

2023 年浙江省职业院校技能大赛（高职组）

“产品艺术设计”赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：产品艺术设计

英文名称：Product Art Design

赛项组别：高等职业教育

专业大类：文化艺术

二、竞赛目标

本赛项以促进产品艺术设计及相关专业在教学以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，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产品前期分析研究能力，概念创意创新能力，二维表现技能、三维建模技能、设计创作等专业技能，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。

竞赛试题遵循源于企业而高于企业，源于真实而高于真实，源于实践而高于实践的原则，在本专业对接行业的相关职业岗位中，促使教学更好地对接职业资格岗位，专业教学体系对接行业标准、企业用人要求。大赛以大众熟知的项目为主题，重点考查参赛选手专业技能和职业素养。推进企业工作环境引入学校标准化实践教学探索与改革，创设真实教学情境，实现校园实践教学环节与企业生产制造无缝对接。同时，促进现代职业教育实践环节的逐步完善，服务经济社会发展，服务国家发展战略。

三、竞赛内容

（一）具体内容

竞赛内容划分为创意设计模块（模块 A）和技术应用模块（模块 B），分别考

查概念创意设计基础和三维数字表达技能，兼顾传统技能与新技术应用表达。

模块 A 竞赛内容包括（1）创意草图（2）二维效果图表现，考查参赛选手的前期产品分析及定位、产品形态推演过程表现、二维效果图表现等岗位知识、能力、素养的掌握程度。

模块 B 竞赛内容包括（1）三维建模（2）产品渲染（3）版面设计与制作，考查参赛选手运用三维软件进行数字建模的能力、色彩设计、材质、纹理贴图、灯光布置、环境渲染等产品数字模型三维表现的能力以及运用产品宣传推广等相关知识，完成版面设计与制作的能力。

（二）竞赛时间

本次赛项的竞赛时长 8 个小时。

（三）成绩比例

竞赛内容各部分的成绩占比如下：

序号	任务名称	成绩占比	时间
1	创意草图	20%	8 小时
2	二维效果图表现	20%	
3	三维建模	25%	
4	产品渲染	25%	
5	版面设计与制作	10%	

四、竞赛方式

1. 本次大赛为团体赛，二位参赛选手组成一队，合作完成模块 A 和模块 B 的竞赛任务，以综合成绩决定各队名次。
2. 以校为单位组队，每队 2 名选手，可报 2 名指导教师。

五、竞赛流程

日期	时间	内容
比赛前一日	9: 00-14:00	各代表队报到
	15:10-16:50	领队会议、分组赛场抽签团队顺序号
	17:00-17:30	参赛选手熟悉赛场
比赛当日	7:05-7:30	抽签确认赛场号
	7:30-8:25	分赛场抽取座位号
	8:30-16:30	竞赛(480 分钟)
	17:00	提交比赛作品试卷，裁判开始评定
比赛后一日	8:30	成绩公布
	9:00-11:00	赛后说明会
	11:30	竞赛结束、返程

六、竞赛命题（从国赛第 2、4、5、6 套赛题中抽取）

竞赛任务及要求：

在模块 A 部分，选手依据给出的设计要求，使用数位板（屏）绘制完成产品概念创意草图，必须考虑产品定位、用户定位、绘制必要的产品情境图 完整的产品设计推敲过程。草图的线条和比例应当准确合理，整体风格独特、创意新颖，并与设计理念相符合。概念草图的说明应当清晰明了，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。在任务一的成果基础上完成二维效果图绘制，二维效果图应符合设计要求，展示出概念草图的设计理念和特点。

在模块 B 部分，选手依据模块 A 设计成果及给出的产品数据，使用产品设计软件，创建三维模型。产品的三维模型应该曲面流畅、过渡自然。三维

建模的尺寸准确度、精度、细节和比例等方面符合设计要求。三维建模具有可编辑性、可修改性和可更新性等，有助于设计的优化和持续改进。随后对三维建模的模型进行渲染，要求使用实时渲染器，渲染出的图像应当真实、细腻，能够展现出产品的设计特点和造型美感。渲染的颜色和纹理搭配合理。选手使用模块A、模块B成果，完成产品的版面制作，要求布局合理，各元素的位置、大小、比例协调，能够突出设计要素。

设计必须符合目标用户定位及产品定位，符合社会主义核心价值观，积极向上，表现正能量，不得出现暴力、恐怖、色情、宗教等元素的内容表现。不得在设计中包含参赛选手及单位信息。

竞赛总时间为480分钟，各模块时间分配及任务分配由各参赛队自行决定，不做统一要求。

七、竞赛规则

（一）报名资格及参赛队伍要求

1. 高职学生组参赛对象为全日制普通高等职业院校在校生（含职教本科）和五年制高职四、五年级在校生。

2. 组队要求：每个院校限报2支参赛队，不允许跨校组队。

3. 人员变更：参赛选手和指导教师报名，获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手或指导教师因故无法参赛，须由学校相应赛项开赛前3个工作日出具书面说明，并按参赛选手、指导教师资格补充人员并接受审核，经大赛组委会同意后予以更换。

（二）赛场要求

1. 各参赛队在比赛前一日下午统一熟悉场地，熟悉场地地点限定在指定区域，不允许进入比赛区。

2. 裁判检验参赛选手的工具，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。

3. 选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一布置和指挥。

4. 比赛过程中，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. 比赛过程中参赛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。

6. 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。

7. 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、赛场记录表等材料整齐摆放在工作台上，不得带出赛场。

八、竞赛环境

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，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。

（1）计算机操作系统：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）。

（2）竞赛软件

序号	模块	任务	使用软件
1	模块 A	任务1	数位板（屏）、Photoshop
2		任务2	Photoshop、CoreldDRAW、Adobe Illustrator
3	模块 B	任务3	Rhino 或 3Ds max
4		任务4	Keyshot 或3Ds max （VRay）
5		任务5	Photoshop、CorelDRAW、Adobe Illustrator

九、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》

十、成绩评定

1. 各模块配分及评分标准

序号	名称	占比	主要考核内容
1	创意草图设计	20%	主要包括创意性、创新性、设计质量、可实现性、用户体验、适应性和市场竞争力、设计说明和通用性等
2	二维效果图	20%	主要包括符合设计要求、造型线条、色彩运用、比例关系、细节设计、工程可行性和创新性等
3	三维建模	25%	主要包括准确度、精度、细节、比例、可编辑性、更新性、规范性、全局感觉、技术难度等
4	产品渲染	25%	主要包括渲染质量、色彩搭配、逼真程度、展示效果和创意度等
5	版面设计与制作	10%	主要包括布局设计、字体、排版、色彩运用、图像处理 and 创意性等

2. 奖项设置

赛项设参赛团体一、二、三等奖。以赛项实际参赛团队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。赛项获得一等奖参赛团队的指导教师获“优秀指导教师奖”。

十一、赛场预案

为保障赛项顺利进行，避免竞赛过程中不可能出现的紧急情况，特制定如下赛场预案：

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。

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. 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。

十二、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 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。

2. 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顺序号。

3. 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、审核确定后不得更换。

2. 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。

（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。

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。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。

4. 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。不得随意调试机器设备。

5. 需要更换机器设备时，应向现场裁判报告，并在赛场记录表上填写更换原因。

6. 如对裁判员的执裁有异议，可在比赛结束后 2 小时内由领队向赛项仲裁

组以书面形式提出申述。

7. 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) 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。

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。

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

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. 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, 并要求选手签工位号确认。

十三、申诉与仲裁

1. 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。

2. 申诉主体为参赛队领队。

3. 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。

4. 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。

5. 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。

6. 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。

7. 申诉方可随时提出放弃申诉。

