

2018 年全国职业院校信息技术技能大赛 赛项规程

赛项编号：xxds201803

赛项名称：数字插画与平面设计

赛项组别：中职组 高职组

专业大类/类：电子信息

规程编制专家组组长：张侨

电话号码：13810041353

赛项地点：青岛西海岸新区高级职业技术学校

赛项时间：2018 年 6 月 24 日

目录

一、赛项名称	3
二、赛项目的	3
三、竞赛内容	4
四、竞赛方式	5
五、竞赛流程	5
六、竞赛赛卷	8
七、竞赛规则	10
八、竞赛环境	12
九、技术规范	13
十、技术平台	14
十一、成绩评定	15
十二、奖项设定	17
十三、赛项安全	17
十四、竞赛须知	20
十五、申诉与仲裁	22
十六、竞赛观摩	23
十七、资源转化	23

2018 年全国职业院校信息技术技能大赛 赛项规程

一、赛项名称

赛项编号：xxds201803

赛项名称：数字插画与平面设计

英文名称：Digital illustration and graphic design

赛项组别：中职组

赛项归属产业：信息产业

二、赛项目的

在数字化技术飞速发展和广泛应用的今天，创意和创新成为跨产业跨领域的核心竞争力。提升创意创新能力和综合素质，则是职业技能人才培养的重要内容。经济发展、智能制造、文化强国，每一个战略，都需要大量的设计技术类人才。

通过竞赛，检验参赛选手的数字创意与平面设计的基础技能知识以及作为新兴技术与传统产业结合带动新的生产力发展等的规划能力和制作能力、设备配置与连接能力、创意设计的想象力、创造力，适应飞速发展的“互联网+”和“创意+”的产业状态；同时，通过竞赛，也是检验参赛选手对数字创意平面设计过程中所使用的软硬件产品的故障排除和验证能力、应用的接入与测试能力、技术文档阅读和应用能力、制作流程中的分析和处理能力、组织管理与团队协作能力等等多方面的综合能力；进一步引导职业学校关注创意设计应用的产业发展以及打造创意核心竞争力的新媒体技术发展趋势和产业应用方向，引导教师在教学模式和评价模式方面的改革，促进教产互动、校企合作，提升

职业学校专业学生能力素质与企业用人标准的吻合度。

好的创意设计不仅是让产业发展具有更强的品牌内涵和文化传播优势，更可以使得产品变得有个性有品位，一个产品拥有美观的界面会给人带来舒适的视觉享受，拉近人与商品的距离，更是建立在科学性之上的艺术设计，是科学与艺术的结合。在飞速发展的创意经济、体验经济和个性化消费的今天，创意+赋予了更多产业更强劲更深远的活力。

在数字化网络化的今天，媒体传播也是更加多样化。企业和产业的发展都对图形图像的表达与广告宣传提出了更高的要求 and 更多的需求。而创意设计正是与这种产业发展需求紧密关联。

通过职业技能大赛，不仅可以检验学生掌握专业技能的综合水平，也促进梳理和转化教学成果，并进一步为教学实践和选拔优秀人才建立长效机制。这些都是创意设计与应用作为操作技能和实战技能的自身特点所要积极关注和配套教学的；通过大赛，对完善专业建设和教学改革都会起到良好的促进作用；通过这种紧密关联社会产业需求的专业赛项，对提升学生的就业能力也有极大帮助。

三、竞赛内容

数字插画与平面设计竞赛充分考虑了目前国内职业教育发展、职业教育在价值观培养和文化传承方面的目标，考虑了计算机信息技术、数字媒体技术以及互联网技术特别是移动互联网技术的发展，结合国内特色文化创意内容而设置。

从素材选取和整合，考察选手对工作流程的熟悉程度以及对整体工作的全局观；从作品制作到作品发布；从数字绘画、综合平面设计到数字发布的多种形式例如桌面网页、移动手机客户端等，考察选手对于数

字插画与平面设计的掌握和对数字媒介的载体形式掌握。

参赛选手需在大赛组委会提供的软硬件环境下，根据提供的素材及制作要求在比赛时间内完成赛题。竞赛题目采用命题形式，主要考核选手设计创意能力和软件使用能力。

比赛时间为210分钟，本赛项采用百分制记分。试题一和试题二中，选手可选定且只能选定其中一题，答题内容的三个项目必须属于同一试题，不得在两个试题中交叉，否则答题做无效处理。其中，海报设计占40分，其他两项设计各占30分，共100分。

四、竞赛方式

1. 竞赛方式为个人赛。
2. 每名选手限报1名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。选手和指导教师的对应关系一经确定不得随意变更。
3. 本赛项暂不邀请国际队参赛，欢迎国内外团队及选手到场观赛。

五、竞赛流程

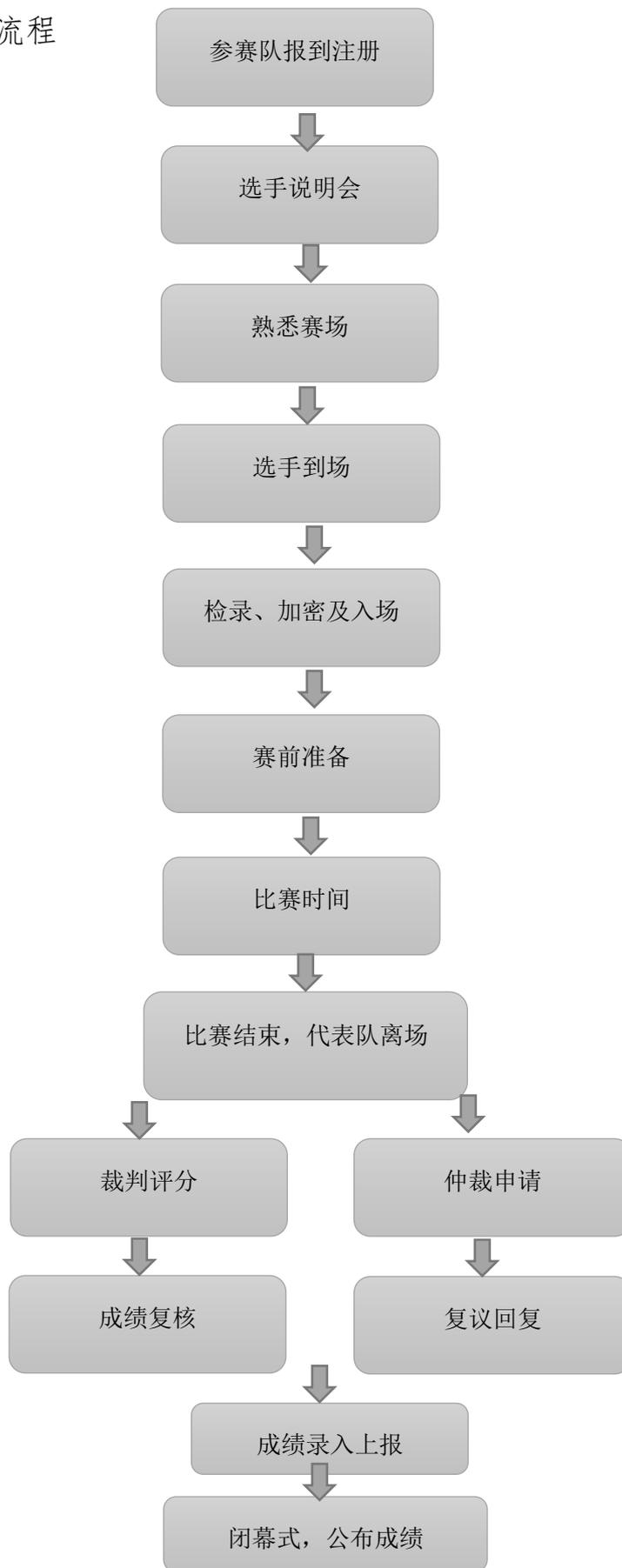
(一) 比赛时间

比赛时间共210分钟。具体时间具体安排如下：

日期	事项安排	第一场时间	第二场时间
第一天 2018年6月23日	参赛队报到注册	——	
	开赛式	15:00-15:30	
	赛前说明会、抽签、熟悉赛场等	15:30-16:30	
第二天 2018年6月24日	选手到场	7:00	11:00
			11:30-13:00 午饭
	检录、加密及入场	7:10-8:10	13:10-14:10

	赛前准备（裁判宣读要求、选手查看机位）	8:10-8:30	14:10-14:30
	比赛时间	8:30-12:00	14:30-18:00
	参赛代表队离场完毕	12:30	18:30
	赛项申诉与仲裁	12:30-14:30	18:30-20:30
	裁判评分，成绩复核确认，录入上报	12:30-23:00	
第三天 2018年6 月25日	闭幕式 成绩公布	9:30-10:30	

(二) 比赛流程



六、竞赛赛卷

（一）比赛任务：

本赛项提供两个选材命题供选手选出一个，展现职业学校技能学习的特点以及校园活动的风采，突出青春期朝气蓬勃、积极健康的专业学习状态和集体活动的团队精神及乐观向上的奋斗精神。完成一个标识（logo）设计或一幅电脑手绘创作、一张宣传海报和一张在手机端微信公众号文章的显示效果图，三个项目一并提交。

试题中可以选择大赛环境中软件自带的素材库和特效等元素以及大赛提供的素材库内容，选手也可以在比赛过程中自行创作相关图形图像作为素材进行应用。

（二）比赛试题：奋斗的青春最美丽

1. 试题一：以校园社团活动为基础素材，选材的社团活动方向为艺术创意活动类社团，例如动漫、手绘、微电影、摄影、合唱、舞蹈、乐器类的社团

（1）为社团做一个标识（logo）设计并附设计说明。

标识（logo）要求项目源文件为矢量图形，画面尺寸为宽 210mm×高 285mm，文件数据不大于 10M；另外提交设计说明文件，说明文件中包含 LOGO 图形和说明文字，字数在 50 字至 200 字之间，说明社团活动类别，标识（logo）设计思路，说明文件尺寸为宽 210mm×高 285mm，格式为 .jpg，文件数据不大于 10M。需提交 LOGO 矢量源文件和说明文件 .jpg，其中 .jpg 文件需要提交 CMYK 和 RGB 两种颜色模式。

（2）为社团招新设计一张宣传海报。

要求项目源文件为 .psd/.AI/.CDR 格式，分辨率 72dpi，宽 285mm×

高 420mm。海报须将第一步设计的社团标识（logo）导入为一个独立可见的图层。海报中要写明社团活动主旨、招新条件。要求海报中必须具有一个数字手绘元素，可以是手绘卡通形象、海报背景场景、社团名称等元素，海报的其他文案可以是社团创意的宣传语等，根据自己的版式情况进行设计。需提交海报设计源文件 .psd/.AI/.CDR 格式和导出的 .jpg 海报图文件，其中 .jpg 文件需要提交 CMYK 和 RGB 两种颜色模式。

（3）为社团活动设计一篇微信公众号文章的编辑排版效果图。

要求项目源文件为 .psd/.AI/.CDR 格式，图文混排，图片分辨率 72dpi，图文效果图宽度 640 像素，高度不限。文字数量限制在 500 字以内，表现社团活动的图片 6 张，每张图片不大于宽 640 像素×高 900 像素（可以在提供的素材库中选择与社团活动相关性较强的照片截取、调整、修饰后使用，也可以是手绘图）。需提交图文设计源文件 .psd/.AI/.CDR 格式和导出的 .jpg 文件，颜色模式均为 RGB。

2. 试题二：以专业技能学习为基础素材，选材为本学校所开设专业的技能学习实践场景，包括但不限于例如计算机技术、艺术设计相关专业等。

（1）从素材库中选择一张人物肖像照片作为参照，做一幅数字手绘的漫画形象或写实风格的肖像。

要求项目文件为 .psd/.AI/.CDR 格式，图片分辨率 72dpi，宽 210mmX 高 285mm。要求突出表现人物形象的特点。需提交图文设计源文件 .psd/.AI/.CDR 格式和导出的 .jpg 文件，其中 .jpg 文件需要提交 CMYK 和 RGB 两种颜色模式。

（2）从素材库中所选的计算机技术或艺术设计相关专业的新学年

的招生设计一张宣传海报。

要求项目文件为.psd/.AI/.CDR 格式,分辨率 72dpi,宽 285mm×高 420mm。海报须将第一步绘制的人物形象导入为一个独立可见的图层,海报中要写明所选定专业的名称、编写核心技能特点或主要学习科目、招生人数以及学制年限和自己对该专业未来就业的行业前景的一句话的表达。需提交海报设计源文件.psd/.AI/.CDR 格式和导出的.jpg 海报图文件,其中.jpg 文件需要提交 CMYK 和 RGB 两种颜色模式。

(3) 为所选定专业的招生设计一篇微信公众号文章的编辑排版效果图。

要求项目源文件为.psd/.AI/.CDR 格式,图文混排,图片分辨率 72dpi,图文效果图宽度 640 像素,文字数量限制在 500 字以内,表现专业特色或学习过程中实践活动的图片 6 张,每张图片不大于宽 640 像素×高 900 像素(可以在提供的素材库中选择与专业学习相关性较强的照片截取、调整、修饰后使用,也可以是手绘图)。需提交图文设计源文件.psd/.AI/.CDR 格式和导出的.jpg 文件,颜色模式均为 RGB。

七、竞赛规则

(一) 参赛报名

1. 每个参赛队限报 2 名选手参赛,可安排选手限 1-2 名指导教师,指导教师须为本校专兼职教师。

2. 参赛选手须为符合有关规定要求的中等职业学校信息技术类和文化艺术类等相关专业类的全日制在籍中职学生和五年制一至三年级(含三年级)学生,年龄不超过 21 周岁(即 1997 年 7 月 1 日及以后出生),来自同一院校的参赛选手不得超过 2 人。凡在往届全国职业院校

技能大赛中获一等奖的选手，不再参加同一项目同一级别的赛项。

3. 如发现参赛选手资格不符，比赛组委会将取消其参赛资格，对赛后发现者将取消其获奖荣誉并追回奖品和证书，同时对相关责任人员及单位进行纪律处理。

4. 参赛选手和指导教师报名获得确认后，不得随意更换。如备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，须在开赛 10 个工作日之前出具书面说明，经大赛执委会办公室核实后予以更换。

（二）比赛规则

1. 参赛选手须持赛位号在规定的时间内入场，不得外漏任何与个人信息有关的证件，一经发现则退出比赛。按抽签确定的赛位号对号入座，并将赛位号放置于台桌左上角备查。参赛选手不得携带任何通讯工具、电子存储设备及参考资料进入赛场。迟到超过 30 分钟不得入场。

2. 选手在竞赛中应注意随时存盘。参赛选手必须按参赛试卷上的要求存储全部数据，不按要求存储数据或导致数据丢失者按成绩无效处理。

3. 竞赛过程中如发生机器故障，必须经裁判确认后方能更换机位；竞赛过程中发现问题，选手应该当场举手提出。选手提交的作品中不能包含作者个人、学校、城市及其它等相关等信息，否则取消竞赛成绩。

4. 竞赛过程中，选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在操作时间内。

5. 如果选手提前结束竞赛，应举手向裁判员示意提前结束。竞赛终止时间由裁判员记录在案，选手提前结束比赛后不得再进行任何操作。竞赛时间一到，选手不得再进行任何操作。

6. 参赛选手应着装整洁，讲文明礼貌。参赛选手应严格遵守赛场纪

律、维护赛场秩序,服从裁判管理,并具有良好的职业素养和安全意识。

(三) 申诉

1. 参赛队对不符合竞赛规定的设备、工具、软件,有失公正的评判、奖励,以及对工作人员的违规行为等,均可提出申诉。

2. 申诉应在竞赛结束后 2 小时内提出,超过时效将不予受理。申诉时,应按照规定程序由参赛队领队向裁判组递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉将不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

3. 赛项裁判组收到申诉报告后,应根据申诉事由进行审查,6 小时内书面通知申诉方,告知申诉处理结果。如受理申诉,要通知申诉方举办听证会的时间和地点;如不受理申诉,要说明理由。

4. 申诉人不得无故拒不接受处理结果,不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员,否则视为放弃申诉。申诉人不满意赛项裁判组处理结果的,可向大赛仲裁工作组提出复议申请。

(四) 仲裁

1. 赛项设仲裁工作组,负责受理大赛中出现的申诉复议并进行仲裁,以保证竞赛的顺利进行和竞赛结果公平、公正。

2. 仲裁工作组的裁决为最终裁决,参赛队不得因对仲裁处理意见不服而停止比赛或滋事,否则视情节轻重按弃权处理或其它相应处理。

八、竞赛环境

本项目比赛使用通用计算机硬件与软件系统作为比赛器材,具体要求如下:

（一）赛场环境

1. 竞赛场地布置：竞赛场地分为准备区域、警戒区域(分为竞赛区域、评分区域)。各区域要符合大赛制度要求，合理设置，保证各项程序顺利进行。检录、抽签在竞赛区域进行。

2. 评委使用环境要求：每位评分裁判须与参赛选手使用相同的操作平台；配备 2-3 台打印机。

（二）场地要求

1. 比赛按 60 个参赛队，120 个竞赛机位准备比赛用物品。

2. 竞赛环境依据竞赛需求和职业特点设计，每组选手机位前后距离为 1 米左右，左右使用隔板隔开，保持机位间有足够的操作空间和通道。

3. 每个机位配备 220V 电源插座二个，机位内的电缆线应符合安全要求。每组设单独漏电保护开关。

4. 每个机位配备一台计算机，要保证网络通畅，100 兆以上局域网到工位，比赛用机不能访问局域网以外的网络。

5. 每个机位 A3 白纸一张，铅笔一支。

6. 每个机位标明赛位号，并配备竞赛平台和制作工作要求的软件、硬件。

九、技术规范

按照《全国职业院校技能大赛赛项规程编制要求》，本赛项需遵守以下技术规范：

（一）职业素养

1. 敬业爱岗，忠于职守，严于律己，刻苦钻研；

2. 勤于学习，善于思考，勇于探索，敏于创新；

3. 认真负责，吃苦耐劳，团结协作，精益求精；
4. 遵守操作规程，安全、文明生产；
5. 着装规范整洁，爱护设备，保持工作环境清洁有序。

（二）相关知识与技能

1. 计算机应用技术
2. 计算机平面设计技术
3. 计算机软件技术
4. 图文信息处理
5. 网页设计技术
6. 数字影音技术
7. 美术设计与制作技术
8. 计算机动漫与游戏制作

（三）相关职业标准

1. 多媒体制作员国家职业标准（职业编码 X2-02-13-07）
2. 广告设计师国家职业标准（职业编码 2-10-07-08）
3. 动画绘制员国家职业标准（职业编码 X2-10-07-15）
4. 计算机操作员国家职业标准（职业编码 3-01-02-05）
5. 网络编辑员国家职业标准（职业编码 X2-12-02-05）

十、技术平台

技术平台：本项目比赛使用通用联网的计算机硬件与软件系统作为比赛器材。选用 Adobe Photoshop CC（中文版）、Adobe Illustrator CC（中文版）、CorelDraw X8（中文版）套装软件以及 Lehua 3.0（中文版）。

硬件环境：CPU 处理器在 Intel Core i5 及以上；内存在 4GB 及以上；独立显卡，显存在 1GB 及以上；显示器在 19 寸液晶宽屏及以上；网卡在 100M 及以上；内置硬盘驱动器要大于 320GB 及以上硬盘驱动器，配套绘画板。

软件环境：安装 Windows 7 64 位（中文版）、Adobe Photoshop CC（中文版）、Adobe Illustrator CC（中文版）、CorelDraw X8（中文版）以及 Lehua 3.0（中文版），提供系统自带的输入法。以上软件均不提供原介质包以外的第三方插件。

存储设备：为保证数据的拷贝速度和稳定性，数据采用移动硬盘拷贝方式进行。每个赛场配置 1TB 以上的移动硬盘一个。

十一、成绩评定

主题鲜明、内容健康，以鲜明的艺术表现力，完成并提交参赛作品。裁判员根据选手提供的作品进行判分，每位选手总分为 100 分，总分最高者获胜。作品由参赛者个人独立完成，必须为原创作品。作品评分的主要要素为作品的科学性（20%）、艺术性（30%）、创意性（30%）和技术性（20%）。

（一）评分原则

1. 按照职业岗位要求，全面评价参赛选手职业能力，本着“科学严谨、公平公正公开、可操作性强”的原则制定评分标准。

2. 分配因素权重上着力区分重要与非重要因素，区分主客观评分因素；

3. 评分细则在整个评分标准中占有十分重要的地位，是评分标准的核心内容。评分细则制定上充分考虑科学、合理性。

（二）评分方法

1. 作品以 Photoshop、Illustrator、CorelDraw、Lehua 等软件制作，主题鲜明、内容健康，以鲜明的艺术表现力，完成并提交参赛作品。裁判人员根据选手提供的作品进行判分，每位选手总分为 100 分，总分最高者获胜。

2. 作品由参赛者个人独立完成，必须为原创数字插画与平面设计作品。对于参赛作品中涉及到的创意、图片等素材，参赛者必须在提交作品前获得使用许可。作品评分的主要要素为作品的科学性、艺术性、创意性和技术性。

3. 裁判长当天公布评分结果，并由裁判长、监督人员和仲裁人员签字后确认。在竞赛过程中，参赛选手如有不服从现场裁判判决、扰乱赛场秩序、舞弊等不文明行为的，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的取消比赛资格，比赛成绩记 0 分。

（三）评分指标

项目	判分内容	权重
科学性	主题突出，积极健康，能够科学完整的表达主题思想，具有鲜明活动或专业特点。	20%
创意性	信息传递清晰准确，作品设计表达新颖、构思独特、富有表现力、亲合力和感染力，作品设计有较多的原创成分，能够紧密结合社会现实。	30%
艺术性	具有鲜明的个性化风格，充满大胆想象力、符合青春期的活跃动感、时尚感或幽默感，能够彰显主题；版面设计合理，层次分	30%

	明，具有良好的艺术感染力，具有视觉辨识度和增强视觉记忆力。	
技术性	充分理解和把握不同媒体介质和载体的特征，合理运用不同硬件工具的优势满足设计不同元素的需求，充分理解数据格式之间的兼容与转换，合理利于数据规格大小，创作的作品利于实际制作和传播。	20%

十二、奖项设定

按照《全国职业院校技能大赛奖惩办法》的有关规定，以参赛选手数量设置一、二、三等奖。其中，一等奖占参赛选手总数的 10%，二等奖占参赛选手总数的 20%，三等奖占参赛选手总数的 30%。

大赛为一等奖选手的指导教师设置优秀指导教师奖，由赛项组委会颁发优秀指导教师证书。

十三、赛项安全

（一）组织机构

1. 设置比赛安全保障组，组长由比赛执委会主任担任。成员由各赛场安全责任人担任。每一赛场制定一名安全责任人，对本赛场的安全负全责，在发生意外情况时负责调集救援队伍和专业救援人员，安排场内人员疏散。

2. 建立与公安、消防、司法行政、交通、卫生、食品、质检等相关部门的协调机制，保证比赛安全，制定应急预案，及时处置突发事件。设置医护人员、消防人员和保安人员的专线联系，确定对方联系人，由

场地安全负责人对口联系。比赛场地布置和器材使用严格依照安全施工条例进行。场地布置划分区域，并按安全要求设定疏散通道，并在墙面显著位置张贴安全疏散通道和路线示意图。

（二）赛项安全管理

1. 比赛设备和设施安装严格按照安全施工标准施工，电源布线、电器安装按规范施工。

2. 按防火安全要求安置灭火器，并指定责任人在紧急时候使用。

3. 赛项竞赛规程中明确国家（或行业）相关职业岗位安全的规范、条例和资格证书要求等内容。

4. 执委会在赛前对本赛项全体裁判员、工作人员进行安全培训。根据《中华人民共和国劳动法》等法律法规，建立完善的安全事故防范制度，在赛前对选手进行培训，避免发生人身伤害事故。

5. 执委会将建立专门方案保证比赛命题、赛题保管、发放、回收和评判过程的安全。

（三）比赛环境安全管理

1. 赛项执委会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、设备符合国家有关安全规定。进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办院校赛前按照赛项执委会要求排除安全隐患。

2. 赛场周围设立警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件。比赛现场内参照相关职业岗位的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，比赛前裁判员要检查、确认设备正常，比赛过程中严防选手出现错误操作。

3. 为了确保本次大赛的顺利进行，承办学校建立大赛期间相应的安

全保障制度，同时由安全保卫、校园环境及卫生医疗保障组执行：

(1) 比赛期间所有进入赛区车辆、人员需凭证入内，并主动向工作人员出示；

(2) 在比赛开始前，选手要认真阅读场地内张贴的《入场须知》和应急疏散图；

(3) 赛场由裁判员监督完成电气控制系统通电前的检查全过程，对出现的操作隐患及时提醒和制止。

(4) 每台竞赛设备使用独立的电源，保障安全。参赛选手进行计算机操作时要及时存盘，避免突然停电造成数据丢失。

(5) 比赛过程中，参赛选手应严格遵守安全操作规程，遇有紧急情况，应立即切断电源，在工作人员安排下有序退场。

(6) 各类人员须严格遵守赛场规则，严禁携带比赛严令禁止的物品入内。

(7) 安保人员发现不安全隐患及时通报赛场负责人员。

(8) 比赛场馆严禁吸烟，安保人员不得将证件转借他人。

(9) 如果出现安全问题，在安保人员指挥下，迅速按紧急疏散路线撤离现场。

4. 赛项执委会会同承办院校在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、增加引导人员外，并开辟备用通道。

5. 大赛期间，赛项承办院校在赛场管理的关键岗位，增加力量，并建立安全管理日志。

6. 在参赛选手进入赛位，赛项裁判工作人员进入工作场所时，赛项承办院校须提醒、督促参赛选手、赛项裁判工作人员严禁携带通讯、照

相摄录设备，禁止携带未经许可的记录用具，并安检设备，对进入赛场重要区域的人员进行安检。

（四）参赛队职责

1. 各省、自治区、直辖市在组织参赛队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各省、自治区、直辖市参赛队组成后，须制定相关管理制度，并对所有参赛选手、指导教师进行安全教育。

3. 各参赛队伍须加强参与比赛人员的安全管理，并与赛场安全管理对接。

4. 参赛队如有车辆，一律凭大赛组委会核发的证件出入校门，并按指定线路行驶，按指定地点停放。

（五）应急处理

比赛期间发生意外事故时，发现者应第一时间报告赛项执委会，同时采取措施，避免事态扩大。赛项执委会应立即启动预案予以解决并向赛区执委会报告。出现重大安全问题的赛项由赛区组委会决定是否停赛。事后，赛区执委会应向大赛执委会报告详细情况并针对问题予以处理。

十四、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 领队负责本省参赛队相关的竞赛协调工作。

2. 按赛项执行组要求准时参加领队会、抽签等会议，并认真传达、落实会议精神，确保参赛选手准时参加各项比赛。

3. 熟悉竞赛流程，妥善管理本队人员的日常生活及安全，与竞赛办公室相关工作小组联系，做好本队人员每天的吃、住、行安排。

4. 贯彻执行竞赛的各项规定，竞赛期间不得私自接触裁判。

5. 参赛队如有疑义，可以提出申诉。申诉须在竞赛结束后 2 小时内提出。比赛成绩公布后仲裁委员会将不受理申诉。

（二）指导教师须知

1. 比赛期间要衣着整齐，凭指导教师证按规定参加各项活动。

2. 比赛期间严格遵守比赛规则，不得私自接触裁判评委。

3. 服从管理，遵守纪律，有意见由领队负责向大赛执委会反应，不得以任何理由中断比赛或中途带领选手退场。

4. 本着团结、友爱、互助协作精神，树立良好的赛风，赛出水平、赛出风格，确保大赛顺利进行。

（三）参赛选手须知

参赛选手应严格遵守赛场纪律，服从指挥，着装整洁，仪表端庄，讲文明礼貌。遵守赛场纪律，服从大赛执委会的指挥和安排，爱护比赛场地的设备和器材。

1. 选手必须佩戴参赛证，同时持身份证、学生证参加抽签。

2. 抽签后在工作人员引导下进入考场，对号入座。

3. 现场裁判核对参赛选手资格，宣读《比赛规则》和《选手须知》，选手须认真阅读《比赛任务书》，根据《比赛任务书》的要求，查看制作要求及比赛用素材。用时 10 分钟。

4. 比赛过程中，每队选手在指定区域进行操作，不得干扰到其他队选手比赛，不得大声喧哗。如果裁判员提示注意后仍无效，将酌情扣分，情节严重的终止其比赛。

5. 安全要求。在比赛过程中，如果出现电源问题影响比赛，选手不得自行处理，请举手示意，由赛场工作人员解决。

6. 参赛选手应严格遵守赛场纪律，不得将任何资料、摄像工具、通讯工具等带入比赛现场。

7. 参赛选手在比赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经监场裁判同意后作特殊处理。

8. 参赛选手在比赛过程中，如遇问题需举手向裁判人员提问；比赛过程中如发生机器故障，必须经监场裁判确认后方能更换机位；故障中断时间不计。

9. 当听到大赛结束命令时，参赛选手应立即停止所有操作，不得以任何理由拖延比赛时间。离开比赛场地时，不得将比赛有关的物品带离现场。

（四）工作人员须知

1. 要熟悉比赛环境，严守比赛各项要求，严格执行各项规定。

2. 比赛期间不得擅自进入比赛区域，不得擅自离职守，不得以任何形式徇私舞弊，不得在赛场内吸烟、阅读书报或谈笑。

十五、申诉与仲裁

赛项设仲裁工作组，负责受理大赛中出现的申诉复议并进行仲裁，以保证竞赛的顺利进行和竞赛结果公平、公正。大赛采取两级仲裁机制，即赛项设仲裁工作组和赛区设仲裁委员会。大赛执委会办公室选派人员参加赛项仲裁组工作。赛项仲裁工作组在接到申诉后的2小时内组织复议，并及时反馈复议结果。申诉方对复议结果仍有异议，可由省（市）领队向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

十六、竞赛观摩

在确保竞赛选手不受干扰的前提下，开放赛场，吸引社会各界人士到场观赛，提升技能大赛的关注度和影响力。赛场选手竞赛的核心区域，规定设置指定参观路线、规定停留时间，安排专职人员进行管控与疏导。

十七、资源转化

“以赛促教、以赛促改、以赛促学”是全国职业院校技能大赛的重要目的。将竞赛内容成功转化为教学化的资源无疑是实现这一目的的重要保障。大赛的作品作为教学资源，竞赛的创意设计方式运用到教学过程中。赛项按照《2016年全国职业院校技能大赛赛项资源转化工作办法》，对竞赛样题、试题库、竞赛技能考核评分案例，考核环境描述，为此，拟制定如下教学资源转化方案。

1. 制作计算机信息技术相关设计类专业教学资源包：系统地梳理该类专业的培养目标、岗位需求、课程体系、核心知识点和最新技术发展。

2. 优选获奖作品进入大赛案例集：将大赛的内容进行分析汇总，形成应用案例，从而使赛题中的行业应用成为日常教学内容的载体。

3. 制作数字发布平台并形成数字艺术及媒体技术系列教案：依托大赛，开发一套融入大赛思想，体现新技术、新标准、新应用的实用型系列实训教程。

4. 设置大赛成果网站，接轨国际通行的微课教学模式：将优秀的教学设计、教学成果、教学案例和获奖作品分享给全国乃至全球职教领域和专业人员，形成“分享——反馈——促进——分享”的教学和产业的良性互动。

5. 打开国际视野，与国际赛项和作品展项和大赛建立通道，进入权威的集科学、艺术、商业于一身的 CG 展示、学术研讨会。

6. 设置基于互联网的教学设计创作空间，为优选的参赛学校和参赛选手设置网络空间用以创作和展示，并逐步形成大师工作室校企合作机制，帮助优选作品进入市场，逐步为职业院校学生毕业就业打通一条无缝链接的孵化器扶持发展之路。

7. 作品所有权归大赛组委会。