年 5 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 .....	2
二、试题与评判标准 .....	5
（一）试题.....	5
（二）比赛时间及试题具体内容 .....	6
（三）评判标准 .....	7
（四）评判流程 .....	12
（五）评判的硬件设备及软件要求.....	13
（六）评判的方法 .....	14
三、竞赛细则 .....	16
（一）裁判长 .....	16
（二）裁判员的条件和组成 .....	16
（四）选手的条件和要求.....	17
（五）裁判员在评判工作中的任务.....	17
（六）裁判员在评判工作中的纪律和要求 .....	18
（七）竞赛流程 .....	19
（八）裁判员的工作内容.....	19
（九）选手的工作内容.....	20
（十）赛场纪律 .....	21
四、竞赛场地、设施设备安排.....	22
（一）赛场面积要求.....	22

(二) 场地布局图 .....	23
(三) 基础设施清单 .....	24
五、安全、健康要求 .....	26
(一) 场地消防和逃生要求 .....	26
(二) 选手安全防护措施要求 .....	27
(三) 有毒有害物品的管理和限制 .....	27
(四) 医疗设备和措施 .....	27
六、开放现场的要求 .....	28
(一) 对于公众开放的要求 .....	28
(二) 对于大赛宣传的要求 .....	28
七、绿色环保 .....	29
(一) 环境保护 .....	29
(二) 循环利用 .....	29

## 一、技术描述

### （一）项目概要

#### 1. 项目介绍

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、信息和动态图形设计、印刷品设计、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，包括各种印刷品和立体包装的视觉设计。

#### 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 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、编辑设计两个模块的工作任务。

本次选拔赛，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，依据世界技能大赛平面设计技术项目的竞赛流程及规范，结合全省各地市赛区的实际情况及地方行业的差异，制定本次全省选拔赛技术工作文件。

## (二) 基本知识与能力要求

### 1. 选手的竞赛能力要求

相关要求		权重比例 (%)
1	<b>知识理解和创意能力</b>	15
	<ul style="list-style-type: none"><li>– 仔细阅读和分析模块描述</li><li>– 检查包含在模块中所提供的材料</li><li>– 善用个人的艺术能力</li><li>– 充分利用软件资源</li><li>– 考虑到时间的限制</li><li>– 发展与模块相关的原创创意</li></ul>	
2	<b>设计一致性的能力</b>	10
	<ul style="list-style-type: none"><li>– 能理解设计的原则，从而保证设计最终成品的连贯性</li><li>– 在一个模块的多项目中间进行协同调节</li><li>– 善用有效的图形</li><li>– 正确选择一个在时间限制下可以完成的创意</li></ul>	
3	<b>版式编排的能力</b>	20
	<ul style="list-style-type: none"><li>– 根据原创的创意和目标市场选择相关的配色</li><li>– 对任何需要被使用的元素做出考虑</li><li>– 使用所有被要求用到的元素去创作设计</li><li>– 选择最合适创意本身和目标市场的字体</li><li>– 格式排版要清晰、有一致性</li><li>– 所有的图形要运用到位，使设计协调</li><li>– 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</li></ul>	
4	<b>特定元素设计创作的能力</b>	20
	<ul style="list-style-type: none"><li>– 绘制或重绘标志、图表、地图和其它图形元素矢量格式</li><li>– 使用矢量软件绘制原创插图或背景</li></ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 在以像素为基准的软件中创建原创图片或背景</li> <li>– 对图像进行裁剪、拷贝、融合等以制作不同的效果</li> <li>– 创建标志和标题</li> <li>– 创造设计特定的元素</li> </ul>	
5	<b>排版生产的能力</b>	20
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 正确调整分辨率和图像的颜色模式</li> <li>– 使用合适的 ICC 色彩配置文件</li> <li>– 在软件应用中调整工具和颜色的偏好设置</li> <li>– 使用适当的应用软件来制作裁切线</li> <li>– 精确的出血</li> <li>– 保持出血区域内无任何无用的元素</li> <li>– 添加任何必要的裁剪标记或折叠线</li> <li>– 制作设计的最终排版</li> </ul>	
5	<b>保存/归档工作的能力</b>	15
	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 选择适当的图像文件存储格式</li> <li>– 选择适当的插图文件存储格式</li> <li>– 选择适当的排版文件存储格式</li> <li>– 符合生产文件格式要求</li> <li>– 创建完整的存档文件夹以进一步使用</li> <li>– 归档时包含链接的图片、字体、源文件和生产文件格式</li> </ul>	
合计		100

## 2. 选手需要掌握的知识

### 1. 图像处理的知识

- 人像图像处理
- 风光图像处理
- 产品图像处理
- 综合图像制作

### 2. 图形绘制的知识

- 位图矢量化绘制
- 图案绘制
- 3. 版式编排的知识
  - 单页编排
  - 画册编排
- 4. 字体设计的知识
  - 中文字体设计
  - 英文字体设计
- 5. 标志设计的知识
  - 图形标志设计
  - 文字标志设计
  - 图文结合标志设计
- 6. 海报设计
  - 公益海报设计
  - 商业海报设计
  - 活动海报设计
- 7. 书籍装帧
  - 书籍封面设计
  - 书籍内页设计
- 8. 包装设计
  - 单款包装设计
  - 系列包装设计
- 9. 视觉识别系统设计

- VI 基础系统设计

- VI 应用系统设计

## 10. 用户界面设计

- 图标设计

- 界面设计

- 动效设计

## 11. 信息设计

- 可视化设计

- 动态信息设计

## 二、试题与评判标准

### （一）试题

本次选拔赛的命题，遵循第一届山东省职业技能大赛竞赛技术规则，以世界技能大赛关键技术标准为主要依据，重点考查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。竞赛项目涵盖世界技能大赛平面设计技术项目所涉及的广告设计、编辑设计、包装设计、信息设计共 4 个模块的内容，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。依据世界技能大赛平面设计技术项目的竞赛流程及规范，保留世界技能大赛的技术难度，并缩短竞赛时间，简化为广告设计和编辑设计 2 个独立的模块组成，须在 2 天内完成，由于每个模块都相比较世界技能大赛而言缩短了竞赛时间，因此全省选拔赛相应减少每个独立模块内容中有关输出及展示的工作任务要求。本次竞赛



试题由裁判长负责组织命制试题，由于本项目需要考测出选手真正过硬的解题和创意设计能力，不提前公开正式试题，在组委会技术支持组指导下，由考核领导小组组织全体涉密人员签署《保密责任书》，结合国内相关保密管理制度，制定保密工作措施并做好相关工作，确保公平公正。

比赛样题已附在文末，仅作为题型及技术参考，不作为最终比赛试题。

## （二）比赛时间安排

时间	内容
C-2 竞赛前 2 天	领队及助理、裁判员、选手报到
C-1 竞赛前 1 天	裁判员培训/场地设备检测
C1 08:30——12:30	模块一 广告设计 竞赛
C1 13:30——17:00	模块一 广告设计 评分
C2 08:30——12:30	模块二 编辑设计 竞赛
C2 13:30——17:00	模块二 编辑设计 评分
C+1 竞赛后第 1 天	技术点评
C+2 竞赛后第 2 天	返程

### （三）评判标准

#### 1. 分数权重：

模 块 配分比例	广告设计	编辑设计
主观分 40%	20%	20%
客观分 60%	30%	30%
总分 100%	50%	50%

#### 2. 题目评价指标

##### 模块一 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
- 能合理设计包装结构
- 能设计出反应产品属性的包装外观
- 能控制信息可视化设计质量
- 能控制信息应用设计质量
- 能控制动效设计质量
- 能对项目时间进行控制

### 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
- 能根据物料要求完成应用设计
- 能根据创意需要对素材进行再处理
- 能结合创意概念规划产品信息
- 能结合创意概念与视觉设计包装结构
- 能按照包装印刷规范完成设计
- 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、对版标记、出血和色标
- 能正确使用专色
- 能进行有视觉冲击力的信息设计
- 能对信息进行可视化设计
- 能按照规范设计应用图标
- 能根据需求设计动效
- 能按照标志应用系统规范完成设计
- 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

### 题目评判指标:

#### 主观评判

- 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
- 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
- 图像调色品质
- 图像构成品质
- 不同载体的广告表现
- 动效的节奏感、冲击力及细节表现质量
- 包装造型的创意能反映产品属性
- 包装结构合理
- 包装造型的功能性与适用性
- 效果图表现的质量
- 字体创意与设计
- 作品关联性
- 设计软件造型能力
- 插画绘制质量
- 文字信息的综合处理

**客观评判:**

- 图像分辨率

- 图像的颜色模式
- 任务中要求的各种元素尺寸
- 成品尺寸
- 完整呈现要求的文字、图像元素
- 按要求设置的专色
- 出血设置、折线、裁切标记、色标和对版标记
- 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
- 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
- 叠印应用、上光和刀模

## 2. 模块二 编辑设计

### 考核要点:

- 能分析编辑对象的目标市场
- 能熟练操作相应设计软件
- 能控制图像质量
- 能控制阅读质量
- 能对项目时间进行控制

### 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
- 能统一设计风格
- 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
- 能区分不同图像分辨率的差异
- 能按照要求绘制插画或图形
- 能正确设置折线、裁切标记、色标和对版标记
- 能正确使用专色

## 题目评价指标

### 主观评判:

- 符合项目的广告定位与诉求
- 视觉构成的品质
- 视觉冲击力
- 编辑设计的品质
- 色彩使用的合理性
- 图形及文字重绘的质量
- 版式设计
- 插画绘制质量
- 图像处理合成品质
- 图像调色品质
- 图像构成品质
- 信息设计品质
- 字体创意与设计

- 编辑项目视觉风格统一

#### 客观评判:

- 图像分辨率
- 图像的颜色模式
- 任务中要求的各种元素尺寸
- 按要求使用元素
- 段落样式和主页编排
- 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
- 按要求绘制插画、图形，处理图像
- 按要求保存源文件
- 叠印应用、上光

#### (四) 评判流程

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。
2. 裁判组按竞赛内容分成两类工作小组，分别对竞赛模块

进行客观和主观判断评分。

3. 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。

### （五）评判的硬件设备及软件要求

名称	设备参数
平面设计 工作站	CPU：i5 9600KF或以上 内存：16G/2666或以上 硬盘：512 SSD或以上 独立显卡：RTX 2060 6GB或以上 显示器：24寸 1K（1920*1080）或以上尺寸 鼠标：光电 <b>套装</b> 系统：win10 <b>专业版</b>
每台比赛电脑安装Photoshop CC 2021中文版、Illustrator CC 2021中文版、InDesign CC 2021 中文版、After Effects CC 2021中文版、Acrobat 中文版、office。	



## （六）评判的方法

1. 主观成绩的评判是由主观裁判组成员，依据评分标准，对全部选手所完成的试件作品整体评审。

2. 主观裁判组成员，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。

3. 主观评委组由三位裁判、一位记录员、一位监督员组成，每位裁判持有四张分别印有 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，当裁判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”，三位裁判须同时独立举牌给分，记录员在监督员的监督下，读出各位裁判所给分数，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. 三位裁判独立给分，如果三位裁判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，各位裁判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。

5. 客观成绩的评判是由客观裁判组成员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。

6. 客观评委组由三位裁判、一位记录员和一名监督员组成，三位裁判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。

7. 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。每一位选手的最终成绩以 2 个模块得分成绩累计。

8. 参赛选手以总成绩进行排名，总成绩相同者依次比较编辑设计（模块 2）、广告设计（模块 1）的分数，分数高者为先。

### 三、竞赛细则

#### （一）裁判长

裁判组设裁判长 1 人。裁判长由第一届山东省技能大赛组委会确定。

#### （二）裁判员的条件和组成

裁判员必须具备以下条件：

- 思想品德优秀，身体健康；
- 具有较丰富的平面设计技术项目竞赛组织、评判或平面设计教学培训经验者，是参赛队单位公认的专家，具备国家职业技能竞赛裁判员资格或有世界技能大赛全省选拔赛执裁经验者优先；
- 高度诚实，公正、公平、客观，并具有合作能力；
- 熟知并遵守竞赛规则、技术工作文件和其它相关大赛文件规定。

**裁判组：**

裁判组由裁判长、裁判长助理和全省各赛区推荐的裁判员组成。

裁判长由全省选拔赛组委会确定。裁判长助理由裁判长向赛区组委会提出申请，确定裁判长助理 1 名，协助裁判长开展工作。全省各市推荐 1 名裁判员报省赛组委会确定。裁判长和裁判长助理，带领全体裁判员、场地经理及助理、赛务工作人员共同完成

竞赛工作。

#### **（四）选手的条件和要求**

参赛选手必须是 2002 年 1 月 1 日以后出生。

#### **（五）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省选拔赛信息管理系统。每个阶段（模块）竞赛结束后，裁判员对本人本阶段（模块）评判结果进行核对确认。全部阶段（模块）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。

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。

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。

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. 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。

## **（六）裁判员在评判工作中的纪律和要求**

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。

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。

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. 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身伤害、设备损坏等事故的行为，应立即制止并向裁判长进行汇报。

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。

6. 严格遵守保密纪律。赛项组委会正式公布成绩和名次前，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。

7. 裁判员必须参加赛前培训，否则取消竞赛裁判资格。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。

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。

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,严禁用方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,同赛区裁判不能处理选手现场问题,需要提出回避,并由其他裁判处理。

### **(七) 竞赛流程**

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。

2. 选手在竞赛前 30 分钟到达考场,在进入赛场前,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。

3. 竞赛前 5 分钟,监考工作人员发试卷。

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。

5. 竞赛时间结束,选手须立即停止一切操作。

6. 每一个竞赛项目完成后,工作人员将选手作品刻录在光盘为不可改写数据,每一位选手需要在光盘上检查自己作品,检查无误后在《光盘刻录确认登记表》上签字。

### **(八) 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；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；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。

**（九）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。

- 参赛选手须完成两个模块的竞赛内容。
- 参赛选手在每个模块比赛结束后，选手须确认工作人员把个人所完成的试件作品刻录光盘为不可改写数据，并签名。

### **（十）赛场纪律**

1. 参赛选手须凭竞赛抽签单、身份证和参赛证进入考场。
2. 参赛选手除了竞赛抽签单、身份证、参赛证、自带的彩色笔，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。
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。
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。
5. 参赛选手在竞赛期间可饮水、上洗手间，但其耗时一律计入竞赛时间。
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。
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。
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。
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。



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。

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。

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参加比赛，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、场地经理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、场地经理做出判断，并尽快告知参赛选手参赛队裁判员。

13. 如选手出现违规行为，由裁判员及时向裁判长报告，并由裁判长组织全体裁判员协商处理。

## 四、竞赛场地、设施设备安排

### （一）赛场面积要求

选拔赛的场地面积根据参赛选手人数确定，每一位参赛选手的工位面积不少于  $2.25\text{m}^2$ ，裁判员区面积不少于  $80\text{m}^2$ ，技术保障区面积不少于  $15\text{m}^2$ ，储物间面积不少于  $15\text{m}^2$ ，疏散通道面积不少于  $100\text{m}^2$ 。

赛场面积 =  $(2.25\text{m}^2 \times \text{参赛选手人数}) + 80\text{m}^2 + 15\text{m}^2 + 15\text{m}^2 + 100\text{m}^2$

## (二) 场地布局图



最终以场地实际布局为准

### （三）基础设施清单

#### 1. 硬件设备要求

赛场需配备 24 个插座，赛场电源须分两路，分别为单独控制的照明电路和单独控制的比赛电脑电路。

名称	设备参数
平面设计 工作站	CPU: i5 9600KF或以上 内存: 16G/2666或以上 硬盘: 硬盘: 512 SSD或以上 独立显卡: RTX 2060 6GB或以上 显示器: 24寸 1K (1920*1080)或以上尺寸 鼠标: 光电 <b>套</b> 装 系统: win10 <b>专</b> 业版
19 台平面设计工作站	

#### 2. 软件要求

每台比赛电脑安装 Photoshop CC 2021 中文版、Illustrator CC 2021 中文版、 InDesign CC 2021 中文版、After Effects CC 2021 中文版、Acrobat 中文版、office 中文版。

### 3. 辅助工具清单

辅助工具与材料	数量和要求
文件袋	30 个
签字笔	50 支
激光打印彩色专用纸	A3 纸 500 张、A4 纸 500 张。
复印纸	A4 纸 6 包 (包/200 张)
A3 彩色激光打印机	1 台
A4 黑白激光打印机	1 台
桌子	40 张
电脑转椅	60 张
电子计算器	6 台
0-3 分评分牌	5 套 (每套 0/1/2/3 独立)
封条	100 条
保险柜	1 个
多媒体屏	2 套
便利贴	每选手 1 本
2B 铅笔	已削, 每选手 2 支
黑色签字笔	每选手 1 支
橙色荧光笔	每选手 1 支
草稿纸	每选手 2 张

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。

## 五、安全、健康要求

### （一）场地消防和逃生要求

1. 使用红外光束感烟探测器、双波段火灾探测器及空气采样火灾探测器，一旦火灾能及时报警。

2. 合理设计安全疏散。首先要增加安全出口的数量和宽度。由于竞赛场所人员高度集中，紧急情况下疏散时，常发生拥挤现象，应尽可能多、尽可能宽地设置安全出口。其次要在布置场地时留出疏散通道。竞赛的主办单位应在布置场地时，划出竞赛区域和疏散通道，确保竞赛场地的布置不影响疏散和消防设施的使用，且赛场的布置不得遮挡疏散标志和安全出口标志。赛场中留有6米宽的消防通道。这些通道的设计不仅用于火灾情况下人员的逃生，还可以保证消防车进入赛场内灭火。发生火灾情况，要采用应急广播引导疏散。赛场内不宜设置警铃，可选用应急广播系统，火灾时自动切换到应急录音播放。由于参赛人员和参观人员对逃生路线不熟悉，录音内容应详尽疏散路线和出口位置，且语音清晰。最后要在入口处设置路线图。展厅入口处应设置有疏散路线图，便于人员进入赛场前对疏散情况有所了解。

3. 采用雨淋系统的自动灭火设施，雨淋系统是一种开式系统，一旦有火灾，启动雨淋阀，启阀后的所有喷头就可喷水灭火，对于大空间的赛场只要有足够的雨淋阀和开式喷头就可实现喷水保护。

4. 如果发生火灾意外情况，所有参赛人员和参观人员必须坚

持“三要”、“三救”、“三不”的原则，才能够化险为夷，绝处逢生。“三要”就是“要”提前熟悉赛场的环境，对疏散路线图的疏散情况有所了解，“要”遇事保持沉着冷静，“要”防止烟毒的侵害；“三救”就是选择逃生路线“自救”，结绳下滑“自救”，向外界“求救”；“三不”就是“不乘普通电梯”，“不轻易跳楼”，“不贪恋财物”。

## **（二）选手安全防护措施要求**

竞赛过程中，参赛选手须严格遵守安全操作规程及劳动保护要求，接受裁判员、现场技术服务人员的监督和警示，确保设备及人身安全。

## **（三）有毒有害物品的管理和限制**

选手禁止携带以下物品进入赛场：

1. 任何储存液体、气体的压力容器
2. 任何有腐蚀性、放射性的化学物品
3. 任何易燃、易爆物品
4. 任何有毒、有害物品
5. 任何没有生产厂商或达不到国家安全标准的工具及设备
6. 任何可能危及安全问题的物品

## **（四）医疗设备和措施**

1. 赛场必须留有安全通道；必须配备灭火设备；赛场应具备

良好的通风、照明和操作空间要求；承办单位要做好大赛安全、健康和公共卫生及突发事件预防与应急处理等工作。

2. 承办单位要设置专门的竞赛后勤保障组，负责竞赛期间健康和安​​全事务。主要包括检查竞赛场地、与会人员居住地、车辆交通及其周围环境的安全防卫；制定紧急应对方案；督导竞赛场地用电、空调等相关安全问题；监督与会人员食品安全与卫生；分析和处理安全突发事件等工作。赛场必须配备医护人员和必需的药品，并备有相应急救设施和救护设备。

## **六. 开放现场的要求**

### **（一）对于公众开放的要求**

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。
2. 允许进入赛场的人员，只可在选手操作区外观摩竞赛。
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。
4. 允许进入赛场的人员，不得在场内吸烟。

### **（二）对于大赛宣传的要求**

1. 承办单位应主动邀请报刊、网络、电视等媒体参与赛事宣传活动，提高赛事知名度。

2. 媒体记者必须经组委会同意并佩戴相应的标志方可进入赛场。

3. 媒体记者进入赛场后，应遵守比赛纪律，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。

4. 赛场内除了专职摄影摄像工作人员之外，裁判、监考人员、技术人员等，不得用任何拍摄工具（包括智能手机、记录仪等）对赛场内的比赛场景进行拍摄。

## **七、绿色环保**

### **（一）环境保护**

大赛任何工作都不应该破坏赛场周边环境。

### **（二）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。



第一届全省技能大赛  
平面设计技术项目

样题

模块一：广告设计

提交者工位号：

## 广告设计 试题

**比赛时间** 240 分钟

**简介** 奥斯菲顿公司（Osfiton）是一家服务高品质人群的家用厨电公司。近期 Osfiton 将进行品牌升级，同时推出一款智能空气炸锅面向全球市场，需要设计一系列的推广物料。

**目标市场** 30—45 岁的高收入人群

### 要求：

在你的电脑桌面创建一个文件夹，命名为 YY\_MOD1（YY 代表你的工作台号码）  
这个文件夹必须包括以下几个子文件夹：“Task1, Task2, Task3”，这些子文件夹里必须包含以下两个文件夹：

一个命名为“Original”的文件夹：要包含你工作过程中使用的文件。

一个命名为“Final”的文件夹：要包含所有的最终文件。（最终以此文件夹中文件评分）

任务中的图像的颜色、尺寸、分辨率等将在源文件中进行评分。

所有文件中不能出现中文命名，文件存储须条理清晰，以方便检查评分。

### 任务一：LOGO 设计

在你的 YY\_MOD1 文件夹里建一个文件夹用于任务一的提交，命名为“Task1”

请为奥斯菲顿公司设计一个品牌字体 logo，logo 文字见附录 1.1（可自行增加视觉辅助图形，文字除外）。

**文件说明** logo 仅为矢量  
logo 的源文件格式：.eps  
logo 画板尺寸：291X 180mm

**你必须提交：** 1 份 LOGO 设计的源文件；  
1 份 LOGO 设计的 PDF 文件

### 任务二：产品绘制

在你的 YY\_MOD1 文件夹里建一个文件夹用于任务二的提交，命名为“Task2”

根据附录 2.1 产品效果示意图，重新绘制为矢量的产品效果图，你需要为操作区设计彩色屏幕的操作界面，根据透视角度将操作界面放到产品示意图中对应的位置，须通过色彩、

肌理、光效等手法表现产品立体质感。

操作屏幕界面应包含元素及绘制要求：

绘制要求	绘制内容	文字内容（红色文字仅为提示，不可使用）
功能图标， 须体现功能 特点	蔬菜、鸡肉、牛排、海鲜、甜点、薯条、解冻、面包、加热、脱水、食谱、预热	Vegetables 蔬菜，Chicken 鸡肉，Steak 牛排，Seafood 海鲜，Dessert 甜点，French Fries 薯条，Defrost 解冻，Bread 面包，Reheat 加热，Dehydrate 脱水，Recipe 食谱，Preheat 预热。
调节图标	温度、时间、上、下、取消、确认、手机控制	Temperature 温度，Time 时间，Cancel 取消，Confirm 确认、Phone 手机控制

产品效果图应包含元素及绘制要求：

- 1、须放入任务一设计的标志在产品上
- 2、须放入任务二设计的操作屏幕界面
- 3、效果图仅为矢量绘制，不可使用非本试题提供的图片

**文件说明**

操作屏幕界面源文件格式：.eps  
操作屏幕界面尺寸： 1024x1024 像素  
产品效果图源文件格式：.ai  
产品效果图画板尺寸：211 x 297mm

你必须提交：

- 1 份红操作屏幕界面的源文件；
- 1 份操作屏幕界面的 png 预览文件；
- 1 份产品效果图的源文件；
- 1 份产品效果图的 JPG 预览文件；

**任务三：宣传海报设计**

在你的 YY\_MOD1 文件夹里建一个文件夹用于任务三的提交，命名为“Task3”  
为“Osfiton”品牌的空气炸锅设计一款产品推广海报。

**文字**

海报必须包含所有文字：文件在附录 3.1 里面，不可添加或修改文字（含标点符号），文字不可转曲。

**图像/插图**

1. 必须在海报中使用任务一中你所设计的 logo（除产品效果图中的 logo 以外，你还需要再放置一个 logo 到海报中）logo 除尺寸

外，不可做任何更改

2. 必须使用任务二中你所绘制的产品效果图，并以链接图方式链入文件中。空气炸锅须放置在一张木质桌面上进行展示（产品效果图除尺寸和角度外，不可更改任何设计）

3. 可自行增加视觉元素（文字除外）

## 文件说明

海报设计

源文件格式：ai

实际尺寸：420 X 298 mm（横或竖）

颜色：CMYK

你必须提交：

1 份海报的源文件

1 份海报的 PDF 文件

## 附录

注意：红色文字仅为说明作用，不在设计文字范围内。

### 附录 1.1

品牌文字：Osfiton

### 附录 2.1 产品效果示意图



### 附录 3.1

#### 海报文字信息

##### 标题：

Focus on quality life  
Make life more interesting  
专注品质生活  
让生活更有趣

##### 标签：

**New**

新品上市

##### 正文：

Full touch screen design  
Simple operation to become a chef  
全触控大屏设计  
简单操作成厨神

Twelve major functions, one-click search, cook a variety of ingredients, let novices become chefs with one click

十二大功能索引，多样料理一键烹饪，新手一键变厨神

网站：[www.Osfiton.com](http://www.Osfiton.com)

# 第一届全省技能大赛 平面设计技术项目

## 样题

模块二：编辑设计

提交者工位号：

## 编辑设计 试题

比赛时间 240 分钟

**简介** 1972 年 6 月 5 日~16 日，联合国在瑞典的斯德哥尔摩召开人类环境会议。来自 113 个国家的政府代表和民间人士，就世界当代环境问题以及保护全球环境战略等问题进行了研讨，发表了《联合国人类环境会议宣言》，并制定了保护全球环境的“行动计划”，提出了 7 个共同观点和 26 项共同原则，以鼓励和指导世界各国人民保护和改善人类环境，并建议将此次大会的开幕日——6 月 5 日定为“世界环境日”。1972 年 10 月，第 27 届联合国大会通过决议，将 6 月 5 日定为“世界环境日”。联合国根据每年的世界主要环境问题及环境热点，有针对性地制定当年“世界环境日”的主题。2023 年 6 月 5 日是第 50 个世界环境日，本届世界环境日由科特迪瓦承办，主题为：“减塑捡塑”，请为本届世界环境日设计一本宣传册。

**目标人群** 经常使用塑料制品的人群

### 要求：

在你的电脑桌面创建一个文件夹，命名为 YY\_MOD2（YY 代表你的工作台号码）这个文件夹必须包括以下几个子文件夹：“Task1，Task2”，这些子文件夹里必须包含以下两个文件夹：

一个命名为“Original”的文件夹：要包含你工作过程中使用的文件。

一个命名为“Final”的文件夹：要包含所有的最终文件。（最终以此文件夹中文件评分）

任务中的图像的颜色、尺寸、分辨率等将在源文件中进行评分。

所有文件中不能出现中文命名，文件存储须条理清晰，以方便检查评分。

### 任务一：徽章设计

在你的 YY\_MOD2 文件夹里建一个文件夹用于任务一的提交，命名为“Task1”

请为本届世界环境日设计一个徽章，徽章主体为“50<sup>th</sup>”结合地球形象进行图形化设计，logo 文字须使用附录 1.1 中的文字。

绘制完成后须制作一段 10 秒的动态图形视频，用于展示徽章的设计理念及元素组合。

**文件说明** 此文件仅为矢量，文字及描边均须转曲

刊名的源文件格式：.eps

动态图形视频文件：.aep

徽章画板尺寸：295 X 210mm(宽 X 高)

动态图形视频尺寸：1920x1080（宽 x 高）

徽章颜色版本：CMYK

- 你必须提交：**
- 1 份徽章设计的源文件；
  - 1 份徽章设计的 PDF 文件
  - 1 份动态图形视频的源文件；
  - 1 份动态图形视频 mov 文件

## 任务二： 宣传册设计

在你的 YY\_MOD2 文件夹里建一个文件夹用于任务二的提交，命名为“Task2”

请你以“Beat Plastic Pollution”（减塑捡塑）为主题设计世界环境日宣传册。

- 你需要**
- 1. 设计一个封面和封底
  - 2. 宣传册的内页
  - 4. 须根据 P4-5 给到的文字信息设计一份可视化时间轴，用于呈现世界各国组织关于治理海洋塑料废弃物所作出的努力。
  - 3. 须在 P6-P7 正文中的 8 个事件中，请自行选择 4 个事件，为其绘制相对应的插画。
  - 3. 使用所有提供的文字+任务一的徽章设计+你所绘制的插画
  - 4. 分别储存插画、封面封底和内页的文件

## 文件说明

文字： 必须使用附录要求的内容（附录 2.1）

尺寸： 插画画板尺寸为 420x295mm（四副插画放置到 1 个画板中）

画册成品尺寸为 200x280mm

## 画册内容：

封面：请使用你在任务一中设计的徽章

封底：正文。此外还可以增加自己设计的其他相关元素。

内页（P2-3）：标题、正文等。此外还可以增加自己设计的其他相关元素。

内页（P4-5）：标题、可视化时间轴、正文等。此外还可以增加自己设计的其他相关元素。

内页（P6-7）：包括四副插画、标题、正文等。此外还可以增



加自己设计的其他相关元素。

画册设计你可以使用自己创作的矢量插图，但不可使用试题外的图像。

**你必须提交：**

- 1 份插画的 ai 源文件
- 1 份插画的 png 文件
- 1 份封面封底的源文件
- 1 份内页的源文件
- 1 份封面封底的 PDF 文件
- 1 份内页的 PDF 文件

## 附录

注意：红色文字仅做解释使用，不要放在你的设计内！

### 附录 1.1

徽章文字

World Environment Day  
1973-2023

### 附录 2.1

封面：

插入任务一设计的徽章

刊名：BeatPlasticPollution 减塑捡塑

封底：

正文：

立即与联合国环境规划署一起采取行动！

Take action now with UNEP!

网站：[www.UNEP.org](http://www.UNEP.org)

P2-3 标题：

科特迪瓦将主办 2023 年世界环境日

重点关注塑料污染解决方案

Côte d'Ivoire to host World Environment Day in 2023

Focus on plastic pollution solutions

P2-3 正文：

联合国环境规划署 (UNEP) 和科特迪瓦今天宣布，科特迪瓦将于 6 月 5 日举办以解决塑料污染为主题的 2023 年世界环境日。

今年是联合国大会于 1972 年设立世界环境日 50 周年。在过去的五年中，该日已发展成为全球最大的环境宣传平台之一。数以千万计的人在线参与并通过世界各地的现场活动、事件和行动参与。

科特迪瓦环境与可持续发展部长让-吕克·阿西说：“塑料污染的祸害是一种可见的威胁，它影响着世界各地的每个社区。作为 2023 年世界环境日的东道主，我们欢迎所有部门，从政府和企业到民间社会，齐心协力寻找和支持解决方案。”

科特迪瓦自 2014 年起禁止使用塑料袋，支持转向可重复使用的包装。该国最大的城市阿比让也已成为希望战胜塑料污染的初创企业的中心。

全球每年生产超过 4 亿吨塑料，其中一半设计为一次性使用。其中，只有不到 10% 被回收利用。据估计，每年有 19-23 百万吨最终流入湖泊、河流和海洋。

联合国环境规划署执行主任英格·安德森 (Inger Andersen) 表示：“我们必须抓住每一个机会，并与所有利益相关者接触，以全面解决塑料问题。”“科特迪瓦和荷兰是迎接这一挑战并从循环塑料经济中受益的众多国家之一。纪念第 50 个世界环境日是所有政府、企业、社区团体和个人加入这一行动的时刻。”

2023 年世界环境日活动将使用标签和口号#减塑捡塑。

T Côte d' Ivoire will host World Environment Day 2023 on 5 June with the theme of solutions to plastic pollution, UN Environment Programme (UNEP) and Côte d' Ivoire announced today.

This year marks the 50th anniversary of World Environment Day, after it was established by the United Nations General Assembly in 1972. Over the past five decades, the day has grown to be one of the largest global platforms for environmental outreach. Tens of millions of people participate online and through in-person activities, events and actions around the world.

"The scourge of plastic pollution is a visible threat that impacts every community around the world," said Jean-Luc Assi, Côte d' Ivoire' s Minister for the Environment and Sustainable Development. "As host of World Environment Day 2023, we welcome all sectors, from governments and businesses to civil society, to come together to find and champion solutions."

Côte d'Ivoire has banned the use of plastic bags since 2014, supporting a shift to reusable packaging. The country' s largest city, Abidjan, has also become a hub for start-ups looking to beat plastic pollution.

More than 400 million tonnes of plastic is produced every year worldwide, half of which is designed to be used only once. Of that, less than 10 per cent is recycled. An estimated 19-23 million tonnes end up in lakes, rivers and seas annually.

"We must seize every opportunity and engage with every stakeholder to deal with the plastics problem in its entirety," said Inger Andersen, UNEP' s Executive Director.

"Côte d' Ivoire and the Netherlands are among a number of countries rising to this challenge and embracing the benefits of a circular plastics economy. The commemoration of the 50th World Environment Day is a moment for all governments, businesses, community groups, and individuals to join this drive."

The campaign for World Environment Day 2023 will use the hashtag and slogan #BeatPlasticPollution.

P4 标题：

从污染到解决方案

From pollution to solution

P4 副标题：

世界各国组织关于治理海洋塑料废弃物所作出的努力

Efforts by organizations around the world to tackle marine plastic waste

P4-5 根据文字信息制作可视化时间轴，时间轴可根据画面需要进行适当拆分：

时间	事件
1960	首批关于海洋塑料废弃物对海洋生物的不利影响的报告 First reports of adverse impacts of marine plastic debris on marine species
1972	《伦敦倾倒公约》 London (Dumping) Convention

1982	《联合国海洋法公约》（《海洋法公约》） United Nations Convention on the Law of the Sea (UNCLOS)
1984	第一次檀香山 海洋废弃物会议 First Honolulu Conference on Marine Debris
1989	第二次海洋废弃物国际 会议（檀香山） Second International Conference on Marine Debris (Honolulu)
1992	《生物多样性公约》（CBD） Convention on Biological Diversity (CBD)
1996	《伦敦议定书》 London Protoco
2005	第一个提及海洋废弃物问题的联合国大会决议 First UN General Assembly Resolution referring to the issue of marine debris'
2012	里约+20 承诺——我们想要的未来 Rio+20 commitment - The Future We Want
	海洋垃圾全球伙伴关系（海洋垃圾伙伴） Global Partnership on Marine Litter (GPML)
	《马尼拉宣言》 Manila Declaration
2014	联合国环境大会（环境大会）第一届会议 UN Environmental Assembly (UNEA) -1
2015	七国集团治理海洋垃圾行动计划 SDG Target 14.1
2016	环境大会 第二届会议 UNEA-2
2017	联合国第一次关于支持落实可持续发展目标的海洋会议 First UN Ocean Conference on SDG 14
	二十国集团治理海洋垃圾行动计划 G20 Action Plan on Marine Litter
2019	《巴塞尔公约修正案》 Basel Convention Amendments UNEA-4
	粮农组织渔具标识自愿指南 FAO Voluntary Guidelines for the Marking of Fishing Gear
	二十国集团海洋塑料垃圾行动执行框架 G20 Implementation Framework for Actions on Marine Plastic Litter
2021	环境大会 第五届会议第一部分 UNEA-5, part 1

	从污染到解决——全球海洋垃圾和塑料污染评估，环境署，2021 From Pollution to Solution - A global assessment of marine litter and plastic pollution, UNEP, 2021
2022	环境大会 第五届会议第二部分 UNEA-5, part 2 联合国海洋会议 UN Ocean Conference

P6-7

在对应的事件中插入 4 张插画

标题：

我们可以为地球做的 8 件事

8 things we can do for the planet

副标题：

是时候改变我们生产、消费和处理所用塑料的方式了。

It is time to change how we produce, consume and dispose of the plastic we use.

P6-7 正文：

- 1、清洁海滩：如果您住在海岸线附近，请参加您所在地区的海滩清洁活动。或者带您的家人一起去海滩散步并开始您自己的清理工作。
- 2、清理河流：河流是塑料碎片进入海洋的直接途径。加入河流清理活动或自己动手！这条河看起来会更好，并有利于其生态系统和海洋。
- 3、可持续购物：下次外出购物时，选择没有塑料包装的食物，携带可重复使用的袋子，购买本地产品，并重新装满容器，以减少塑料垃圾和对环境的影响。
- 4、尝试零废物生活方式：成为零废物冠军。投资可持续的、对海洋友好的产品——可重复使用的咖啡杯、水瓶和食品包装纸。考虑月经杯、竹制牙刷和洗发棒等选择。这些将帮助您省钱和保护海洋。
- 5、可持续旅行：度假时，尽量注意一次性塑料摄入量。拒绝酒店房间内的微型瓶子，带上您自己的可重复使用的饮用水瓶，并使用不含微塑料的珊瑚礁安全防晒霜。
- 6、成为变革的倡导者：要求您当地的超市、餐馆和当地供应商放弃塑料包装，拒绝塑料餐具和吸管，并告诉他们原因。向您的地方当局施压，要求他们改善废物管理方式。
- 7、可持续着装：时装业产生了全球 20% 的废水和 10% 的全球碳排放量。这比所有国际航班和海运的总和还要多。“快时尚”去年如此。考虑可持续的服装系列、古着店，并尽可能修理你的衣服。
- 8、选择不含塑料的个人护理产品：个人护理产品是微塑料的主要来源，这些微塑料会直接从我们的浴室冲入海洋。寻找不含塑料的洗面奶、日霜、彩妆、除臭剂、洗发水和产品。

1. Clean the beaches: If you live near the coastline, join a beach cleanup in your area. Or take your family for a beach walk and start your own cleanup.
2. Clean up rivers: Rivers are a direct route for plastic debris to enter the ocean. Join a

river cleanup or do it yourself! The river will look better and benefit its ecosystem and ocean.

3. Shopping sustainably: The next time you go shopping, choose foods without plastic wrap, carry reusable bags, buy local produce, and refill containers to reduce plastic waste and your environmental impact.

4. Try a zero-waste lifestyle: Become a zero-waste champion. Invest in sustainable, ocean-friendly products—reusable coffee cups, water bottles, and food wrappers. Consider options like menstrual cups, bamboo toothbrushes, and shampoo bars. These will help you save money and protect the ocean.

5. Sustainable travel: When on vacation, try to be mindful of your single-use plastic intake. Say no to tiny bottles in hotel rooms, bring your own reusable drinking water bottle, and use reef-safe sunscreen that's free of microplastics.

6. Be an advocate for change: Ask your local supermarkets, restaurants and local suppliers to ditch plastic packaging, plastic cutlery and straws, and tell them why. Put pressure on your local authorities to improve the way they manage their waste.

7. Dress sustainably: The fashion industry generates 20% of the world's wastewater and 10% of global carbon emissions. That's more than all international flights and ocean freight combined. "Fast fashion" last year. Consider sustainable clothing lines, vintage stores, and repair your clothes where possible.

8. Choose plastic-free personal care products: Personal care products are a major source of microplastics that wash into the ocean directly from our bathrooms. Find plastic-free facial cleansers, day creams, makeup, deodorants, shampoos, and other products.