

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和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。

②竞赛前 40 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。

③选手在竞赛前 30 分钟到达赛场，通过检录，依据抽签号进入相应工位。开赛后迟到 30 分钟的选手视为自动放弃参赛。所有通讯、照相、摄像、磁盘等工具一律不得带入比赛现场。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。

④竞赛前 5 分钟，裁判员发放试卷。

⑤待裁判长宣布竞赛开始，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。

2、竞赛实施

①在竞赛过程中，选手应遵守安全操作规程，接受裁判员的监督和警示，确保参赛选手人身安全及设备安全。

②竞赛过程中严禁交头接耳，也不能相互借用工具。各参赛选手间不能走动、交谈。

③由裁判长统一告知选手比赛规则、时间和流程后，裁判长宣布比赛正式开始并计时。比赛过程中，选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在操作时间内。

④选手进入赛场后，不得擅自离开赛场，因病或其他原因离开赛场或终止比赛，应向裁判示意，须经赛场裁判长同意，并在赛场记录表上签字确认后，方可离开赛场并在赛场工作人员指引下到达指定地点。

⑤因参赛选手个人误操作造成设备故障或人身安全事故时，裁判长有权中止选手竞赛。如非参赛选手个人因素出现的设备或工具故障而无法继续竞赛时，参赛选手可提出更换设备或工具的要求，裁判长同意并更换后，参赛选手可继续参加竞赛，并给参赛选手补足所耽误的竞赛时间。

⑥参赛选手如提前结束竞赛，应举手向裁判员报告，竞赛结束时间由裁判员进行记录。参赛选手结束竞赛后不得再进行任何操作，离场后也不得再进入赛场。

⑦裁判长在竞赛结束前 30 分钟、10 分钟分别进行竞赛剩余时间提醒。裁判长发布竞赛结束指令后，未完成任务的参赛选手应立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间，并按要求清理赛位。

⑧赛点技术人员负责处置选手使用设备的故障，将每位参赛选手所完成的每个模块作品刻录到一张只读光盘上，经参赛选手确认后做好写实性记录，并报裁判长复核、存入作品保密柜中。

⑨选手须按照赛题要求提交比赛结果，并配合技术人员将自己的参赛作品刻录到光盘，经检查无误后在刻录登记表上确认签字。当裁判提出签名要求时，不得无故拒绝。

3、技术违规处理

①选手不得携带任何存储设备、通讯设备、语音设备等参赛，一经发现取消该比赛资格。

②在竞赛过程中窥视或强行注视他人屏幕和作品，经劝阻无效者取消该选手比赛资格。

③赛场发布竞赛结束指令后，参赛选手不听劝阻仍然操作，或以各种理由拖延竞赛时间者，取消该选手比赛资格。

④选手不得在任何竞赛区域、位置、赛件上作任何涉嫌作弊的标记。如比赛开始前发现有明显痕迹，可上报裁判员进行处理，严重者可按作弊处理。

⑤在完成竞赛任务的过程中，因操作不当导致事故，扣 10~20 分，情况严重者取消比赛资格。

⑥因违规操作损坏赛场提供的设备、污染赛场环境等不符合职业规范的行为，视情节扣 5~10 分。

⑦扰乱赛场秩序，干扰裁判员工作，视情节扣 5~10 分，情况严重者取消比赛资格。

⑧扰乱赛场秩序，干扰裁判员工作，经劝阻无效者取消该选手比赛资格。

4、问题或争议处理

参赛选手、裁判员发现竞赛过程中存在问题或争议，应向裁判长反映。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《问题或争议处理记录表》。

5、本项目特别规定

①参赛选手须凭竞赛抽签单、身份证和参赛证进入赛场。

②参赛选手不得携带除竞赛抽签单、身份证、参赛证以外的任何物品进入赛场。

③进入赛场后，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 分钟以上不得入场，按自动放弃比赛处理。

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裁判长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，严禁与其它选手、技术人员和工作人员交流接触。

⑧参赛选手不得在试卷及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主动举手示意，由裁判员联系有关工作人员处理。

⑩参赛选手完成全部操作或赛场发出结束竞赛信号后，选手应立即停止操作，在确认工作人员把个人所完成的作品刻录光盘为不可改写数据后，方可依次有序离开赛场。

四、竞赛场地、设施设备等安排

按规定预留赛场安全疏散通道，配备消防器械等应急处理设施设备和人员，张贴本项目安全健康规定、图示等，并事先制定应急处理预案，安排专人负责赛场紧急疏导等工作。

（一）赛场规格要求

1. 场地照明要求

①选择>4000K 光源色温，显色指数选择 $Ra \geq 75$;

②照明水平需达到 500-1000lx;

③照明的照度均匀，竞赛场地最大、最小照度与平均照度之差小于平均照度的 1/3；

④竞赛场地需防止眩光，要合理布置光源，使光源在视线 45 度范围以上，形成遮光角或用不透明材料遮挡光源；

⑤竞赛场地的灯具要符合国家标准，需通过 3C 认证。

2. 赛场面积要求

赛场面积，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 2.25m^2 ，裁判员区面积不少于 80m^2 ，技术保障区面积不少于 15m^2 ，储物间面积不少于 15m^2 ，疏散通道面积不少于 100m^2 。

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

每个赛位应标明赛位号，且提供 220V 交流电源。

设置检录区、竞赛操作区、裁判评判区、资料存放区、观摩通道等区域等。各区域之间有明显标志或警示带；标明消防器材、安全通道、洗手间等位置。

(二) 场地布局要求

场地布局符合一般计算机实训教室要求，每个参赛工位均使用隔板阻挡。实训教室不能容纳所有参赛选手的情况下，可设多间赛场教室，赛场不设茶歇。

(三) 基础设施设备清单

1、场地设施设备（每一个工位必须配备）

序号	设备名称	型号（备注）	单位	数量
1	计算机	Intel i7 CPU、16G 内存、256GBSSD+1T 硬盘，21.5 英寸高清显示器，以及键盘、鼠标	台	60
2	UPS 不间断电源	不小于 600W	台	60
3	USB3.0 CD/DVD 光盘刻录机	内置、外置均可	台	60

2、软件

序号	软件名称	型号（备注）	单位	数量
1	Adobe Photoshop CC	2018 CC 版本	个	60
2	Adobe Illustrator CC	2018 CC 版本	个	60
3	Adobe InDesign CC	2018 CC 版本	个	60
4	Microsoft Word 2010	2010 版本	个	60
5	Microsoft Excel 2010	2010 版本	个	60
6	Adobe Acrobat		个	60
7	方正字体（库）		套	60

3、文具

序号	设备名称	型号（备注）	单位	数量
1	中性签字笔		支	60

4、裁判使用设备和工具

序号	设备名称	型号（备注）	单位	数量
1	彩色数码打印机	富士施乐 SC2060	台	2
2	激光打印机	A4 黑白	台	2
3	保险柜	五节或四门	组	2
4	空白光碟	4. 7GB	张	150
5	印刷铜版纸	A3	包	3
6	复印纸	A4	包	4
7	文件袋	9 号	个	20
8	彩色记号笔		支	10
9	签字笔		支	10

10	鱼尾夹		个	400
11	封条		条	20
12	电子计算器		台	6
13	垫纸板		个	6
14	铅笔	HB	支	10
15	剪刀		个	2
16	订书机	普通办公	台	1
17	Ipad	苹果 9 代	台	3

5、选手自备的设备和工具

比赛设备、软件均由协办单位统一提供，不允许选手自带工具和软件参赛。

6、禁止自带使用的设备、工具和材料

序号	设备名称	型号（备注）	单位	数量
1	U 盘等存储器			
2	任何通讯设备与器材			
3	任何录音录像设备			
4	任何资料			

五、健康、安全和环保要求

（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）赛事安全要求

禁止选手及所有参加赛事的人员携带任何有毒有害物品进入竞赛现场。承办单位应在设置专门的安全防卫组，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、车辆交通极其周围环境的安全防卫；制定紧急应对方案；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。赛场须配备相应医疗人员和急救人员，并备有相应急救设施。

（三）赛场要求

赛场内除指定的裁判、技术支持、选手、工作人员外，其他人员不得进入赛场。承办方允许进入赛场的人员，只可在安全区内观摩竞赛，应遵守赛场规则，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛，不得在场内吸烟、喧哗。赛场所在场馆周围保证没有人员妨碍、干扰选手竞赛，不得有任何影响竞赛公平、公正的行为。赛场设有保安、公安、消防、医疗、设备维修和电力抢险人员待命，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。赛场设置安全通道和警戒线，确保进入赛场的大赛参观、采访、视察的人员限定在安全区域内活动，以保证大赛安全有序进行。

（四）绿色环保要求

环境整洁卫生，体现绿色环保。树立安全意识和卫生意识，严格遵守竞赛规则，遵守职业规范，养成良好的工作习惯。所有竞赛相关人员必须注意保持场地整洁。交通路线、走廊、楼梯尤其是紧急疏散通道、灭火器及其他救生设备必须保持周边无障碍，且不得移除。必须立即清理地板上的纸屑、杂物等，有不再使用的材料时，必须马上整理打包。

比赛结束后，选手要做好自己赛位的卫生，工作人员要保障赛场整体的环境卫生，体现安全、整洁、有序。采用垃圾分类处理，将可回收和不可回收的

垃圾分成两类，安排两种垃圾箱。尽量将废弃物降至最低水平，确保废弃物的体积、可能导致的危害最小化。所有可循环利用的材料都应分类处理和收集。

（五）疫情防控

执行国家及本次大赛疫情防控的相关规定。

附件：竞赛样题

模块一 广告设计

（竞赛时间为 180 分钟，满分 50 分）

【背景说明】

皇城相府生态文化旅游区（国家 AAAAA 级景区），原名“中道庄”，后因康熙皇帝两次下榻于此，故名“皇城”，位于山西省晋城市阳城县北留镇。皇城相府（又称午亭山村）是建于明清时期的官宦宅居建筑群，总面积 3.6 万平方米，是清文渊阁大学士兼吏部尚书加三级、《康熙字典》总阅官、康熙皇帝 35 年经筵讲官陈廷敬的故居，其由内城、外城、紫芸阡等部分组成，御书楼金碧辉煌，中道庄巍峨壮观，斗筑居府院连绵，河山楼雄伟险峻，藏兵洞层叠奇妙，是一处罕见的明清两代城堡式官宦住宅建筑群，其内城为陈廷敬伯父陈昌言在明崇祯六年（1633 年），为避战乱而建。外城完工于康熙四十二年（1703 年），被专家誉为“中国北方第一文化巨族之宅”。

九月十日来皇城相府过教师节，会有不一样的深刻体会。观瞻帝师故居，体悟学士家风，邀请自己的老师一起结伴而行，过一个有游、有情、有感的别致教师节。

【存储要求】

请在您的“桌面”创建一个文件夹，命名为“YY_广告设计模块”（YY 代表您的工位编号）；此文件夹内建立广告任务一、广告任务二、广告任务三等 3 个子文件夹；每个子文件夹里再建立两个文件夹，一个命名为“源文件”，用于存放你工作过程中使用的文件，另一个命名为“最终文件”，

用于存放你所有的最终文件。

④ 文件存储须条理清晰，以方便检查评分。任何存储在指定文件夹之外的资料评分时都将不会被使用。

任务一 “师恩如海”主题字体设计

一、设计要求

1.设计任务

请发挥你的创意，设计一款组合字体，制作一个最终组合字体展示文件，并附 200 字左右的设计说明。你必须使用“师恩如海”字样进行设计，不能使用任何未提供的文字。

2.技术规格

文件仅为矢量；

组合字体画板尺寸：297mm×210mm (宽×高)；

组合字体尺寸：210mm（最大边）；

源文件格式：.ai ；

组合字体必须转成曲线；

色彩模式：CMYK ；

图像解析度：300ppi ；

展示文件画板尺寸:A4（297mm×210mm）(宽×高)；

展示文件方向：横版。

二、参赛选手须提交的资料

1.提交一份组合字体设计源文件（AI 格式），命名为：1-1-1。

2.提交最终的组合字体设计展示文件，PDF 格式，字体要求全部进行转曲处理，PDF 版本（1.5），命名为：1-1-2。

任务二 皇城相府教师节主题海报设计

一、设计要求

1.设计任务

请发挥你的创意，设计一张皇城相府教师节主题海报，并将你在任务一所设计的组合字体作为主标题应用在海报上。

设计概念必须精准传达教师节感念师恩的信息，必须要有“9月10日”字样与“教师节”字样，设计主题必须是皇城相府在教师节的主题宣传，海报上必须要有皇城相府的 logo，并且要把 logo 矢量化以后再使用，设计语言及表现形式符合现代审美要求。皇城相府 logo 及图片应用资料详见“素材包-1”，你尽可以增加自己设计的相关元素。

2. 目标市场

适用于 18 岁以上所有人群。

3. 技术规格

源文件格式：.ai；

尺寸：260mm×370mm (最终成品尺寸)；

出血：3mm；

色彩模式：CMYK；

图像解析度：300ppi。

二、参赛选手须提交的资料

1. 提交一张海报设计源文件（AI 格式，并妥善整理字体和链接的图片素材等），命名为：1-2-1。

2. 提交一张最终的海报文件，PDF 格式，字体要求全部进行转曲处理，版本为：PDF1.5；附上出血、裁切标记、套准标记和颜色条。命名为：1-2-2。

任务三 皇城相府教师节主题 T 恤衫图案设计

一、设计要求

1. 设计任务

以“皇城相府教师节”为主题设计一款 T 恤衫。

请设计一款富有创意、漂亮又蕴含感念师恩意义的 T 恤衫，请你以任务二所设计的海报为素材，来设计制作精彩并具吸引力的 T 恤衫图案。你的设计必须是新颖独特、令人印象深刻，并能准确传达皇城相府与教师节的讯息。

2. 目标市场

适用于 18 岁以上所有人群。

3. 具体要求

1) 首先绘制一个 T 恤衫模版（详见“素材包-2”），模版必须由 AI 软件绘制完成(尺寸：500mm × 700mm)。之后你将使用这个模版来进行 T 恤衫图案设计。

2) 你还可以在设计的作品上自由加入相关元素或插画。

3) 将所设计好的 T 恤衫图案用“素材包-2”提供的样机在 PS 软件里制作成 T 恤衫效果图，再将 T 恤衫效果图与设计说明（200 字左右）共同编排放置到一个规定尺寸（370mm×260mm）的展示文件上，需按要求保存源文件和 PDF 文件。

4.技术规格

展示文件尺寸：370mm×260mm （宽×高）；

展示文件方向：横版；

色彩模式：CMYK ；

图像解析度：300ppi 。

二、参赛选手须提交的资料

1.提交一个 T 恤衫图案设计源文件（AI 格式，并妥善整理字体和链接的图片素材等）命名为：1-3-1。

2.提交一个最终 T 恤衫设计展示文件，PDF 格式，字体要求全部进行转曲处理，版本为：PDF1.5，命名为：1-3-2。

【相关素材】

在“D:\平面设计技术项目模块一素材”文件夹中有：

1.素材包-1（皇城相府 logo 与摄影图片）。

2.素材包-2（T 恤衫设计模版，jpg 格式；T 恤衫样机，psd 格式）。

模块二 编辑设计

（竞赛时间为 180 分钟，满分 50 分）

【背景说明】

《财经》杂志始终秉承“独立 独家 独到”的编辑理念，以权威性、公正性、专业性的新闻原则，及时报道、评论影响中国与世界发展进程的重大事件和焦点人物。严守新闻专业主义精神，坚持客观、中道、理性、

建设性前提下批评性立场，《财经》杂志与财讯传媒旗下 20 余家媒体资源，融汇贯通海内外同品质媒体精华，以专业的网络新闻采编团队和强大的国际国内专家阵容，向希望一览海内外重大财经新闻并寻求真相的访问者，提供全方位的新闻、分析、评论与可信赖的信息源。

【项目内容】

请为该杂志设计一期封面及其部分内页。

【存储要求】

请在您的“桌面”建立一个文件夹“YY 编辑模块”（YY 代表你工作台的编号），在这个文件夹中再建立以下三个子文件夹存放您完成相应任务的资料。

1. “编辑任务 1”子文件夹存放您任务一所需提交的资料。
2. “编辑任务 2”子文件夹存放您任务二所需提交的资料。
3. “编辑任务 3”子文件夹存放您任务三所需提交的资料。

④ 文件存储须条理清晰，以方便检查评分。任何存储在指定文件夹之外的资料评分时都将不会被使用。

任务一 可视化数据图形编辑设计

我们在 D:\平面设计技术项目\中为你提供了一个“模块二素材”文件夹。你可以对其中文件夹（任务 1）的数据文字进行处理，除此之外，你可以使用自己设计的图形元素，但不能使用其他非本试题来源的图片。

图形编辑设计中有关数据文字内容使用“任务 1”文件夹中名为“图形数据”文档中的数据文字，不可增减和修改。该图形将用于后续的任务中。

一、设计要求

1. 按要求设计可视化数据图形。
2. 使用提供的文字。
3. 存储图形的文件。图形必须包含的内容：
 - 1) 文字：表格中的相应的文字内容；
 - 2) 图形：“2013-2020 年不同口径赤字率走势”的贝塞尔曲线型折线图。
4. 技术规格
 - 1) 页面尺寸：205×265mm；
 - 2) 此图形仅为矢量格式；
 - 3) 颜色模式：CMYK。

二、参赛选手须提交的资料

1. 一个名为“2-1-1”的源文件。
2. 一个名为“2-1-2”的 PDF 格式文件。

任务二 杂志封面设计

我们在 D:\平面设计技术项目\中为你提供了一个“模块二素材”文件夹。你可以对其中的文件（任务 2）进行处理，除此之外，你可以使用自己设计的图形元素，但不能使用其他非本试题来源的资料，不可对提供的文字内容进行增减和修改。

一、设计要求

1. 按要求设计一个封面展开图。
2. 使用提供的所有文字和图片。
3. 存储封面的文件。

◆ 封一必须包含：

- 1) 杂志标题：财经（杂志标题要求为矢量格式）；
- 2) 条形码，尺寸：40×12mm，二维码：12×12mm；
- 3) 封面故事标题：特斯拉安全吗？——智能汽车的安全隐忧散落在多个领域，相关的产品质量检测 and 外部监管仍存在空白；
- 4) 至少使用文件夹中的一张照片及其说明文字（文件夹：封一），你必须对图像进行处理才可用于封面；
- 5) “封一文字”文档中相应文字；
- 6) 你还可以使用任何其他你认为有必要的设计。

◆ 封四包含：

- 1) “封四文字”文档中相对应文字；
- 2) 至少使用文件夹中的一张图像（文件夹：封四），你必须对图像进行处理才可用于封底；
- 3) 你还可以使用任何其他你认为有必要的设计。

◆ 技术规格

- 1) 颜色模式：CMYK；
- 2) 页面尺寸：205×265mm；
- 3) 出血：3mm；
- 4) 彩色图片分辨率：280~320dpi、灰度图分辨率：800~1000dpi；

5) 装订方式：骑马订。

二、参赛选手须提交的资料

1. 一个 indd 格式或 AI 格式的封面源文件，该文件命名为“2-2-1”，1 个链接图文件夹。
2. 一个封面的最终稿 PDF 格式文件，以“2-2-2”命名。版本为：PDF1.5，附上出血、裁切标记、套准标记和颜色条。

任务三 杂志内页编辑设计

我们在 D:\平面设计技术项目\中为你提供了一个“模块二素材”文件夹。你可以对其中的文件夹（任务 3）的图像进行处理，除此之外，你可以使用自己设计的图形元素，但不能使用其他非本试题来源的图片。

杂志内页中有关文字内容请使用“D:\平面设计技术项目\模块二素材”中名称为“任务 3”文件夹内相对应页码文档中的文字，且不可增减和修改。

一、设计要求

（一）设计一个杂志的内页，包含第 3 页（单页）、第 4、5 页（跨页）其中：

1. 第 3 页必须包含：
 - 1) “第 3 页”文档中相对应文字；
 - 2) 二维码尺寸：20×20mm；
 - 3) 必须编排标题及其它你觉得需要的设计。
2. 第 4-5 页必须包含：
 - 1) “第 4-5 页”文档中相应文字；
 - 2) 内文需分 3 栏排版；
 - 3) “第 4-5 页”所属栏目书眉：财经全局；
 - 4) 一个跨页编排正文的两个页码，包括页眉、页脚、页码、标题、文字、表题、图题、表格、图片等，及其它你认为需要的设计；
 - 5) 对文中的表格进行美化处理，制作为彩色表格。
- 6) 将“任务 1”制作的贝塞尔曲线型折线图插入到文中的表格 1 附近适合的位置。

（二）技术规格

1. 内页成品尺寸：205×265mm；
2. 出血设置为：3mm；

3. 彩色图片分辨率:280~320dpi;

4. 色彩模式: CMYK

二、参赛选手须提交的资料

1. 一个 indd 格式的杂志内页源文件, 该文件命名为: “2-3-1”, 1 个链接图文件夹。

2. 一个杂志内页的最终稿 PDF 格式文件, 以 “2-3-2” 命名。版本为: PDF1.5, 附上出血、裁切标记、套准标记和颜色条。

【特别说明】

1. 所提交文件的内容和文件名中均不得暴露选手本人的信息, 否则成绩以零分记。

2. 本竞赛提供的图片、文字等素材版权归属原创作者, 仅供参赛选手完成本次竞赛创作任务之用, 不适用其他人员或其他任何用途。