

沈阳现代化都市圈职业院校技能大赛

赛项规程

赛项编号:	ZZ202429
赛项名称:	舞台布景
赛项组别:	中等职业教育
赛项大类:	文化艺术类

2024年9月

一、赛项信息

赛项类别			
<input checked="" type="checkbox"/> 每年赛 <input type="checkbox"/> 隔年赛（ <input type="checkbox"/> 单数年/ <input type="checkbox"/> 双数年）			
赛项组别			
<input checked="" type="checkbox"/> 中等职业教育 <input type="checkbox"/> 高等职业教育			
<input checked="" type="checkbox"/> 学生赛（ <input type="checkbox"/> 个人/ <input checked="" type="checkbox"/> 团体） <input type="checkbox"/> 教师赛（试点） <input type="checkbox"/> 师生同赛（试点）			
涉及专业大类、专业类、专业及核心课程			
专业大类	专业类	专业名称	核心课程
75 文化 艺术大 类	7501 艺术设计 与制作	750101 艺术 设计与制作	构成基础、计算机辅助设计、设计基 础、数字绘画、字体设计、版式设计、 包装造型、VI 设计
		750107 绘画	设计基础、计算机绘画、素描、色彩、 中国画基础、油画基础
	7502 表演艺术	750210 舞台 艺术设计与 制作	设计基础、舞台美术设计、布景与道 具制作、舞台灯光设计与操作、舞台 人物造型设计、计算机辅助设计
对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力			
产业行业	岗位（群）	核心能力	
文化服务、	面向文化艺术	1. 具有艺术审美和美术鉴赏的能力；	

数字媒体	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）	<ol style="list-style-type: none"> 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. 具有文案、图稿编辑和排版能力； 7. 具有将相关素材进行编辑、创作的综合应用能力； 8. 具有依法从事艺术设计工作的能力。
	面向装饰美工等职业，壁画创作、版画创作、幼儿美术教学等岗位（群）	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有艺术审美与美术的鉴赏力； 2. 具有素描造型能力； 3. 具有色彩塑造能力； 4. 具有插画、壁画创作能力； 5. 具有国画、水彩画、油画、版画等的基础绘画能力； 6. 具有书法篆刻、装饰画、计算机绘画等基础应用能力； 7. 具有相关的信息技术应用能力，以及网页设计与美化的基础应用能力； 8. 具有良好的语言表达能力、文字表达能力、沟通合作能力，能够从事绘画教学。

	<p>面向舞台美术、舞台灯光、舞台人物服装、舞台人物化妆的设计与制作等岗位（群）</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具有根据舞台艺术设计与制作的操作流程搜集创作素材、形成设计方案、绘制效果图、制作图的能力； 2. 具有熟练使用各类舞台设备、安装与拆卸舞台布景的能力以及设计与制作舞台道具的初步能力； 3. 具有拆装、调试、操作以及基本维护舞台灯光设备的能力； 4. 具有舞台人物服装设计，舞台服装维护、管理，根据角色需要完成人物造型和化妆的能力； 5. 具有将数字技术应用于舞台艺术设计与制作的基本能力； 6. 具有一定的艺术审美和舞台艺术设计基础能力。
	<p>面向模型制作、贴图绘制、动画制作、影视后期编辑、游戏界面制作等岗位（群）</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具备使用三维建模软件的能力；具备制作基础的三维模型的能力； 2. 具备运用 PBR 流程绘制贴图的能力；具备基础审美的能力和基础数字绘画能力； 3. 具备二维动画软件的操作能力； 4. 熟悉传媒行业相关法律法规。

二、竞赛目标

舞台布景赛项重点考察选手的职业道德和职业素养，检验选手对舞台艺术设计的基本创作能力，舞台方案设计、舞台人物设计、舞台场景制作、舞台设计提案等方面的综合能力。

通过比赛展现学生的技能与风采，使教师和学生更全面地了解行业企业岗位对学生职业技能的最新要求，提升专业人才培养质量和就业质量。同时培养选手的沟通与交流能力、团结协作能力等职业素质。激发学生的求知欲和爱岗敬业的工匠精神，带动广大青年学生钻研技术、苦练技能，走技能成才、技能报国之路。

通过大赛搭建校企合作平台，引导更多行业企业参与校企合作，深化产教融合，提升人才培养质量，使职业院校能更深入地了解产业的发展趋势以及产业对专业人才的需求与标准，引领移动应用技术与服务舞台布景及相关专业改革与建设。以适应文化艺术等相关领域各专业发展的需求，为建成技能型社会提供人才和技能支撑。

通过竞赛提高专业教师的教育教学质量；通过竞赛成果转化，建设一批高质量、立体化的项目教学资源等，在实训条件、课程内容、专业建设、人才培养等方面为职业院校提供指导。

三、竞赛内容

舞台布景赛项，通过在规定的时间内完成舞台布景、道具、提案等相关任务，重点考核参赛选手舞台设计的综合能力，以及职业道德、沟通表达、团队合作、工匠精神等职业素养。

赛项比赛时间为1天（时长8小时），考核“舞台布景方案设计”“舞台道具设计”和“舞台设计提案”三个模块。

模块一：舞台布景方案设计

依据项目主题和内容，进行舞台设计，使用电脑绘制设计草图，并进行深化设计，完成平面布局图、深化效果图、材料与工艺标注图。

模块二：舞台道具设计

依据项目要求和模块1中完成的深化设计，进行道具造型设计，绘制其三视图，并标注尺寸、材料和制作工艺。

模块三：舞台布景方案设计

完成设计提案PPT，全面展示舞台布景设计方案。

赛项模块内容、时长、分值表

模块		主要内容	比赛时长	分值
模块1	舞台布景方案设计	依据项目主题和内容，进行舞台设计，使用电脑绘制设计草图，并进行深化设计，完成平面布局图、深化效果图、材料与工艺标注图。	240	50
模块2	舞台道具设计	依据项目要求和模块1中完成的深化设计，进行道具造型设计，绘制其三视图，并标注尺寸、材料和制作工艺。	150	30
模块3	舞台设计提案	完成设计提案PPT，全面展示舞台布景设计方案。	90	20

合计	480	100
----	-----	-----

四、竞赛方式

（一）竞赛形式

本赛项为团体赛，竞赛形式为线下比赛。本赛项全部竞赛内容为实操方式，竞赛工位的计算机已部署好运行环境。

（二）组队方式

每支参赛队由3名选手组成，且不得跨校组队，每支参赛团队可配2名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。

参赛选手须为中等职业学校全日制在籍学生（以报名时的学籍信息为准）；五年制高职学生报名参赛的，一至三年级（含三年级）学生参加中职组比赛。专业不做硬性限制。参赛选手的资格审查工作按照《全国职业院校技能大赛制度汇编》要求执行。

五、竞赛流程

竞赛时间表

日期	时间	内容
	时间另行通知	线上赛项说明会
9月23	14:00—16:00	现场裁判赛前检查，封闭赛场

日		抽签（参赛队参加一次加密）
		参赛选手熟悉比赛场地
9月24日	7:00—7:20	专家、监督仲裁、裁判会议
	7:20—7:40	领队会
	7:40—8:00	参赛队到候考区集合抽取工位号 (参赛队参加二次加密)
	8:00—8:20	在大赛办工作人员监督下启封赛场,参赛选手按抽签顺序入场
	8:20—8:30	裁判长抽取试题 参赛选手核验竞赛工位
	8:30—16:30 (含午餐)	选手比赛,裁判宣读竞赛规则及赛场规则,发布竞赛任务并作必要说明
	16:30以后	裁判评分

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,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

1. 为各参赛选手提供统一有序的熟悉场地时间安排，熟悉场地时限定在指定区域与路线，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

参赛选手至少在比赛开始前 60 分钟到达指定地点报到，接受工作人员对选手身份证、学生证、参赛证等有关证件的检查。赛位通过抽签决定，选手左前胸粘贴赛位号，对号入座。参赛选手比赛期间，原则上不得离开赛场。竞赛计时开始后，选手未到，视为自动放弃比赛。

（四）赛场规则

1. 参赛选手在赛前 10 分钟进入赛位，检查确认赛场用品是否齐全，裁判长发布比赛开始指令后方可进行比赛相关操作。各参赛队自行决定队内分工，完成竞赛项目。

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，参赛选手如有疑问，应举手示意，现场裁判应按要求及时予以答疑。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、城市及其他相关信息，否则取消竞赛成绩。确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续，经裁判长确认后，启用备用设备，经现场技术人员、裁判和裁判长确认，依据实际情况进行补时。如因个人操作导致设备系统故障，不进行补时。

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. 比赛时间结束，选手全体起立，立即结束操作。选手必须按照任务书及相关程序要求，提交竞赛结果与相关文档，严禁在竞赛结果上做任何与竞赛无关的标记，并配合裁判做好赛场情况记录，与裁判一起签字确认，经工作人员查收清点所有文档无误后方可离开赛场。

6. 竞赛所需的软、硬件和辅助工具统一提供，参赛队不得使用自带文字资料 and 任何具有存储和通信功能的设备，如硬盘、光盘、U 盘、手机、随身听、智能手表、平板电脑等。

7. 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、城市及其他相关信息。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

（一）标准与规范

本赛项主要依据《职业教育专业简介（2022 修订）》《剧场建筑设计规范》JGJ57-2016、《剧场、电影院和多用途厅堂建筑声学设计规范》GB/T50356-2005、《临时搭建演出场所舞台、看台安全监督检查规范（WH/T92-2021）》《企业安全生产标准化基本规范》GB/T33000-2016、装饰美工 1+X 证书、展示设计师 1+X 证书等文件标准。

（二）专业知识与技术技能

根据典型岗位如舞美设计、装置、制景、道具设计、灯光设计等，完成项目全流程以下工作任务：

1. 创意、设计和绘制舞美草图。
2. 依据设计图进行舞台场景布置。
3. 运用各类灯具和设备，进行舞台演出灯光设计，绘制灯位图及效果图。
4. 道具造型设计并绘制相关图纸。
5. 完成项目任务提案。

八、技术环境

（一）赛场布局要求

1. 竞赛场地光线充足，照明良好，按照分组布置竞赛工位。竞赛工位标有醒目的队伍编号，确保参赛队伍之间互不干扰。保障电源的稳定，并提供备用电源。设置消防逃生通道。每个赛场提供不少于参赛工位总数 10%以上的备用工位。

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. 赛场内设置保障区，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。

（二）硬件平台

每个参赛队配备 3 台计算机，最低软硬件配置要求如下：

操作系统：开发机、服务器均为 Windows10（64 位）

处理器：i5 以上处理器（支持虚拟化技术）

内存：16GB 或以上

网卡：千兆及以上网卡

显示器：23 英寸及以上

（三）软件平台

序号	软件名称	版本	单位	数量
1	AdobePhotoshop	2018	套	1
2	AdobeIllustrator	2018	套	1
3	CorelDraw	2018	套	1
4	3dsMax	2016	套	1
5	Maya	2018	套	1
6	AutoCAD	2018	套	1
7	手绘板	（不小于 A4 幅面通用带压感数位板）	套	1

九、成绩评定

（一）评分标准

成绩评定必须在公开、公平、公正、独立、透明的条件下进行，赛项最终得

分按百分制计算。满分 100 分。

评分标准需匹配赛项模块，根据赛项模块选择对应的评分标准。每个模块按照考核的知识点、技能点梳理出评分要点，并根据重要性原则灵活赋分，具体评分标准见下表。

赛项评分标准表

模块	主观评价要点（50%）	客观评价要点（50%）
舞台布景 方案设计 (50分)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 舞台主视觉创意、形式、手法符合行业特征； 2. 设计方案主题突出、诉求明确；符合主题使用场景描述； 3. 空间创意画面表现合理满足美学要求； 4. 设计草图绘制的图形、图像、插画有视觉冲击力； 5. 设计草图技法熟练，适配设计主题。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 方案数量符合要求； 2. 图纸符合格式要求，所有文件存储名称、格式与要求是否正确； 3. 设计草图透视比例准确； 4. 文件尺寸、色彩模式、分辨率是否符合制作要求； 5. 文件制作是否符合施工制作标准，标注是否正确（成品尺寸、材质工艺）。
舞台道具设计 (30分)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 道具设计美观主题突出明确； 2. 道具设计创意独特、新颖； 3. 道具绘制满足形式美学要求设计规范、合理； 4. 道具图形图像绘制完整； 5. 道具文件制作精美程度。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 所有文件是否存储在正确的文件夹内； 2. 所有文件存储名称、格式与要求是否正确； 3. 材料选择合适，标注正确； 4. 工艺选择合适，标注正确； 5. 三视图绘制标注规范准确。

舞台设计 提案 (20分)	1. 设计思路清晰、突出设计主题、对设计方案整体进行充分展示； 2. PPT 目录及逻辑结构清晰； 3. 图文排版优美； 4. PPT 动态设计合理； 5. PPT 播放演示正常。	1. 字数符合要求、语句通顺、无错别字； 2. 是否有动效处理； 3. 是否有设计说明； 4. 所有文件是否存储在正确的文件夹内； 5. PPT 制作是否与设计内容一致吻合。
---------------------	--	---

(二) 评分方式

1. 本赛项采用结果评分，根据评分标准设计评分表，采用结果评分。各参赛队总成绩=三个模块得分之和。

2. 每个裁判的评分表，需要计算成绩、裁判签字确认，成绩汇总表备案以供核查。

3. 为保障成绩评判的准确性，监督仲裁组将对赛项总成绩排名前 30%的所有参赛队伍（选手）的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于 15%。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。复核、抽检错误率超过 5%的，裁判组将对所有成绩进行复核。

4. 裁判长正式提交赛位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。严格按照相关文件的方法和模板进行。

5. 竞赛成绩经复核无误后，经裁判长审核签字后公布。

6. 监督仲裁组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

7. 监督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。

8. 竞赛将制定裁判遴选管理办法、赛事保密细则和预案、命题管理办法等制度，保证竞赛的公平公正。

9. 竞赛名次按照成绩总分从高到低进行排名。如出现总成绩相同的情况，竞赛模块一、模块二、模块三成绩之和为总成绩。总成绩相同时，模块二成绩高的参赛队名次在前。总成绩和模块二成绩均相同，模块一成绩高的参赛队名次在前。总成绩、模块一和模块二成绩均相同，模块三成绩高的参赛队名次在前。

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组委会。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，大赛办应向组委会报告详细情况。

（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。
4. 裁判组、监督仲裁组有权对赛场内规定未涉及的突发情况进行现场公平公正处理。

十一、奖项设置

设团体一、二、三等奖，以赛项实际参赛队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。

十二、赛项预案

比赛期间发生紧急情况，发现者应第一时间报告大赛办，大赛办应立即启动预案予以妥善解决并报告组委会，避免事态扩大。

（一）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。

(二) 供电预案

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。

(三) 医疗急救预案

1. 在赛场警戒线范围内设置医疗保障服务站，提供可能发生的急救、伤口处理等应急服务。

2. 赛场提供应急医疗措施和消防措施，设置医护人员的专线联系，确定对方联系人，由场地安全负责人对口联系。

(四) 设备预案

1. 每个赛场至少提供 1 套备用设备，预防比赛过程中可能出现的技术故障。

2. 配备设备维护工程技术人员，处置设备可能出现的问题，辅助裁判确认竞赛设备和电脑软件状态，快速识别问题根源并及时有效采取措施，保障竞赛顺利进行。

3. 赛位电脑配置统一并安装相关软件，进行超过 24 小时不间断的软件操作运行测试，并在竞赛现场提供足够数量的电脑备机。

十三、竞赛须知

所有参赛人员应该树立正确的参赛观，熟悉赛项规程的相关要求，具体要求如下：

(一) 参赛队须知

1. 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比

赛及相关活动。

2. 参赛选手熟悉场地时，各参赛队在规定的时段进入赛场熟悉环境，禁止携带照相器材和通讯工具等，不得触碰比赛现场设备。

3. 比赛当天参赛队检录入场时，只允许携带赛项指定物品，禁止自带元器件、通讯工具、自由电子或文字资料进入赛场，一经发现立即没收。

4. 比赛时在收到开赛信号前不得启动操作，各参赛队依据竞赛任务书要求自行决定分工、工作程序和时间安排，在指定工位上完成比赛项目，严禁作弊行为。

5. 参赛队欲提前结束比赛，应由队长举手示意，由现场裁判员记录比赛终止时间，比赛终止后，不得再进行任何与竞赛有关的操作。

6. 参赛队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由参赛队向赛项监督仲裁工作组提出书面报告。

（二）指导教师须知

1. 应该根据专业教学计划和赛项规程合理制定训练方案，认真指导选手训练，培养选手的综合职业能力和良好的职业素养，克服功利化思想，避免为赛而学、以赛代学。

2. 参加赛项观摩等活动，不得违反赛项规定进入赛场，干扰比赛正常进行。

3. 应自觉遵守大赛各项制度，尊重专家、裁判、仲裁及赛项承办单位工作人员。要引导和教育参赛选手对于认为有影响个人比赛成绩的裁判行为或设备故障，按照赛项指南规定和大赛制度与裁判、工作人员进行充分沟通或赛后提出申诉，不得在网络、微信群等各种媒体发表、传播有待核实的信息和过激言论。对比赛过程中的争议问题，要按大赛制度规定程序处理，不得采取过激行为。

（三）参赛选手须知

1. 须认真如实填写报名表内容，弄虚作假者，将取消竞赛资格和竞赛成绩。

2. 应按大赛统一安排时间熟悉赛场，参赛选手凭身份证、参赛证、赛位胸牌按照赛程安排和规定时间前往指定地点参加竞赛，着装不能出现参赛选手学校，城市及其他相关个人信息。
3. 进入赛场后，选手先测试本工位电脑，如有问题及时与监考教师提出。
4. 开赛 15 分钟后，如仍未进入赛场，按弃权处理；
5. 须按照竞赛任务书的要求完成竞赛任务，并将竞赛相关文档按要求存储到相应设备上。
6. 可提前提交竞赛结果，但须按大赛规定时间离开赛场，不允许提前离场。
7. 提交竞赛结果须按照任务书要求进行，提交后应检查提交是否成功和齐全，检查后在《作品提交确认登记表》上签字。
8. 在竞赛结果上只填写参赛序号，禁止做任何与竞赛试题无关的标记，否则取消奖项评比资格。
9. 裁判宣布竞赛时间到，选手须立即停止操作，否则按违纪处理，取消奖项评比资格。若提前提交竞赛结果，应举手示意，由监考人员记录比赛完成时间，结束竞赛后不得再进行任何答卷或操作。一律按大赛统一时间离场。
10. 须严格遵守竞赛规程规定的安全操作流程，防止发生安全事故。设备出现故障时，应举手示意，由现场裁判视具体情况作出裁决。如因选手个人原因出现安全事件或设备故障，未造成严重后果的，按照相关规定扣减分数；造成严重后果的，取消竞赛资格该项成绩为零分。非选手个人原因出现的安全事件或设备故障，由裁判长作出裁决，视具体情况给选手补足排除故障耗费时间。

11. 参赛选手除按赛项规程规定的比赛用具外，不能携带与参赛无关的物品入场，不得将比赛承办单位提供的工具、材料、试卷及草稿纸等物品带出赛场，违反者按违纪处理，取消奖项评比资格。

12. 应该文明参赛，服从裁判统一指挥，尊重赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。如参赛选手因对裁判不服从而停止比赛，则以弃权处理。

13. 参赛选手有作弊行为的，取消比赛资格，该项成绩为零分；如有不服从裁判及监考、扰乱赛场秩序等不文明行为，按照相关规定扣减分数，情节严重的取消比赛资格和竞赛成绩。

14. 须严格按照规定时间进入候考区和比赛场地，不允许携带任何竞赛规程禁止使用的电子产品（如移动储存器）及通讯工具，以及资料和书籍，不得以任何方式泄露参赛院校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息。

（四）工作人员须知

1. 佩戴证件，言行文明，遵守赛场相关规定。新闻媒体等进入赛场必须经大赛办允许，由专人陪同并且听从现场工作人员的安排和管理，不能影响比赛进行。

2. 所有岗位的工作人员要提前 15 分钟进入工作岗位，做好准备工作。坚守岗位，不得请假。按时、按要求完成各项工作。

3. 比赛期间，由赛项监督组成员处理突发事件，并对裁判人员和现场评分人员进行督察，工作人员不得私自处理有关选手比赛成绩的相关事件。

4. 严守各项纪律，发现问题要及时解决或向上级领导汇报，严禁因个人原因对大赛造成不良影响，保证大赛顺利进行。

十四、申诉与仲裁

（一）申诉

1. 各参赛队对不符合竞赛规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机硬软件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场管理，以及工作人员的不规范行为等持有异议时，由各参赛队领队向赛项监督仲裁工作组提出书面申诉。

2. 监督仲裁人员的姓名、联系方式、工作地点应该在竞赛期间向参赛队和工作人员公示，确保信息畅通并同时接受大众监督。

3. 赛项监督仲裁组只接受各校领队签字，递交的仅限于本队的书面申诉报告。

4. 对场地、设备等的申诉需在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时内书面实名申诉，对成绩的异议是在赛项最终成绩由监督仲裁人员审核签字后公示2小时内（公示有效时间范围07:00-24:00）书面实名申诉，超过时效不予受理。申诉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、实事求是地叙述。

5. 申诉启动时，由各市（校）领队向赛项仲裁工作组递交亲笔签字同意的书面申诉报告。申诉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、实事求是地叙述。非书面申诉不予受理。

6. 申诉方必须提供真实的申诉信息并严格遵守申诉程序，提出无理申诉或采取过激行为扰乱赛场秩序的应给予取消参赛成绩等处罚。

7. 申诉方可随时提出放弃申诉。

（二）仲裁

1. 赛项仲裁工作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。仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

2. 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。

十五、竞赛观摩

本赛项将提供公开观摩区，使用大屏幕实时转播现场实况。现场观摩应遵守如下纪律：

1. 观摩人员需由大赛办批准，佩戴观摩证件在指定区域内进行现场观赛。在没有得到允许的情况下，不得进入场内。

2. 文明观赛，不得大声喧哗，服从赛场工作人员的指挥。在观摩期间，若观摩人员违反相关规定，不听工作人员劝阻的，工作人员有权将观摩人员驱逐出场。

3. 观摩人员不得使用任何摄录设备（含手机）摄录场内信息，禁止拍照，以免泄露参赛队信息，影响竞赛的正常进行。

凡违反以上规定者，立即取消观摩资格。

十六、竞赛录像

承办方在大赛办统一安排下，对该赛项的全部过程，进行全方位的录像。

十七、赛项成果

基本资源按照风采展示、技能概要、教学资源三大模块设置。

1. 风采展示：赛后即时制作长不低于5分钟左右的赛项宣传片，以及时长不低于5分钟的获奖代表队（选手）风采展示片。供专业媒体进行宣传播放。

2. 技能概要：包括技能介绍、技能操作要点、评价指标等。

3. 教学资源：教学资源充分涵盖赛项内容。赛项内容资源可单独列出，也可

融入各教学单元。资源包括教学方案、训练指导、作业/任务、实验/实训/实习资源等，其呈现形式可以是演示文稿、图片操作流程演示视频、动画及相关微课、微资源等。

（二）拓展资源

拓展资源是指反映技能特色、可应用于各教学与训练环节、支持技能教学和学习过程的较为成熟多样性辅助资源。加强学校与企业的合作，教学生产的结合，优化现有教学或实训模式。例如：评点视频、访谈、素材资源库等。

附：舞台布景比赛样题

“华夏瑰宝：文化自信的现代诠释”中国传统文化艺术展

竞赛时间：480 分钟

竞赛任务及要求：

一、竞赛赛题包含以下文件和素材

1. 试题文件（打印发给选手）。
2. 素材文件（如有，存放于竞赛电脑中）。
 - （1）文本素材；
 - （2）字库（已安装在系统中）。
3. 已安装软件自带的素材资源。

二、资料背景介绍

1. 项目背景：中国传统文化是华夏民族的宝贵财富，是文化自信的重要源泉。为了展现中国传统文化的现代魅力和时代价值，我们决定举办一场以“华夏瑰宝：文化自信的现代诠释”为主题的中国传统文化艺术展。艺术展将通过各种形式的展览和表演，如传统音乐、舞蹈、戏曲、书法、绘画等，结合现代科技和艺术手法，展现中国传统文化的创新与发展。艺术展计划在国际文化交流节期间举行，旨在向世界展示中国文化的深厚底蕴和现代活力。

2. 舞台主题：华夏瑰宝：文化自信的现代诠释

3. 场地要求：依据艺术展主题和内容，进行展览和表演舞台设计。舞台设置在国家大剧院内，舞台台口宽度 20 米，高度 10 米。舞台布景进深控制在 15 米内。舞台正面要求配置 LED 屏用于展示节目视频和中国传统文化主题画面。观众席及后台不需要设计。

三、试题和要求

依据主题和内容，进行舞台设计，使用电脑完成指定的图纸并按要求提交。

1. 设计内容：完成舞台设计的草图、平面布局图、深化效果图、材料工艺标注图、道具三视图及提案 PPT。

2. 设计要求：舞台设计应体现中国传统文化的精髓和韵味，同时融入现代设计元素，具有浓厚的文化氛围和现代感，视觉冲击力强，充分利用空间，材料工艺选用符合环保和安全要求，灯光效果要能营造出古典与现代交融的氛围，整体和谐美观。

3. 重点设计：舞台场景中设计一个以“传统与现代融合”为主要元素的道具造型，如结合传统图案与现代设计元素的舞台背景，作为舞台的主要视觉元素之一，要求能够与 LED 屏的画面相结合，增强舞台视觉效果。

四、试题任务

模块 1 舞台布景方案设计

任务 1：舞台设计草图

1. 任务要求：

依据晚会主题和内容，进行舞台设计，使用电脑绘制三个方案的设计草图。除题目指定元素外，三个方案不能雷同。

2. 提交要求：

每个草图提交 A4 尺寸 300dpi 分辨率 jpg 格式图片 1 张。提交制作过程的全部工程文件。

(1) 草图文件名以“XX—任务 11—舞台设计草图 Y”命名；创建并保存文件到“XX—任务 11—舞台设计草图”文件夹。（XX 要替换成实际工位号，Y 为数字序号）

(2) 工程文件名以“XX—任务 11（工程文件）—舞台设计草图 Y”命

名；创建并保存文件到“XX—任务 11（工程任务）—舞台设计草图”文件夹。（XX 要替换成实际工位号，Y 为数字序号）

任务 2：平面布局图

1. 任务要求：

选择“模块 1—任务 1”中完成的其中一个舞台布景方案，深化完成舞台布局设计，并制作平面布局图 1 张。

2. 提交要求：

提交 A4 尺寸 300dpi 分辨率 jpg 格式图片 1 张。提交制作过程的全部工程文件。

平面图文件名以“XX—任务 12—平面布局图”命名；创建并保存文件到“XX—任务 12—平面布局图”文件夹。（XX 要替换成实际工位号）

（2）工程文件名以“XX—任务 12（工程文件）—平面布局图 Y”命名，Y 为数字序号；创建并保存文件到“XX—任务 12（工程任务）—平面布局图”文件夹。（XX 要替换成实际工位号，Y 为数字序号）

任务 3：深化效果图

1. 任务要求：

依据“模块 1—任务 1”中的草图和“模块 1—任务 2”中的平面布局图，完成舞台设计的深化效果图 1 张，体现舞台造型、色彩及灯光效果。

3. 提交要求：

提交 A4 尺寸 300dpi 分辨率 jpg 格式图片 1 张。提交制作过程的全部工程文件。

（1）效果图文件名以“XX—任务 13—深化效果图”命名；

创建并保存文件到“XX—任务 13—深化效果图”文件夹。（XX 要替换成实际工位号）

（2）工程文件名以“XX—任务 13（工程文件）—深化效果图 Y”命名，Y 为数字序号；创建并保存文件到“XX—任务 13（工程任务）—深化效果图”文件夹。（XX 要替换成实际工位号，Y 为数字序号）

任务 4：材料与工艺标注图

1. 任务要求：

依据深化设计以及“模块 3—任务 3”中的深化效果图，完善材料与工艺选用，并进行标注说明，绘制材料与工艺标注图。

2. 提交要求：

提交 A4 尺寸 300dpi 分辨率 jpg 格式图片 1 张。提交制作过程的全部工程文件。

（1）标注图文件名以“XX—任务 14—材料与工艺标注图”命名；创建并保存文件到“XX—任务 14—材料与工艺标注图”文件夹。（XX 要替换成实际工位号）

（2）工程文件名以“XX—任务 14（工程文件）—材料与工艺标注图 Y”命名，Y 为数字序号；创建并保存文件到“XX—任务 14（工程任务）—材料与工艺标注图”文件夹。（XX 要替换成实际工位号，Y 为数字序号）

模块 2 舞台道具设计

任务 1：指定道具设计

1. 任务要求：

依据模块 1 完成的深化设计,对重点设计中要求的道具进行造型设计,绘制道具三视图,并标注尺寸、材料和制作工艺。

2. 提交要求:

每个视图提交 A4 尺寸 300dpi 分辨率 jpg 格式图片 1 张。提交制作过程的全部工程文件。

(1) 三视图文件名以“XX—任务 21—材料与工艺标注图”命名;创建并保存文件到“XX—任务 21—材料与工艺标注图 Y”文件夹。(XX 要替换成实际工位号, Y 为数字序号)

(2) 工程文件名以“XX—任务 21 (工程文件)—材料与工艺标注图 Y”命名;创建并保存文件到“XX—任务 21 (工程任务)—材料与工艺标注图”文件夹。(XX 要替换成实际工位号, Y 为数字序号)

任务 2: 自选道具设计

1. 任务要求:

依据模块 1 完成的深化设计,自行另选场景中的一个道具进行造型设计,绘制道具三视图,并标注尺寸、材料和制作工艺。

2. 提交要求:

每个视图提交 A4 尺寸 300dpi 分辨率 jpg 格式图片 1 张。提交制作过程的全部工程文件。

(1) 三视图文件名以“XX—任务 21—自选道具设计”命名, Y 为数字序号;创建并保存文件到“任务 21—自选道具设计”文件夹。(XX 要替换成实际工位号, Y 为数字序号)

(2) 工程文件名以“XX—任务 21 (工程文件) —自选道具设计 Y”命名, Y 为数字序号; 创建并保存文件到“任务 21 (工程任务) —自选道具设计”文件夹。(XX 要替换成实际工位号, Y 为数字序号)

模块 3 舞台设计提案

1. 任务要求:

依据模块 1、2 的内容, 撰写舞台布景设计的整体说明, 不少于 200 字。将模块 1、2 的全部图纸及全部说明文字, 进行排版, 完成 PPT 制作。并对 PPT 进行动态演示设计。提交 PPT 及制作过程的全部工程文件及素材文件。

2. 提交要求:

(1) PPT 文件名以“XX—任务—PPT 动态制作”命名; 创建并保存文件到“XX—任务—PPT 动态制作”文件夹。(XX 要替换成实际工位号)

(2) 工程文件名以“XX—任务 (工程文件) —PPT 动态制作 Y”命名, Y 为数字序号; 创建并保存文件到“XX—任务 (工程任务) —PPT 动态制作”文件夹。(XX 要替换成实际工位号, Y 为数字序号)

其他要求:

1. 试题采用纸质形式发放, 比赛正式开始前不得触碰, 比赛后全部回收, 不得带离工位。

2. 不得使用非赛事提供及非自行制作的素材。
3. 比赛结束前请把需要提交的文件复制到发放的 U 盘中，监考人员将在比赛结束时回收 U 盘，评分将以 U 盘中文件为准。