附件4

**2022年佛山市“青年匠才”职业技能竞赛**

**商品展示技术项目**

**技**

**术**

**文**

**件**

主办单位：佛山市人力资源和社会保障局

佛山市教育局

承办单位：佛山市技师学院

二〇二二年十一月

目录

[1.项目介绍 1](#_Toc502100974)

[1.1项目描述 1](#_Toc1347820955)

[1.2考核目的 1](#_Toc1169282129)

[2.选手需要具备的能力 2](#_Toc501888406)

[3. 竞赛项目 6](#_Toc2070157873)

[3.1竞赛模块 6](#_Toc1760806464)

[3.2竞赛模块 6](#_Toc1549584788)

[3.3命题方式 7](#_Toc1337344747)

[3.4选拔赛时间和地点安排 7](#_Toc1189313327)

[4.评分标准 7](#_Toc11300613)

[4.1评价分（主观） 7](#_Toc950841755)

[4.2测量分（客观） 8](#_Toc1371558958)

[4.3评分流程说明 8](#_Toc701940208)

[4.4统分方法 8](#_Toc1381402885)

[5.裁判构成和分工 8](#_Toc792580478)

[5.1裁判构成 8](#_Toc59031405)

[5.2裁判员职责 8](#_Toc3378921)

[5.3裁判员分工预案 9](#_Toc954950425)

[6.考核任务工作流程和方法 11](#_Toc1483646123)

[6.1竞赛流程 11](#_Toc1207763944)

[6.2方法事项 11](#_Toc873175364)

[7.选拔赛设施与设备 11](#_Toc1702582797)

[7.1赛场提供设施设备 11](#_Toc89472904)

[7.2材料和工具 12](#_Toc532544628)

[8.本项目特别规定 15](#_Toc1913205747)

[8.1违规行为 15](#_Toc976343298)

[8.2赛场纪律 15](#_Toc479262759)

[9.赛场安全 16](#_Toc1905514263)

[9.1选手防护装备 16](#_Toc554590530)

[9.2禁止携带物品 16](#_Toc924009730)

[9.3其他安全规定 16](#_Toc1377280653)

[10.赛程安排 17](#_Toc229703958)

[11.开放赛场 18](#_Toc1606308447)

[11.1公众要求 18](#_Toc1209142292)

[11.2对于赞助商和宣传的要求 18](#_Toc416750083)

[佛山市“青年匠才”职业技能大赛商品展示技术样题 19](#_Toc1374472114)

本项目技术工作文件是对佛山市“青年匠才”职业技能大赛项目内容的框架性描述，正式比赛内容及要求以竞赛最终公布的赛题为准。

1.项目介绍

1.1项目描述

1.1.1项目名称

本竞赛项目名称是商品展示技术（意译），直译为视觉营销。

1.1.2与之相关的工作或职业描述

视觉营销者为商店和百货提供橱窗和店铺设计，主要负责零售商店的“外观”。视觉营销者的主要目标是通过与目标群众的沟通和创造一个积极的氛围使销售最大化。

视觉营销者通过他们的设计与目标群众直接沟通，和创造积极的印象轮流影响商业零售的收益。虽然不能精确计算出视觉营销者的展示的影响，但可以承认他们越来越成为市场营销以及成功零售业的重要元素。

视觉营销者在零售商店里工作，他们在零售商店运作中是带有中心支持功能的部分，以及对于小的独立的商店起到了很大的个人负责主导的角色。视觉营销者承担的活动是在简要说明的调研和表达，创造设计，和实施的基础上，完成产品和道具展示。

工作组织和自我管理，沟通和人际关系的技巧，解决问题能力，创新和创造

力：发展原始的“抓住眼球的”、有让人惊叹的元素的概念，能积极地迎合目标市场，和对细节/完美度的注意，这是一个出色的视觉营销者的通用属性。

视觉营销者可以团队工作或独立工作，取决于业务的大小。在中型或者大型业务里，与市场和销售团队紧密工作。不管工作的结构如何，训练过和有经验的视觉营销者承担着高水平的个人自我责任和导向。通过理解市场和销售部门的目标，正确表达简要说明，和理解目标市场的行为，在视觉营销过程中的每一阶段创造有令人惊叹元素的展示，这与产品销售收入有紧密的联系。

随着视觉表象全球化的发展和人们国际迁移率，视觉营销者面对着极速扩大的机遇和挑战。对于有天赋的视觉营销者，会有许多商业和国际性的机会，这些让他们需要去理解以及与多元文化，趋势和潮流时尚等工作。技术的多元化与视觉营销的联系会因此而扩展。

1.1.3各队伍选手人数

 商品展示技术是单一参赛选手的项目。

1.1.4选手名额分配

 由全市5区按照属地原则以区为单位组织代表队参赛，各区可通过前期举办比赛或推荐遴选等方式确定本代表队参赛人员名单。市属院校在学校属地报名。原则上每个代表队每个项目至少推荐三名选手参赛（团队项目二组）

1.2考核目的

世界技能组织的标准规范（WSSS）规定了商品展示技术和职业最高国际水平所需的知识、理解力和具体技能，反映了全球范围对于该项行业这份工作或职位的理解。技能竞赛的目的既是展现世界技能组织标准规范（WSSS）所述的本项技

能在世界上的最高水平，或至少在某种程度上它能够对此予以展示。因此该标准规范就是该技能备赛和培训的指导。

全面贯彻落实党的十九大提出的“建设知识型、技能型、创新型劳动者大军，弘扬劳模精神和工匠精神，营造劳动光荣的社会风尚和精益求精的敬业风气”，促进技能竞赛和技能人才培养工作科学有序发展。

2.选手需要具备的能力

技能竞赛是反映WSSS所描述的国际上优秀的实践，以及其能完成的程度。标准规范是竞赛所需的培训和准备的指南，本项目对选手所具备的能力如下：

|  |  |
| --- | --- |
| **部分** | **相关重要性（%）** |
| **1** | **工作组织及管理** | **10** |
|  | 参赛选手需知道并了解：* 健康与安全相关的规程，义务，条例及文件
* 必须使用个人防护服包括鞋子的情况
* 手持/电力工具和设备的目的、使用、保养和维护以及安全储存
* 材料的使用、目的、保养和维护以及安全储存
* 2D和3D设计的IT程序
* 通过时间管理提高生产力的方法
* 使工作流程高效的工效学原理
* 工作实操可持续性和环保的重要性
* 管理个人可持续专业发展的重要性
 |
|  | 参赛选手应该做到：* 遵守健康安全的标准、规则和法规
* 按要求辨识和运用适当的个人防护服包括鞋子
* 挑选、使用、清洗、保养和安全贮存所有的工具、粉刷和设备
* 挑选、使用材料（包括混合涂料），高效安全贮存
* 根据需要和时间计划、安排和考虑工作的优先顺序
* 在压力下工作满足业务要求
* 保持安全的、符合人体工程学的工作方式
* 保持工作区域的整洁干净
* 环保地处理垃圾
* 与社会和行业中时尚潮流发展接轨
 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2** | **沟通与人际交往能力** | **5** |
|  | 参赛选手需知道并了解：* 商品展示技术领域内专业人士和同行的职责和要求，例如：品牌经理
* 在组织内与同行建立和维持高效工作关系的重要性，例如：市场营销与销售
* 高效团队合作的方法
* 商品展示技术的教育/社会责任
* 谈判技巧，例如：材料采购
* 解决误解、需求冲突的方法
* 成功展示的特征
 |
|  | 参赛选手应该做到：* 准确判断目标群体的需求，包括内外消费者
* 与目标群体建立、保持信任，包括内外消费者
* 持续地管理和同行间的有效的口头和书面沟通
* 积极和有建设性地对同行和外部消费者的反馈进行倾听、反应和回应
* 专业地向同行以及相关部门/专业人士表达自己的想法、理论和设计
* 适当反映回应同行的问题和想法
 |
| **3** | **解决问题，改革与创新** | **15** |
|  | 参赛选手需要知道并理解：* 商品展示技术中常见的问题类型，例如道具即兴创作
* 解决问题的诊断方法
* 安全解决问题的范围，例如向电工求助
* 用创造性思维方法产生独特的设计
* 最新的潮流趋势
 |
|  | 参赛选手应该做到：* 迅速发现问题并按照自主解决问题的程序解决
* 根据情况需要积极地排列内部消费者问题的优先次序
* 了解自身技能/职责的限制并向相关同行求助
* 获取灵感，例如通过看书/杂志/上网，参观城市/店铺，看电影、展览和专业文献
* 保证开放的心境，准确判断目标群体、内外部消费者的需求
* 运用想象和灵感得出新的想法
* 发展和保持自信，成为“与众不同的”
* 与 2D 和 3D 设计的 IT 程序更新保持同步
* 组织内部的设计改革应变
 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **4** | **理解与探索** | **10** |
|  | 参赛选手需要知道并理解：* 商品展示技术的概念：与目标群体交流沟通并通过吸引、连接和融入消费者的方式达到销售最大化
* 相关部门/专业人士的角色以及他们的着力点/需求，例如市场营销目标
* 用于展示的场地的计划和大小
* 目标群体的消费行为和愿望
* 决定主题的一般因素包括：季节，当下潮流/趋势，特殊活动或促销
* 图像的组合
 |
|  | 参赛选手应该做到：* 根据生活方式概念、潮流趋势和店铺情况进行调研
* 认清并有效利用调研工具，例如互联网
* 根据调研概要、主题和产品/品牌设计出独特的展示
* 调研和开发展示的理念以达到客户/组织要求目标以及市场需求和预期；
* 评估当前展示设计、设备和材料的运用趋势
* 开发原创的概念，达到客户/组织要求目标以及市场需求和预期
* 创造并专业地为同行、经理和相关部门/专业人士呈现出一个干净、专业的情感展板，其中包括：草图，图像和纤维着色块
 |
| **5** | **设计** | **30** |
|  | 参赛选手需要知道并理解：* IT程序的所有应用软件，例如Photoshop和Illustrator
* 科技发展以及如何开发运用
* 渲染
* 平面设计/2D设计
* 道具、空间设计和3D设计
 |
|  | 参赛选手应该做到：* 完成2D和3D设计，例如用道具和文字完成展览和橱窗的设计
* 观察并准确“翻译”想法和设计
* 呈现品牌共鸣
* 手工或用photoshop和Illustrator画出比例图
* 在给定预算内工作
* 向同行、经理以及相关部门/专业人士展示效果并获得认可
 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **6** | **实施** | **30** |
|  | 参赛选手需要知道并理解：* 橱窗展示的原理包括：颜色、形状和文本的有效使用，高效利用空间，平衡感，分类组合，以及产品活力，核心和灯光的特殊使用；
* 橱窗展示的目的：为了获得品牌兼容性，有效展示产品、效果、故事、商业性和美学；
* 材料以及他们的目的/特征，例如木头，主配线架，聚氯乙烯，胶和漆，涂料。
 |
|  | 参赛选手应该做到：* 根据商品的特征和原始概念和概要的转化，选取和展示商品
* 展出一系列的产品包括：潮流时尚、配饰、餐具以及书籍
* 收集、展示并支持商品，更有效的与目标市场沟通
* 悉心照料所有的货品、人体模特和材料，包括家具、展台和支撑架
* 在规定时间内准确高效制定计划进行安装的分解对墙壁、固定装置和镶嵌板的表面进行清洁并选取、渲染、粉刷
* 用不同类型的材料和工具精确地测量、剪裁和完成展示
* 用适当的材料包裹地板和墙壁
* 以专业手法打造个人设计的道具，以强化主题，支持商品和更有效的与目标市场沟通
* 收集和设计产品、衣物，打扮橱窗人体模特以最大程度强化主题，支持商品并与目标市场有效沟通
* 挑选、放置好所有道具、材料和人体模特，在橱窗中形成令人印象深刻的布局组成以强化主题，深化商品品牌，并与目标市场有效沟通
* 最大程度地有效利用区域空间与布局
* 创新地使用灯光，有效分配聚光灯并按要求调整灯光以保证商品特征突出有重点
* 重复检查展示效果以保证其美学效应和有令人惊叹的效果
* 评估橱窗展示在促进特定商品品牌方面的有效性
* 检查最终的安装标准以保证其是完整的、安全的、整洁的、专业的和按时完成
* 分析反馈并及时反应以提出适当优化建议
 |
|  | 合计 | 100 |

1. 竞赛项目

选手将在1.5天的竞赛中使用一系列产品，自制一个完整的橱窗展示。比赛分为初赛和决赛两个阶段，初赛为模块 A、B、C共计240分钟，前六名进入决赛，决赛为模块 D、E 共计 660分钟。如该项目报名人数不超过六个工位数，则直接不分初赛决赛，按5个模块进行比赛。

3.1竞赛模块

本项目竞赛内容：在一个2m长、1m宽、2.5m高的模拟橱窗空间里完成商品的橱窗展示。竞赛模块名称、时间分配及评分分数构成如下图为所示：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块编号 | 模块名称 | 竞赛时间（min） | 分数 |
| 评价分 | 测量分 | 合计 |
| 模块A | 调研 | 240(4小时） | - | - | - |
| 模块B | 设计 | - | - | - |
| 模块C | 情绪版、效果图和设计原理 | - | - | - |
| 模块D | 安装准备 | 420（7小时） | - | - | - |
| 模块E | 橱窗安装 | 240（4小时） | - | - | - |
| 总计 | 900（15小时） | 75 | 25 | 100 |

其中测量分占约25%,评价分占约75%。总分满分为100分，竞赛配分表详见上表规定。

3.2竞赛模块

3.2.1模块A：调研

参赛者需要调研一个商品橱窗，请使用大赛主办方提供一台能连接互联网的电脑，不允许登录通讯工具、设计素材网站与下载字体，所有查找下载的图片存放在电脑桌面的文件夹中，图片的链接也要保存在相应的文件中。文件夹按规定命名。

3.2.2模块B：设计

参赛者使用手绘工具或电脑设计软件，根据调研得到的资料文件和提供的详细材料清单，按模拟橱窗的条件设计整体展示陈列方案。

展示陈列模拟橱窗尺寸为：2m长\*1m宽\*2.5m高，橱窗背面和左侧设有墙面，正面半边可移动的玻璃，顶部栅格天花上有可调节角度射灯。参赛者根据模拟橱窗提出设计方案、把握主题、制作草图与设计图稿等系列工作。

3.2.3模块C：情绪版、效果图和设计原理

参赛者使用手绘工具或电脑设计软件，根据前面完成的内容完成情绪版、效果图与设计原理等系列工作。

3.2.4模块D：安装准备

根据试题要求，参赛者利用大赛方提供的材料和工具，以安全、稳定、整洁的工作方式进行橱窗的安装准备工作。

3.2.5模块E：橱窗安装

根据设计与顾客的要求以行业标准安装最后的橱窗展示，以行业标准进行产品展示和造型。

3.3命题方式

3.3.1命题流程

专家组长编织试题——专家组讨论——修订完善——确定比赛试题——公布试题。

3.3.2命题方案

考核项目设计要求：选手需按照给定的主题、产品和材料进行研究、设计，并完成立体视觉展示的现场布置安装，完成后进行现场评分。竞赛项目分为5个模块，要求在规定时间内完成（模块A调研）、（模块B设计）、（模块C情绪版、效果图和设计原理）、（模块D安装准备）、（模块E橱窗安装）。商品、试题、惊喜道具材料于赛前15分钟公布。竞赛总时间为1.5天，包括调研、资料收集、电脑操作、方案实施、清理、休息、饮水、上洗手间的时间，参赛选手必须在规定时间内独立完成所有项目。考核技术文件与样题采取由裁判长组织命制并审核。最终竞赛试题以行业规范为基础，拉开考生差距，突显选手创意能力的目的，在竞赛软硬件环境不变，技术规范和公布的样题相近的情况下，将不会有超有30%的修改。修改原则尊重主体比赛内容。

3.4选拔赛时间和地点安排

本次比赛分为初赛和决赛两个阶段，2022年 11月？？日上午报到、赛前说明会和熟悉场地，11月？？日下午为初赛模块A、B、C考核，11月？？-？？日为决赛模块D、E模块考核（实操具体开始时间和工位由抽签决定）。本项目竞赛地点为佛山市技师学院（佛山市南海区狮山镇官窑禅炭路238号）。

4.评分标准

4.1评价分（主观）

评价分（Judgment）打分方式：裁判员依据评分标准，独立打分，（裁判相互间分差必须小于等于1分，否则需要给出确切理由并在小组长或监督员的监督下进行调分。）计分员读出各裁判所给分数，并在选手评价评分表上完成记录。。

权重表如下：

|  |  |
| --- | --- |
| 权重分值 | 要求描述 |
| 0分 | 各方面均低于行业标准，包括“未做尝试” |
| 1分 | 达到行业标准 |
| 2分 | 达到行业标准，且某些方面超过标准 |
| 3分 | 达到行业期待的优秀水平 |
| 样例：商品展示技术项目-设计板呈现清晰的主题、概念和完整的橱窗设计等信息 |
| 权重分值 | 要求描述 |
| 0分 | 设计信息传达错误 |
| 1分 | 设计板信息传达仅被展示 |
| 2分 | 设计板信息传达可理解且比较够清晰 |
| 3分 | 设计板概念理念是非常清晰的 |

4.2测量分（客观）

测量分（Measurement）打分方式：由裁判员依据测量评分表中的评分标准，共同检查选手作品完成情况并进行逐项评分。评判只有“是”或“否”两种情况，每个评分点的得分相应只有满分与零分两种。

测量分评分准则样例表：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 完成标准 | 评分标准 | 测量分得分 | 总分值 | 裁判评分 |
| B-1 | 设计板完整地呈现视觉资料与模块A的“最终图像”，并标明橱窗设计中材料的用处 | 基本相同 | 测量分 | 0 | 0．5 |  |
| 完全相同 | 0.5 |

4.3评分流程说明

在评分前，赛务组工作人员须对赛场及选手工位进行封锁，提交的竞赛作品文件的个人信息进行加密，裁判组需确认选手所提交的竞赛作品文件为不可改写数据；然后由裁判员进行评分。

所有裁判在评分表上评完分后，必须在评分表上签名，并在汇总成绩表上签名。

4.4统分方法

全体裁判员在裁判长的带领下，对竞赛作品质量进行评判、成绩复核和汇总，评分计算和汇总分值。裁判员需对给出的各项评分进行签字确认，录入过程需至少2名裁判监督，最终结果由裁判长签字确认。

5.裁判构成和分工

5.1裁判构成

裁判组由1名裁判长（专家组长担任）、专家组成员、各参赛代表队推荐1名裁判共同构成，并由专家组长根据实际工作安排，明确每位成员的职责分工。

1）专家组长：不参与评分，只对评分裁判进行组织和分工，在裁判执裁过程当中如遇到争议拥有最终判定权。

2）裁判员：各参赛代表队推荐人员，服从裁判长安排参与具体评判工作。

5.2裁判员职责

5.2.1技术保障

根据竞赛的技术要求，裁判员监督指导IT专业技术人员，负责安排比赛场地、设施设备、材料工具、电脑硬件维护等，为比赛提供相应的技术保障。

5.2.2赛务

裁判员负责监督指导赛务工作人员在竞赛现场的选手抽签、检录、监考工作，

主要包括：核对选手证件、抽签号；维护赛场纪律；控制竞赛时间；记录赛场情况，做好监考记录；纠正选手违规行为，如有危险情况及时向裁判长报告；裁判员根据裁判长组织对相应内容进行抽签。

5.2.3后勤保障

裁判员负责监督后勤保障人员维护赛场公共秩序并提供赛场服务等，保障竞赛安全有序进行。

5.2.4评分评判

全体裁判员在裁判长的带领下，负责比赛各环节的技术工作，对竞赛作品质量进行评判、成绩复核和汇总。裁判长不参与评分，负责竞赛的组织、监督、仲裁工作。裁判工作小组组长由裁判长指定担任。确保评分过程的公平性和公正性，评分过程采取回避制度，各裁判不参与自己选手的评分，无执裁任务的裁判不得进入选手工位，执裁过程中不能与所在单位的选手进行任何交流。

5.3裁判员分工预案

按照项目赛事的日期安排和流程设置，项目裁判员工作流程内容如下表所示：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 工作内容 | 地点 |
| C1上午（11月？？日） | * 报到、熟悉赛场、技术对接。
 | 酒店、赛场 |
| C1下午（11月？？日） | * 过程性监督、记录，裁判完成初赛A、B、C模块评分，成绩录入，公布初赛成绩和进入决赛名单，决赛工位抽签。
 | 赛场 |
| C2（11月？？日） | * 过程性监督、记录，裁判完成决赛第一轮D、E模块评分，成绩录入。
 | 赛场 |
| C3（11月？？日） | * 过程性监督、记录，裁判完成决赛第二轮D、E模块评分，成绩录入。
 | 赛场 |
| C4（11月？？日） | * 过程性监督、记录，裁判完成所有模块评分，成绩录入选手最终成绩汇总并确认，
* 裁判长向组委会汇报评判结果。
* 技术点评、成绩发布、返程。
 | 赛场 |

5.3.1评分要求

1）裁判员依据世界技能大赛的评分办法及评分标准，坚持公平公正原则，对选手所完成的作品分模块、分项和分点进行独立打分。

2）每次进行评分工作时，另需要1名计分员、1名监督员配合裁判开展计分和监督工作。由计分员宣读评价评分表中的评分点，裁判员按照评分点要求完成选手作品检查，当计分员提示“请给分”后，裁判员须同时独立举牌给出对应分值。在监督员的监督下，计分员读出各裁判所给分数，并在选手评价评分表上完成记录。

3）测量成绩的评判是由裁判员依据测量评分表中的评分标准，共同检查选手作品完成情况并进行逐项评分。评判只有“是”或“否”两种情况，每个评分点的得分相应只有满分与零分两种。

4）评价分由裁判员按照该评分点要求完成选手作品检查后逐项进行给分，每名裁判分别持有四张印有0、1、2、3的评分牌(对应分值0—3分)。如果裁判之间给出分值的分差大于或等于2，须在裁判长的组织下，各裁判阐述自己的评分理由，说服对方加分或减分，直到分差小于或等于1为止。

5）每一个任务评价评判分值和测量评判分值以配分比例表为准。每一位选手的最终成绩为五个模块得分计算总和。

6）如果出现选手的成绩并列，则根据“设计”模块的成绩确定同分选手排名先后;如果仍有选手的成绩并列，则根据“橱窗安装”模块的成绩确定同分选手排名先后;如果继续出现有选手的成绩并列，则根据“调研”模块的成绩确定同分选手排名先后;如果经过模块权重优先级的方式仍然无法确定同分选手排名先后，则由裁判长编制一个“设计”模块的加试考核试题，当天，仅对同分选手进行加试考核，确定选手排名。

5.3.2裁判员工作中的纪律和要求

1）根据裁判长的要求进行工作，积极服从并承担一定的工作。执裁期间，佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。

2）每个竞赛任务必须由裁判组进行执裁，负责对现场纪律、竞赛时间、违规记录以及异常情况进行管理。

3）全体裁判员在裁判长的带领下，负责比赛各环节的技术工作，对竞赛作品质量进行评判、成绩复核和汇总。

4）严守竞赛纪律，执行竞赛规则，服从赛项组委会和裁判长的领导，按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。

5）严格执行赛场纪律，不得向选手暗示或解答与竞赛有关的内容，及时制止选手的严重违纪行为，对裁判工作中突发事件要及时处理、妥善解决、规范登记，并及时向裁判长汇报。

6）及时提醒选手注意操作安全，对于选手的违规操作或有可能引发人生伤害、设备损坏等事故的行为，应立即制止并向裁判长汇报。

7）严格执行竞赛项目评分标准，做到公平、公正、真实、准确，杜绝随意打分，严禁利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。

8）严格遵守保密纪律。赛项组委会正式公布成绩和名次前，裁判员不得私自与参赛选手或代表队联系，不得透露竞赛的有关情况，在执裁和评判工作中，严禁使用通讯设备。

9）裁判员必须参加赛前培训，否则取消竞赛裁判资格。竞赛过程中如出现问题或异议，服从裁判长的裁决。

10）比赛期间，任何人员不得主动接近选手及进入其工作区域，不得主动与选手接触与交流，选手有问题必须2名以上现场裁判共同前往处理，同单位裁判不能处理选手现场问题，需要提出回避，并由其他裁判处理。

6.考核任务工作流程和方法

6.1竞赛流程

选手必须严格遵守操作的项目规程：项目确定——调查分析——策划运营——规划空间——确定方案——整合设计——实施制作——完善布展。

6.2方法事项

1）选手在进入初赛或决赛赛场前，都必须选手进行工号抽签，通过检录，依据抽签号进入相应工位,按照抽签的工位号竞赛，检查设备及场地检查。

2）初赛竞赛前15分钟，工作人员将公布产品、及惊喜道具抽签、现场根据选手工号进行抽签，抽选出3位选手进行惊喜道具抽签。

3）裁判长宣布竞赛开始，选手才可以开始根据试题要求进行设计创作。

4）在竞赛及评分过程中，只出现选手工位号信息，不得出现参赛证、身份证等任何选手个人身份信息。

5）比赛过程中如出现突发情况，暂停时，选手需离开比赛工位，等待比赛重新开始后才可重新进入工位。

6）竞赛时间结束，选手须立即停止一切操作。

7）根据试题要求完，每天竞赛项目结束后，保持干净整洁的工位。

7.选拔赛设施与设备

选手不允许自带任何工具和设备进入场地，所有比赛设施与设备、工具均有赛事承办方提供。

7.1赛场提供设施设备

|  |
| --- |
| 比赛操作软件及电脑如下 |
| 内置比赛操作软件 | AdobePhotoshopCC2018/AdobeInDesignCC2018/AdobeIllustratorCC2018/MicrosoftOffice2016 |
| 电脑 | 联想品牌（台式4G）、Windows系统 |

7.1.1场地设备（主办方提供）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 设备名称 | 型号 | 单位 | 数量 |
| 1 | 电脑 | Windows系统 | 台 | 1 |
| 2 | 电脑桌 |  | 张 | 1 |
| 3 | 椅子 |  | 张 | 1 |
| 4 | 工作台 |  | 张 | 1 |
| 5 | 模拟橱窗 | 2m长\*1m宽\*2.5m 高 | 个 | 1 |

7.1.2场地公用设备（主办方提供）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 设备名称 | 型号 | 单位 | 数量 |
| 1 | 激光彩色打印机 | 打印机 | 台 | 1 |

7.2材料和工具

7.2.1材料

（选手自备材料）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **设备名称** | **型号** | **单位** | **数量** |
| 1 | 手套 |  | 对 | 5 |
| 2 | 口罩 |  | 个 | 4 |
| 3 | 海绵 |  | 块 | 3 |
| 4 | 抹布 |  | 块 | 3 |
| 5 | 刮板 |  | 块 | 1 |
| 6 | 抗割防割手套 |  | 对 | 1 |
| 7 | 切割垫 | A2 | 块 | 1 |
| 8 | 刷子 | 1—4 寸 | 套 | 1 |
| 9 | 滚筒 | 6-10 寸 | 套 | 1 |
| 10 | 滚筒 | 4 寸 | 把 | 2 |
| 11 | 托盘 |  | 个 | 5 |
| 12 | 耳塞 |  | 对 | 4 |

（主办方提供材料）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **设备名称** | **型号** | **单位** | **数量** |
| 1 | 立邦涂料 | 5L | 桶 | 2 |
| 2 | 颜色添加剂 | MYCK/1kg | 套 | 1 |
| 3 | 美纹纸 |  | 卷 | 3 |
| 4 | 胶合板 | 6\*1220\*2440mm | 块 | 1 |
| 5 | 雪弗板 | A2，5MM | 块 | 3 |
| 6 | PVC 不干胶 | 6色/每个颜色0.91X1米 | 每个色一张 | 6 |
| 7 | 法兰绒布 | 3 色 | 米 | 6 |
| 8 | A3 彩纸 | 10 色 | 包 | 1 |
| 9 | A3 纸 | A3(80g) | 张 | 10 |
| 10 | A4 纸 | A4（70g) | 张 | 10 |
| 11 | 铁线 | 10m | 卷 | 1 |
| 12 | 圆木棒 |  | 根 | 4 |
| 13 | 木龙骨 | 2cm\*4cm\*2m | 根 | 4 |
| 14 | 扎带 | 小号小包扎带 | 根 | 20 |
| 15 | 塑料薄膜 | 50\*0.5M | 卷 | 1 |
| 16 | S 挂钩 |  | 个 | 10 |
| 17 | 一次性鞋套 |  | 扎 | 4 |
| 18 | 纸板管 |  | 根 | 10 |
| 19 | 打扫刷套装 |  | 套 | 1 |
| 20 | 垃圾袋 |  | 个 | 6 |
| 21 | 胶水 |  | 个 | 1 |
| 22 | 清洁纸 |  | 包 | 2 |
| 23 | 电插板 |  | 个 | 1 |
| 24 | 彩色铅笔 | 24 色 | 盒 | 1 |
| 25 | 橡皮 |  | 盒 | 1 |
| 26 | 马克笔 | 12 色 | 盒 | 1 |
| 27 | 铅笔 | 2B | 盒 | 3 |
| 28 | 卷笔刀 |  | 个 | 1 |
| 29 | 针管笔 | 0.2、0.3、0.5 | 支 | 各1 |
| 30 | 三角板 | 30cm | 副 | 1 |
| 31 | 量角器 | 30cm | 个 | 1 |
| 32 | 码钉 |  | 盒 | 1 |
| 33 | 鱼丝线 | 0.3、1.0 | 卷 | 各1 |
| 34 | 砂纸 | 200、600 目 | 张 | 各 2 |
| 35 | 热熔胶棒 | 10mm | 根 | 5 |
| 36 | 铁钉 | 1.2、1.5、2 寸 | 排 | 若干 |
| 37 | 螺丝钉 | M3.5\*25、M3.5\*51 | 粒 | 若干 |
| 38 | 铆钉 | M3.2\*6、M4\*10 | 粒 | 若干 |
| 39 | 电锯锯片 |  | 片 | 3 |
| 40 | 订书钉 |  | 盒 | 1 |

7.2.2工具

（选手自备材料）备注：电锯、电钻可自带，但是必须符合技术文件上规定牌子和型号，比赛现在也有提供上述设备。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **设备名称** | **型号** | **单位** | **数量** |
| 1 | 金属直尺 | 500mm | 把 | 1 |
| 2 | 直角尺 | 300mm | 把 | 1 |
| 3 | 组合角尺 | 300mm | 把 | 1 |
| 4 | 安全护目镜 | / | 副 | 1 |
| 5 | 喷壶 | / | 个 | 1 |
| 6 | 透明塑料盒 | / | 个 | 1 |
| 7 | 清洁刮板 | / | 把 | 1 |
| 8 | 圆规 | / | 把 | 1 |
| 9 | 电锯 | BOSCH博世GST700 | 台 | 1 |
| 10 | 电钻 | 博世BOSCH GSR180-LI | 把 | 1 |

（主办方提供材料）

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **名称** | **规格** | **单位** | **数量** |
| 1 | 铝合金伸缩梯 | / | 把 | 1 |
| 2 | 塑料桶 | / | 个 | 1 |
| 3 | 吸尘器 | 干湿真空吸尘器 | 只 | 1 |
| 4 | 带盖塑料桶 | / | 个 | 4 |
| 5 | 垃圾桶 | / | 个 | 1 |
| 6 | 储物架 | / | 个 | 1 |
| 7 | 电锯 | BOSCH博世GST700 | 台 | 1 |
| 8 | 电钻 | 博世BOSCH GSR180-LI | 把 | 1 |
| 9 | 胶枪 | / | 把 | 1 |
| 10 | 钳工锤 | / | 把 | 1 |
| 11 | 十字螺丝刀 | / | 把 | 1 |
| 12 | 起子套装 | / | 套 | 1 |
| 13 | 码钉枪 | / | 把 | 1 |
| 14 | 墙纸刀 | / | 把 | 1 |
| 15 | 刻刀 | / | 套 | 1 |
| 16 | 木工夹具 | / | 把 | 4 |
| 17 | 木工锯 | / | 把 | 1 |
| 18 | 尖嘴钳 | / | 把 | 1 |
| 19 | 平口钳 | / | 把 | 1 |
| 20 | 水口钳 | / | 把 | 1 |
| 21 | 锥子 | / | 把 | 1 |
| 22 | 开孔器 | / | 套 | 1 |
| 23 | 铆钉枪 | / | 把 | 1 |
| 24 | 订书机 | / | 把 | 1 |
| 25 | 羊角锤 | / | 把 | 1 |
| 26 | 卷尺 | 5m | 把 | 1 |
| 27 | 剪刀 | / | 把 | 1 |
| 28 | 水平仪 | 30cm | 把 | 1 |

7.2.3辅助工具清单

|  |  |
| --- | --- |
| 辅助工具与材料 | 数量和要求 |
| 文件袋 | 20个 |
| 签字笔 | 2盒 |
| A4复印纸 | 2包 |
| 激光打印机 | 1台 |
| 电脑工作台 | 3张 |
| 木椅 | 3张 |
| 电子计算器 | 3台 |
| 0-3分评分牌 | 10套 |
| 封条 | 60条 |

8.本项目特别规定

8.1违规行为

1）参赛选手在竞赛期间出现违规行为，裁判长依据相关规定进行处理或组织裁判员研究处理。

2）裁判人员在竞赛期间出现违规行为，由项目组委会监督仲裁工作组研究处理。

3）场地赛务和技术保障工作人员在竞赛期间出现违规行为，项目组委会监督仲裁工作组研究处理。

4）各参赛代表队在竞赛期间出现违规行为视情况由项目组委会监督仲裁工作组研究处理。

上述违规行为，由实施人在《违规行为处理登记表》记录并提交项目监督仲裁组。视情节进行约谈、警告和通报处理。

8.2赛场纪律

1）参赛选手须到赛场检录抽签，熟悉赛场环境，检查比赛硬件、软件。

2）参赛选手须凭竞赛抽签单、身份证和参赛证进入考场。

3）参赛选手除了竞赛抽签单、身份证、参赛证，不得携带任何物品进入考

场，特别是严禁带存储设备进入考场；同样，参赛选手除了身份证、参赛证，不得携带任何物品离开考场，特别是严禁带存储设备离开考场。

4）进入考场后，参赛选手应按照抽签单进入相应工位，并检查设备状况。

5）参赛选手在比赛当天须提前15分钟到赛场，准时参赛，迟到30分钟以上者，将不得入场，按自动弃权处理。

6）参赛选手在竞赛期间可饮水、上洗手间，但其耗时一律计入竞赛时间。

7）监考裁判发出开始竞赛的时间信号后，参赛选手方可进行操作。

8）参赛选手必须独立完成所有项目及每个模块的竞赛内容。除征得裁判长许可，否则严禁与其它选手或本单位裁判员交流接触。

9）参赛选手不得在作品上做任何不属于试题要求范围的标记。

10）竞赛期间，参赛选手遇有问题应向裁判举手示意，由裁判负责处理。

11）操作完成，未到比赛结束时，参赛者可继续留在工位，不得扰乱秩序。

12）监考裁判发出结束竞赛的时间信号后，参赛选手应立即停止操作，依次有序地离开赛场。

13）如果参赛选手在现场因机器设备故障导致选手无法继续进行比赛，参赛选手须立即举手示意监考裁判，记录其故障发生时间，通知裁判长来处理，裁判长会同电脑技术保障人员对电脑故障进行确认，如不是选手本人违规操作或个人技术误操作等原因造成机器设备运转不正常而中断比赛的，中断时间不计入选手正式比赛时间。机器设备恢复正常后，可根据故障或问题处理的具体时间，补足比赛时间。因个人原因导致机器设备故障而造成比赛延误的时间，计入选手比赛时间并不予补偿。

9.赛场安全

9.1选手防护装备

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 防护项目 | 图示 | 说明 |
| 眼睛的防护 |  | 防溅入带近视镜也必须佩戴 |
| 足部的防护 |  | 防滑、防污、防刺穿、防砸 |
| 口鼻耳的防护 | 0b3c21b71db25f755b915b580c3d431 | 防吸入，防气管过敏，防噪音 |

竞赛过程中，参赛选手须严格遵守安全操作规程及劳动保护要求，接受裁判员、现场技术服务人员的监督和警示，确保设备及人身安全。

9.2禁止携带物品

选手禁止携带以下物品进入赛场：

1）任何储存液体、气体的压力容器

2）任何有腐蚀性、放射性的化学物品

3）任何易燃、易爆物品

4）任何有毒、有害物品

5）任何没有生产厂商或达不到国家安全标准的工具及设备

6）任何可能危及安全问题的物品

9.3其他安全规定

1）赛场必须留有安全通道；必须配备灭火设备；赛场应具备良好的通风、照明和操作空间要求；承办单位要做好大赛安全、健康和公共卫生及突发事件预防与应急处理等工作。

2）承办单位要设置专门的竞赛后勤保障组，负责竞赛期间健康和安全事务。主要包括检查竞赛场地、与会人员居住地、车辆交通及其周围环境的安全防卫；制定紧急应对方案；督导竞赛场地用电、空调等相关安全问题；监督与会人员食品安全与卫生；分析和处理安全突发事件等工作。赛场必须配备医护人员和必须的药品，并备有相应急救设施和救护设备。

10.赛程安排

|  |
| --- |
| **商品展示技术项目** |
| 11月？？日比赛第1天（C1） |
| 时间 | 工作内容 | 参加人员 | 地点 |
| 10:00 | 赛场报到（测体温） | 各参赛队伍 | 工匠学院 |
| 10:00-11:30 | 赛务会议、熟悉场地 | 各参赛队伍 | 工匠学院 |
| 11:00-12:00 | 午餐 | 全体人员 | 学院饭堂 |
| 12:30-12:45 | 裁判和选手检录、工位抽签、进场 | 各参赛队伍 | 实训楼A503 |
| 12:45-13:00 | 模块A、B、C赛前会议 | 选手、裁判 | 实训楼A503 |
| 13:00-17:00 | 模块A、B、C竞赛 | 裁判、选手 | 实训楼A503 |
| 17:00 | 模块A、B、C竞赛结束、封场、评分、公布成绩、决赛工位和时间抽签 | 裁判长、裁判 | 实训楼A503 |
| 10月？？日比赛第2天（C2） |
| 时间 | 工作内容 | 参加人员 | 地点 |
| 8:00 | 工作人员报到 | 竞赛工作人员 | 有为楼1楼 |
| 8:30-8:45 | 赛场报到、裁判和选手检录 | 各参赛队伍 | 有为楼1楼 |
| 8:45-9:00 | 赛前交流时间 | 各参赛队伍、裁判 | 有为楼1楼 |
| 9:00-12:00 | 模块D、E竞赛 | 各参赛队伍、裁判 | 有为楼1楼 |
| 12:00-12:30 | 午餐 | 全体人员 | 有为楼1楼 |
| 12:30-19:30 | 模块D、E竞赛 | 各参赛队伍、裁判 | 有为楼1楼 |
| 19:30- | 模块D、E竞赛结束、封场、评分 | 裁判长、裁判 | 有为楼1楼 |
| 10月？？日比赛第 3 天（C3） |
| 时间 | 工作内容 | 参加人员 | 地点 |
| 8:00 | 工作人员报到 | 竞赛工作人员 | 有为楼1楼 |
| 8:30-8:45 | 赛场报到、裁判和选手检录 | 各参赛队伍 | 有为楼1楼 |
| 8:45-9:00 | 赛前交流时间 | 各参赛队伍、裁判 | 有为楼1楼 |
| 9:00-12:00 | 模块D、E竞赛 | 各参赛队伍、裁判 | 有为楼1楼 |
| 12:00-12:30 | 午餐 | 全体人员 | 有为楼1楼 |
| 12:30-19:30 | 模块D、E竞赛 | 各参赛队伍、裁判 | 有为楼1楼 |
| 19:30- | 模块D、E竞赛结束、封场、评分、汇总、签字确认 | 裁判长、裁判 | 有为楼1楼 |

11.开放赛场

开放现场要求仅供参考。

11.1公众要求

1）赛场内除指定的监考裁判、工作人员外，其他与会人员须经工作人员同意，佩带相应的标志方可进入赛场。

2）允许进入赛场的人员，只可在安全区内观摩竞赛。

3）允许进入赛场的人员，应遵守赛场规则，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。

4）允许进入赛场的人员，不得在场内吸烟。

11.2对于赞助商和宣传的要求

经组委会允许的赞助商和负责宣传的媒体记者，按竞赛规则的要求进入赛场相关区域。上述相关人员不得妨碍、干扰选手竞赛，不得有任何影响竞赛公平、公正的行为

**佛山市“青年匠才”职业技能大赛商品展示技术样题**

一、大赛主题

主题：赛前15分钟公布。

项目内容：在一个2m\*1m\* 2.5m的模拟橱窗空间里完成规定的生活类商品的橱窗展示。

品牌：赛前15分钟公布。

惊喜材料：三种惊喜材料，赛前组织抽选（五选三）。

目标市场：赛前15分钟公布。

二、竞赛模块

A：调研

B：设计

C：情绪板、效果图和设计原理

D：安装准备

E：橱窗安装

三、比赛时间计划

（C1am表示比赛第一天上午，C1pm 表示比赛第一天下午，C2表示比赛第二天，以此类推）

C1pm：模块 A 、B 和 C 为 4.5 个工作小时

C2-C3: 模块 D、模块E共为13个工作小时

四、比赛内容

在一个2m长、1m宽、2.5m高的模拟橱窗空间里完成商品的橱窗展示。

1.模块A：调研

（1）简介

参赛者需要调研一个规定商品的橱窗，请使用大赛主办方提供一台能连接互联网的电脑，不允许登录通讯工具与设计素材网站。

（2）选手必须做到

* 解读顾客的希望要求与提供的品牌/产品、主题等文件，明确橱窗设计的要求。
* 不能使用花瓣和类似的网络资源，包括之前设计的作品。
* 在电脑桌面建立文件夹命名为“灵感”，证实你的调研/灵感。
* 相关的网络链接清晰整理好放在word文档中。

2.模块B：设计

（1）简介

参赛者使用手绘工具或电脑设计软件，根据调研得到的资料文件和提供的详细材料清单，按模拟橱窗的条件写出设计概念解释主题，头脑风暴过程和草图过程。

（2）选手必须做到

* 橱窗的概念是自己原创的，不是在其他赛事上复制的、在花瓣或者互联网已经见过的想法。
* 用简洁的文字写出设计概念并放在工作台明显的位置，不超过100字。
* 草图过程证实了你对主题的解读，你自己的设计想法和设计过程。草图过程放在工作台明显的位置，至少有5张。
* 设计图稿可以手绘或者使用AI来证实你的想法，放在工作台明显的位置。
* 设计图稿可以是黑白的概略的版本，展示了橱窗设计的概念，产品和道具以合适的方式放在合适的位置。
* 颜色方案印证了你的设计/橱窗的颜色选择，并放在工作台明显的位置。

3.模块C：情绪板、效果图和设计原理

（1）简介

参赛者根据调研和灵感制作出情绪版与效果图，并编写设计原理。

（2）选手必须做到

* 情绪板需展示“观和感”与选手提出的风格，还能传达出的顾客需要的橱窗的概念。
* 情绪板在橱窗的风格和观感上给顾客好的印象和感觉。
* 情绪板需要彩色打印且放在工作台上明显的位置。
* 效果图是彩色的，尽可能详细。
* 效果图与草图、情绪板、设计图稿和颜色方案匹配。
* 效果图能给顾客好的印象和能被使用在橱窗的执行上。
* 效果图与设计图稿相同。
* 效果图需要打印/手绘，且放在工作台上明显的位置。
* 制作设计原理，以要点的方式列出，列有橱窗设计的主要设计灵感和关键设计要素。
* 设计原理可以打印或者手写，放在工作台明显的位置。
* 注意：情绪板，效果图和设计原理可以选择电脑制作或者手绘，这个没有限定，但是所有的选择必须达到行业标准，必须符合WSSS。

4.模块D：安装准备

（1）简介

参赛者根据要求，利用大赛方提供的材料和工具，按专业标准做好橱窗效果实施的准备工作，并做好安装时间计划表并展示在工作台。

（2）选手必须做到：

* 有效时间计划表，清楚地放在桌上。
* 选手需要对墙壁上色，即使设计的墙是白色的。
* 橱窗的墙面的上色与设计板相同。
* 橱窗底板的包裹/上色与设计板相同。
* 橱窗的墙面上色执行达到专业标准。
* 橱窗底板的包裹/上色的执行达到专业标准。
* 惊喜道具的制作达到专业行业标准。
* 惊喜道具制作使用到专业的技术加工。
* 道具制作或设计具有独创性。
* 完成道具制作并达到专业行业标准。
* 自制道具使用了复杂的工艺。
* 自制道具制作或设计具有独创性。
* 制作3D道具以达到良好的空间构成
* 安全地使用工具和耗材，并保持工位整洁和干净。

5、模块E：橱窗安装

（1）简介

参赛者根据概要文件中顾客的要求以行业标准安装最后的橱窗展示并吸引目标群体，要求橱窗与效果图一致，设计理念、主题清晰，专业地展示产品，清晰地体现出品牌，专业上色并达到视觉平衡，有动态节奏并有视觉焦点，有效地利用灯光，专业整洁地完成。

（2）选手必须做到：

* 完成的橱窗有效地传达主题。
* 根据概要文件中顾客的要求安装橱窗。
* 完成的橱窗中的道具与设计图的比例一样。
* 根据设计进行产品展示和造型。
* 产品的处理、展示和突出是专业的。
* 根据设计安装橱窗。
* 安装最后的橱窗展示，以行业标准进行橱窗展示。
* 橱窗有视觉吸引度和让人惊讶的元素。
* 根据设计安装橱窗展示。
* 惊喜材料制作出的道具能传达出完成的橱窗的主题与设计理念。
* 产品是“主角”，产品是视觉中心。
* 根据客户的需求，完成的橱窗展示吸引目标顾客。
* 完成后的橱窗展示有视觉吸引力，美观的并使人眼前一亮。
* 完成的橱窗的布局组成与设计图的一致。
* 完成的橱窗展示能清晰地传达概念与主题。
* 专业地展示产品。
* 有效地利用惊喜材料制作道具。
* 道具有利于产品展示效果。
* 完成的橱窗达到专业行业标准。
* 橱窗中产品与道具的布局组成是平衡的。
* 橱窗有展示活力。
* 设计的颜色与产品匹配。
* 橱窗展示达到专业标准

如有疑问请联系：徐君永 13824520976