附件：

**2018年全国职业院校技能大赛**

**赛项申报书**

赛项名称：计算机平面设计

赛项类别：常规赛项█ 行业特色赛项□

赛项组别：中职组█ 高职组□

涉及的专业大类/类：信息技术类

方案设计专家组组长：

手机号码：

方案申报单位（盖章）：中国职业技术教育学会

信息化工作委员会

方案申报负责人：

方案申报单位联络人：

联络人手机号码：

电子邮箱：

通讯地址：

邮政编码：

申报日期：2017年8月30日

内容要求[[1]](#footnote-1)：

**2018年全国职业院校技能大赛**

**赛项申报方案**

**一、赛项名称**

（一）赛项名称

计算机平面设计（Computer Graphic Design）

（二）压题彩照



（三）赛项归属产业类型

信息技术类

（四）赛项归属专业大类/类

计算机平面设计（090300）

计算机应用技术（090100）

网页美术设计（141800）

美术设计与制作（142200）

**二、赛项申报专家组**

**三、赛项目的**

本赛项紧跟社会经济发展和计算机平面设计行业需求，主要培养计算机平面设计类专业学生的自主创新意识和实践能力，激发学生对平面设计领域的学习和实践兴趣，提高其软件应用能力和艺术修养，重点考核学生专业核心技能和核心知识为着力点，全面检验职业学校教育教学改革成果为抓手的赛项机制。通过竞赛项目，加强区域之间、学校之间的交流，推进中职学校计算机平面设计专业建设和教学发展的同步提升，推进计算机平面设计专业的教学与产业发展、社会应用的紧密结合，着力提高毕业生的择业就业能力。

近年来了，随着信息技术和网络技术的飞速发展，对平面设计行业也产生了巨大的影响，平面设计行业早发展到了计算机平面设计的时代，计算机网络信息传播具有视觉、听觉、互动视觉传达全球化的交互信息的特点，通过各种图文信息整合设计对人产生强烈的吸引力和视觉冲击力，各种信息传输的速度更加快速，传播范围更加宽泛，内容也更加丰富，这一切都为平面设计创造了一个更加激烈的发展环境，对平面设计也提出了更高的要求和标准。因此，越来越多的平面设计师也都借助计算机作为主要途径进行平面设计，这也成为目前的一种潮流和未来的发展趋势。

现阶段，计算机平面设计在中等职业教育中普及面十分广泛，一是众多中等职业学校开设了计算机平面设计（090300）、计算机应用技术（090100）、网页美术设计（141800）、美术设计与制作（142200）等专业，都涉及到计算机平面设计专业方面的知识和内容；二是计算机平面设计项目相关的基础理论和技能已被列入广告设计师认证、网络编辑员、多媒体作品制作员等国家职业资格认证的考证内容；三是该项目先后被教育部列入《全国职业院校技能大赛三年规划（2013-2015年）》、《全国职业院校技能大赛实施规划（2017-2020年）》，2016年、2017年中国职业技术教育学会信息化工作委员会先后将计算机平面设计赛项列入“全国职业院校信息技术技能大赛”（行业赛），在全国范围内开展的六个赛项中，计算机平面设计赛项是参赛队伍最多的项目，每年参赛选手100余人，赛事组织参照国赛要求标准，规范有序，受到了广大职业院校师生的广泛关注和欢迎。本赛项主要达成以下目的：

**一是促进中职院校教学模式的创新：**通过计算机平面设计大赛，促使平面设计类专业学生了解当前社会经济发展的导向，引导职业院校调整人才培养机制、专业设置和课程改革，将计算机平面设计与创新思维相结合，将学生培养与时代主流思想相结合，使学校专业建设能快速跟上当前社会经济发展的主流思潮。

**二是促进职业院校与企业深度融合：**计算机平面设计是行业机构联合国内一线设计企业在共同调研和论证的基础上，由行业协会、高等院校、职业院校专家和企业高级技术技能人才全面结合国内设计领域人才需要的基础上，组织开发的赛项，赛项与企业发展需求紧密集合，通过大赛的举办，能够极大促进校企之间的深度融合。

**三是培养复合型平面设计类技能人才：**计算机平面设计大赛是美术设计和计算机软件应用的结合，通过大赛，使平面设计类专业的学生明确认知和熟练掌握平面设计的技能和方法，将职业院校人才培养机制、专业设置与人才市场需求相结合，培养创新型高素质的复合型设计人才。

**四、赛项设计原则**

（一）公平、公正、公开原则：本赛项的所有现场比赛与评分环节全部由视频实时监控并将画面在场外大屏幕上播出，让观众了解赛场的情况同时也起到监督作用，参赛选手进入赛场的顺序号、比赛的赛位号和所提交的实物作品经过多级加密处理防止人为干预，充分体现竞赛的公平、公正、公开原则。

（二）学生参与面广：计算机平面设计是信息技术领域中应用非常广泛的专业技术。近年来平面设计类人才的缺口，一直都在呈持续猛增的势头。随着广告、房地产、家居装饰和服装业的迅速发展，直接加剧了各种掌握计算机平面设计技术类人才缺口不断扩大。本赛项涉及到的信息技术在中职院校开设专业多，信息技术类、计算机类、文化艺术类课程中都有涉及，市场人才需求量大，信息技术类、文化艺术类相关专业的学生均适合参加比赛。2016年、2017年中国职业技术教育学会信息化工作委员会先后将计算机平面设计赛项列入“全国职业院校信息技术技能大赛”（行业赛），在全国范围内开展的六个赛项中，计算机平面设计赛项是参赛队伍最多的项目，每年参赛选手100余人，涵盖全国近30个省市。

（三）紧密结合行业发展：赛项紧密结合计算机平面设计行业发展对人才的需求，基于实用、能用、会用、用好的比赛设计理念，全面考核职业学校学生应用能力，重点引导和培养学生自主创新能力，在考核学生技能的同时，加强对职业素养的考核，引导职业院校教育者和学生在强化实践技能提升的同时重视职业素养的养成；赛项设计在兼顾中职学校学生基础技能的掌握同时，细化技术技能，分解重点难点，以测试综合专业能力为主线，难易适当、深浅有度，既考核学生操作技能，更让学生能充分展示专业能力。

（四）引领职业院校教学改革：通过计算机平面设计大赛，促使平面设计类专业学生了解当前社会经济发展的导向，引导职业院校调整人才培养机制、专业设置和课程改革，将计算机平面设计与创新思维相结合，将学生培养与时代主流思想相结合，使学校专业建设能快速跟上当前社会经济发展的主流思潮；通过大赛，使平面设计类专业的学生明确认知和熟练掌握平面设计的技能和方法，将职业院校人才培养机制、专业设置与人才市场需求相结合，培养创新型高素质的复合型设计人才。

（五）竞赛平台成熟：本赛项采用Adobe Photoshop、Adobe Illustrator等目前计算机平面设计领域主流常用软件平台，这些软件平台均经过了国内外计算机平面设计领域充分的实践运用，技术成熟，运行稳定，能够确保大赛的顺利实施。并且以上软件开放性、公益性较强，均免费提供试用版，各个职业院校实训室一般都有安装，参赛学校无需大量的资金投入，即可组织师生参赛。

**五、赛项方案的特色与创新点**

（一）积极引入国际大赛技术：积极引入世界技能大赛规范，以提升我国职业教育的国际竞争力、提高参赛选手的竞赛水平和职业技能研究水平，引领技能人才培养方向，促进我国职业教育事业发展。

（二）赛项贴近行业发展需求：比赛选用Adobe Photoshop、Adobe Illustrator软件，是通用的计算机平面设计行业通用的主流软件平台，在行业中应用广泛，操作便捷，社会认可度高，有助于提高中职学生的就业竞争力。赛事期间将邀请国内知名设计师举办计算机平面设计知识讲座。

（三）赛项对接真实职业岗位：赛项设置对接广告设计师、多媒体制作员、网络编辑员等职业岗位，大赛结果能够较好的体现参赛选手从事平面媒体设计与制作、广告设计与宣传、品牌设计与推广等工作的能力，体现计算机平面设计人员必需的专业知识和实践技能，反映选手良好的职业道德、职业素质和艺术修养。

（四）赛项对接职业资格考试：Adobe Photoshop、Adobe Illustrator是多媒体作品制作员、广告设计师、网络编辑员、电子商务师等中级、高级认证项目的主要软件平台，通过赛事的实施可以引导职业院校学生加强相关专业技能知识的学习提升。

（五）赛项注重职业能力培养：竞赛在考核知识和能力掌握情况的同时，注重职业院校学生职业发展理念的引入和教育，以加强学生的职业素质、职业能力和全面素质教育为主线，重点考查参赛选手的基本能力、专业能力和发展能力，鼓励职业院校学生利用自己掌握知识和技能创新创业。

（六）赛项组织和赛场开放：本赛项的竞赛组织方式、技能考核内容、赛项规程、赛项技术平台技术标准等严格按照组委会的要求公开、公示。赛场提前开放给选手参观，赛时提供赛场开放观摩时间段和专用通道，提供赛场的现场直播和现场网络交流。赛后针对优秀成果集中讲评，促进学校和行业企业之间的交流。

（七）参赛学校经济压力小：本赛项选用Adobe Photoshop、Adobe Illustrator等目前计算机平面设计领域主流常用软件平台，软件开放性、公益性较强，均免费提供试用版，各个职业院校实训室一般都有安装，参赛学校无需大量的资金投入，即可组织师生参赛。

（八）赛项资源转化：赛后邀请院校、行业、企业专家对获奖作品进行点评，出版《全国职业院校计算机平面设计技能大赛优秀作品集》。通过对竞赛资源的整合和应用，形成适合中等职业学校的专业课程标准与内容；通过对竞赛成果分析，整理出适合中职学生学习、具有价值的专业课程体系、关键技能和知识体系，指导中职院校的专业建设和课程改革。

**六、竞赛内容简介（须附英文对照简介）**

本赛项主要考察广大职业院校平面设计类专业学生对于社会经济、文化发展的敏感性与关注度，图形创意表现性，以及计算机软件应用的熟练性。

竞赛主要技能点包括对竞赛主题的理解与认知，通过图形创意、图形图像制作、文字编排、字体设计、色彩搭配等，达到内容与表现形式的统一。

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。

The study focuses on the general vocational colleges during class professional graphic design students to the development of social economy and culture sensitivity and attention, graphically creative expressive, and skilled computer software applications.

Main skill points race include understanding and recognition of competition theme, through creative graphics, graphics, text layout, typography, colour is tie-in, achieve the unity of content and form of expression.

Contestants must provide hardware and software environment, in the competition committee according to the requirements of the provided material and making finished the match time problem. The title in the form of propositions, the main assessment of player design creativity and the ability of use.

**七、竞赛方式（含组队要求、是否邀请境外代表队参赛）**

（一）竞赛方式为个人赛，比赛时间为210分钟。参赛选手须为2018年度在籍中等职业学校学生；五年制高职一至三年级（含三年级）学生可参加比赛。参赛选手不限性别，年龄须不超过21周岁。

（二）同一学校报名参赛选手不超过2名。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。

（三）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。

**八、竞赛时间安排与流程**

（一）竞赛时间安排

比赛时间共210分钟。具体时间具体安排如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **日期** | **事项安排** | **时间** |
| **第一天** | 参赛队报到注册 | —— |
| 选手说明会 | 15:00-15:30 |
| 熟悉赛场 | 15:30-16:30 |
| **第二天** | 选手到场 | 7:10 |
| 检录、二次加密及入场 | 7:10-8:10 |
| 赛前准备（裁判宣读要求、选手查看机位） | 8:10-8:30 |
| 比赛时间 | 8:30-12:00 |
| 参赛代表队离场完毕 | 12:30 |
| 赛项申诉与仲裁 | 12:30-14:30 |
| 裁判评分，成绩复核确认，录入上报 | 12:30-21:30 |
| **第三天** | 闭幕式 成绩公布 | —— |

（二）比赛流程

评分裁判技术培训

设备故障

裁判/技术

领队异议

调试/替换

延时

仲裁委仲裁

正常进行

完成赛项

成绩登统

成绩复核

成绩发布

监督组监督

赛项准备

设备安装

设备测试

赛项统筹

监考会议

裁判会议

裁判分工

专家验收

**九、竞赛试题**

本赛项提供4个命题供选手选出两个，完成两个宣传海报、一个邀请函三个项目并提交。

**试题一：**以“中国非物质文化遗产（民间美术）博览会”为主题分别设计宣传海报和参会门票（邀请函）各一张。

**试题二：**以“2016年国际教育信息化会议”为主题设。分别设计宣传海报和参会门票（邀请函）各一张。

**试题三：**以“失”为主题设计宣传海报一张。

**试题四：**以“创”为主题设计宣传海报一张。

**十、评分标准制定原则、评分方法、评分细则**

本赛项采用百分制记分。试题一和试题二中，选手可任选一题分别设计宣传海报和参会邀请函各一张，占70%分数，其中，宣传海报和邀请函分别占该部分50%分数。该部分试题提供一定数量相关图片作为素材，选手也可以自行创作相关图形作为素材进行应用。试题三和试题四中，选手可任选一题分别设计宣传海报一张，占30%分数，主要设计元素包含主题宣传语，叙述性文案，创意图形等。该部分试题不提供图片素材，主要由参赛选手自行创意制作。

（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、Corel Draw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、传播性和技术性。

3.海报设计作品要求A3尺寸大小，邀请函设计不超过A4大小。提交的文件应当以源文件格式（如PSD、AI、CDR格式）保存，并另外导出为JPG格式，分标率为72dpi）,两个文件大小均不超过10M。

4.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，具有鲜明的时代气息。 | 10% |
| 创意性 | 作品设计表达新颖、构思独特、富有表现力、亲合力和感染力，有强烈的视觉冲击力；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 | 风格鲜明，主色调突出，能够凸显主题；画面美观、简洁、明快；版面设计合理，层次分明、布局合理，能够演绎和营造良好的艺术氛围。 | 30% |
| 传播性 | 内容丰富、有冲击力，引人关注；画面能说话，信息传递清晰准确，好认好记，说服力强。 | 20% |
| 技术性 | 媒体特征把握好，综合效果好；作品制作应用水平高，应用合理；作品大小规格规范，符合要求。 | 10% |

**十一、奖项设置**

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。

**十二、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，严于律已，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）

**十三、建议使用的比赛器材、技术平台和场地要求**

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、警界区域(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。

3.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Photoshop （中文版）、 Illustrator （中文版）套装软件。

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。

软件环境：安装Windows 7 64 位 (中文版)、Microsoft Office 2013(中文版)、Adobe Photoshop CC（中文版）、Adobe Illustrator CC（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。每个工作台配置4G以上的U盘一个；每个赛场配置32G以上的移动硬盘一个。

（二）场地要求

1.比赛按40个参赛队，160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。

5.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。

**十四、安全保障**

（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。并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。使用选手在进行计算机编程时要及时存盘，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。并对响应的责任热给予处理。

**十五、经费概算**

按照《全国职业院校技能大赛赛项经费管理规定》的有关要求，制定以下赛项经费概算。

（一）经费概算

总预算经费约55万。其中，赛项方案设计与试题设计10万元，宣传费5万元，竞赛软件提供15万元，竞赛现场布置与设施20万元（含比赛奖项费、交通住宿费、评委评审费等），其它机动费用5万元。

（二）经费管理

1.赛项经费管理由赛项执委会主任统一管理。

2.赛项经费管理坚持专户存储，专款专用的原则。

3.赛项经费实行预算管理，赛项经费必须由赛项执委会主任会同相关责任人，按比赛项目的实际情况，科学编制预算，做到收支平衡、略有结余。

4.赛项经费预算的内容包括预算收入、预算支出和结余。

5.编制的赛项经费预算，经赛项执委会主任签字后，按规定时间报大赛执委会办公室备案。

6.赛项经费支出必须坚持勤俭节约原则，必须严格执行国家相关财经制度和财经纪律，必须符合审批和报销的有关规定。

7.赛项经费支出严格按预算支出的内容和额度执行，不得超项目和超额度支出，特殊情况须按规定报批。

8.赛项经费支出由赛项承办校负责具体办理。赛项承办学校须指定赛项经费收支账户和财务管理负责人，并向赛项执委会上报。

9.赛项经费支出标准应按规定执行。器材使用费、比赛耗材费、参赛选手服装费、获奖选手奖品费等，凡需要招标采购的按招标管理规定办理。各赛项执委会应根据专家、裁判、监督和仲裁等人员办赛所做的贡献，参照国家有关规定，实行差异化报酬。基本原则为：专家、裁判等人员工作1天不超过800元，每人每赛期不超过2000元。赛项监督员的费用由赛项承办院校垫付，赛后由大赛执委会统一拨付。

**十六、比赛组织与管理**

按照《全国职业院校技能大赛组织机构与职能分工》《全国职业院校技能大赛赛项设备与设施管理办法》《全国职业院校技能大赛赛项监督与仲裁管理办法》等，赛项成立赛项执行委员会，下设专家工作组、组织保障工作组和安全保障工作组。

1.赛项执行委员会：赛项执行委员会全面负责本赛项的筹备与实施工作，接受大赛执委会领导，接受赛项所在分赛区执委会的协调和指导。赛项执委会的主要职责包括：组织协调赛项专家工作组、组织保障工作组和安全保障工作组的工作，管理赛项经费，选荐赛项裁判与仲裁人员，负责赛项安全工作等

2.赛项专家组：由中国职业技术教育学会信息化工作委员会各成员单位以及来自于企业、高职、本科院校的专家共同组成大赛专家组，组织整个大赛。专家工作组在赛项执委会领导下开展工作，负责本赛项技术文件编撰、赛题设计、赛场设计、设备拟定、赛事咨询、竞赛成绩分析和技术点评、赛事成果转化、赛项裁判人员培训、赛项说明会组织等竞赛技术工作；同时负责赛项展示体验及宣传方案设计。

3.保障工作组：在赛项执委会领导下负责赛项的具体保障实施工作。组长由赛项承办校主要领导担任。工作组主要职责包括：按照赛项技术方案要求落实比赛场地及基础设施，赛项宣传，组织开展各项赛期活动，参赛人员接待，比赛过程文件存档等工作，赛务人员及服务志愿者的组织，赛场秩序维持及安全保障，赛后搜集整理大赛影像文字资料上报大赛执委会等。组织保障工作组按照赛项预算执行各项支出。

4.安全工作组：由专家、裁判、承办校、承办地等相关人员组成。在赛区执委会的统一部署下工作，主要负责落实《安全管理规定》中的各项安全措施。

5.仲裁组：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。

**十七、教学资源转化建设方案**

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《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，竞赛过程音视频记录，评委、裁判、专家点评，优秀选手、指导教师访谈进行转化，按照风采展示、技能概要、教学单元、教学整体资源四大模块设置，同时建立点评视频、访谈视频、试题库、案例库、素材资源库等。作品所有权归大赛组委会。

**十八、筹备工作进度时间表**

2017年8月，组织行业、企业专家和院校代表完成赛项申报书；

2017年9-12月，确定比赛方案和赛项执委会、专家组成员；

2018年1月，比赛规程定稿；

2018年4月，确定赛项组委会、承办院校成立大赛办公室并开始工作，组建竞赛裁判团队，报全国职业院校技能大赛组委会审核；

2018 年5月，比赛场地建设；

2018 年6月，竞赛项目实施；

2018 年9-10月，竞赛项目总结；

2018 年11月，围绕本竞赛项目的相关教学成果研讨会及展示等活动。

**十九、裁判人员建议**

根据《全国职业院校技能大赛专家和裁判工作管理办法》，建议由高校、行业企业专家共同组成裁判组，赛项合作企业不得作为评分裁判参加评分。

裁判员名单从裁判库中抽取，赛项裁判组设裁判组组长1名、检录及一次加密裁判10名、现场裁判6名、评分裁判15名，共计33名。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **专业技术方向** | **知识能力要求** | **专业技术职称**  **（职业资格等级）** | **人数** |
| 1 | 信息技术 | 裁判长 | 副高级以上 | 1 |
| 2 | —— | 加密裁判 | 中级以上 | 10 |
| 3 | 信息技术 | 现场裁判 | 中级以上 | 6 |
| 4 | 信息技术 | 评分裁判 | 中级以上 | 15 |
| 裁判总人数 | | | | 33 |

**二十、其他**

### 赛题公开承诺

承诺保证于开赛前一个月在全国职业院校技能大赛官方网站信息发布平台上（www.chinaskills-jsw.org）公开全部赛题。

### （二）赛项联络人员

赛项设专职联络员1名。联络员信息如下：

赛项专职联络员信息如下：

方案申报单位联络人：牛军玲

联络人手机号码：18800179305

电子邮箱：gssb2018@163.com

通讯地址：北京市海淀区清河龙岗路信息管理学校

信工委秘书处

邮政编码：100192

### （三）赛事宣传

通过传统媒体和新媒体进行宣传。

1. 1 页面布局：默认页边距

   标题：小2号，黑体加粗

   正文：小3号，仿宋\_GB2312，28磅行间距。结构次序数依次用“一、”“（一）”“1.”“（1）”“①”。

   文中表格：小4号宋体，单倍行间距。表头字体小4号宋体加粗。 [↑](#footnote-ref-1)