
2026 年江苏省职业院校技能大赛项目规程

一、项目名称

项目名称（编号）：视觉艺术设计（JSG2026033-2）

项目组别：高职学生组/高职教师组

项目归属赛道：艺术设计赛道

二、竞赛目的

项目以促进视觉艺术设计相关专业在人才培养过程中，职普融通、产教融合、科教融汇，将专业设计人才培养与经济社会发展紧密结合，产教协同育人，通过以赛促学、以赛促教、以赛促建、以赛促改、以赛促融，引领专业建设工作的开展和教学改革的深化，全面提升师生技能水平，实现视觉艺术设计人才的全面发展，使培养质量显著提升。

竞赛试题和评价标准源于企业真实设计项目，评价标准融入行业企业标准，赛题侧重文化强国建设的具体内容，突出乡村振兴、文化传承与创新、品牌推广等设计项目，注重整体化创意创新能力的培养，检验参赛选手基于设计创意表现出的从构思、表现、制作到表达的综合职业素养，通过企业真题真做，产教深度融合，协同育人，提升参赛选手的就业能力。

在备赛过程中推进企业工作环境引入校内全真标准化实践教学探索与改革，创设真实教学情境，实现校园实践教学与企业真实工作过程无缝对接。同时，促进现代职业教育实践环节的逐步完善，共同提升学生与教师的专业竞争力。从源头满足我省视觉艺术设计行业对设计人才的需求，适应一线设计及相关设计岗位的职业要求。

三、竞赛内容

可选项目竞赛内容分为视觉艺术设计操作技能（占比 80%）、设计方案展示讲解（占比 20%）二个部分，以视觉艺术设计中的传达设计项目为载体，把握本专业所需的基础知识与技能，体现视觉艺术设计行业的新发展、新技术、新场景应用，在竞赛中积极应用前沿技术，借助人工智能大模型工具，体现参赛选手扎实的基础设计能力和与时俱进的创新实践能力。本赛项分高职学生组与高职教师组两个组别同步进行：

(一)视觉艺术设计操作技能

1.视觉艺术设计学生组具体考察视觉策略及其核心技能，包括风格定位、版式设计、色彩系统规划、字体设计、图形创意设计、导视符号设计、品牌系统设计、方案整合展示技能与人工智能大模型创新实践能力。

2.视觉艺术设计教师组具体考察信息传达设计及其核心技能，包括信息梳理和构建、视觉符号和图形表达、字体设计与文字编排、品牌定位与视觉策略设计、方案整合展示技能与人工智能大模型创新实践能力。

(二)设计方案展示讲解

展示讲解围绕本项目技能操作的作品展开，团队成员分工介绍项目总体思路、技能要点（AIGC 技能演示）、主要成果、项目创新等。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。

学生组与教师组具体竞赛模块内容详见下表：

视觉艺术设计学生组赛项内容与具体设计项目匹配，设置为设计制作模块一和展示讲解与 AIGC 技能演示模块二两个模块。设计制作模块一任务 1、4、5、6 是必做部分，任务 2、3，依据具体项目的内容要求完成其中的 1 个任务。

高职学生组“视觉艺术设计”方向赛题构架图			
活动、品牌视觉设计学生组团体赛			
模块一：活动、品牌视觉设计与制作（165 分钟）满分 100 分， 按 80%计入总分			
任务 1	信息设计 （标志设计、标准字设计、标准色设计，标志 与标准字组合设计、辅助图形设计）	25	100 分
任务 2	广告设计 （平面海报设计、延展物料设计、导视系统设 计）	30	
任务 3	包装设计 （品牌包装视觉策略、包装造型设计、包装版 面设计）	（二选一）	

任务 4	动态设计 (动态海报设计、动态标志设计)	15	
任务 5	IP 形象设计 (IP 角色绘制)	15	
任务 6	展板设计 (活动、品牌形象设计内容编排, 横版 270*480mm 分辨率 300dpi, 以 jpg 格式保存)	15	
模块二: 设计方案展示讲解与 AIGC 技能演示 (15 分钟) 满分 100 分, 按 20%计入总分, 围绕技能操作的作品 (任务 6 文件) 展开, 团队成员分工介绍总体思路、技能要点、主要成果、创新创业 (使用 AIGC 工具制作与演示 IP 动态形象)。			
任务 7	展示讲解与 AIGC 技能演示	100	100 分
软件及 AIGC 工具: Photoshop2022、Illustrator2022、SketchUp2024、Indesign2022、After Effects2022、AIGC 工具: 即梦			
提供试题文本素材、图片素材等, 赛题较样题变更 30%以内			

视觉艺术设计教师组赛项内容与具体设计项目匹配, 设置为设计制作模块一和展示讲解模块二两个模块。设计制作模块一含设计任务 1、2、3, 依据具体项目的要求完成任务。

高职教师组“视觉艺术设计”方向赛题构架图			
品牌视觉设计教师组单人赛			
模块一: 品牌视觉设计与制作 (165 分钟) 满分 100 分, 80%计入总分			
任务 1	信息设计 (品牌标志字体、主视觉图形设计)	25	100 分
任务 2	包装设计 (品牌包装视觉策略、包装造型设计、包装版面设计)	60	

任务 3	展板设计 (活动、品牌形象设计内容编排, 横版, 270*480mm 分辨率 300dpi, 以 jpg 格式保存)	15	
模块二: 设计方案展示讲解与 AIGC 技能演示 (15 分钟) 满分 100 分, 按 20%计入总分, 围绕技能操作的作品 (任务 3 文件) 展开, 介绍总体思路、技能要点、主要成果、 创新创意 (使用 AIGC 工具制作与演示品牌动态标志)。			
任务 4	展示讲解与 AIGC 技能演示	100	100 分
软件及 AIGC 工具: Photoshop2022、Illustrator2022、SketchUp2024、 Indesign2022、After Effects2022、AIGC 工具: 即梦			
提供试题文本素材、图片素材等, 赛题较样题变更 30%以内			

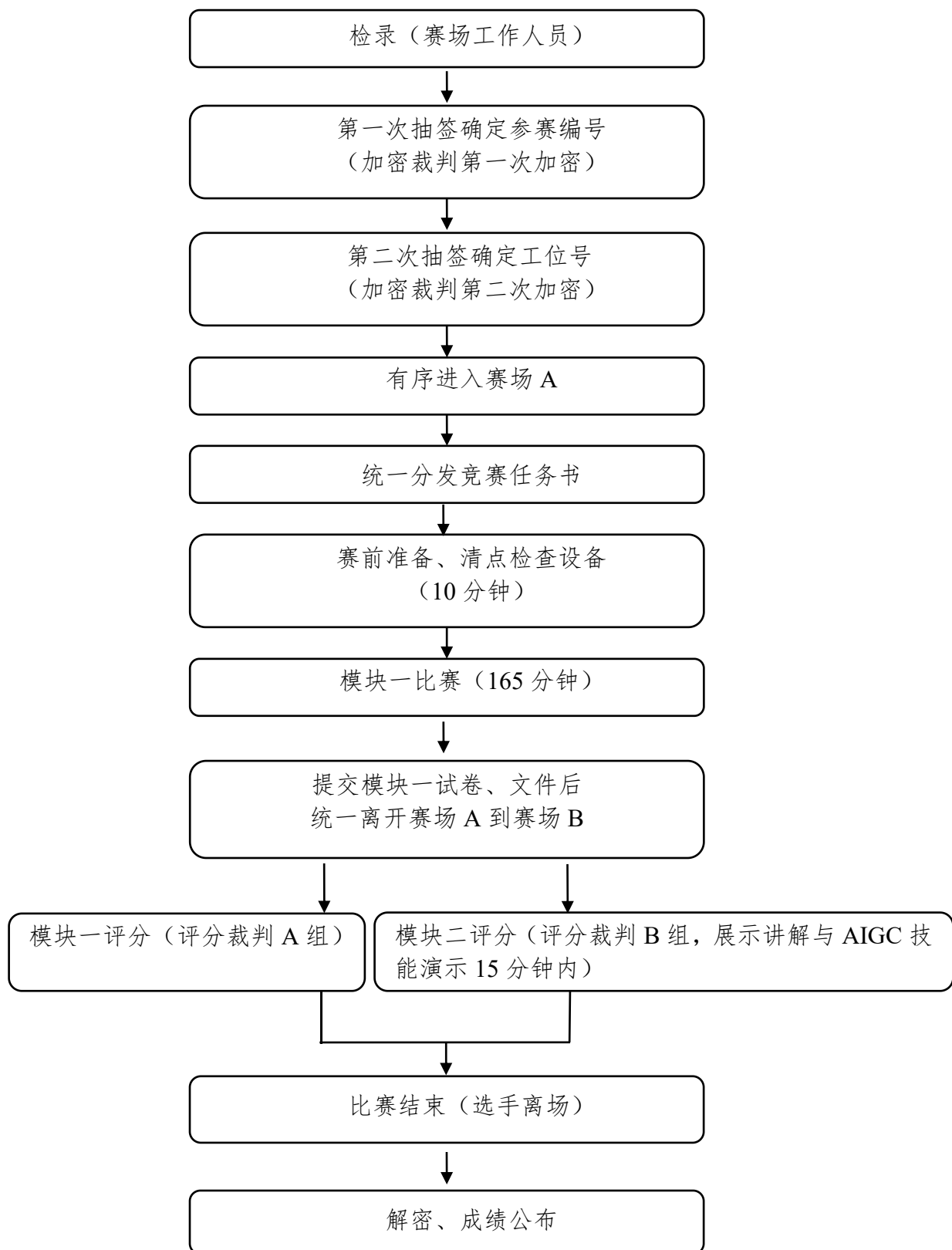
四、竞赛方式

学生组的比赛为团体赛, 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职教师。

教师组的比赛为个人赛, 1 人/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 2 个队参加比赛, 参赛教师须为本校专职教师。

五、竞赛流程

(一) 参赛流程



(二) 参赛时间安排 (最终以竞赛指南为准)

日期	时 间	内 容	地 点
赛前日	中午 11:00 前	各代表队报到	酒 店
	15:10-16:50	领队会议	报告厅
	17:00-17:30	参赛选手熟悉赛场	赛 场
第一天 高职 学生组 竞赛	7:00-7:25	分组赛场抽签团队参赛编号 (1 次加密)	赛场入口
	7:25-7:50	分赛场抽取工位号 (2 次加密)	分赛场 入口
	8:00-10:45	模块一竞赛 (165 分钟)	赛场 A
	11:00-17:00	模块二竞赛 (15 分钟内/组)	赛场 B
	11:10-17:00	裁判组 A 评定模块一得分	裁判 工作室
	11:00-17:00	裁判组 B 评定模块二得分	赛场 B
第一天 高职 教师组 竞赛	8:30-8:55	分组赛场抽签参赛编号 (1 次加密)	赛场入口
	8:55-9:20	分赛场抽取工位号 (2 次加密)	分赛场 入口
	9:30-12:15	模块一竞赛 (165 分钟)	赛场 A
	12:30-17:30	模块二竞赛 (15 分钟内/人)	赛场 B
	12:40-21:00	裁判组 A 评定模块一得分	裁判 工作室
	12:30-17:30	裁判组 B 评定模块二得分	赛场 B
第二天	8:00-10:00	成绩统计复查	
	10:00-11:30	竞赛成绩发布会、作品展示与总结	报告厅
	11:30	竞赛结束、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、同一赛道的比赛。

3. 高职组教师参赛对象为具有高等学校教师资格证且 2024 年 5 月 1 日之前入职的教师，江苏联合职业技术学院教师需有五年制高职四、五年级任课经历方可参加高职组比赛；近两年内获得过国赛、省赛一等奖的教师不得参加同一组别、同一项目的比赛，近两年内获得过中职组国赛、省赛一等奖的教师不可参加高职组相同赛道的比赛。江苏联合职业技术学院教师只可选择中职组或高职组一个组别参赛，参赛组别确定后不再变化。

4. 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；教师个人赛同一学校相同项目报名人数不超过 1 人，江苏联合职业技术学院经过选拔可报 3-5 个队参加高职项目比赛。每位选手仅可参加一个项目。

5. 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，须由学校相应项目开赛前 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。

5. 展示讲解与 AIGC 技能演示部分，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，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。若认为比赛设备或元器件有问题需更换，应在赛场记录表的相应栏目填写更换设备或元器件、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、元器件故障或损坏而更换设备或元器件者，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（队）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。

9. 比赛开始后 15 分钟内，选手须对大赛提供的文件素材进行检验，如有问题须及时提出并由现场裁判及技术人员进行更换或调试。15 分钟后现场裁判一律不予回答文件素材相关问题。

10. 比赛中选手自行分配任务操作时间，学生组小组选手自行协商任务分工，服从现场裁判的指挥在规定时间内完成方案设计。

（五）离场规则

1. 技能比赛结束前 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、草稿纸、赛场记录表等整齐摆放在工作台上，不能带出赛场。

4.裁判长宣布终止比赛后，选手应按照提示完成作品提交，并按顺序签工位号确认，后在现场裁判的指挥下，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.选手离场后，到指定的休息场所等待模块二方案展示讲解和 AIGC 技能演示。

7.模块二评分裁判叫到工位号的参赛队，进入赛场 B 进行方案展示讲解和 AIGC 技能演示，限时 15 分钟以内，不得超时。

8.完成模块二展示讲解与 AIGC 技能演示的选手，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，全面负责项目的裁判分工、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；

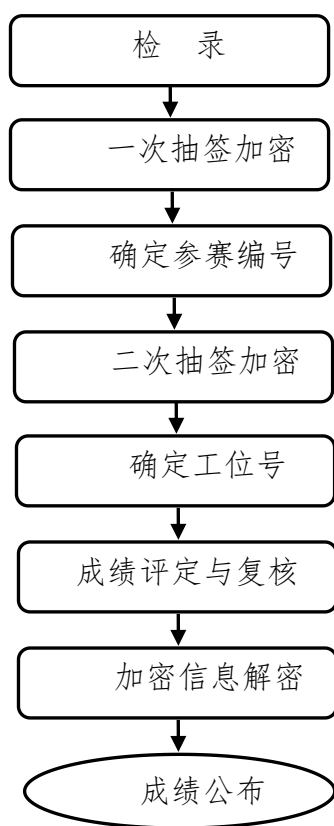
现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律；

评分裁判：负责对参赛队的竞赛成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,根据试题要求及参赛选手提交的各模块最终竞赛成果进行评分;竞赛过程以及过程性成果也作为评分依据。大赛提供多种设计软件平台和 AIGC 工具以供选手选择,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成果以及 AIGC 技能演示进行评分,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。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) 竞赛场地

1. 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。赛场 A 应包含不少于 30 人/间的机房若干,考场内每一组布置 4 台计算机,标明工位号;赛场 B 应配有 1 套用于展示设计成果的大屏幕,1 套用于 AIGC 技能演示的计算机(须包含大屏幕)以及评分裁判的评分桌。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。赛场布置最终以竞赛指南为准。

2. 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、现场服务与技术支持区、休息区等区域,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。

3. 赛场内分区设置保障区,设有安保、消防、医疗、设备维修和电力抢修人员待命,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。

(二) 其它场地

1. 成绩发布会在报告厅举行,要求可以容纳约 300 人。报告厅可兼作为指导教师休息室,安装有直播竞赛现场的视频终端大屏幕。

2. 裁判工作室 2-3 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。

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、现行国家标准和行业标准等执行。主要有《高等职业教育专科视觉传达设计专业简介(550102)》《高等职业教育专科数字媒体艺术设计专业简介(550103)》《高等职

业教育专科广告艺术设计专业简介（550113）》《高等职业教育专科包装艺术设计专业简介（550121）》《高等职业教育专科艺术设计专业简介（550101）》

《高等职业教育专科数字图文信息处理技术专业简介（560101）》《界面设计职业技能等级证书（550002）》。

九、技术平台

（一）技能操作部分

竞赛技术平台标准参考一般艺术设计企业工作室基础技术与要求，配备符合技能竞赛要求的计算机。

1. 竞赛技术平台及设备

序号	设备及软件	型号及说明
1	学生组竞赛场地	通风、透光，照明好的标准化机房，由 4 台计算机组成团体竞赛工位
2	教师组竞赛场地	通风、透光，照明好的标准化机房
3	电源	配备双线路供电系统和漏电保护装置
4	空调	配备空调系统，确保环境温度适宜
5	监控	配备实况监控视频转播系统
6	竞赛电脑	图形工作站，预装 Win10 操作系统，基本配置：CPU(i7 以上)、内存 $\geq 16\text{G}$ 、M.2 硬盘 $\geq 250\text{G}$ 、带光线追踪的独立显卡 $\geq 8\text{G}$ 、液晶显示器
7	电脑外设	光电鼠标
8	竞赛软件及 AIGC 工具	软件：Photoshop2022、Illustrator2022、SketchUp2024、Indesign2022、After Effects2022、 AIGC 工具：即梦 办公软件：Microsoft Office 或 Wps Office 注：软件均为中文版，可以根据承办校实际情况进行相近版本微调
9	草稿纸	普通 A3 复印纸
10	优盘	8G 以上（每工位配备 1 只用于传输与储存）

（二）展示讲解部分

提供大屏幕方案展示设备，模块一竞赛结束后将任务成果排版文件拷贝在竞赛提供的优盘中带至赛场 B 并在展示设备上打开，参赛选手按次序进行成果展示讲解和 AIGC 技能演示。不得自带设备与自备素材。

十、成绩评定

（一）评分文件

1.评分标准（高职学生组）

一级项目	二级项目	主观评分要点	客观评分要点	配分
模块一：活动、品牌视觉设计与制作 满分 100 分，按 80% 计入总分	任务 1 信息设计	1.创意、形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确、辨识度高；满足美学要求、有创意点（5 分） 2.图形、字体、组合设计、绘制成熟、标准（4 分） 3.标志在后期延展能满足不同媒介、材质、工艺的应用（3 分） 4.文件制作精细程度（2 分） 5.设计说明清晰准确（1 分）	1.文件是否包含了标志标准图形、标准字体、标准组合、标志彩色与单色效果、标志黑白效果（5 分） 2.是否有辅助图形开发（2 分） 3.是否有设计说明（1 分） 4.所有文件是否存储在正确的文件夹内（1 分） 5.所有文件存储名称、格式与要求是否正确（1 分）	25

	任务 2 广告设计	1.创意、形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确（4 分） 2.创意独特、新颖（2 分） 3.画面表现有视觉冲击力，能满足美学要求（2 分） 4.色彩、版式、字体使用合理（2 分） 5.图形、图像、插画、字体绘制成熟、标准（2 分） 6.文件制作精细程度（2 分） 7.设计说明清晰准确（1 分） 8.系列海报视完整度加分（1 分） 9.导视系统设计的视觉风格与主题的契合度（2 分）	1.文件尺寸、色彩模式、分辨率是否符合印刷、制作要求（2 分） 2.印前文件制作是否符合印刷制作标准，标注是否正确（成品尺寸、纸张材质、印刷工艺）（2 分） 3.设计说明是否包含了海报主题创意释义、使用场景描述、海报宣传诉求点（2 分） 4.导视系统的空间尺寸与比例关系。（2 分） 5.导视标牌的材料与工艺。（2 分） 6.所有文件是否存储在正确的文件夹内（1 分） 7.所有文件存储名称、格式与要求是否正确（1 分）	30
	任务 3 包装设计	1.形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确、有商业卖点（4 分） 2.开合方式新颖、独特（2 分） 3.画面表现有视觉冲击力，能满足美学要求（2 分） 4.色彩、版式、字体使用合理（3 分） 5.图形、图像、插画、字体绘制成熟、标准（3 分） 6.文件制作精细程度（2 分）	1.文件尺寸、色彩模式、分辨率是否是否符合印刷制作标准，标注是否正确（成品尺寸、纸张材质、印刷工艺）（5 分） 2.是否包含包装盒设计、外包装袋设计、印前文件制作展开图，包装成品尺寸是否能装入产品（4 分） 3.是否有设计说明（1 分） 4.所有文件是否存储在正确的文件夹内（1 分） 5.所有文件存储名称、格式	30

		7.用到特殊印刷工艺（1 分） 8.设计说明表述准确（1 分）	与要求是否正确（1 分）	
--	--	------------------------------------	--------------	--

	任务 4 动态设计	1.创意符合设计主题和行业特征，形式新颖，视觉表现力强（4 分） 2.动态效果自然流畅，节奏合理，符合主题诉求，且动效形式富有创意（3 分） 3.动态设计能满足指定媒介播放需求（1 分） 4.文件制作精细程度（1 分）	1.文件尺寸、分辨率、帧率、时长是否符合播放要求（3 分） 2.是否导出为指定的文件格式（1 分） 3.所有文件是否存储在正确的文件夹内（1 分） 4.所有文件存储名称、格式与要求是否正确（1 分）	15
	任务 5 IP 形象设计	1.设计创意鲜明，风格统一，符合行业特征和目标受众需求（3 分） 2.形象造型、色彩搭配成熟，整体设计具备高辨识度和视觉美感（3 分） 3.三视图设计结构合理，比例精准（1 分） 4.文件制作精细程度（1 分） 5.设计说明表述准确（1 分）	1.文件是否包含完整的三视图设计（2 分） 2.是否包含配套元素（如动作延展、换装等）（1 分） 3.是否有设计说明文档（1 分） 4.所有文件是否存储在正确的文件夹内（1 分） 5.所有文件存储名称、格式与要求是否正确（1 分）	15

	任务 6 展板设计	展板整体创意突出，内容编排合理，信息层次分明，能有效展示各任务设计成果（10 分）	是否各任务设计全部汇总于尺寸为 270*480mm，分辨率为 300dpi 的横版展板上（5 分）	15
一级项目	评分要点	评分内容		配分
模块二：设计方案展示讲解与 AIGC 技能演示 满分 100 分，按 20% 计入总分	应用价值	符合市场企业的实际需求，解决实际设计问题，对就业、产业发展有积极作用并符合绿色低碳节能的可持续发展理念，有利于改善人民生活、提升生活质量。		25
	团队合作	团队成员能明确目标和任务，合理分工，发挥团队协作的精神，相互配合相互完善，提升效率，实现团队价值。		25
	创新创意	体现团队的原始创新与创意，提升方案设计思路与表现水平，融入文化与设计理念，体现人工智能新技术、新场景的创新使用。		25
				25

2.评分标准（高职教师组）

一级项目	二级项目	主观评价要点	客观评价要点	配分
模块一：品牌视觉设计与制作 满分 100 分，按 80% 计入总分	任务 1 信息设计	1.创意、形式、手法符合行业特征。主题突出、诉求明确、辨识度高；满足美学要求、有创意点（5 分） 2.图形、字体、组合设计、绘制成熟、标准（5 分） 3.图形、字体在后期延展能满足不同媒介、材质、工艺的应用（3 分） 4.文件制作精细程度（1 分）	1.文件是否包含了主视觉图形、字体、组合方式、色彩规范（5 分） 2.是否有辅助图形开发（2 分） 3.是否有设计说明（1 分） 4.所有文件是否存储在正确的文件夹内（1 分） 5.所有文件存储名称、格	25

		5.设计说明清晰准确（1 分）	式与要求是否正确（1 分）	
	任务 2 包装设计	1.形式、手法符合行业特征主题突出、诉求明确、有商业卖点（12 分） 2.包装开合方式新颖、独特（6 分） 3.主视觉画面表现有视觉冲击力，能满足美学要求（6 分） 4.图形、图像、插画、字体绘制成熟、标准合理（10 分） 5.文件制作精细程度（5 分） 6.包装特殊印刷工艺（4 分） 7.设计说明表述准确（2 分）	1.文件尺寸、色彩模式、分辨率是否符合印刷制作标准，延展物料标注是否正确（成品尺寸、纸张材质、印刷工艺）（8 分） 2.包装成品尺寸是否能装入产品（2 分） 3.设计方案是否包含了包装盒设计、外包装袋设计、印前文件制作展开图（2 分） 4.是否有设计说明（1 分） 5.所有文件是否存储在正确的文件夹内（1 分） 6.所有文件存储名称、格式与要求是否正确（1 分）	60

	任务 3 展板设计	展板整体创意突出，内容编排合理，信息层次分明，能有效展示各任务设计成果（10 分）	是否各任务设计全部汇总于尺寸 270*480mm，分辨率为 300dpi 的横版展板上（5 分）	15
一级项目	评分要点	评分内容		配分
模块二：设计方案展示讲解与 AIGC 技能演示	应用价值	符合市场企业的实际需求，解决实际设计问题，对就业、产业发展有积极作用并符合绿色低碳节能的可持续发展理念，有利于改善人民生活、提升生活质量。		50
满分 100 分，按 20% 计入总分	创新创意	体现设计方案的原始创新与创意，提升方案设计思路与表现水平，融入文化与设计理念，体现人工智能新技术、新场景的创新使用。		50

评分表根据项目评分标准，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（评分表见样题）。

（二）评分方法

模块一技能操作由裁判员在评分裁判工作室内，对参赛选手提交的竞赛成果，根据评分标准统一阅卷、评分与计分。

模块二展示讲解与 AIGC 技能演示由裁判员在赛场 B 中根据每一组的讲解与演示情况，以及评分标准统一评分与计分。

模块一、二分别先按百分制计算总分，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. 如两个或两个以上参赛队竞赛总分相同，则根据模块一得分高低进行排序，如模块一得分相同，则根据高职学生组任务 1-5（教师组任务 1-2）得分高低

进行排序。

4. 为保障成绩评判的准确性，监督组将对项目成绩抽检复核，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，确保项目顺利进行。

（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

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（模块二除外），保留局域网访问，竞赛计算机不得开启还原设置。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。

（五）赛题预案

3套样题于赛前统一发布，赛题与样题差别度见规程竞赛内容。

由专家组建立3套对应题库，供大赛组委会赛前随机抽取，另抽取1套作为备选赛题。

十三、项目安全

项目安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是项目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项目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。

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项目，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。项目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。

各项目的安全管理，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项目专家组长，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。项目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项目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。

3.参赛选手在加密过程中应服从赛场工作人员及加密裁判的指挥，按顺序排队进行加密，并在加密过程中仔细核对确认自己序号，如因排序错误、未仔细核

对而造成的竞赛秩序混乱，应由选手承担相应责任。

4.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。

5.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。

6.参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。

7.需要更换机器设备或元器件时，应向现场裁判报告，并在赛场记录表上填写更换元器件、规格和型号和数量，更换原因，核实从报告到更换完成的时间并签工位号确认，以便补时。更换的机器设备或元器件，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。

8.竞赛过程中，工具使用、操作方法要符合规范。因工具选择和操作设置等使用不当，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，不得补时。

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下一模块竞赛，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）应立即停止竞赛操作，按照提示进行作品提交，完成提交并按顺序签工位号确认后，在现场裁判的指挥下离开赛场到达指定的区域等候下一模块竞赛。需要补时的选手在离场后，由现场裁判召唤进场补时。

12.参赛选手必须遵守法纪，尊重他人的知识产权，在设计中独立创新，不得有抄袭或剽窃他人设计成果、侵犯他人知识产权及其他合法权益的行为，如有此行为，责任自负。所有获奖作品的版权归大赛主办方所有，主办方有权刊登、展览及出版本次参赛作品，作者具有署名权。

13.模块二竞赛中，赛场工作人员叫到工位号，在等待的选手，应迅速进入

赛场，向评分裁判进行方案的展示讲解和 AIGC 技能演示。讲解与演示时间结束后应迅速离场，不得超时，不可影响下一组汇报选手；如有问题在限时内可与裁判沟通，解释设备运行中的问题；不可向裁判询问得分或与裁判争辩、争分，影响评分。

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

15.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.工作人员必须服从项目组委会统一指挥，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，由项目组委会视情节轻重，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。服从项目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
事故的发生。

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，由项目组委会视情节轻重，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）各参赛队对不符合项目规程规定的设备、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，可向项目仲裁组提出申诉。

（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项目
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）提出申诉应在项目比赛结束后 2 小时内提出。超过 2 小时不予受理。

（五）项目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。

十八、其他

- 1.参赛选手及相关工作人员，由项目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。