

## 2024 年“海河工匠杯”-第五屆津台青年職業技能競賽創意類項目競賽技術檔

### 一、競賽職業和標準

平面設計技術

競賽內容：平面設計技術(Graphic design technique)專案。

競賽方式：選手在作品提交期限前分別完成設計。

競賽標準：以下能力描述分為不同部分，每部分使用單項任務總分的百分比來表示它的重要性。競賽項目及評分方案應盡可能的反映選手應具備的能力中所列知識點、技能。

項目		相關重要性(%)
1	解決問題，創新和改革	30
	參賽選手應瞭解並理解： <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 對競賽命題的解讀能力；</li> <li><input type="checkbox"/> 用創造性思維方法獲得獨特的設計；</li> <li><input type="checkbox"/> 把握最新的潮流趨勢。</li> </ul>	
	參賽選手應能： <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 迅速發現問題，並按照自己設計的方法解決問題。</li> <li><input type="checkbox"/> 能夠準確反映時尚訴求，體現時尚文化。</li> <li><input type="checkbox"/> 思路清晰，能夠準確判斷目標群體，滿足消費者的需求。</li> <li><input type="checkbox"/> 體現出獨特的設計思路，設計出“與眾不同”的方案。</li> </ul>	
2	設計	40
	參賽選手應掌握： <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 平面設計軟體 photoshop、Illustrator。</li> </ul>	
	參賽選手應能： <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 使用電腦軟體設計展現設計思路及展示效果；</li> <li><input type="checkbox"/> 實現受眾與設計品牌的共鳴；</li> <li><input type="checkbox"/> 完成設計，作品具有感染力。</li> </ul>	
3	實施	30
	參賽選手應知道並理解： <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 對色彩、字體、圖形和版式進行有效設計；</li> <li><input type="checkbox"/> 運用效果圖有效展示產品，符合受眾審美與需求。</li> </ul>	

	<p>參賽選手應能：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 根據產品的特徵和對題目要求的個人解讀進行方案設計；</li> <li><input type="checkbox"/> 通過設計更有效的實現產品與目標市場的溝通；</li> <li><input type="checkbox"/> 強化主題，以專業手法完成圖形、產品、包裝設計；</li> </ul>	
--	---	--

## 二、競賽內容

項目簡介：

重點考察檢驗參賽選手的平面設計技術基本功和技術技能發展潛力等綜合素質。具有生產過程的知識和熟練的電腦軟體操作技術，並能在規定的期限和壓力下，完成海報設計。

對選手技能要求包括：廣告創意技巧、圖形設計、企業形象設計、平面製作、插圖、排版並呈現最終效果。

競賽內容：原創海報設計。

## 三、競賽方式

選拔賽命題由企業與專家組共同完成，由專家組長及專家組成員對技術指導檔進行研討及修改。由於本項目技術的特殊性，本次比賽的正式試題不予公佈，於比賽正式開始時公佈實施。

## 四、技術要求

技術要求遵循往屆世界技能大賽的競賽規則，以世界技能大賽關鍵技術標準為主要依據。

考核項目設計要求：選手需按照給定的主題進行研究、設計，並完成展板製作，展板設計尺寸為 60\*90CM，解析度 200dpi。參賽選手必須在規定時間內完成所有項目。競賽技術檔賽前公佈。

### 1.抽籤辦法

本次比賽初賽使用網路進行，沒有抽籤環節。

### 2.比賽須知

- (1) 參賽作品必須是參賽選手的原創作品且首次公開發表（或參賽），或者是反覆運算創新作品。對於反覆運算創新作品（在已有作品基礎上進行的再創新），參賽時要提交並出示原有作品，並主要以再次創新的內容參賽。
- (2) 參賽作品不能與相關法律法規相抵觸，拒絕虛假信息、不實證據等內容。
- (3) 參賽者應擁有作品著作權，大賽競組委不承擔包括（不限於）肖像權、名譽權、隱私權、著作權、商標權等糾紛而產生的法律責任，其法律責任由參賽團隊承擔。參賽隊如果出現侵權行為，大賽競組委保留取消其參賽資格及追回相應獎勵的權力。
- (4) 參賽者須在參賽資料（競賽作品）上簽署原創性聲明。
- (5) 平面設計專案為單人參賽；商品展示技術專案初賽為單人賽，複賽需結組參賽，每組 2 人。

### 3.成績評定方法

#### (1) 評分標準

評分專家根據本專案特點和競賽工作實際，參照世賽競賽規則相關要求制定評判標準，並且

統一打分。

#### (2) 評分流程說明

在評分前，賽務技術保障組工作人員須對提交檔進行編號整理，對提交的競賽作品檔的個人資訊進行加密，裁判組需確認選手後由專家進行評分。

所有專家在評分表上評完分後，必須在評分表上簽名，並在匯總成績表上簽名。

#### (3) 統分方法

全體專家在專家組長的帶領下，對競賽作品品質進行評判、成績覆核和匯總，需對給出的各項評分進行簽字確認，最終結果由組長簽字確認。如果出現選手的成績並列，則由專家組長根據現場情況以設置模組權重優先順序的方式進行排名。

### 4. 安全操作規程

競賽過程中，參賽選手須嚴格遵守安全操作規程及勞動保護要求，接受監督，確保競賽順利進行。

### 五、競賽紀律

- 1、參賽選手（團隊）必須獨立完成所有專案及每個模組的競賽內容。禁止抄襲。
- 2、參賽選手（團隊）不得在作品上做任何不屬於試題要求範圍的標記。
- 3、參賽選手（團隊）需嚴格按時、按要求提交作品，並簽署相關承諾書。

### 六、競賽違紀處理規定

- 1、參賽選手在競賽期間出現違規行為，裁判長依據相關規定進行處理或組織裁判員研究處理，並將結果報送組委會仲裁工作組。
  - 2、保障工作人員在競賽期間出現違規行為，由組委會監督仲裁組研究處理。
  - 3、參賽個人（團隊）在競賽期間出現違規行為視情況由組委會監督仲裁組研究處理。
- 上述違規行為，由實施人在《違規行為處理登記表》記錄並分別提交裁判長組委會監督仲裁組。視情節進行約談、警告和通報處理，並將結果報送組委會。

### 七、申訴與仲裁

裁判員根據科學、規範、高效、務實、公開、公平、公正的原則，獨立開展各項評審工作；仲裁組對本賽項組織過程中的問題和爭議進行仲裁。

#### 1、申訴

- (1) 參賽者對不符合大賽規定的設備、工具、軟體，有失公正的評判、獎勵，以及對工作人員的違規行為等，均可提出申訴。
- (2) 申訴應在比賽結束後 3 天內提出，超過時效將不予受理。申訴時，應按照規定的程式由參賽隊領隊向仲裁組遞交書面申訴報告。申訴報告須有申訴的參賽選手、指導教師簽名。
- (3) 參賽者不得採取過激行為攻擊工作人員，否則不予受理申訴；在約定時間內，如約定的連絡人未與組委會聯繫，視為放棄申訴。

#### 2、仲裁

- (1) 仲裁組負責受理比賽中出現的申訴並進行協商仲裁，以保證大賽的順利進行和大賽結果的公平、公正。
- (2) 申訴方如認為仲裁不合理，可向大賽仲裁組提出複訴。
- (3) 參賽者不得因提起申訴或對申訴處理意見不服而停止比賽或滋事，否則按棄權處理。大賽不因申訴事件而組織重賽。

# 2024 年“海河工匠杯”—第五屆津台青年職業技能競賽導遊服務專案競賽技術檔

## 一、競賽背景與目標

津台導遊服務大賽是天津和臺灣地區青年開展導遊服務技能比拼、展示兩岸人文地理的新興賽事，旨在進一步激勵津台兩地青年熱愛中華大好河山、禮讚美麗家鄉。大賽重點考察選手基礎知識儲備和語言表達能力等，提高青年導遊技能水準、文化底蘊和綜合素質，提升形象、交流經驗，增強作為文化交流使者的主動性及責任感。

（一）錘煉選手職業技能。以賽促學，服務人的全面發展、服務經濟社會發展、服務文化傳承交流，培養高素質綜合型人才。

（二）搭建共用平臺。以賽促建，以競賽為載體，促進兩岸高校、教師、青年互動與交流，實現成果互鑒互用、資源共建共用。

（三）深化產教融合。對接新技術、新產業、新業態、新模式，推進創新鏈、產業鏈、教育鏈、人才鏈的融合發展，提升導遊服務人才培養品質。

（四）促進文化與旅遊的深度融合。以文塑旅，以旅彰文，弘揚中華優秀傳統文化，宣傳兩岸城市新形象，服務兩岸文化旅遊產業發展。

## 二、競賽原則及內容

### （一）競賽原則

競賽堅持堅持公開、公平、公正原則，採用軟體自動評分與人工主觀評分相結合的形式，競賽設置監審，賽後通過多載體進行展示宣傳，以保證比賽公平、有序、公開進行。

### （二）競賽模組

競賽模組由知識測試、現場講解、才藝展示三個部分組成，滿分 100 分，分別由津台兩地承辦方採用線上線下結合方式開展，具體安排見下表：

序號	項目	要求	分值
1	知識測試	採用線上答題方式進行。限時10 分鐘答 20 題，每題 0.5 分，系統計分。	10 分
2	現場講解	初賽採用線上視頻方式評比。決賽採用線下方式評選。解說時間不超過 6 分鐘，不少於 5 分鐘。由評委打分，直接核算平均分。	70 分
3	才藝展示	參賽選手須結合導遊特點和工作場景，展示個人才藝，展示時間不超過 3 分鐘，不少於 2 分鐘。由評委打分，直接核算平均分。	20 分

### （三）競賽內容

序號	項目	競賽內容
1	知識測試	共 20 題，均為選擇題。主要考核參賽選手對中華傳統文化、兩岸旅遊政策、兩岸著名景點及文物、出入境管理、地區區位特點等基本文旅知識的掌握情況。

#### (四) 競賽評分標準

序號	項目	評分標準
1	知識測試	由系統直接計分，答對1題得0.5分，答錯不扣分，滿分10分。(此模組只涉及決賽選手，初賽選手不參加，默認均得10分)
2	現場講解	1.形象健康向上，服裝得體、自然大方，符合選手身份和主題，與講解場景相呼應。(10分) 2.突出津台文化和城市特色，突出時代要求，主題鮮明，真實客觀，講解由亮點有特色。(10分) 3.內容新穎，能夠綜合運用多種演講與講解方法，有故事支撐、有現場互動、有獨到思考，富於感染力和親和力。(20分) 4.使用中文脫稿講解演講。語言正確、語調自然、語速適中，節奏合理、表達流暢；具有自身的語言特色，體現語言藝術，生動形象、通俗易懂、富有語言張力。(20分) 5.講解內容中體現文明旅遊、環境保護引導元素。(10分)
3	才藝展示	表演具有感染力和美感，能較全面、真實體現選手對該項才藝的理解。(20分)

### 三、參賽規則

#### (一) 作品形式

比賽分初賽、決賽兩個階段。

- 1.初賽：採用視頻參賽，選手通過規定管道上交現場講解、才藝展示視頻。
- 2.決賽：線上線下比賽結合。其中，知識測試為線上測試，線上直接計分；現場講解為線下比賽，選手逐個進行演講展示，現場打分；才藝展示默認初賽成績決賽不再比賽。

#### (二) 作品要求

- 1.時間：現場講解視頻時間不超過6分鐘，不少於5分鐘；才藝展示視頻時間不超過3分鐘，不少於2分鐘。
- 2.格式：格式為MOV、MP4等，比例16:9，不低於3840\*2160高清影像，橫版拍攝，不能有拼接、遮幅。可自選添加背景、音樂、字幕等，不得添加人名條。
- 3.提交時間：以初賽培訓營通知為準。
- 4.檔命名：選手姓名+現場講解題目。

#### (三) 免責聲明

比賽遵循報名自願、文責自負原則，作品一經上交，視為提供資訊均真實有效，不涉法律問題。如有不實，選手本人承擔相應後果。組委會擁有對作品的使用、宣傳、展示權。