

济源示范区第一届职业技能大赛
平面设计技术（世赛）项目技术工作文件

济源示范区第一届职业技能大赛

组织委员会技术工作组

2023 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	7
(一) 试题	7
1. 模块简述	7
2. 命题方式	7
(二) 比赛时间及试题具体内容	7
1. 比赛时间安排	7
2. 试题：样题见附件。	8
(三) 评判标准	8
1. 分数权重	8
2. 评判方法	8
3. 统分方法	10
4. 分数并列	10
三、竞赛细则	10
(一)竞赛日程安排	10
(二)参赛选手	13
2. 每个赛项限报2名（组）选手。	13
(三)裁判人员	13
1. 裁判长	13
2. 裁判长助理	14
3. 裁判员	14
4. 工作人员	17
(四)赛场纪律	17
(五)问题或争议处理	18
1. 竞赛项目内解决	18
2. 监督仲裁组解决	19
四、设施设备等安排	19
(一)基础设施清单	19
1. 设备硬件要求	19
2. 设备软件要求	19
3. 辅助工具清单	20
五、安全健康要求	21
(一)选手安全防护措施要求	21
(二)医疗设备和措施	21
(三)赛场突发事件应急预案	21
1. 竞赛用计算机等竞赛硬件无法正常运行或使用。	22
2. 参赛选手发生意外受伤或急病等情况	22
3. 现场突然非正常停电	23
附件：平面设计技术(世赛)项目样题	23

一、技术描述

(一)项目概要

平面设计技术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。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、包装设计等模块的工作任务。

(二) 基本知识与能力要求

相关要求		权重比例 (%)
1	广告设计	30
基本知识	<ul style="list-style-type: none">1. 图像处理的知识<ul style="list-style-type: none">●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<ul style="list-style-type: none">●位图矢量化绘制●图案绘制3. 版式编排的知识<ul style="list-style-type: none">●单页编排4. 字体设计的知识<ul style="list-style-type: none">●中文字体设计	

	<ul style="list-style-type: none"> ● 英文字体设计 <p>5. 标志设计的知识</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 图形标志设计 ● 文字标志设计 ● 图文结合标志设计 <p>6. 海报设计</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 公益海报设计 ● 商业海报设计 ● 活动海报设计 	
工作能力	<p>1. 知识理解和创意能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 仔细阅读和分析模块描述 ● 检查包含在模块中所提供的材料 ● 善用个人的艺术能力 ● 充分利用软件资源 ● 考虑到时间的限制 ● 发展与模块相关的原创创意 <p>2. 设计一致性的能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 能理解设计的原则，从而保证设计最终成品的连贯性 ● 在一个模块的多项目中间进行协同调节 ● 善用有效的图形 ● 正确选择一个在时间限制下可以完成的创意 <p>3. 特定元素设计创作的能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 绘制或重绘标志、图表和其它图形元素矢量格式 ● 使用矢量软件绘制原创插图或背景 ● 在以像素为基准的软件中创建原创图片或背景 ● 对图像进行裁剪、拷贝、融合等以制作不同的效果 ● 创建标志和标题 ● 创造设计特定的元素 	

	<p>4. 保存/归档工作的能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 选择适当的图像文件存储格式 ● 选择适当的插图文件存储格式 ● 选择适当的排版文件存储格式 ● 符合生产文件格式要求 ● 创建完整的存档文件夹以进一步使用 ● 归档时包含链接的图片、字体、源文件和生产文件格式 	
2	编辑设计	
基本知识	<p>1. 图形绘制的知识</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 位图矢量化绘制 ● 图案绘制 <p>2. 版式编排的知识</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 单页编排 ● 画册编排 <p>3. 字体设计的知识</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 中文字体设计 ● 英文字体设计 <p>4. 标志设计的知识</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 图形标志设计 ● 文字标志设计 ● 图文结合标志设计 <p>5. 书籍装帧</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 书籍封面设计 ● 书籍内页设计 <p>6. 包装设计</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 报表信息可视化设计 ● 流程信息可视化设计 ● 导视信息可视化设计 	40

<p>工作能力</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 知识理解和创意能力 <ul style="list-style-type: none"> ● 仔细阅读和分析模块描述 ● 检查包含在模块中所提供的材料 ● 善用个人的艺术能力 ● 充分利用软件资源 ● 考虑到时间的限制 ● 发展与模块相关的原创创意 2. 设计一致性的能力 <ul style="list-style-type: none"> ● 能理解设计的原则，从而保证设计最终成品的连贯性 ● 在一个模块的多项目中间进行协同调节 ● 善用有效的图形 ● 正确选择一个在时间限制下可以完成的创意 3. 版式编排的能力 <ul style="list-style-type: none"> ● 根据原创创意和目标市场选择相关的配色 ● 对任何需要被使用的元素做出考虑 ● 使用所有被要求用到的元素去创作设计 ● 选择最合适创意本身和目标市场的字体 ● 格式排版要清晰、有一致性 ● 所有的图形要运用到位，使设计协调 ● 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 4. 特定元素设计创作的能力 <ul style="list-style-type: none"> ● 绘制或重绘标志、图表和其它图形元素矢量格式 ● 使用矢量软件绘制原创插图或背景 ● 在以像素为基准的软件中创建原创图片或背景 ● 对图像进行裁剪、拷贝、融合等以制作不同的效果 ● 创建标志和标题 ● 创造设计特定的元素 	
-------------	---	--

	<p>5. 排版生产的能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 正确调整分辨率和图像的颜色模式 ● 使用合适的 ICC 色彩配置文件 ● 在软件应用中调整工具和颜色的偏好设置 ● 使用适当的应用软件来制作裁切线 ● 精确的出血 ● 保持出血区域内无任何无用的元素 ● 添加任何必要的裁剪标记或折叠线 ● 制作设计的最终排版 <p>6. 保存/归档工作的能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 选择适当的图像文件存储格式 ● 选择适当的插图文件存储格式 ● 选择适当的排版文件存储格式 ● 符合生产文件格式要求 ● 创建完整的存档文件夹以进一步使用 ● 归档时包含链接的图片、字体、源文件和生产文件格式 	
3	包装设计	30
基本知识	<p>1. 图像处理的知识</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 人像图像处理 ● 风光图像处理 ● 产品图像处理 ● 综合图像制作 <p>2. 图形绘制的知识</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 位图矢量化绘制 ● 图案绘制 <p>3 字体设计的知识</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 中文字体设计 ● 英文字体设计 	

	<p>4. 标志设计的知识</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 图形标志设计 ● 文字标志设计 ● 图文结合标志设计 <p>5. 包装设计</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 单款包装设计 ● 系列包装设计
工作能力	<p>1. 知识理解和创意能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 仔细阅读和分析模块描述 ● 检查包含在模块中所提供的材料 ● 善用个人的艺术能力 ● 充分利用软件资源 ● 考虑到时间的限制 ● 发展与模块相关的原创创意 <p>2. 设计一致性的能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 能理解设计的原则，从而保证设计最终成品的连贯性 ● 在一个模块的多项目中间进行协同调节 ● 善用有效的图形 ● 正确选择一个在时间限制下可以完成的创意 <p>3. 特定元素设计创作的能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 绘制或重绘标志、图表和其它图形元素矢量格式 ● 使用矢量软件绘制原创插图或背景 ● 在以像素为基准的软件中创建原创图片或背景 ● 对图像进行裁剪、拷贝、融合等以制作不同的效果 ● 创建标志和标题 ● 创造设计特定的元素 <p>4. 保存/归档工作的能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 选择适当的图像文件存储格式

	<ul style="list-style-type: none"> ● 选择适当的插图文件存储格式 ● 选择适当的排版文件存储格式 ● 符合生产文件格式要求 ● 创建完整的存档文件夹以进一步使用 ● 归档时包含链接的图片、字体、源文件和生产文件格式 	
合计		100

二、试题与评判标准

(一) 试题

1. 模块简述

平面设计技术项目设置3个考核模块：模块A-广告设计；模块B-编辑设计；模块C-包装设计。本项目不单独进行理论，采用个人现场独立使用电脑进行设计。

2. 命题方式

裁判长与裁判长助理根据河南省第二届职业技能大赛《技术工作文件》和本届大赛实际情况编制试题；公布《技术工作文件》和样题；裁判长结合赛场设施设备、材料状况等实际，赛前对已公布的样题进行不超过30%的修改，试题在赛前保密。

(二) 比赛时间及试题具体内容

1. 比赛时间安排

各模块比赛时间和分数见下表。

模块编号	模块名称	比赛时间	分数
A	广告设计	3 小时	30
B	编辑设计	3 小时	40
C	包装设计	3 小时	30
合计		9 小时	100

2. 试题：样题见附件。

(三) 评判标准

1. 分数权重

各模块分数权重见下表。

模块编号	模块名称	分数		
		客观分	主观分	合计
A	广告设计	18	12	30
B	编辑设计	24	16	40
C	包装设计	18	12	30
合计		60	40	100

(1) 主观分

主观分分为四个等级，权重见下表。

权重分值	要求描述
0 分	各方面均低于行业标准，包括“未完成”
1 分	基本完成，达到行业标准
2 分	达到行业标准，且某些方面超出标准
3 分	达到并超出行业期待的优秀水平

(2) 客观分

客观分只能选择得分或不得分，裁判根据选手完成情况和评分标准进行判定打分。

2. 评判方法

在评分前，技术保障组工作人员须对选手作品文件个人信息采取双重备份，裁判员需确认选手所完成的作品为不可改写数据。

裁判员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。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。

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。

主观裁判组成员，每人1票，依据(0—3分)主观评分办法及评分标准，独立看完全部选手作品后投票。主观评委每组由三位裁判、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，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。

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。

客观成绩的评判：裁判长或裁判长助理带领客观裁判组试评一名选手作品以统一评判标准，各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。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。

客观评委每组由三位裁判组成、一位负责操作打开选手作品，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。

3. 统分方法

经各组参与裁判员签字确认和裁判长或裁判长助理审核的评判结果交由工作人员录入竞赛评分系统。三个模块的总和即为选手的最终竞赛成绩。

4. 分数并列

参赛选手以总成绩进行排名，总成绩并列者依次比较编辑设计、广告设计、包装设计模块分数，分数高者为先，如还不能区分，由裁判长单独出题进行测试。

三、竞赛细则

(一) 竞赛日程安排

平面设计技术项目比赛在两天内完成，选手竞赛时间为一天半，总时间为9小时，具体安排和 workflows 见下表。

日期	时间	工作内容	参与人员
赛前一天	下午14:30-15:00	参赛选手熟悉设施设备场地、试机/监考人员宣读参赛选手须知	选手/监考人员
赛前一天	下午15:30-17:00	裁判员/工作人员/监考人员培训、验收封存设施设备场地	场地主任/裁判长/裁判员/工作人员/监考人员/技术支持人员
竞赛第一天	全天	8:00 选手在候考室报到、上交与考试无关物品 选手抽取工位号、签到	场地主任/裁判长/裁判员/工作人员/监考人员/技术支持人员/选手
		8:10 选手检录，进入赛场	场地主任/裁判长/裁判员/工作人员/监考人员/技术支持人员/选手
		模块一广告设计竞赛 8:30-11:30	裁判长/裁判员/工作人员/监考人员/技术支持人员/选手
		选手确认作品提交情况并签字/ 技术保障组刻录光盘 11:30-12:00	裁判长/裁判员/工作人员/监考人员/技术支持人员/选手
		午餐12:00-13:00	后勤保障组
		13:40 选手检录/进入赛场	场地主任/裁判长/裁判员/工作人员/监考人员/技术支持人员/选手
		模块二编辑设计竞赛 14:00-17:00	场地主任/工作人员/监考人员/技术支持人员/选手
		选手检查作品并签字确认、 技术保障组刻录光盘 17:00-17:30	工作人员/监考人员/技术支持人员/选手
		模块一评分 14:00-17:30	裁判长/裁判员
		封闭赛场	裁判长/裁判员/工作人员

竞赛第二天	全天	8: 00参赛选手在候考室报到、上交与考试无关物品、选手抽取工位号、签到	裁判长/裁判员/工作人员/监考人员/技术支持人员/选手
		8: 10选手检录、进入赛场	裁判长/裁判员/工作人员/监考人员/技术支持人员/选手
		模块三包装设计竞赛 8: 30-11: 30	工作人员/监考人员/技术支持人员/选手
		选手检查作品、签字确认后选手离场/技术保障组刻录光盘 11: 30-12: 00	工作人员/监考人员/技术支持人员/选手
		模块二评分 8: 30-12: 00	裁判长/裁判员/工作人员
		模块三评分、汇总成绩 14: 00-17: 00	裁判长/裁判员/工作人员
		封闭赛场	裁判长/裁判员/工作人员

竞赛前30分钟，监考人员将竞赛模块所需素材放置在竞赛电脑指定目录中。

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。赛务组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。

竞赛前5分钟，裁判员发试卷。

监考人员宣布竞赛开始，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。竞赛时间结束，选手须立即停止一切操作。

参赛选手在每个竞赛项目完成后，需检查确认自己作品内容和数量，并在《作品确认登记表》上签字，后由技术保障组工作人员在裁判员的监督下将该选手确认无误的作品刻录在光盘为不可改写数据。

(二) 参赛选手

1. 报名条件：凡工作、学习、居住在济源示范区辖区内满1年以上、年满16周岁、法定退休年龄以内的人员均可报名参赛。已获得“河南省技术能手”及以上荣誉的人员，不得以选手身份参赛。

2. 每个赛项限报2名（组）选手。

3. 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。参赛选手须完成三个模块的竞赛内容。

参赛选手在每个竞赛项目完成后，需检查确认自己作品内容和数量，并在《作品确认登记表》上签字，后由技术保障组工作人员在裁判员的监督下，将该选手确认无误的作品刻录在光盘为不可改写数据。

(三) 裁判人员

包括各项目裁判组全体成员。

1. 裁判长

裁判长由市组委会技术工作组遴选确定。秉承公平公正原则做好相应沟通协调、落实竞赛各项技术工作、不参与参赛选手评判工作。做好本项目裁判员(含裁判长助理)的赛前培训和本项目赛前技术交流，组织本项目开展赛后技术总结和技术点评。

2. 裁判长助理

协助裁判长做好各项竞赛组织实施工作。

3. 裁判员

裁判员由各代表队择优推荐，每个参赛项目限推荐1名裁判员。经市组委会技术工作组审核确定后承担裁判员执裁工作。如裁判员人数不能满足工作需要，由项目裁判长在赛前提出增加裁判员人选申请，由市组委会技术工作组遴选确定后增补。

服从裁判长工作安排，认真做好本职工作；熟练掌握竞赛技术规则，参加赛前培训和技术讨论；对有争议的问题提出客观、公正、合理的意见和建议；公平公正执裁，不徇私舞弊；坚守岗位，严格遵守执裁时间安排，保证执裁工作正常进行。

(1) 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

指导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。

(2) 后勤保障

裁判员根据裁判长要求协同场地主任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。

(3) 评分

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。裁判长负责竞赛的组织、监督、仲裁工作。

(4) 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。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。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。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。

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。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。

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。

(5) 裁判员在评判工作中的纪律和要求

裁判员必须参加赛前培训，否则取消竞赛裁判资格。

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。

严守竞赛纪律，执行竞赛规则，服从大赛执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。

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。

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。

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。

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。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。

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。

正式比赛期间，任何人员不得主动接近其参赛队的选手及进入其工作区域，不得主动与其参赛队的选手接触与交流，严禁用方言与其参赛队的选手交流，选手有问题必须2名以上现场裁判共同前往处理，同参赛队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。

4. 工作人员

包括技术支持人员、录分员及赛务保障人员等。按照大赛统一要求，在裁判长领导下做好相应的竞赛保障工作。

(四) 赛场纪律

参赛选手须凭竞赛抽签单、身份证和参赛证进入考场。

参赛选手除了竞赛抽签单、身份证、参赛证，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。

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。

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。

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。

监考人员发出开始竞赛的时间信号后，参赛选手方可进行操作。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参赛队裁判员交流接触。

参赛选手不得在试卷作品上做任何不属于试题要求范围的标记。

竞赛期间，参赛选手遇有问题应向裁判员举手示意，由监考工作人员负责处理。

裁判长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。

操作完成时，参赛者应举手示意裁判员记录其竞赛实际时间。

如果参赛选手在现场因机器设备故障导致选手无法继续进行比赛，参赛选手须立即举手示意裁判员，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、场地主任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，不予补时；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、场地主任做出判断，并尽快告知参赛选手参赛队裁判员。

(五)问题或争议处理

对竞赛期间出现的问题或争议按以下程序解决：

1. 竞赛项目内解决

参赛选手、裁判员发现竞赛过程中存在问题或争议，应向项目裁判长反映。项目裁判长依据相关规定处理或组织比赛现场裁判员研究解决。处理意见需比赛现场全体裁判员表决的，须获全体裁判员半数以上通过。最终处理意见应及时告知意见反映人，并填写《济源示范区第一届职业技能大赛问题或争议处理记录表》（以下简称《争议处理记录表》）。

2. 监督仲裁组解决

对项目内处理结果有异议的，在规定时间内，各参赛队领队可向监督仲裁组出具署名的书面反映材料并举证。

四、设施设备安排

（一）基础设施清单

1. 设备硬件要求

平面设计技术项目赛场提供设施、设备清单表

序号	名称	数量	技术规格
1	PC 电脑（竞赛）	50 台 (含 10 台备用机)	CPU: i7-10700 内存: 8G 硬盘: 固态硬盘 256G 独立显卡 显示器: 24 寸 鼠标: USB 鼠标 键盘: USB 商务键盘 系统: windows 10 中文系统
2	PC 电脑（评分）	5台	
3	PC 电脑（刻录）	2台	

2. 设备软件要求

每台电脑安装 Photoshop2022中文版、Illustrator2022中文版、InDesign2022中文版、WPS2019中文版。

3. 辅助工具清单

序号	名称	数量	技术规格
1	文件袋	100个	
2	签字笔	50支	
3	荧光记号笔	50支	
4	激光打印彩色 专用纸	100 张	A3 (铜版纸)、A4 (铜版纸)
5	信封	100个	
6	复印纸	200 张	A3
7	复印纸	2 包 (包/500 张)	A4
8	移动硬盘	2个	1T
9	U 盘	4 个	256G
10	电子计算器	4台	
11	0-3 分评分牌	4套	
12	文件袋不干胶封条	4套	100 条
13	便利贴纸	5本	
14	收纳箱	4个	
15	便携音箱+话筒	1 套	
16	排插	5个	五孔组排插
17	工位隔板	30 组	
18	座次牌	30	35元/A4强磁
19	DVD 刻录机	1台	
20	光盘	50张	
21	抽签箱	1 个	(配带数字的乒乓球 30 个)
22	口哨	1 个	6

23	秒表	5 个	
24	计时刻表	1个	显示（时、分、秒）
25	胶棒	3 支	
26	饮水机	1台	
27	一次性水杯	10 包	
28	订书机	1套	
29	扩音器	1 组	
30	信号旗	30 组	红黄蓝三色
31	胶带	5套	透明胶带、双面胶

注：比赛设备、软件和辅助工具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）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。

（二）医疗设备和措施

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。

（三）赛场突发事件应急预案

为有效预防和及时控制赛场突发事件，确保济源示范区第一届职业技能大赛平面设计技术项目顺利进行，特制定赛场突发事件应急预案，制定安全管理的相应规范、流程和突发事件应急预案，保证比赛筹备和实施全过程的安全。

1. 竞赛用计算机等竞赛硬件无法正常运行或使用。

赛前预置10台全套竞赛用硬件，并进行相关软件的安装调试，保证正常运行或使用，同时针对硬件可能出现的情况组织技术保障团队负责专业硬件维护。参赛选手发现硬件运行问题后，按下列程序报告并处理：

参赛选手须立即举手示意裁判员，记录其故障发生时间由现场裁判向裁判长及时反映，通知裁判长来处理，裁判长会同当值裁判员、场地主任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、场地主任做出判断，并尽快告知参赛选手参赛队裁判员。

2. 参赛选手发生意外受伤或急病等情况

参赛选手发生意外受伤或急病等情况，应按下列步骤进行处理：

现场裁判及时联系赛场医疗人员救治参赛选手，并向裁判员
长
报告情况。

赛场医疗人员在进行必要的现场处理后，视伤病情况确定现场救治或送医院进行救治。

3. 现场突然非正常停电

经向执委会汇报后，启动备用电源或决定延迟比赛。

附件：平面设计技术(世赛)项目样题