沈阳现代化都市圈职业院校技能大赛

赛项规程

赛项名称：数字艺术设计

英文名称：Digital Art Design

赛项组别：中等职业教育

赛项编号：ZZ202314

一、 赛项信息

<table>
<tr><td colspan="4">赛项类别</td></tr>
<tr><td colspan="4">☐每年赛　　☑隔年赛（单数年/双数年）</td></tr>
<tr><td colspan="4">赛项组别</td></tr>
<tr><td colspan="4">☑中等职业教育　　☐高等职业教育</td></tr>
<tr><td colspan="4">学生赛（个人/☑团体）　☐教师赛　☐师生联队赛</td></tr>
<tr><td colspan="4">涉及专业大类、专业类、专业及核心课程</td></tr>
<tr><td>专业大类</td><td>专业类</td><td>专业名称</td><td>核心课程
（对应每个专业，明确涉及的专业核心课程）</td></tr>
<tr><td rowspan="4">文化艺术大类</td><td rowspan="4">艺术设计类</td><td>艺术设计与制作（750101）</td><td>数字绘画、字体设计、版式设计、UI 设计、包装造型、摄影摄像、VI 设计、影视后期制作</td></tr>
<tr><td>界面设计与制作（750102）</td><td>图文制作、图形绘制、界面设计、页面设计、动效制作、交互设计</td></tr>
<tr><td>数字影像技术（750103）</td><td>摄影摄像技术、影视剪辑技艺、影视特 技、视觉制作技术、网页制作技术、全媒体影像技术</td></tr>
<tr><td>动漫与游戏设计（750109）</td><td>剧本写作基础、漫画设计、动画运动规 律、分镜头绘制、二维动画设计与制作、视频剪辑、游戏模型制作、游戏动画制作</td></tr>
<tr><td rowspan="2">电子与信息大类</td><td rowspan="2">计算机类</td><td>数字媒体技术应用（710204）</td><td>数字影音编辑与合成、三维设计与制作、后期特效制作、网页设计与制作、虚拟现实素材与资源制作、数字媒体制作</td></tr>
<tr><td>计算机平面设计（710210）</td><td>矢量绘图、版式设计、平面设计创意与制作、网页设计与制作、网页美工、数码照片艺术处理</td></tr>
<tr><td colspan="4">对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力</td></tr>
<tr><td>产业行业</td><td>岗位（群）</td><td colspan="2">核心能力
（对应每个岗位（群），明确核心能力要求）</td></tr>
</table>

文化艺术、数字媒体	面向文化艺术行业的工艺美术与创意设计、视觉传达设计、美术编辑等岗位（群）	1. 具有艺术审美和美术鉴赏的能力； 2. 具有初步的绘画创作能力； 3. 具有二维平面图形图像处理的能力； 4. 具有基本数字绘画的能力； 5. 具有收集和选取艺术创作素材的能力； 6. 具有使用相机和摄像机拍摄数字影像的基本能力； 7. 具有文案、图稿编辑和排版能力； 8. 具有将相关素材进行编辑、创作的综合应用能力； 9. 具有依法从事艺术设计工作的能力。
	面向平面设计、界面设计、网页设计、动效设计等岗位（群）	1. 具有使用图像处理软件、排版软件等界面设计工具软件的基础能力； 2. 具有色彩搭配、平面构成、三维构成、版面设计等美术基础能力； 3. 具有使用相机、摄像机等影像器材进行数字影像拍摄的基础能力； 4. 具有完成卡片、广告单页、海报、书籍装帧等平面设计任务的关键能力； 5. 具有完成图形绘制、图标设计、文字设计等界面设计任务的关键能力； 6. 具有完成元素设计、页面设计、网页美工等网页设计任务的关键能力； 7. 具有完成转场动效、交互动效、界面动效等动效设计任务的关键能力； 8. 具有适应产业数字化发展需求的基本数字技能，掌握信息技术基础知识、专业信息技术能力。
	面向摄影技术、摄像技术、后期剪辑及特效技术、图形图像制作等岗位（群）	1. 具有美术造型、图形图像制作等技术能力； 2. 具有数码相机、数码摄像机及辅助设备的操作及表现等技术能力； 3. 具有摄影的后期制作、视频素材的剪辑等技术能力； 4. 具有影视特效制作等技术能力； 5. 具有视觉设计图稿等技术能力； 6. 具有网页设计图稿绘制等技术能力； 7. 具有全媒体制作等技术能力； 8. 具有计算机辅助设计制作、互联网信息技术应用的能力。

	面向漫画设计、二维动画设计与制作、游戏模型制作、游戏动画制作等岗位（群）	1. 具有解读动漫与游戏行业相关方针政策、法律法规的能力； 2. 具有动漫与游戏剧本写作的能力； 3. 具有动漫设计与游戏美术相关的数字绘画能力； 4. 具有二维动画和游戏动画制作的能力； 5. 具有游戏基础模型制作的能力； 6. 具有二维动画后期制作的能力
	面向数字媒体艺术专业人员等职业，摄影摄像、数字影音剪辑、界面设计等岗位（群）	1. 具备色彩搭配、平面构成、版面设计等美术设计能力； 2. 具备摄影摄像、数字影音编辑与合成、后期特效制作的能力； 3. 具备图形图像处理、数字媒体素材与资源制作的能力； 4. 具备运用数字媒体技术主流软件及常规专业设备的能力； 5. 具备程序设计基础、网页设计与制作、数字媒体产品交互原型制作的能力； 6. 具备新媒体内容校对、推送发布、监测数据、用户反馈互动等运营能力
	面向专业化设计服务人员等职业，计算机平面设计、广告制作、包装设计助理、网页美工等岗位（群）	1. 具备绘制草图表达设计思想的能力； 2. 具备计算机图形图像处理、矢量绘图的能力； 3. 具备摄影摄像技术、数码照片艺术处理的能力； 4. 具备图文排版的能力； 5. 具备平面设计的能力； 6. 具备广告制作、网页设计与制作、网页美工等能力

二、竞赛目标

为深入贯彻落实《国务院关于加快发展现代职业教育的决定》和《国家职业教育改革实施方案》的有关精神，本赛项主动把握新时代我国经济发展方式转变和产业转型升级对技术技能型人才需求的要求，紧密对接职业教育“1+X”趋势，有效引领中等职业学校加强专业教育教学改革，助推中等职业学校在培养技能型人才上的专业建设，引领教师进行教育研究，意在专业结构、课程体系、课程标准等方面真正落实“产学融合”的职教理念，真正实现“做、学、教”一体化，有效地培养出“素质本位、德技融合、知能并重”的“知识型、技能型、创新型”劳动者大军，最终达到“以赛促教、以赛促学”的目的，真正实现大赛“基于教学、高于教学、引领教学”的目标。

本赛项面向数字文化产业的数字艺术设计新型行业，服务国家数字经济发展战略和数字中国建设，探索数字化转型对于艺术设计行业的影响和发展，从而推动数字艺术设计行业的创新和升级，促进产学研合作，加强数字艺术设计领域的科研和技术创新，推动数字技术与艺术设计的跨界融合。

三、竞赛内容

（一）竞赛内容

竞赛内容由四个模块构成：

模块一：“数字创意绘画” 模块；

模块二：“数字建模设计” 模块；

模块三：“数字交互展示”模块；

模块四：“职业素养”模块。

赛项内容覆盖创意构思和艺术审美能力、任务需求文档解读能力、

技术操作标准与工作规程、团队沟通协作能力等综合岗位素养，以及数字绘画造型、三维建模、效果渲染制作、计算机图形图像处理等岗位核心技能。

模块一：数字创意绘画模块，以技能操作的形式，重点检验选手使用主流软件工具表达和实现创意、准确构图、协调配色、美观造型、创设风格的技术能力。

模块二：数字建模设计模块，以技能操作的形式，重点检验选手使用主流三维软件实现精准模型设计、合理 UV 分配、材质贴图的技术能力。

模块三：数字交互展示模块，以技能操作的形式，重点检验选手使用主流数字艺术设计软件实现高质量场景设计、灯光渲染、数字交互、特效、动画、视频编辑等技术能力。

模块四：职业素养模块，考核参赛选手在职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养。

（二）竞赛模块及时长

比赛在 1 天进行，共 4 小时，分 4 个模块同时完成。其中，数字创意绘画模块成绩占比 20%；数字建模设计模块成绩占比 40%；数字交互展示模块成绩占比 35%；职业素养模块成绩占比 5%

模块		主要内容	比赛时长	分值
模块一	数字创意绘画	数字创意绘画模块要求：根据给定主题、素材，对数字内容进行原创设计，并完成角色、场景、道具及视觉设计。考察快速设计与制作数字插画、角色、场景、道具，渲染	4 小时	20

		场景氛围等专业能力，整体画面在维持视觉效果和谐统一的前提下，突出重要元素的主次关系和细节，注重色彩平衡和整体构图		
模块二	数字建模设计	数字模型设计模块要求：根据给定模型透视图或者三视图等素材，制作三维模型，完成三维模型设计与制作。要求制作的三维模型还原度高、外形美观、结构准确、比例适当、布线合理，能在制作过程中控制好模型的面数。完成三维模型的贴图绘制，制作过程中要综合考虑到贴图的色彩、质感、光线等需求		40
模块三	数字交互展示	数字交互展示模块要求：根据给定素材，完成数字场景创设、灯光渲染、交互界面、动画视频、视觉特效等数字艺术展示作品。要求场景布局、地形环境、灯光渲染、气氛氛围等方面充分考虑设计理念、风格和情感表达。实现光影的自然变化，制作出逼真的特效效果，达到最佳的视觉呈现。通过数字化技术实现与用户的互动，设计出简洁、易用、富有交互性的数字化产品		35
模块四	职业素养	考察参赛选手在职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养。		5

四、竞赛方式

本赛项为线下比赛，采用团体赛形式，不得跨校组队，每个参赛队 3 名选手，其中设队长 1 名，3 名选手在大赛现场按照赛题模块要求，自行分工配合，完成比赛任务。每个参赛队可配有 1-2 名指导教师。

五、竞赛流程

本赛项为团队项目，竞赛时间 4 小时，比赛时间为 8：30-12：30，具体时间分配如下：

时间		内容
上午	7:00-7:30	选手检录
	7:40-8:00	选手入场
	8：00-8：30	工位号抽取，赛前检查
	8：30-12：30	现场比赛
下午 晚上	13:00-14:00	备份
	14:00-20:00	成绩评判

六、竞赛规则

（一）竞赛报名

1.市直属学校参赛选手以学校为单位组队报名，其他学校组队报名工作由属地区、县（市）教育行政部门负责，沈阳现代化都市圈其他城市的组队报名工作由所在城市教育行政部门负责，并报沈阳职业院校技能大赛办公室。报名通过沈阳现代化都市圈职业院校技能大赛在线报名系统统一进行。

2.参赛选手报名获得确认后原则上不得随意更换。如比赛前参赛选手因故无法参赛，须由校行政部门于参与赛项开赛 10 个工作日之前出具书面说明，经大赛办核实后予以更换；团体赛选手因特殊原因不能参加比赛时，由赛项裁判长根据赛项的特点决定是否可进行缺员比赛，并上报大赛办备案。如未经报备，发现实际参赛选手与报名信

息不符的情况，取消参赛资格。

（二）熟悉场地

在比赛日前一天下午，参赛队在工作人员带领下，携带身份证件，按照规定路线有序进入赛场。任何人员只能在指定区域观察，不得进入赛位，不得触碰赛位内物品。

（三）入场规则

参赛选手在比赛开始前 90 分钟到达指定地点报到，接受工作人员对选手身份、资格和有关证件的检查。竞赛计时开始后，选手未到，视为自动放弃。

（四）赛场规则

1. 参赛选手须持赛位号在规定的时间入场，按抽签确定的赛位号对号入座，并将赛位号粘贴在参赛选手胸前或者左臂上。参赛选手不得携带任何与个人身份信息有关的证件，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，一经发现则退出比赛。迟到超过 30 分钟不得入场。

2. 参赛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，必须经现场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、城市及其它相关信息，否则取消竞赛成绩。

4. 竞赛过程中，参赛选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在操作时间内。

5.参赛选手应着装整洁，讲文明礼貌，着装不能出现作者个人、学校、城市及其它相关信息。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。

（五）离场规则

1.如无特殊原因不得提前结束比赛。如果参赛选手提前结束竞赛，应举手向现场裁判示意。经现场裁判允许，并将竞赛终止时间及原由记录在案后，方可离开比赛现场。参赛选手提前结束比赛后不得再进行任何操作。

2.竞赛时间一到，参赛选手不得再进行任何操作，否则取消竞赛成绩。

七、技术规范

竞赛项目的命题依据企业职业岗位对人才培养需求，参照表中相关国家职业技术标准制定。

序号	标准号/规范简称	名称
1	ISO/IEC14496-27-2009/Amd 6-2015	信息技术 视听对象编码 第 27 部分：3D 图形的一致性
2	GB/T 28170.1-2011	信息技术 计算机图形和图像处理 可扩展三维组件（X3D）
3	ISO 15076-1-2010	图象技术色彩管理 软件设计、文件格式和数据结构
4	YD/T 3941-2021	内容分发网络技术要求 VR 音视频服务
5	1+X 职业技能等级证书	游戏美术设计职业技能等级证书
6	1+X 职业技能等级证书	文创产品数字化设计职业技能等级证书
7	1+X 职业技能等级证书	数字创意建模职业技能等级证书
8	DB3309/T 92-2022	数字展会管理与服务规范
9	DB31/T 1353-2022	数字景区建设技术规范

八、技术环境

竞赛在符合竞赛条件的室内赛场进行，竞赛时每位参赛选手一台计算机，所有计算机设备应为相同或相近配置。赛场布置和机位布置应符合竞赛要求，确保同一参赛队 3 名选手机位相邻布置。

竞赛设备：所有竞赛设备由承办单位负责提供和保障，竞赛区按照参赛队数量准备比赛所需的软硬件平台，为参赛队提供标准竞赛设备。

赛场地设置竞赛区、现场裁判休息区、专家组巡视区、医护人员急救区等场所。同时，竞赛现场配有完备的现场视频直播，可以让场外休息区的师生观看到竞赛现场实况。

（一）硬件设备

类别	名称	数量	详细信息
硬件设备	图形工作站	3	可采用通用 PC 图形工作站,建议 Intel(R) CPU i7 11700、16G 内存、GTX 1060、256G 硬盘及以上配置。
	数字手绘板	2	Wacom，建议感应方式：电磁式，压感级别≥1024，读取速度≥133 点/秒

（二）通用软件和工具清单

软件类型	软件名称	软件版本
操作系统	Windows	Win11
数字艺术设计软件	Adobe Photoshop	CC 2021
	Adobe Illustrator	CC 2021
	Easy Paint Tool SAI	V2.0
	Autodesk Maya	2020

	Autodesk 3ds Max	2020
	Unreal Engine	4.27
	Cinema 4D	R23
	Adobe Premiere	2021
支撑软件	Microsoft Office	2021

九、竞赛样题

竞赛试题构成

竞赛试题	模块内容	分值比例
数字艺术设计	数字创意绘画	20%
	数字建模设计	40%
	数字交互展示	35%
	职业素养	5%

2023年沈阳都市圈职业院校技能大赛

“数字艺术设计”赛项（中职组）

一、情景创设

舞狮是一项非常具有代表性的中国传统文化活动，通常在节日和庆典等特殊场合中展示。它是一种寓意吉祥、祈福和驱邪的表演，也被视为一种体育运动和艺术形式。

舞狮的表演形式丰富多彩，不仅包括舞动狮头和狮身，还有音乐、舞蹈等元素的配合，整个表演场面十分热闹、喜庆。同时，舞狮还具有一定的技巧性和难度，需要表演者有较高的身体协调性和动作控制能力。舞狮的传承和发展对于弘扬中华民族的传统文化、促进民族团

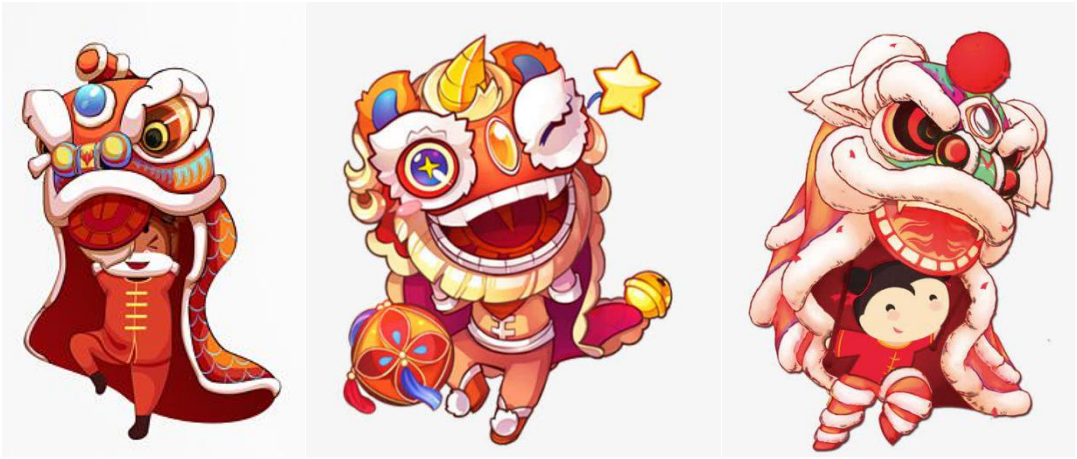
结、提高全民体育水平都具有非常重要的意义。

本赛题围绕“舞狮过大年”主题，构建了三个工作模块：创意绘画是在参考图的基础上发挥学生的创意能力，完成绘画的创作；三维建模根据所给的透视图完成“舞狮人”三维模型的创建；交互展示需要完成赛题各项场景制作与交互功能的实现。

二、任务设计

模块一、数字创意绘画

（一）参考草图



（数字创意绘画舞狮人参考图，不作为任何质量效果参考，只做借鉴不可临摹）

（二）任务描述

1. 背景介绍：春节期间，处处张灯结彩迎新春，人来人往的大街上，最引人注目的莫过于舞狮节目。伴随着雄浑、激昂的锣鼓声，舞狮人直立、腾跃、跳转、翻滚，塑造出一个欢快又雄壮的醒狮形象，引得观众阵阵喝彩，营造出喜庆、热闹的过年气氛。草图以轻松卡通

的方式表现了舞狮形象，以吸引更多的年轻人了解和学习这一传统文化艺术形式，并进一步传承和弘扬中国传统文化的独特魅力。

2.技术要求：数字绘画要求考生以参考草图为蓝本，应用提供的数字软件绘制1张能够表达此主题的完整插画。要求整体构图完整、线条清晰、色彩调和、细节深入、画面美观，能够表达出精彩舞狮表演这一场景，能够突出“舞狮人”这一形象。

3.创意要求：舞狮人形象2-3头身比例，用轻松、卡通、创意的特点表现出“舞狮人”进行表演的状态。考生可以根据创意需求重新构图，在不改变主体形象的基础上，增减画面中的场景要素，重新安排空间层次布局、自行设计光影和明暗层次等等。画面有一定的创意性、合理性和美观性，绘画技法不限。

（三）提交文件类型

1.提交源文件，删除无关图层，保持图层分类清晰；

2.提交输出文件.JPG图片，图片尺寸的长度或宽度不低于2480px，分辨率100dpi；

3.文件需存储在D盘中的“Task1_WSR”文件夹下，应包含源文件、JPG图片文件。

4.文件命名为WSR_YY,WSR是所有文件的标准名称，YY是选手编号，如选手是02号，文件名则为WSR_02。

模块二、数字模型设计

（数字模型设计舞狮人参考图）

（一）任务描述

根据所提供的参考图，分析其造型特征，使用 3dsMax、Maya 软件或 C4D 软件进行建模、分 UV、贴图制作，以低模手绘贴图的方式

完成整体建模制作。具体要求：

1.造型特征符合原图特征；

2.布线均匀合理；

3.拆分 UV，规范利用 UV 空间；

4.精简面数，控制在 4500 个四边面以内；

5.贴图体现原画造型特征；

6.各个流程操作规范。

（二）提交文件类型

1.FBX 源文件带贴图(模型能看到赋予的贴图效果)；

2.可提供三视图预览图片，文件名不做严格要求；

3.UV 图；

4.绘制的贴图(尺寸：1024*1024)。

5.文件需存储在 D 盘中的“Task2_WSR”文件夹下,需包含 3dsMax、Maya 或 C4D 的源文件文件、FBX 文件、贴图文件、截图文件。

6.文件命名为 WSR_YY,WSR 是所有文件的标准名称，YY 是选手编号，如选手是 02 号，文件名则为 WSR_02。

模块三、数字交互展示

（一）任务描述

1.使用提供的美术资产在引擎搭建一个简单的场景，有过年氛围，整体氛围喜庆热闹。

2.比赛中的街道场景模型为提前准备好的模型资源,选手需要根据街道场景的模型特点对其进行合理的搭建,使得最终场景效果合理

美观。

3. 舞狮人站在引擎搭建好的场景中央，不做动画表现要求。

4. 点击“运行”按钮，屏幕显示中文内容：“福狮凛凛辞旧岁，锣鼓阵阵迎新春”，交互功能完成。

5. 可支持 360° 查看功能。

场景效果参考图：

拟提供的场景模型效果：

（二）提交文件类型

1.Windows64 位可执行文件（含相关项目文件）。

2.文件需存储在 D 盘中的“Task3_WSR”文件夹下，应包含通过引擎导出的 EXE 执行文件与引擎工程文件。

3.文件命名为 WSR_YY,WSR 是所有文件的标准名称，YY 是选手编号，如选手是 02 号，文件名则为 WSR_02。

分数占比

序号	名称	占比	考核内容
1	数字创意绘画	20%	考察快速设计构思数字插画、角色、场景、道具，渲染场景氛围等专业能力，整体画面在维持视觉效果统一和谐的前提下，突出重要元素的主次设计关系和细节，注重色彩平衡和整体构图等方面。
2	数字建模设计	40%	考察三维模型还原度高、外形美观、结构准确、比例适当、布线合理，能在制作过程中控制好模型的面数。完成三维模型的贴图绘制，制作过程中要综合考虑到贴图的色彩、质感、光线等方便。
3	数字交互展示	35%	紧扣竞赛确定的主题，根据任务书要求及所提供的参考资料，使用数字艺术设计软件，从数字场景创设、灯光渲染、交互界面、动画视频、视觉特效等方面实现及视觉效果进行考核。
4	职业素养	5%	考核参赛选手在职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养。

十、赛场安全

（一）比赛环境

1.赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。

2.赛场周围要设立警戒线。

3.严格控制与参赛无关的易燃易爆以及各类危险品进入比赛场

地，不许随便携带书包进入赛场。

4.承办单位应提供保证应急预案实施的条件，必须明确制度和预案，配备急救人员与设施。

（二）比赛现场

1.赛场指定一名安全责任人，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.设置医护人员、消防人员和保安人员的专线联系。

（三）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告大赛办，同时采取措施避免事态扩大，大赛办应立即启动预案予以解决并报告大赛办。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由大赛办决定。事后，大赛办应向大赛办报告详细情况。

（四）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.赛事工作人员违规的，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。

十一、成绩评定

竞赛评分本着公平、公正、公开的原则，评分标准注重对参赛选手价值观与态度、数字艺术设计能力、团队协作与沟通、组织与管理能力的考察。以技能考核为主，兼顾团队协作精神和职业素养综合评定，总成绩按100分计。

序	名称	占比	考核内容

号			
1	数字创意绘画	20%	考察快速设计构思数字插画、角色、场景、道具，渲染场景氛围等专业能力，整体画面在维持视觉效果统一和谐的前提下，突出重要元素的主次设计关系和细节，注重色彩平衡和整体构图等方面。
2	数字建模设计	40%	考察三维模型还原度高、外形美观、结构准确、比例适当、布线合理，能在制作过程中控制好模型的面数。完成三维模型的贴图绘制，制作过程中要综合考虑到贴图的色彩、质感、光线等方便。
3	数字交互展示	35%	紧扣竞赛确定的主题，根据任务书要求及所提供的参考资料，使用数字艺术设计软件，从数字场景创设、灯光渲染、交互界面、动画视频、视觉特效等方面实现及视觉效果进行考核。
4	职业素养	5%	考核参赛选手在职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养。

十二、奖项设定

本赛项以赛项参赛队总数为基数，设置一、二、三等奖，获奖比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。

十三、赛场预案

（一）电源保障预案

1.承办单位事先协调当地供电部门，保证竞赛当天的正常供电。

2.竞赛过程中出现设备掉电、故障等意外时，现场裁判需及时确认情况，安排技术支持人员进行处理，现场裁判登记详细情况，填写补时登记表，报裁判长批准后，可安排延长补足相应选手的比赛时间。

3.赛场布置时，注意把计算机的电源插头做隐蔽处理，将电源插

头放置在选手不容易碰到的位置，避免选手因不小心而将电源线踢掉的现象产生。

（二）计算机保障预案

1.竞赛使用工位计算机在安装完所有竞赛规程中要求的软件后，由技术支持单位逐台按照测试功能清单进行功能测试，以保证大赛计算机的稳定运行。

2. 赛场预留 10 个备用机位和充足备用 PC 及附属设备，当出现非选手原因设备掉电、故障等意外情况时，经现场裁判认可，裁判长确认，由赛场工作人员予以及时更换。

3.如在竞赛期间发生计算机死机、卡顿以及其他设备故障时，经选手提出维修要求后，技术保障人员应及时予以排除。维修设备所用的时间按照有关规定给予选手“等时补偿”，并按相关规定履行报批、备案程序。

（三）成果提交预案

竞赛成果采用局域网提交成果和 U 盘备份竞赛成果双模式。

1.确认成果提交环节：按照提交先后顺序，安排每个参赛队到服务器端确认提交文件数量和数据大小，保证提交成果的正确。确认无误后，签字确认。

2.竞赛成果备份：绘图成果提交服务器的同时用 U 盘拷贝备份，赛场为每支参赛队配备一支 U 盘，并按规定编号。选手按照统一要求保存到计算机指定位置的文件夹内。竞赛结束时由选手把竞赛成果保存到 U 盘，作为竞赛成果备份。

3.竞赛用计算机（包括备用机）在赛前不设置“一键还原”系统。在竞赛结束之后对赛场进行封闭，所有计算机保持在开机状态，待成绩评判、汇总之后再恢复原状，以备不时之需。

（四）消防预案

1.建立与公安、消防部门的协调机制，保证比赛安全，制定应急预案，及时处置突发事件。

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。

十四、竞赛须知

（一）参赛队须知

1.每队参赛选手必须为同一学校的在校学生，不得跨校组队，违者取消竞赛资格。

2.各校在组织参赛队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

3.竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，若有参赛选手缺席，则视为自动放弃当场比赛成绩，不计得分。

4.参赛队按照大赛赛程安排，凭大赛办颁发的参赛证和有效身份证件参加竞赛及相关活动。

5.对于本规则没有规定的行为，裁判组有权做出裁决。在有争议的情况下，赛区仲裁委员会的裁决是最终裁决，任何媒体资料都不做参考。

（二）指导教师须知

1.做好赛前抽签工作，明确各参赛选手进考场排队次序号，协助大赛承办方组织好本单位比赛选手的各项赛事相关事宜。

2.做好本单位比赛选手的安全教育、业务辅导、心理疏导和思想引导工作，对参赛选手及比赛过程报以平和、包容的心态，共同维护竞赛秩序。

3.自觉遵守竞赛规则，尊重和支持裁判工作，不随意进入比赛现场及其他禁止入内的区域，确保比赛进程的公平、公正、顺畅、高效。

（三）参赛选手须知

1.参赛选手报到后，凭身份证领取参赛证，并核实选手参赛资格，参赛证为选手参赛的凭据。参赛选手一经确认，中途不得任意更换，否则视为作弊，并取消其所在参赛队的比赛成绩。

2.参赛选手应持参赛有效证件，按竞赛时间，提前60分钟到本项目指定地点按序排队接受检录、加密、进入指定考场、坐在指定机位。

3.检录、加密后的选手，应在工作人员的引领下，到达竞赛现场和机位。从竞赛计时开始，参赛选手迟到15分钟以上，则不允许再进入赛场，按弃权处置。选手未到即取消本项目的参赛资格。

4.参赛选手衣着整洁，符合安全生产及竞赛要求。

5.竞赛需连续进行，一旦计时开始不能无故终止。竞赛过程中，参赛选手必须严格遵守竞赛纪律，并接受裁判员的监督和警示；竞赛过程中出现设备问题（如计算机死机、软件问题），现场裁判需及时确认情况，安排技术人员进行处理，同时需登记详细情况，填写补时登记表，报裁判长批准后，可安排延长相应选手的比赛时间。

6.为防止因计算机故障产生的数据丢失，请参赛选手随时、及时按要求保存文件。

7.参赛选手应认真阅读各项目竞赛操作须知，自觉遵守赛场纪律，按竞赛规则、项目与赛场要求进行竞赛，不得携带任何指定技术资料

以外的书面或电子资料、U 盘、手机等电子或通讯设备进入赛场，不得有任何舞弊行为，否则视情节轻重执行赛场纪律。

8. 竞赛期间，竞赛选手应服从裁判评判，若对裁判裁决产生异议，不得与裁判争执、顶撞，可于规定时限内由领队向赛项仲裁工作组提出书面仲裁申请，由赛项仲裁工作组调查核实并处理。

9. 参加技能操作竞赛的选手如提前完成作业，选手应在指定的区域等待，经裁判同意方可离开赛场。

10. 竞赛过程中如因竞赛设备或检测仪器发生故障，应及时报告裁判，不得私自处理，否则取消本场次竞赛资格。

11. 参赛队须按照题目要求及程序提交竞赛结果及相关文档，禁止在竞赛结果上做任何与竞赛无关的标记。

12. 选手提交竞赛结果后，须等待现场裁判对竞赛用品及设备进行清点验收方可离开赛场。

（四）工作人员须知

1. 竞赛现场设现场裁判组，按规定维护赛场纪律，按“规程要求”做好赛场记录，对参赛队伍的现场及环境安全负责。

2. 裁判工作实行回避制度。有参加本次竞赛的院校，其教师不得参加裁判工作。

3. 参赛选手进入赛场，裁判员及赛场工作人员应按规定审查允许带入赛场的物品，经审查后如发现不允许带入赛场的物品，交由参赛选手随行人员保管，赛场不提供保管服务。

4. 竞赛期间，裁判及工作人员不得干扰比赛，未经大赛办允许，

竞赛工作人员与裁判等任何相关人员均不得泄露或提供竞赛选手的个人信息和竞赛情况。

十五、申诉与仲裁

（一）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。申诉主体为参赛队领队。

2.属于设备、工具、软件方面的申诉应在竞赛前一天熟悉竞赛环境结束后2小时内提出；其他方面的申诉应在本环节竞赛结束后2小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队向仲裁提出书面申诉，并进行现场核实。申诉发生事件的现象、发生的时间、涉及的人员、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。

3.监督仲裁组收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，由裁判组组长根据申诉情况给出处理结果及处理依据和理由。

4.申诉人不得无故拒不接受处理结果，不得采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。

（二）仲裁

赛项设监督仲裁组接受由参赛队提出的对裁判结果等方面问题的申诉。赛项监督仲裁组在接到申诉后的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，可由领队向大赛办提出申诉。大赛办的仲裁结果为最终结果。

十六、竞赛观摩

竞赛过程中，场外设定固定观看直播的区域，不允许有大声喧哗

等影响参赛选手竞赛的行为发生。

十七、竞赛直播

本赛项采用现场（网络）监控， 竞赛期间在指定区域直播。

本赛项将对竞赛过程全程录像。

十八、竞赛成果

赛项名称：数字艺术设计赛项

资源名称			表现形式	资源数量	资源要求
基本资源	风采展示	赛项宣传片	视频文件	1 个	10 分钟以上
		风采展示片	视频文件	1 个	10 分钟以上
		现场照片	图片	20 张	高清
	技能概要	技能介绍 技能要点 评价指标	文本文档 演示文稿	3 份	文本材料
	教学资源	赛题库	文本文档	1 套	文本材料