

---

# 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：JSG2025084

赛项名称：舞台布景

赛项组别：高职学生组

赛项归属赛道：文化艺术赛道二

## 二、竞赛目的

舞台布景赛项旨在深入贯彻落实党的二十大：“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。进一步贯彻教育部有关文件精神，深化职业高等教育教学改革，创新并践行校企深度融合、工学结合的职业教育人才培养模式。舞台布景赛项本着“还原真实情景，考核综合技能，突出应变能力，融合世赛要求”的原则，将舞台艺术设计与制作专业核心内容融入竞赛，检验参赛选手的专业综合能力，展示职业教育改革成果，达到“以赛促学、以赛促教、以赛促改”的目的，推动专业发展深化高职院校舞台艺术设计与制作专业建设和课程改革、产教融合和校企合作，打造适应产业升级的复合型技术技能人才培养高地。

大赛对接国家职业标准、国内舞台美术行业发展趋势，对接企业真实工作场景、借鉴世界技能大赛理念。培养符合产业岗位需求的舞台艺术设计与制作专业高素质、高技能人才。促进产教融合和校企合作，引导高职院校适应当前文化艺术产业要求，培养具有“工匠精神”的高素质技术、技能人才。检验和展示高职院校舞台艺术设计与制作专业建设和教学改革成果，增进校际办学经验交流，展示高职院校舞台艺术设计与制作专业的办学成果，密切职业院校之间的交流与合作，推动各学校加强教育教学改革。

## 三、竞赛内容

项目竞赛内容围绕职业教育国家教学标准、真实工作过程任务要求和企业生产现实需要进行设计，考查选手职业综合能力，促进全面发展、终身发展。

## (一)舞台布景方案设计

### 1. 赛项考查的技术技能和涵盖的职业典型工作任务

技术技能：视觉创意、造型设计、色彩应用、灯光效果设计、材料选用、工艺选用设计表现及图纸制作能力、道具或装置设计能力、施工制作图纸绘制能力、道具或场景模型制作能力、设计说明撰写能力、图文排版能力、PPT 制作能力。

职业典型工作任务：舞台创意设计、设计图纸制作、设计方案整合、设计方案汇报。

### 2. 检验选手专业核心能力与职业综合能力

核心能力：舞台设计、艺术设计、视觉传达能力，效果图、平面图、三视图等制作能力，图文排版能力，设计说明撰写能力。

职业综合能力：设计需求理解能力，综合设计能力，设计表现能力，设计阐述能力。

### 3. 创新创意的范围与方向

面向党的二十大提出“繁荣发展文化事业和文化产业”的指引，对接国家“十四五”规划提出“创造性转化、创新性发展”的要求。立足舞台设计新观念，提倡新材料、新工艺、新技术的应用。

## (二)展示讲解

展示讲解围绕本赛项技能操作的作品展开，团队成员分工介绍总体思路、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。比赛时长为 5-10 分钟。

## (三)竞赛内容结构和成绩比例

1. 竞赛内容包含舞台布景方案设计、展示讲解两个模块，各模块分值为 100 分，分值比例为 80%、20%，总分为 100 分。

### 2. 赛项模块、比赛时长及分值配比

| 模块 |                    | 主要内容   | 比赛时长 | 分值占比 |
|----|--------------------|--|------|------|
|    | 模块 1-1<br>手绘<br>草图 | 各参赛团队分析竞赛题目，使用大赛现场提供的纸笔等绘图工具，以手绘形式完成一张 A3 尺寸的舞台方案设计草图，内容包括不少于 100 字舞台设计说明、概念构思以及舞台布景效果图。 |      |      |

|     |                    |  |            |     |
|-----|--------------------|--|------------|-----|
| 模块一 | 模块 1-2<br>设计<br>图纸 | 使用大赛现场提供的计算机辅助设计软件，参赛队合作完成舞台方案设计绘图实操，图纸包括舞台平面图、一个布景或道具的三视图、舞台效果图以及技术分析图。平面图、三视图的比例自定，所有图片分辨率不低于 200dpi，以 JPG 格式文件提交竞赛成果。 | 3<br>小时    | 80% |
|     | 模块 1-3<br>方案<br>排版 | 将舞台设计成果使用办公软件 Office 或 WPS 整理成 PPT 形式的方案册，最终以 PPT 和 PDF 文件格式提交竞赛成果。排版内容包括：舞台设计说明、平面图、布景或道具的三视图、效果图、声光电现代科学技术的理解和应用等。     |            |     |
| 模块二 | 展示<br>讲解           | 各参赛团队围绕本赛项技能操作的作品进行展示讲解，团队成员分工介绍总体思路、技能要点、主要成果、项目创新等。  | 5-10<br>分钟 | 20% |

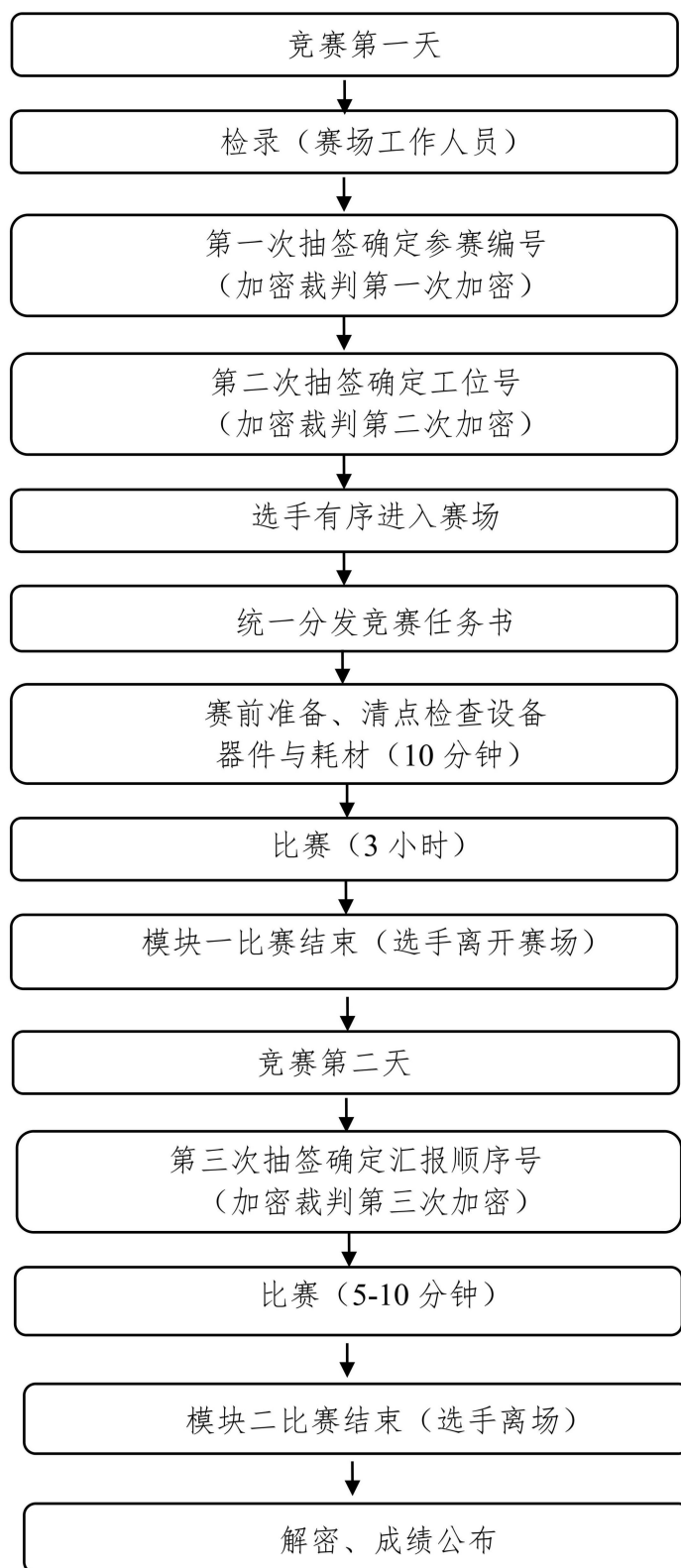
#### 四、竞赛方式

学生组为团体赛，每支参赛队由 3 名选手组成，同一学校参赛队不超过 1 队，且不得跨校组队。每队可报 1-2 名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。江苏联合职业技术学院经过选拔限报 5 个队参加比赛。高职组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。

---

## 五、竞赛流程

### （一）参赛流程



(二) 竞赛日程参考（可适当调整以实际日程为准）

| 日期    | 时间          | 内容                              | 地点    |
|-------|-------------|---------------------------------|-------|
| 竞赛前一天 | 17:00 之前    | 各参赛队报到                          | 酒店    |
| 竞赛第一天 | 9:00-9:30   | 领队会                             | 报告厅   |
|       | 9:30-10:00  | 参赛选手熟悉比赛场地                      | 赛场    |
|       | 13:00 前     | 参赛选手到达竞赛场地前集合                   | 赛场入口  |
|       | 13:10-13:30 | 参赛选手第一次抽签确定参赛编号<br>(1 次加密)      | 赛场入口  |
|       | 13:30-13:50 | 参赛选手第二次抽签确定工位号<br>(2 次加密)       | 赛场入口  |
|       | 13:50-14:00 | 参赛选手核验竞赛工位                      | 赛场    |
|       | 14:00-17:00 | 模块一比赛                           | 赛场    |
|       | 18:00-24:00 | 裁判组评定模块一得分                      | 裁判工作室 |
| 竞赛第二天 | 7:30 前      | 参赛选手到达竞赛场地前集合                   | 赛场入口  |
|       | 7:30-7:50   | 参赛选手第三次抽签确定汇报顺序号<br>(3 次加密)     | 赛场入口  |
|       | 8:00-17:00  | 参赛选手依次进行模块二比赛<br>(根据队伍数量, 直到结束) | 赛场    |
|       | 8:00-17:00  | 裁判组评定模块二得分                      | 赛场    |
| 竞赛第三天 | 8:00-10:00  | 成绩统计复查                          | 裁判工作室 |
|       | 10:00-11:30 | 竞赛成绩发布会、作品展示与总结                 | 报告厅   |
|       | 12:00 以后    | 参赛队返程                           |       |

## 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。

3. 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工具、量具及书写物品，不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品，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。三级加密选手凭第一天比赛工位号抽取汇报顺序号，然后再指定区域等待；在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按抽取的汇报顺序号就位。

5. 展示讲解部分，不得自带设施设备与文件等。

## **（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. 分发比赛任务书后的 10 分钟，选手可分析比赛任务，摆放工具，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，参赛选手才能进行动手完成竞赛比赛任务的操作。

---

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选手签工位号确认。

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,经大赛组委会同意后,由裁判长宣布取消其比赛资格。

9.比赛中模块一内容为连续进行,选手自行分配任务操作时间,小组选手自行协商任务分工。

#### **(五) 离场规则**

1. 模块一比赛结束前 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;画具、试题作答的文具等,离场时自行整理带走。

4. 裁判长宣布终止比赛后,选手应按照提示完成作品提交,并按照顺序签工位号确认,随后在现场裁判组织、监督选手退出工位,站在工位边的过道上。裁判长宣布离场时,现场裁判指挥选手统一离开赛场。

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,离开赛场。

6. 模块二评分裁判叫到工位号的选手，进入赛场进行方案展示讲解，限时5-10分钟，不得超时。

7. 完成模块二展示讲解的选手，有序离场。

#### （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；

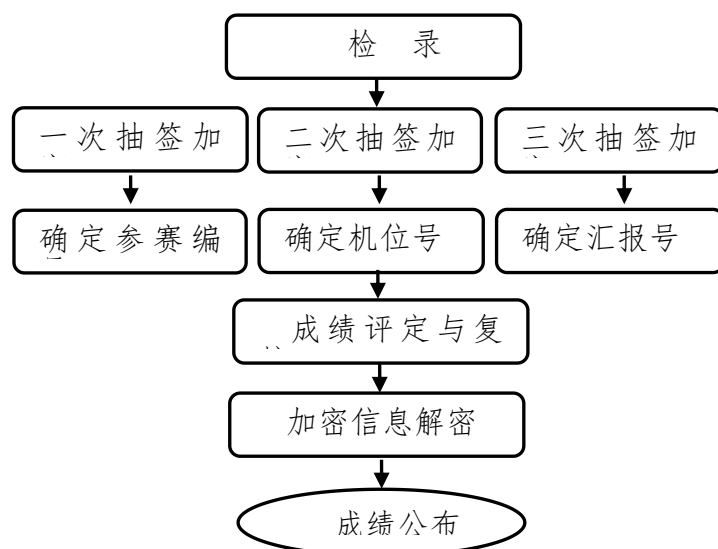
现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律，评定参赛队的过程得分；

评分裁判：负责对参赛队组装的机电一体化设备及其功能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



---

### 3. 比赛成绩评定

#### (1) 结果评分

由评分裁判依据评分表,根据试题要求及参赛选手提交的各模块最终竞赛结果进行评分;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以供选手选择,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,选手因操作不当损坏比赛设备,未影响他人比赛者,从比赛成绩中扣 5 分;如影响他人比赛者,从比赛成绩中扣 10 分。如因操作不当、软件设置等原因造成自己的比赛进程及结果得分受到影响,后果将自行承担。

### 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) 赛场环境

1.竞赛场地光线充足,照明良好,按照分组布置竞赛工位。竞赛工位标有醒目的队伍编号,每个组别面积在 5 m<sup>2</sup>左右,确保参赛队伍之间互不干扰。保障电源的稳定,并提供备用电源。赛场需配置消防设施,赛场主通路需设置紧急通道、符合紧急疏散安全要求。每个赛场提供不少于参赛工位总数 10%以上的备用工位。

2.竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、裁判区、现场服务与技术支持区、休息区等区域。区域之间需有明显标志或警示带,标明消防器材、安全通道、茶水间、洗手间等。

3.模块一竞赛场地中一个竞赛赛位包括 3 台电脑机位,其中 1 个工位需能够

---

满足模块 1-1 手绘草图的竞赛要求，配有稳定的电和应急供电设备并设置消防安全通道。竞赛时应使用相应设施将参赛队之间进行相互隔离，以免相互干扰，标明工位号。

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。

5.模块二竞赛场地应配有用于展示讲解的计算机大屏幕或投影仪，以及评分裁判的评分桌。

#### （二）工作区域环境

1.提供采光度较好的裁判工作室、专家工作室各一间，配备评分桌、计算机等工具供裁判评分使用。

#### （三）其他区域环境

1.开幕式和闭幕式：提供可容纳 400 人以上的报告厅或多媒体教室举办大赛开幕式，领队会议、抽签仪式等。

2.其他功能区域：赛项设置媒体区、指导教师休息区、服务保障区、监督仲裁申诉区等区域，并配有明显的标牌。

## 八、技术规范

本赛项技术规范参照江苏省高等职业院校职业教育教学要求和现行国家标准和行业标准等执行。

《临时搭建演出场所舞台、看台安全》GB/T 36731-2018

《舞台灯光、电视、电影及摄影场所(室内外)用灯具安全要求》

GB7000.217-2008

《舞台机械验收检测规范》GB/T 36727-2018

《剧场建筑设计规范》JGJ57-2016

《住宅室内装饰装修设计规范》JGJ367-2015

《建筑内部装修防火施工及验收规范》GB50354-2005

《歌舞厅照明及灯光污染污染限定标准》WH0201-94

《建筑内部装修设计防火规范》GB50222-2017

《建筑结构荷载规范》GB50009-2012

《企业安全生产标准化基本规范》GB/T33000-2016

## 九、技术平台

竞赛技术平台配备满足竞赛的场地和软硬件条件。具体比赛场地及竞赛技术平台、设备参照此规程规定，由承办校根据实际场地情况确定软件版本和各模块比赛场地。

### （一）技能操作部分

#### 1.硬件设施要求：

| 设施名称 | 规格及要求                             |
|------|-----------------------------------|
| 场地   | 通风、透光，照明好，适合开放式观摩体验               |
| 电源   | 配备双线路供电系统和漏电保护装置                  |
| 空调   | 配备空调系统，确保环境温度适宜                   |
| 监控   | 配备实况监控视频转播系统                      |
| 计算机  | 根据竞赛要求，计算机能够满足各模块相关软件操作需要，平稳高效运行。 |
| 数位板  | 不小于 A4 幅面通用带压感数位板                 |
| U 盘  | 快速 U 盘（2 个/组）                     |

#### 2.软件版本要求：

| 软件类型 | 名称                | 版本         |
|------|-------------------|------------|
| 操作系统 | Microsoft Windows | 不低于 WIN10  |
|      | Adobe Photoshop   | 不低于 2020 版 |
|      | Adobe Illustrator | 不低于 2020 版 |
|      | CORELDRAW         | 不低于 2020 版 |

|      |                               |            |
|------|-------------------------------|------------|
| 制作软件 | Graphics Suite                | X8         |
|      | 3dsmax                        | 不低于 2020 版 |
|      | SketchUp                      | 不低于 2020 版 |
|      | Vray 渲染器                      | 5. 2+      |
|      | Enscape 渲染器                   | 3. 0+      |
|      | AutoCAD                       | 不低于 2020 版 |
|      | CINEMA4D                      | R19        |
|      | Rhino                         | 7. 0       |
|      | Blender                       | 2. 93 LTS  |
|      | Microsoft Office 或 WPS Office | 不低于 2020 版 |

### 3. 参赛选手自备耗材：

| 序号 | 竞赛项目           | 设备及耗材 | 型号及说明                       |
|----|----------------|-------|-----------------------------|
| 1  | 模块 1-1<br>手绘草图 | 绘图板   | 不小于 4K 的平整实木材质绘图板           |
| 2  |                | 笔、橡皮  | 建议各种粗细绘图笔或针管笔及铅笔            |
| 3  |                | 颜料画具  | 可以在彩色铅笔、油画棒、水彩、马克笔、色粉等工具中任选 |

## （二）展示讲解部分

提供大屏幕方案展示设备（智能一体机或投影仪连接竞赛同配置计算机），模块一竞赛成果拷贝至展示设备内，参赛选手按次序进行展示讲解。不得自带设备与自备素材，展示讲解电脑不连接外部互联网，比赛现场设置倒计时等设备。

## 十、成绩评定

### （一）评分标准制定原则

竞赛评分本着“公平、公正、公开、科学、规范”的原则，符合《职业院校技能大赛成绩管理办法》的相关规定。

## （二）成绩产生办法

- 1.采取分模块得分、累计总分的计分方式。
- 2.在比赛时段，参赛选手有作弊行为的，取消比赛资格。
- 3.不得在比赛结果上标注任何信息记号，如有发现，成绩为 0 分。

## （三）评分细则

### 1. 舞台布景方案设计模块

各参赛团队分析竞赛题目，使用大赛现场提供的纸笔等绘图工具，以手绘形式完成一张 A3 尺寸的舞台方案设计草图，内容包括不少于 100 字舞台设计说明、概念构思以及舞台布景效果图，提交该手绘成果。

使用大赛现场提供的计算机辅助设计软件，合作完成舞台方案设计绘图实操，图纸包括舞台平面图、一个布景或道具的三视图、舞台效果图以及技术分析图。平面图及三视图的比例自定，所有图片分辨率不低于 200dpi，以 JPG 格式文件提交竞赛成果。

将舞台设计成果使用办公软件 Office 或 WPS 整理成 PPT 形式的方案册，最终以 PPT 和 PDF 文件格式提交竞赛成果，PPT 版式长宽比例依据设计主题与设计风格自定。排版内容包括：舞台设计说明、平面图、布景或道具的三视图、效果图、声光电现代科学技术的理解和应用等。

| 一级项目                | 二级评价项目         | 三级评价项目                                       | 配分   |     |
|---------------------|----------------|--|------|-----|
| 模块一<br>舞台布景<br>方案设计 | 模块 1-1<br>手绘草图 | 剧本或设计背景分析到位，设计说明文字的撰写符合赛题内涵，阐释设计理念，文字表述条理清晰。 | 25 分 | 20% |
|                     |                | 概念构思设计主题突出，设计思路明确，表达出新颖独特的设计理念。              | 25 分 |     |
|                     |                | 设计草图的构图、比例、透视准确合理，与设计理念相符合。                  | 30 分 |     |
|                     |                | 技法熟练，色彩运用恰当，设计风格鲜明。                          | 20 分 |     |

|  |   |  |      |     |
|--|---|--|------|-----|
|  | 模块 1-2<br>设计图纸<br>(任务一<br>舞台平面图)          | 图纸准确表达设计思路、内容及形式与设计主题内容相符。   | 20 分 | 10% |
|  |   | 平面图布局合理，满足演出使用功能要求，动线流程合理，可实施性强。   | 20 分 |     |
|  |   | 平面布局图绘制符合制图标准：<br>1. 图幅、比例选择合理；<br>2. 尺寸、文字标注合适；<br>3. 图签、索引表达准确；<br>4. 舞台尺度合理，符合人体工程学要求；<br>5. 线性比例合适，线宽输出符合制图标准；<br>6. 虚拟打印输出准确。 | 60 分 |     |
|  | 模块 1-2<br>设计图纸<br>(任务二 布<br>景或道具的三<br>视图) | 创新性：布景或道具的设计应具备创新性，有独特的设计思路，突出设计主题。  | 40 分 | 10% |
|  |   | 比例关系：注意比例关系，保证比例协调，材质与尺寸标注准确。  | 30 分 |     |
|  |   | 技术可行性：设计应考虑到制作可行性，选用的材料合理、安全。  | 30 分 |     |
|  | 模块 1-2<br>设计图纸<br>(任务三 舞<br>台设计效果图<br>制作) | 整体方案紧扣设计主题；舞台场景氛围表现充分，展示舞台场景的设计特点，符合场景的主题定位。   | 20 分 | 25% |
|  |   | 效果图能够呈现出独特的创意和风格，突出参赛选手的创造能力和艺术  | 25 分 |     |

|  |                                 |   |       |      |  |
|--|---------------------------------|---|-------|------|--|
|  |                                 | 个性。设计呈现具有美感，并能充分、完整的表达艺术特色。   |       | 30 分 |  |
|  |                                 | 渲染的效果图分辨率达到要求，包括布景细节、光影效果、材质质感等方面表现准确精致，突出参赛选手的专业技能。                                      |       |      |  |
|  |                                 | 建模的准确度、细节和比例等方面符合设计要求。舞台氛围的表现充分，效果图清晰地展示舞台场景的特点，符合设计要求和主题定位。                              | 25 分  |      |  |
|  | 模块 1-2<br>设计图纸<br>(任务四 舞台技术分析图) | 体现舞台声光电现代科学技术的理解与运用，具有艺术性与技术性。  | 100 分 | 5%   |  |
|  | 模块 1-3<br>方案排版                  | 设计思路清晰、突出设计主题、设计内容完整、对设计方案整体进行充分展示；设计包括作品名、设计说明、平面图、布景或道具的三视图、效果图、声光电现代科学技术的理解与运用等内容清晰明了。 | 60 分  | 10%  |  |
|  |                                 | 设计的创意新颖独特，符合命题的整体设计要求，版面排版美观，具有艺术性。   | 20 分  |      |  |
|  |                                 | 版式设计中图像的处理符合要求，图像的分辨率清晰，能够突出设计要素。   | 20 分  |      |  |

## 2. 展示讲解模块

各参赛团队围绕本赛项技能操作的作品进行展示讲解，包括项目的设计总体思路、设计创意、设计内容以及团队分工等，需体现参赛者汇报表达逻辑能力、团队合作能力以及面对可能出现突发情况的临场应变能力等。（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。）

| 一级项目            | 二级评价项目 | 三级评价项目   | 配分   |     |
|-----------------|--------|--|------|-----|
| 模块二<br>展示<br>讲解 | 项目呈现   | 展示讲解围绕设计作品展开，包括项目的设计总体思路、设计创意、设计内容以及团队分工等，汇报文件播放流畅、运行稳定、无故障。 | 40 分 | 20% |
|                 | 汇报精神   | 精神饱满，逻辑清晰、表达流畅，能够展现参赛选手的自信、体现良好的职业道德、职业精神、职业素养。              | 30 分 |     |
|                 | 团队合作   | 团队成员能够准确理解共同目标和任务，清楚自己的角色定位和职责；汇报中体现团队的协作能力。                 | 20 分 |     |
|                 | 临场应变能力 | 参赛选手能够相互补台，共同应对突发情况以及能够体现现场应变能力。                             | 10 分 |     |

## 3. 评分表

评分表根据赛项评分标准增加评分裁判打分栏，由评分裁判根据每一项计点进行评分，最终进行汇总团队模块得分。

### （二）评分方法

模块一舞台布景方案设计由评分裁判依据评分表，在评分裁判工作室内根据



---

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。模块二展示讲解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情况和结果进行评分。

各模块任务评分裁判分别评判完成后计算参赛队总分,模块一、二分别先按照百分制计算总分,再按照下列公式计算团队总分:

竞赛总分=模块一得分\*80%+模块二得分\*20%

### **(三) 成绩审核与产生**

1.评分小组应统计各个参赛队在各评分项目中的得分,对项目成绩进行复查审核后提交裁判长。

2.裁判长统计各个参赛队在各个评分项目的得分,计算产生每个团队的总分(竞赛成绩)。

3.如两个参赛队竞赛总分相同,则根据模块一得分高低进行排序。

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,按参赛队数量的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**

1.成立安全用电保障工作小组，负责与电力部门沟通事宜，保证比赛期间电力供应正常，及出现异常情况时及时解决问题。

2.现场配备应急供电车或备用电源供电，保证竞赛现场突发断电时的迅速恢复供电，确保赛事不受供电影响。

## **（三）医疗预案**

1.在赛场警戒线范围内设置医疗保障服务站，提供可能发生的急救、伤口处理等应急服务。

2.赛场提供应急医疗措施和消防措施，设置医护人员的专线联系，确定对方联系人，由场地安全负责人对口联系。

## **（四）设备预案**

1.赛位电脑配置统一并安装相关软件，进行超过 24 小时不间断软件运行测试。竞赛时竞赛计算机须关闭外网及局域网，关闭系统还原设置。

2.赛场内根据参赛队比例至少配备 10%的备用设备、备用试题、U 盘，预防比赛过程中可能出现的技术故障。经规定流程确认需要更换，可及时更换。

3.赛场内配备能够满足设备维护需求的工程技术人员，处置设备可能出现的问题，辅助裁判确认竞赛设备和电脑软件状态，快速识别问题根源并及时有效采取措施，保障竞赛顺利进行。若发生无法正常操作（死机、蓝屏）等问题，维护人员立即进行电脑维修，根据具体情况更换备用机。赛场工作人员及时记录维护时间，并对参赛者延长因维护而耽误的时间。

## **（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。通电调试设备时，应经现场裁判许可，在技术人员监护下进行。
- 6.需要更换元器件、补充耗材时，应向现场裁判报告，并在赛场记录表上填写更换元器件、耗材名称、规格和型号和数量，更换原因，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。更换的元器件或补充的耗材，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.连接电路、检查设备不能带电操作；通电调试设备前，应先检查电路并记录，确定正确无误后，才能在裁判或技术人员批准后通电。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.赛场工作人员叫到工位号、在等待评分的选手，应迅速进入赛场，与评分裁判一道完成比赛成绩评定。在评分过程中，选手应配合评分裁判，按要求进行设备的操作；可与裁判沟通，解释设备运行中的问题；不可与裁判争辩、争分，影响评分。

13.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。

14.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，工作人员不得干涉及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责任。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、更换元器件或零件、补充耗材的要求时应予以满足。对更换的元器件要与赛场技术人员一道进行检测，判断选手更换的元器件的情况；检查设备或更换元器件应在赛场记录表上记录更换元器件或补充耗材的名称与型号、要求更换到更换完毕的用时、要求更换的原因、对更换的元器件检测结果，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（或报告厅）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。