
2025 年江苏省职业院校技能大赛赛项规程

一、赛项名称

赛项编号：JSG2025083

赛项名称：产品艺术设计

赛项组别：高职学生组

赛项归属赛道：文化艺术赛道一

二、竞赛目的

产品艺术设计赛项旨在深入贯彻落实党的二十大精神关于“加快发展数字经济，促进数字经济和实体经济深度融合，打造具有国际竞争力的数字产业集群”重要指示和精神。赛项以促进产品艺术设计及相关专业在教学及实训过程中产教融合、校企合作、培育产业发展人才为出发点，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之中，全面提升师生技能水平，更有利于促进赛后课堂教学质量的全面提升。

产品艺术设计赛项对应数字设计服务产业链紧密关联环节的产品设计、工业设计、家具设计、文创设计、玩具设计等核心岗位群，指向反映数字设计服务产业发展的新技术和新趋势，注重文化、艺术与科学的交叉融合，重点考查参赛选手的设计前期分析、创意创新、三维建模渲染、版面综合表达、展示讲解汇报等专业技能，同时考查参赛选手规范操作、工作效率、质量意识、团队协作等职业素养。通过竞赛促进现代职业教育体系改革，服务经济社会发展，服务国家发展战略，加快形成新质生产力。

三、竞赛内容

习近平总书记在党的二十大报告中提出，推进文化自信自强，激发全民族文化创新创造活力，铸就社会主义文化新辉煌。坚持创造性转化、创新性发展中华优秀传统文化，满足人民日益增长的精神文化需求，不断提升国家文化软实力和中华文化影响力。

基于此，本赛项聚焦“转译创新中华优秀传统文化，建构新时代中国特色生活方式”，通过现代设计理念和技术手段，打造具有中国特色、时代特征、文化韵味的生活方式。讲好中国故事，加快构建中国话语和中国叙事体系，深化世界

文明交流互鉴，推动中华文化更好走向世界。

本赛项为团体赛，竞赛内容分为技能操作和展示讲解两个部分。三位参赛选手组成一队，合作完成技能操作和展示讲解的竞赛任务，以综合成绩决定各队名次。

（一）技能操作（占比 80%）

技能操作围绕产品设计的核心任务点展开，以对应多样化的产品设计人才需求，全流程考核选手的整体方案设计技能，包括创意草图、三维建模、产品渲染、版面设计与制作、演示文稿制作等。技能操作比赛时长为 3 小时。

任务	竞赛内容及要求	分值
任务一 创意草图	<p>创意草图应具有创造性和创新性，能够体现新颖的思维和独特的设计理念。创意草图的线条和比例应当准确合理，整体风格独特，与设计理念相符合。创意草图的设计应当具有可实现性，不仅能够通过三维建模和渲染实现，还要考虑到工艺可行性和制造难度等因素。参赛选手应当考虑用户的使用需求和体验，创意草图应当具有符合人体工学原理的设计，能够为用户带来良好的使用体验。创意草图的设计应当适应市场需求和消费者偏好，同时考虑到同类产品的竞争性和差异化优势。创意草图的设计说明应当清晰明了，包括设计理念、技术实现、市场分析等内容，能够完整地表达设计思路和意图。创意草图具备通用性和可扩展性，能够满足不同地区、不同市场的需求。</p> <p>内容包括：调研分析、创意图板、设计草图推敲过程、产品主图、设计说明、必要的产品情境图等，最终以横版 A2 规格 JPG 文件格式提交竞赛成果。</p>	20
任务二 三维建模	<p>三维建模的准确度、精度、细节和比例等方面符合设计要求，需注重细节方面的建模及表达。三维建模的可编辑性、可修改性和可更新性等方面符合设计要求，有助于设计的优化和持续改进。三维建模的数据管理和文件管理等方面符合标准和规范，确保数据的安全、可靠和共享。合理规划功能与造型的建模表达及细节处理，产品各部分之间比例准确，造型协调。三维建模效率高，能够高效地完成建模任务，并保证时间控制在合理范围内。</p> <p>最终以*.max 或*.3dm 文件格式提交竞赛成果。</p>	25

任务三 产品渲染	<p>产品渲染图像的细节、光影效果、材质质感等方面表现精致细腻，分辨率达到要求。产品渲染的颜色和纹理搭配合理，符合设计要求和主题定位。产品渲染图像的逼真程度符合预期，能够准确表现出产品的外观特征和设计风格。产品渲染图像能够清晰地展示产品的特色和亮点，与环境相适应，能吸引目标受众的注意力。产品渲染的图像能够呈现出独特的创意和风格，突出参赛选手的创造力和个性。</p> <p>最终以*.max 或*.bip 文件格式以及符合规格要求（1 张或多张主视角渲染图不低于 1000*1000 像素，3 张细节展示图不低于 500*500 像素）的*.JPG 文件提交竞赛成果。</p>	20
任务四 版面设计与制作	<p>版面设计布局合理，展示内容充分完整，各元素的位置、大小、比例协调，能够突出设计要素。版面设计所采用的字体与产品风格相符，字体的大小、粗细、颜色、行距、字距等合理，版面排版美观、整齐、易读。版面设计所采用的色彩与产品风格相符，色彩搭配协调，能够表现出设计要素。版面设计中图像的处理符合要求，图像清晰。版面设计新颖独特，符合排版的美学要求，突出产品亮点。</p> <p>内容包括：作品名称、设计说明、主视效果图、细节效果图、细节说明等。</p> <p>最终以横版 A2 规格的*.JPG 文件提交竞赛成果。</p>	25
任务五 演示文稿制作	<p>演示文稿主题明确，所有内容都围绕主题展开。演示文稿逻辑清晰，结构连贯，按照逻辑顺序和内容重要性来组织页面内容。演示文稿论点论据清晰，各个部分之间有明确的联系和过渡，避免出现内容跳跃或逻辑混乱。演示文稿字体字号清晰易读，文字排版整洁，对于关键信息或标题，适当增大字号以突出显示。演示文稿使用图片清晰，布局合理，避免图片过多或过于密集，以免分散观众注意力。演示文稿视觉设计具有吸引力，选择与主题相符的配色方案，保持风格统一，保持页面视觉平衡和谐。</p> <p>最终以*.pptx 文件格式提交竞赛成果。</p>	10

（二）展示讲解（占比 20%）

展示讲解围绕本赛项技能操作的作品展开，团队成员介绍总体思路、技能要

点、主要成果、项目创新等。讲解内容所涉及的知识产权等须真实可靠，一经发现作假，将取消竞赛成绩。展示讲解比赛时长不超过 8 分钟。

四、竞赛方式

（一）组队方式

本赛项为团体赛，3 人/队，不得跨校组队，同一学校参赛队不超过 1 队，江苏联合职业技术学院经过选拔限报 5 个队参加比赛。每队可报 1-2 名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。

（二）竞赛方式

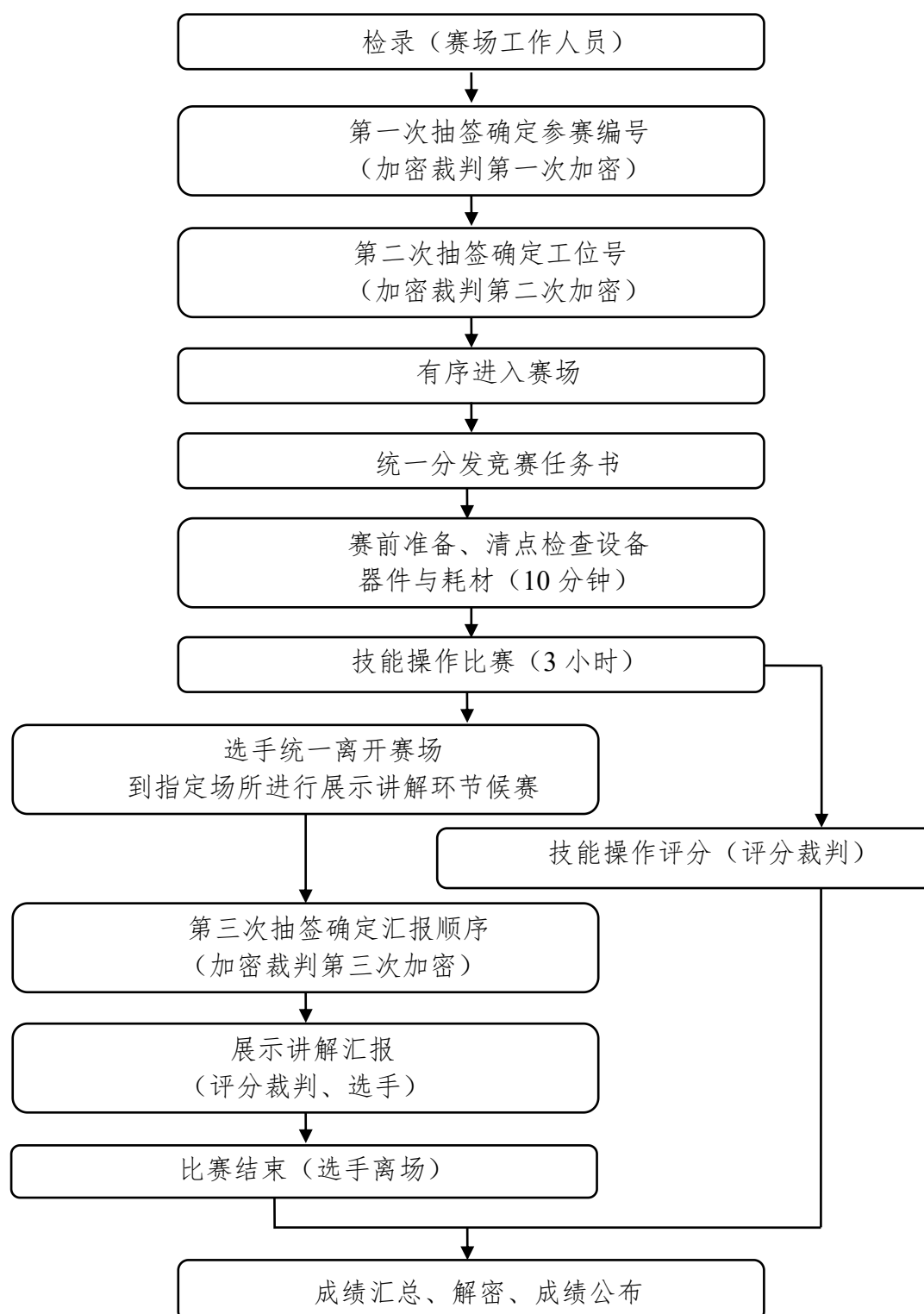
本赛项采用线下比赛形式，分为技能操作和展示讲解两个环节。

三名参赛选手连续在 3 小时内共同完成技能操作的五项任务内容，选手分工等具体安排由各参赛队自行确定。

三名参赛选手的其中一人展示讲解技能操作的作品，展示讲解比赛时长不超过 8 分钟。

技能操作和展示讲解的总分占比详见竞赛内容简表。

五、竞赛流程



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.高职组学生参赛对象为全省高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍在校生及五年制高职四至五年级在籍在校生；已在国赛、省赛中获得过一等奖或在世赛争夺赛获得过金奖的学生不得参加同一组别、同一专业大类的比赛。
- 3.团体赛不得跨校组队，同一学校相同项目报名参赛队不超过1支；江苏联合职业技术学院经过选拔可报3-5个队参加高职赛项比赛。
- 4.参赛选手和指导教师报名，获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由学校在相应赛项开赛前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，经省大赛组委会办公室同意后予以更换。

（二）熟悉场地规则

- 1.各参赛队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，证件上的姓名、年龄、相貌特征应与参赛证一致。
- 3.裁判检验参赛选手的随身物品，两阶段赛程皆不允许携带任何与比赛相关的通讯及存储设备、纸质材料、设施设备等物品，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。展示讲解环节前进行三级加密，按抽取的展示讲解环节顺序号依次讲解。

（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、清点检查器材，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，参赛选手才能进行比赛任务的操作。
- 4.比赛过程中，参赛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，由现场裁判解决。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，并签署比赛工位号确认后，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，并由参赛选手签署工位号确认。
- 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，不得与其他参赛选手和人员交流。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，经大赛组委会办公室同意后，由裁判长宣布取消其比赛资格。

（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. 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；比赛提供的设备、文具等保持现状，不需整理。
4. 裁判长宣布终止比赛后，选手按照提示完成作品提交，并按顺序签署工位号确认。在现场裁判的指挥下，选手退出工位，在工位边的过道上站立。裁判长宣布离场，现场裁判指挥参赛选手统一离开赛场。

5. 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，并按同样流程递交作品后离开赛场。

（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办公室指派。

（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：负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作；

加密裁判：负责组织参赛队伍（选手）抽签，对参赛队信息、抽签代码等进行加密；

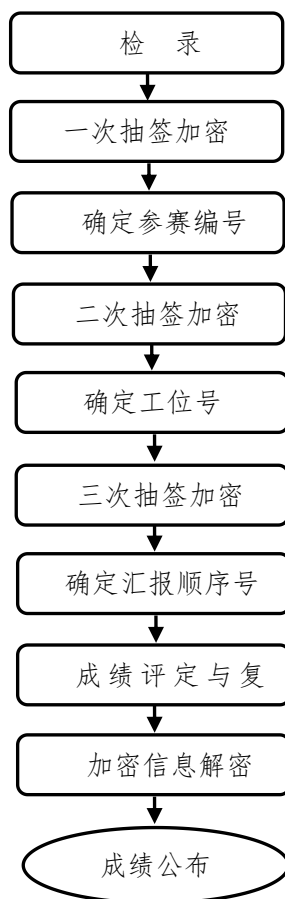
现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律；

评分裁判：负责对参赛选手的技能操作和展示讲解评定，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，根据试题要求对参赛选手的操作技能各任务和展示讲解等进行评分。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，因操作不当损坏比赛设备，不影响他人比赛，从比赛成绩中扣 5 分；影响他人比赛，从比赛成绩中扣 10 分。

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.技能操作竞赛场地光线充足，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 100 人/间的标准竞赛场地以及不少于 115 人/间的标准电脑若干。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。每个工位配置 3 台高性能计算机和 2 台数位板。

2.展示讲解竞赛场地配有会议平板，供参赛选手使用。

3.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、备赛区、休息区、现场服务与技术支持区等区域，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。

4.赛场内分区设置保障区，设有安保区、消防区、医疗区、设备维修和电力抢修人员待命区，以防突发事件；赛场还应配备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）其他场地

1.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。

3.成绩发布于承办院校相应公示区。

八、技术规范

本赛项技术规范参照现行职业院校职业教育教学要求和现行国家规范标准和行业标准等执行。

《高等职业学校产品艺术设计专业教学标准》

《高等职业学校工业设计专业教学标准》

《产品创意设计 1+X 证书考核标准》

九、技术平台

(一) 技能操作部分

1. 计算机操作环境

计算机操作系统为 Windows10; 搜狗拼音输入法与搜狗五笔输入法 (版本不限); Microsoft Office 2010; 谷歌浏览器 Chrome (最新版), 且设为默认浏览器。

序号	主题设备名称	型号	单位	数量
1	CPU	Intel i7 12700 或 E5 系列以上	片	1
2	显卡	NVIDIA GeForce RTX 3060 或以上	块	1
3	内存	32GB 或以上	条	1
4	硬盘	240G 固态硬盘或以上	块	1
5	显示器	1920x1080 分辨率或以上	台	1
6	手绘屏或数位板	Wacom PTH-660 或以上	台	1
7	USB 接口	USB 3.0		
8	U 盘	32G USB 3.0	个	2
9	有线键盘、鼠标、鼠标垫	鼠标: 200-6000dpi、光学追踪、2 米 USB 线缆; 键盘: 机械键盘、RGB 背光、USB 线缆; 鼠标垫: 表面材质布垫, 底部橡胶、36x28x0.3 厘米以上	套	1
10	网络	服务器与选手计算机必须在一个局域网内, 局域网通畅无通信故障		
11	赛位	每个赛位配置 3 台高性能计算机 (其中至少 1 台配置 RTX 平台光线追踪显卡) 和 2 台数位板, 赛位之间设置隔挡, 避免相互干扰		

2. 竞赛软件

序号	模块	任务	使用软件
1	技能操作	任务一	Adobe Photoshop
2		任务二	Rhino, 3Dsmax
3		任务三	Keyshot, 3Dsmax (VRay)
4		任务四	Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW
5		任务五	Microsoft Office 或 WPS Office

（二）展示讲解部分

计算机操作环境同技能操作部分，配置技能操作部分所用的所有竞赛软件。

十、成绩评定

（一）评分文件

1.评分标准

一级项目	二级评价项目	三级评价项目	配分	
（一） 技能操作 （考核权重 占 80%）	任务一 创意草图	1.创意性：编制多套创意图板，编撰创意说明，创意应具有发散性，思维表达具体形象	6	20
		2.创新性：创意草图应具有创造性和创新性，能够体现新颖的思维和独特的设计理念	3	
		3.设计质量：创意草图的线条和比例应当准确合理，整体风格独特，与设计理念相符合	2	
		4.可实现性：创意草图的设计应当具有可实现性，不仅能够通过三维建模和渲染实现，还要考虑到工艺可行性和制造难度等因素	2	
		5.用户体验：考虑用户的使用需求和体验，创意草图应当具有符合人体工学原理的设计，能够为用户带来良好的使用体验	2	
		6.适应性和市场竞争力：创意草图的设计应当适应市场需求和消费者偏好，同时考虑到同类产品的竞争性和差异化优势	2	
		7.设计说明：创意草图的设计说明应当清晰明了，包括设计理念、技术实现、市场分析等内容，能够完整地表达设计思路和意图	1	
		8.通用性：创意草图具备通用性和可扩展性，能够满足不同地区、不同市场的需求	2	
	任务二 三维建模	1.三维建模的准确度、精度、细节和比例等方面符合设计要求	8	25
		2.三维建模的可编辑性、可修改性和可更新性等方面符合设计要求，有助于设计的优化和持续改进	2	
		3.三维建模的数据管理和文件管理等方面符合标准和规范，确保了数据的安全、可靠和共享	2	
		4.细节处理：注重细节方面的建模及表达	4	

		5.全局感觉：产品各部分之间比例准确，造型协调等	4	
		6.技术难度：三维建模效率高，能够高效完成建模任务，并保证时间控制在合理范围内	5	
	任务三 产品渲染	1.渲染质量：渲染图像的细节、光影效果、材质质感等方面表现精致细腻，分辨率达到要求	7	20
		2.色彩搭配：渲染的颜色和纹理搭配合理，符合设计要求和主题定位	2	
		3.逼真程度：渲染图像的逼真程度符合预期，能够准确表现出产品的外观特征和设计风格	4	
		4.展示效果：渲染图像能够清晰地展示产品的特色和亮点，与环境相适应，能吸引目标受众的注意力	3	
		5.创意度：渲染的图像能够呈现出独特的创意和风格，突出参赛选手的创造力和个性	4	
	任务四 版面设计与制作	1.布局设计：版面设计的布局合理，展示内容充分、完整（包括作品名称、设计说明、主视效果图、细节效果图、细节说明等），各元素的位置、大小、比例协调，能够突出设计要素	6	25
		2.字体和排版：版面设计所采用的字体与产品风格相符，字体的大小、粗细、颜色、行距、字距等合理，版面排版美观、整齐、易读	5	
		3.色彩运用：版面设计所采用的色彩与产品风格相符，色彩搭配协调，能够表现出设计要素，同时也要考虑色彩的视觉效果	4	
		4.图像处理：版面设计中图像的处理符合要求，图像清晰	4	
		5.创意性：版面设计新颖独特，符合排版的美学要求，能够突出产品亮点	6	
	任务五 演示文稿制作	1.主题：演示文稿主题明确，所有内容都围绕主题展开。	1	10
		2.逻辑：演示文稿逻辑清晰，结构连贯，按照逻辑顺序和内容重要性来组织页面内容。	3	
		3.论点论据：演示文稿论点论据清晰，各个部分之间有明确的联系和过渡，避免出现内	2	

		容跳跃或逻辑混乱。		
		4.文字：演示文稿字体字号清晰易读，文字排版整洁，对于关键信息或标题，适当增大字号以突出显示。	1	
		5.图片：演示文稿使用图片清晰，布局合理，避免图片过多或过于密集，以免分散观众注意力。	1	
		6.视觉设计：演示文稿视觉设计具有吸引力，选择与主题相符的配色方案，保持风格统一，保持页面视觉平衡和谐。	2	
(二) 展示讲解 (考核权重占 20%)	一 技能水平	1.演示文稿制作技巧：页面布局合理，视觉元素使用得当，增强信息传递效果。动画和过渡效果适度，不分散注意力，有助于内容理解。	10	25
		2.讲解技巧：讲解流畅，语速适中，表达清晰。逻辑性强，条理清晰，能够引导听众跟随思路。适时使用互动技巧，如提问、讨论，增强听众参与感。	10	
		3.技术展示：准确、生动地展示产品设计的技术细节和实现过程。	5	
	二 职业素养	1.专业形象：穿着得体，态度认真，展现出对竞赛和设计的尊重。	6	20
		2.时间管理：严格遵守展示时间限制，不超时也不过早结束。合理分配时间，确保关键内容得到充分展示。	8	
		3.沟通礼仪：与听众保持眼神交流，展现自信。对听众的提问耐心、礼貌地回答。	6	
	三 应用价值	1.市场需求分析：准确分析目标市场需求，明确产品设计的市场定位。展示产品设计如何解决市场痛点或满足潜在需求。	5	15
		2.用户体验：设计注重用户体验，考虑用户交互、界面友好性等因素。通过案例或用户测试数据证明设计的用户体验优势。	5	
		3.商业化潜力：设计具有明确的商业模式。展示产品设计的市场推广策略和销售预测。	5	
	四 团队合作	1.团队分工：团队成员分工明确，各司其职，体现团队成员的协作和互补。	5	15
		2.团队协作：团队成员在准备过程中积极沟	5	

		通、相互支持，体现团队成员间的默契和协作精神。		
		3.团队贡献：团队成员在设计中发挥各自专长，共同推动项目进展。	5	
	五 创新创意	1.设计理念：设计理念新颖独特，具有前瞻性。设计理念能够引领行业潮流或推动技术创新。	7	25
		2.创新点：设计在功能、外观、材料等方面具有显著的创新点。通过对比现有产品，展示设计的创新优势。	9	
		3.创意实现：创意能够得到有效实现，转化为具体的设计成果。展示创意实现过程中的挑战和解决方案。	9	

2.评分表

评分表根据赛项评分标准，由命题专家在拟定比赛任务书时拟定，裁判根据评分表对选手的比赛成绩进行评定。

（二）评分方法

技能操作环节由评分裁判依据评分表，在评分裁判工作室根据试题要求对参赛选手提交的模块任务最终竞赛结果进行评分。展示讲解环节由评分裁判依据评分表，根据试题要求及参赛选手现场展示汇报的表现和结果进行评分。

评分裁判分别对参赛队伍各环节评判完成后计算参赛队总分。按照下列公式计算团队总分：

竞赛总分=技能操作环节得分*80%+展示讲解环节得分*20%

（三）成绩审核与产生

1. 评分小组应统计各个工位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. 裁判长统计各个工位各个评分项目的得分，产生每个工位的总分（竞赛成绩）。

3. 在评分过程中，如出现两个参赛队竞赛总成绩总分相同的情况，则根据技能操作环节得分高低进行排序，如技能操作环节仍同分，则由裁判长组织裁判进行现场复评。

4. 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。

5. 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，按参赛队伍数的 10% 设一等奖，20% 设二等奖，30% 设三等奖。

（二）指导教师奖

对获得一、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

1. 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。

2. 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。

3. 承办院校赛前应会同赛项专家组共同制订竞赛平台可能出现故障的各项应急预案。正式开赛前，在监督人员的监示下，进行综合模拟演训，确保设备正常运行、预案可靠可行。竞赛过程中，相关工程师、工作人员待命，以防突发事件。若出现竞赛技术平台硬件故障，承办院校必须及时配合裁判长等相关人员妥善处置。

4. 针对赛项内容特点，每参赛队增设一台计算机，且配置与竞赛计算机一致，作为备用机，以防计算机卡顿等影响参赛选手公平公正竞赛的不可控但可能出现的情况。

5. 在竞赛过程中因非人为因素造成的设备故障，经设备检修工程师确认、经现场裁判请示裁判长同意后，可将该参赛选手/团队) 的竞赛时间相应后延，确保参赛选手公平公正的竞赛。

（五）赛题预案

赛场若出现重大突发事件或重大安全问题，经赛项执委会同意，暂停比赛，并由裁判长、执委会和承办校负责人等协调处理解决，并按照《江苏省职业院校技能大赛制度汇编》要求执行。

比赛过程中一旦出现赛卷泄密等问题，立即由巡视员、专家组长、裁判长、监督组长和仲裁组长会商，并向大赛组委会报告，启用备用赛卷。

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、工作人员及观众的人身安全。

（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。

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，统一安排参赛选手和指导教师食宿。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. 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。
2. 参赛队伍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队员（允许缺员比赛，但不得少于2人）。
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. 各参赛队统一安排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）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、审核后确定，一经确定不得更换。

2.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。

3.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。

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。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.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。

4.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。

5.参赛选手在比赛的过程中，应遵守安全操作规程，文明的操作。

6.需要更换比赛设备时，应向现场裁判报告，并在赛场记录表上填写更换设备、规格与型号、更换原因、更换时间，核实从报告到更换（补充）完成的时间并签工位号确认，以便补时。更换的比赛设备，现场裁判和技术人员检验后，若与填写的更换原因不符，将从比赛成绩中扣分。

7.调试设备过程中，因电路问题或操作不当，引起跳闸或熔体熔断，要酌情扣分。

8.安装调试过程，工具使用、操作方法要符合规范。因工具选择和使用不当，造成设备、器材、工具损坏、工伤事故或影响他人比赛，要酌情扣分。

9.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。

10.完成比赛任务后，需要在比赛结束前离开赛场，需向现场裁判示意，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评分，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。

11.裁判长发出停止比赛的指令，选手（包括需要补时的选手）应立即停止操作进入通道，在现场裁判的指挥下离开赛场到达指定的区域等候评分。需要补时的选手在离场后，由现场裁判召唤进场补时。

12.如对裁判员的执裁有异议，可在2小时内由领队向赛项仲裁组以书面形式提出申述。

13.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，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、考核的知识与技能，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问题。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.公平公正的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、更换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，判断选手更换的设备的情况；检查设备或更换设备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，并要求学生签工位号确认。

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，由赛项承办院校赛统一安排食宿，费用自理。
- 2.本技术文件的最终解释权归大赛组织委员会。