

第三届忻州市职业技能大赛
平面设计技术项目

技
术
文
件

2021年10月

目 录

1. 项目介绍	1
1.1 项目简介.....	1
1.2 考核目标.....	1
1.3 选手应具备的能力要求.....	1
1.4 选手需要掌握的知识.....	2
2. 竞赛项目	3
2.1 竞赛内容.....	3
2.2 竞赛时间安排.....	5
3. 评判标准	5
3.1 分数和成绩计算方法.....	5
3.2 评分标准.....	6
3.3 主观评分和客观评分.....	9
3.4 裁判员组成和分工.....	10
4. 竞赛相关设施设备	10
4.1 赛场面积要求.....	10
4.2 硬件要求.....	10
4.3 软件要求.....	11
4.4 辅助工具与材料清单.....	11
5. 竞赛流程	11
5.1 赛前.....	11
5.2 赛中.....	12
5.3 赛场纪律.....	12
5.4 赛场违规处理.....	12
6. 健康、安全和环保要求	13
6.1 比赛环境.....	13
6.2 安全教育.....	14
6.3 医疗设备和措施.....	14
6.4 环境保护.....	14
附件：竞赛样题	15

1. 项目介绍

1.1 项目简介

平面设计技术是世界技能大赛及山西省职业技能大赛中的一个竞赛项目,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。

1.2 考核目标

本竞赛项目目前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 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。

1.3 选手应具备的能力要求

1.3.1 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) 发展与模块相关的原创创意。

1.3.2 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。

1.3.3 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。

1.3.4 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。

1.3.5 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。

1.3.6 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。

1.4 选手需要掌握的知识

1.4.1 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。

1.4.2 图形绘制的知识

- 1)位图矢量化绘制;
- 2)图案绘制。

1.4.3 版式编排的知识

- 1)单页编排;
- 2)画册编排。

1.4.4 字体设计的知识

- 1)中文字体设计;
- 2)英文字体设计。

1.4.5 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。

1.4.6 海报设计

- 1)公益海报设计;
- 2)商业海报设计;
- 3)活动海报设计。

1.4.7 书籍装帧

- 1)书籍封面设计;
- 2)书籍内页设计。

2. 竞赛项目

2.1 竞赛内容

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2~3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。

2.1.1 模块一 广告设计

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。

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)能按照要求绘制插画或图形；
- 6)能区分不同影像分辨率的差异；
- 7)能正确选择色彩模式；
- 8)能正确设置裁切标记、对版标记、出血和色表；
- 9)能正确使用专色；
- 10)能根据不同的广告载体进行相应设计；
- 11)能根据不同设计需求控制项目成本。

2.1.2 模块二 编辑设计

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. 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)能区分不同影像分辨率的差异；
- 7)能按照要求绘制插画或图形；
- 8)能正确设置折线、裁切标记、色标和对版标记；
- 9)能正确使用专色。

2.2 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，每一个模块的竞赛时间为3小时。

竞赛时间	竞赛内容
上午：8:30——11:30	模块一 广告设计
下午：14:00——17:00	模块二 编辑设计

3. 评判标准

3.1 分数和成绩计算方法

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。

3.1.1 分值分配

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

3.1.2 比赛成绩

本项目竞赛成绩总分为100分，其中广告设计模块满分为50分，编辑设计模块满分为50分，选手参赛作品总成绩为两个模块的合计得分，并保留两位小数，小数点后第三位数字采用四舍五入。

3.1.3 成绩排序

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。

3.2 评分标准

3.2.1 题目评价指标

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)图像分辨率；
- 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、出血和色标；
- 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)按要求绘制插画、图形，处理图像；
- 12)按要求保存源文件；
- 13)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) 图形及文字重绘的质量
- 7) 版式设计；
- 8) 插画绘制质量
- 9) 图像处理合成品质；
- 10) 图像调色品质；
- 11) 图像构成品质；
- 12) 信息设计品质；
- 13) 字体创意与设计；
- 14) 编辑项目视觉风格统一。

客观评判：

- 1) 图像分辨率；
- 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) 段落样式和主页编排；
- 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、色标和对版标记；
- 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) 按要求绘制插画、图形，处理图像；
- 15) 按要求保存源文件；
- 16) 叠印应用、上光。

3.2.2 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 插画绘制质量 文字信息的综合处理	8分
D	图像分辨率 图像的色彩模式 文件尺寸 按要求绘制插画、图形，处理图像 按要求保存源文件	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、出血和色标	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 和刀模	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 图形及文字重绘的质量	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 插画绘制质量 编辑项目视觉风格统一	6分

D	图像分辨率 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 段落样式和主页编排 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、上光和刀模	10分

3.3 主观评分和客观评分

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。

3.3.1 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。

3.3.2 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。

3.4 裁判员组成和分工

本次竞赛设立专家组，负责编写技术文件、命题和指导赛场设备设施（含工具物料）保障；设立裁判组，由1名裁判长和若干裁判员组成，裁判长由专家组长兼任。

3.4.1 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。

3.4.2 裁判员

裁判人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。

裁判人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。

4. 竞赛相关设施设备

4.1 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 。

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

每个赛位应标明赛位号，且提供220V交流电源。

4.2 硬件要求

1、赛场的每一个工位配置1台Intel i7 八核CPU、16GB内存、2GB以上独立显卡、256GB SSD（或以上）硬盘的电脑，1台21.5英寸以上高清显示器，以及键盘和鼠标。

2、每一赛场须配置不少于工位数量15%台备用电脑。

3、每个工位配置 1 台 UPS 不间断电源（不小于 600W），1 台 USB3.0 CD/DVD 光盘刻录机驱动器（内置、外置均可）。

4、每个赛点配置一台 HP M750dn 或施乐 A3 彩色数码打印机。

4.3 软件要求

每台比赛电脑均预装并调试好 Adobe Photoshop CC 2017、Adobe Illustrator CC 2017、Adobe InDesign CC 2017、Microsoft Word 2010、Microsoft Excel 2010、Adobe Acrobat 10、方正字体（库）。

4.4 辅助工具与材料清单

序号	辅助工具与材料	数量和要求
1	A4 黑白激光打印机	1 台
2	文件袋	20 个
3	签字笔	60 支
4	彩色记号笔	10 支
5	A3 铜板纸	15 张/工位
6	A4 打印纸	2 包
7	移动硬盘	2 个
8	U 盘	2 个
9	DVD 刻录盘（空白）	3 张/工位
10	鱼尾夹	100 个
11	电子计算器	2 台
12	A4 书写板夹	6 个
13	工位隔档（三面隔挡，遮挡高度距地面不低于 1.3 米）	1 套/工位
14	密码柜（五节或四门铁皮柜）	1 组
15	安全防护系统及赛场封条	1 套/赛场
16	对选手竞赛全过程监控系统	1 套/赛场

5. 竞赛流程

5.1 赛前

1、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。

2、选手在竞赛前 30 分钟到达考场，通过检录，依据抽签号进入相应工位。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。

5.2 赛中

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、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人身安全事故或设备故障时，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的要求，经裁判长同意后予以更换，参赛选手可继续参加竞赛，并由裁判长视具体情况与参赛选手协商补足所耽误的竞赛时间；但选手自带设备和工具发生的故障，赛场不负责更换也不予补时。

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、5 分钟进行竞赛剩余时间提醒。裁判长发布竞赛结束指令后，参赛选手应立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。

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。

5.3 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。

5.4 赛场违规处理

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、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。

5、选手损坏、拆卸赛场提供的设备、材料和工作台等设施，一经发现取消该选手比赛资格。

6. 健康、安全和环保要求

6.1 比赛环境

6.1.1 场地照明要求

1、选择 $>4000\text{K}$ 光源色温，显色指数选择 $R_a \geq 75$ ；

2、照明水平需达到 $500\text{--}1000\text{lX}$ ；

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。

6.1.2 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。其次要在布置场地展时留出疏散通道。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 6m 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。借鉴旅馆的消防管理经验，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。

6.2 安全教育

6.2.1 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。

6.2.2 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。

6.3 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须的药品，并备有相应急救设施和救护设备。

3、竞赛场地设置隔离带，非裁判员、参赛选手、工作人员不得进入比赛场地；竞赛场地设置检录区、竞赛操作区、裁判评判区、工具材料区、选手休息（候赛）区、观摩通道等区域。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。

4、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。

5、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。

6、赛场须依照当地疫情防控要求，做好人员、餐饮、场地、设备、工具及材料等防控工作。

6.4 环境保护

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。

附件：竞赛样题

本样题仅供了解赛题形式，平面设计技术项目比赛试题于正式比赛开始时公布实施。

模块一 广告设计

（竞赛时间 180 分钟，满分为 50 分）

【背景说明】

山西是中华文明的百科全书，是中华文化的聚宝盆，被誉为古建筑博物馆、壁画长廊、彩塑艺术宝库，各种宝藏名号之最，不一而足。五千年华夏文明绵延不绝，在这方厚重质朴沧桑的土地上从未停止生长。游山西就是读历史，历史文化是山西旅游核心资源。

山西境内有大量的古寺庙、壁画、石窟等，山西还有五岳之首恒山、中国四大佛教名山之一的五台山等丰富的自然景观。到这里旅游，可以朝五台、攀北岳、游云冈，到壶口瀑布边，倾听黄河的咆哮声！也可去平遥访古，到洪洞寻根，或者登雁门关看金戈铁马。皇城相府、乔家大院、渠家大院、王家大院、李家大院、太谷三多堂、常家庄园、申家大院、孟门古镇、孔祥熙故居等为山西的民居代表。黄河、长城、太行是中华文明的载体，也是“壮美山西”的靓丽名片。“表里山河”最早就是指的山西省，出自《左传·僖公二十八年》。

山西既有老天恩赐的壮美自然风光，也有老祖宗创造的不朽文化遗产，更有老前辈留下的宝贵红色基因，这些都是山西发展文化旅游业得天独厚的资源禀赋。

【选手提示】

请在桌面上创建一个文件夹，命名为“YY 广告设计模块”（YY 代表你工作台的编号）。在这个文件夹中再建立以下两个子文件夹，存放您完成相应任务的资料，任何储存在指定文件夹之外的资料都将不会被评分。

- 1) “广告任务 1”子文件夹用于您完成任务一所提交的资料；
- 2) “广告任务 2”子文件夹用于您完成任务二所提交的资料。

任务一、山西旅游公益宣传海报设计

（一）说明

1、设计概念必须精准传达和视觉呈现山西旅游的核心特征。设计宣传讯息有山西独具特色旅游景点的推广（详见素材包）。这个提案中，所有设计元素的主要核心概念需以正能量、积极向上的风貌体现，宣传山西、推广山西，促进山西旅游的发展。

2、目标市场：对社会各界人士。

请发挥你的创意，设计一张具有强烈冲击力的精彩 A3 海报。

同时设计一张 A3 横版海报展示效果图及创意说明的版面设计（版面设计包含海报效果图展示和创意说明性文字，共同构成整体画面）。

3、海报的技术规格

尺寸：285 mm×420 mm（最终成品尺寸）

出血：3 mm

色彩模式：CMYK

纸张材料：200g 铜板纸

网线数：200 LPI

影像解析度：300 PPI

（二）参赛选手须提交的资料

1、提交一张最终的 A3 海报设计源文件，（indd 格式源文件、AI 格式源文件或 PSD 源文件均可，并妥善整理字体和链接的图片素材等），命名为：1-1-1。

2、把最终的 A3 海报设计源文件导出为 PDF 格式文件，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：1-1-2。

3、一张 A3 横版海报展示效果图及创意说明的版面设计并导出为 PDF 格式文件，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：1-1-3。）

（版面设计包含海报效果图展示和创意说明性文字，共同构成整体画面。）

任务二、山西旅游文创产品之帆布袋设计

（一）说明

1、以“山西旅游”为主题设计一款帆布袋。

这个任务目的是为了推广山西旅游，将文化山西、历史山西的概念宣传深入人心。这一设计需要你掌握山西旅游的要点，运用你敏锐的创造力和构思，制作精彩并具吸引力、有趣且令人印象深刻的设计。你的设计必须是独特、新颖、明确传达讯息来影响全体大众。

2、目标市场：所有年龄层的大众。

根据上面的介绍，为“山西旅游”的公益宣传设计一款帆布袋。制作一个有趣且令人印象深刻的设计。你的设计必须是新颖、幽默、准确传达讯息来影响大众。

3、具体要求

1) 首先设计一个帆布包模版，模版必须电脑绘制完成。你必须使用这个模版来展示你的设计概念。（你的设计必须包含帆布包正面和背面的内容，须为普通帆布包尺寸：370（宽）mm ×410（高）mm。

2) 应用你绘制的帆布袋模版依照主题设计一款帆布袋（正面和背面）。

4) 你还可以在设计的作品上自由加入任何元素或插画。

5) 将以上设计的帆布袋正背内容编排设计到一张 A3 尺寸、横式的版面上，并且附上不少于 100 字的创意说明，按要求保存源文件和 PDF 格式。

4、技术规格

尺寸：285 mm×420 mm（最终成品尺寸）

出血：3 mm

色彩模式：CMYK

纸张材料：200g 铜板纸

网线数：200 LPI

影像解析度：300 PPI

方向：横式

（二）参赛选手须提交的资料

1. 提交一个最终的设计文件夹（内含 indd 格式源文件、AI 格式源文件或 PSD 源文件均可，并妥善整理字体和链接的图片素材等）命名为：1-2-1。

2、把最终的 A3 设计源文件导出为 PDF 格式文档，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。

帆布袋参考图：



【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。

附件：模块一素材（略）

模块二 编辑设计

（竞赛时间 180 分钟，满分为 50 分）

【背景说明】

《普通教育》是由普通教育杂志社主办，省级一级期刊，是“宣传教育政策，关注教育热点，传播先进经验，提供教改资讯”的公益性期刊，是各级教育行政管理者、广大中小学教师创新思想的平台，彰显智慧的舞台。

【编辑项目】

该杂志计划在 2021 年第 5~6 期出版报考填报志愿的专刊，请你设计该期专刊的封面及其部分内页。

任务一 杂志封面的设计

在你的桌面建立一个资料夹“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一个文件夹命名为“编辑任务 1”，用于提交任务一的资料，任何储存在这个资料夹之外的档案将不会被评分。

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。你可以对其中图片文件夹（模块二_任务 1）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。

封面封底中有关文字及图片内容需使用 D:\平面设计技术项目\模块二素材”中名为“任务 1”文件夹中相对应文档内容，不可增减和修改。

（一）设计要求

- 1、按要求设计一个封面和封底。
- 2、使用提供的所有文字+图片。
- 3、存储封面封底的文件。

◆ 封面必须包含：

- 1) 杂志标题：普通教育。
- 2) 使用文件夹中的图片素材，你必须对图片进行处理才可用于封面。
- 3) 普通教育杂志服务考生、提供咨询的标识（图片文件：封面用图片 2）。
- 4) 两个条形码（图片文件：条形码 1、条形码 2），高度：18mm。
- 5) “封面文字内容”文档中相对应文字。
- 6) 你还可以使用任何其他你认为有必要的设计。

◆ 封底包含：

- 1) “经济学院简介”文档中相对应文字。
- 2) 使用文件夹中的图片（文件夹：封底用文字及图片素材），你必须对图像进行处理才可用于封底。
- 3) 经济学院的徽标要求矢量化，院名需使用提供的手写体。
- 4) 封底需包含两个二维码（文件夹：封底用文字及图片素材）。
- 5) 你还可以使用任何其他你认为有必要的设计。

◆ 技术规格：

- 1) 封面和封底页面成品尺寸均为 210×285mm；
- 2) 书脊厚度：10mm；
- 3) 出血：3mm；
- 4) 装订方式：胶订；
- 5) 彩色图片分辨率:280~320dpi，灰度图分辨率：800~1000dpi；
- 6) 胶版纸彩色印刷；
- 7) 图片勿使用 jpg 文件格式。

（二）参赛选手须提交的资料

1、一个打包的封面封底的文件夹，该文件夹命名为：“普通教育封面源文件”。在该文件夹中含：1 个 indd 或 AI 格式源文件、1 个链接图文件夹。

2、一个封面封底展开图的最终稿 PDF 格式文件，以“普通教育封面”命名。版本为：PDF1.5；附上出血、裁切标记、套准标记和颜色条。

任务二 杂志内页的设计

在你的“YY 编辑模块”文件夹中再建立一个文件夹命名为：编辑任务 2，用于提交任务二的资料，任何储存在这个资料夹之外的档案将不会被评分。

内页中有关文字及图片内容请使用“D:\平面设计技术项目\模块二素材”中名称为“任务 2”文件夹内相应文档内容，且不可增减和修改。

（一）设计要求

- 1、设计一个杂志的跨页（内文第 4、5 页）。
- 2、使用提供的所有文字。
- 3、存储内页的文件。

◆ 第 4-5 页必须包含：

1) 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、表注、表格、图片等，及其它你觉得需要的设计。

2) 文档“第 4-5 跨页文字及图片内容”的文字及图片内容必须全部使用。

3) 学院名称需使用手写体。

4) 可选用“任务 2”提供的图片素材（文件夹：可选用图片素材）。

4、技术规格

1) 内文版面彩色设计（CMYK）。

2) 内页成品尺寸为 210×285mm。

3) 出血设置：3mm。

4) 段落样式：使用于标题、正文等。

5) 主版元素：页眉/页脚和页码。

6) 图片勿使用 jpg 文件格式。

（二）参赛选手须提交的资料

1、一个打包的杂志内页文件夹，该文件夹命名为：“4-5 内页源文件”。在该文件夹中含：1 个 indd 格式源文件、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“4-5 内页”命名。该 PDF 文件以跨页输出，内含 1 个页码，版本为：PDF 1.5；附上出血、裁切标记、套准标记和颜色条。

任务三 可视化数据图形编辑设计

在你的“YY 编辑模块”文件夹中再建立一个文件夹命名为：编辑任务 3，用于提交任务三的资料，任何储存在这个资料夹之外的档案将不会被评分。

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。你可以对其文件夹（任务 3）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 3”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。

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。

◆ 图形必须包含的文字等内容：

- 1) 文字：表格中的相应的文字内容；
- 2) 图形：《2016-2020年十类专业报考比例走势》的贝塞尔曲线型折线图。

◆ 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“2-3-1”的源文件。
- 2、一个名为“2-3-2”的PDF格式文件。

【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。

附件：模块二素材（略）