

中华人民共和国第一届职业技能大赛甘肃选拔赛

平面设计技术项目

技 术 工 作 文 件

甘肃选拔赛组委会

二〇二〇年八月

目 录

| | | |
|-----|-----------------|--------|
| 1 | 平面设计技术项目 | - 1 - |
| 1.1 | 本项目的简要技术描述: | - 3 - |
| 1.2 | 选手的竞赛能力要求 | - 3 - |
| 1.3 | 选手需要掌握的知识 | - 4 - |
| 2 | 裁判员和选手 | - 5 - |
| 2.1 | 裁判长 | - 5 - |
| 2.2 | 裁判员的条件和组成 | - 5 - |
| 2.3 | 选手的条件和要求 | - 6 - |
| 3 | 选拔赛的题目 | - 6 - |
| 3.1 | 试题 | - 6 - |
| 3.2 | 命题要素 | - 6 - |
| 3.3 | 题目评价指标 | - 6 - |
| 3.4 | 题目中的配分比例 | - 12 - |
| 3.5 | 评分标准 | - 13 - |
| 4 | 选拔赛命题方式 | - 15 - |
| 5 | 成绩评判方式 | - 15 - |
| 5.1 | 评判流程 | - 15 - |
| 5.2 | 评判的硬件设备要求 | - 15 - |
| 5.3 | 评判的方法 | - 15 - |
| 5.4 | 裁判员在评判工作中的任务 | - 15 - |
| 5.5 | 裁判员在评判工作中的纪律和要求 | - 16 - |
| 6 | 选拔赛的基础设施 | - 16 - |
| 6.1 | 硬件设备要求 | - 16 - |
| 6.2 | 软件要求 | - 16 - |
| 6.3 | 辅助工具清单 | - 17 - |
| 7 | 选拔赛竞赛流程 | - 17 - |
| 7.1 | 竞赛流程 | - 17 - |
| 7.2 | 裁判员的工作内容 | - 17 - |
| 7.3 | 赛场纪律 | - 18 - |

1 本项目的技术描述

1.1 本项目的简要技术描述：

平面设计技术是世界技能大赛创意艺术与时尚竞赛类别中的一个竞赛项目，该项目的技能包括广告创意技巧、图形设计、出版物编辑设计、企业形象设计、印刷设计、平面制作、插图、排版并呈现最终产品及各种形式的图形解读，包括各种印刷品和立体包装的视觉设计。

该竞赛项目考核目的：考核参赛选手是否具有独特的视觉传达创造力，掌握色彩、字体、图形和版式设计知识，注重细节，具有生产过程的知识 and 熟练的电脑软件操作技术，并能在规定的期限和压力下，完成广告设计、编辑设计、信息设计、包装设计四个模块的工作任务。

本项目不单独进行理论考试，采用个人现场独立应用电脑进行设计，依据世界技能大赛平面设计技术的竞赛流程及规范，结合甘肃省技工院校的实际情况及各地方行业的差异，制定本次选拔赛技术工作文件。

1.2 选手的竞赛能力要求

1.2.1 知识理解和创意能力

- 仔细阅读和分析模块描述
- 检查包含在模块中所提供的材料
- 善用个人的艺术能力
- 充分利用软件资源
- 考虑到时间的限制
- 发展与模块相关的原创创意

1.2.2 设计一致性的能力

- 能理解设计的原则，从而保证设计最终成品的连贯性
- 在一个模块的多项目中间进行协同调节
- 善用有效的图形
- 正确选择一个在时间限制下可以完成的创意

1.2.3 版式编排的能力

- 根据原创的创意和目标市场选择相关的配色
- 对任何需要被使用的元素做出考虑
- 使用所有被要求用到的元素去创作设计
- 选择最合适创意本身和目标市场的字体
- 格式排版要清晰、有一致性
- 所有的图形要运用到位，使设计协调
- 把一个创意以一个既美观又符合主题的设计形式呈现出来

1.2.4 特定元素设计创作的能力

- 绘制或重绘标志、图表、地图和其它图形元素矢量格式
- 使用矢量软件绘制原创插图或背景

- 在以像素为基准的软件中创建原创图片或背景
- 对图像进行裁剪、克隆、融合等以制作不同的效果
- 创建标志和标题
- 创造设计特定的元素

1.2.5 排版生产的能力

- 正确调整分辨率和图像的颜色模式
- 使用合适的ICC色彩配置文件
- 在软件应用中调整工具和颜色的偏好设置
- 使用适当的应用软件来制作裁切线
- 精确的出血
- 保持出血区域内无任何无用的元素
- 在布局内添加任何必要的裁剪标示或折叠线
- 制作设计的最终排版

1.2.6 保存/归档工作的能力

- 选择适当的图像文件存储格式
- 选择适当的插图文件存储格式
- 选择适当的排版文件存储格式
- 符合生产文件格式要求
- 创建完整的存档文件夹以进一步使用
- 归档时包含链接的图片、字体、源文件和生产文件格式

1.3 选手需要掌握的知识

1.3.1 图像处理的知识

- 人像图像处理
- 风光图像处理
- 产品图像处理
- 综合图像制作

1.3.2 图形绘制的知识

- 位图矢量化绘制
- 图案绘制

1.3.3 版式编排的知识

- 单页编排
- 画册编排

1.3.4 字体设计的知识

- 中文字体设计

- 英文字体设计

1.3.5 标志设计的知识

- 图形标志设计
- 文字标志设计
- 图文结合标志设计

1.3.6 海报设计

- 公益海报设计
- 商业海报设计
- 活动海报设计

1.3.7 书籍装帧

- 书籍封面设计
- 书籍内页设计

1.3.8 包装设计

- 单款包装设计
- 系列包装设计

1.3.9 视觉识别系统设计

- VI基础系统设计
- VI应用系统设计

1.3.10 用户界面设计

- 图标设计
- 系统界面设计
- 软件界面设计

1.3.11 信息设计

- 报表信息可视化设计
- 流程信息可视化设计
- 导视信息可视化设计

2 裁判员和选手

2.1 裁判长

裁判长由中华人民共和国第一届职业技能大赛甘肃选拔赛组委会研究确定通知。

2.2 裁判员的条件和组成

裁判员必须具备以下条件：

思想品德优秀，身体健康；

具有较丰富的平面设计技术项目竞赛组织、评判或平面设计教学培训经验者，是参赛队单位公认的专家，具备国家职业技能竞赛裁判员资格或有世界技能大赛全国选拔赛执裁经验者优先；

高度诚实，公正、公平、客观，并具有合作能力；

熟知并遵守竞赛规则、技术工作文件和其它相关大赛文件规定。

2.3 选手的条件和要求

中华人民共和国第一届职业技能大赛甘肃选拔赛参赛选手必须是1999年1月1日以后出生。每一个参赛代表队有三个基本名额。

3 选拔赛的题目

3.1 试题

本次选拔赛试题，以世界技能大赛试题形式为基础，结合国内普遍水平和比赛场地、技术设备、工具材料状况等，采取由组委会组织命制方式，确定本项目比赛初步试题，初步试题将随本项目技术工作文件一并公布在承办院校的官网。

3.2 命题要素

本次选拔赛的命题，遵循第45届世界技能大赛全国选拔赛的竞赛规则，以世界技能大赛关键技术标准为主要依据，重点考察检验参赛选手的平面设计技术基本功和技术技能发展潜力等综合素质。竞赛项目涵盖世界技能大赛平面设计技术项目所涉及的广告设计、编辑设计、包装设计、信息设计共4个模块的内容，不单独进行理论考试，采用个人现场独立使用电脑进行设计。依据世界技能大赛平面设计技术项目的竞赛流程及规范，尽可能保留世界技能大赛的技术难度，并缩短竞赛时间，竞赛项目内容是由4个独立的模块组成，需在2天内完成，由于每个模块都相比较世界技能大赛而言缩短了竞赛时间，因此全省选拔赛相应减少每个独立模块内容中有关输出及展示的工作任务要求。

3.3 题目评价指标

3.3.1 模块一 广告设计

考核要点：

- 能分析广告对象的目标市场
- 能熟练操作相应设计软件
- 能保证成品的影像质量
- 能运用版式、色彩、构成等知识进行设计
- 能对项目时间进行控制
- 能区分不同载体的广告设计需求

选手能力要求：

- 能对文字信息进行层级化处理
- 能根据目标市场进行创意
- 能按照印刷规范完成设计
- 能根据创意需要对素材进行再处理
- 能区分不同影像解析度的差异
- 能正确选择色彩模式
- 能正确设置裁切标记、对版标记、出血和色表
- 能正确使用专色和特别色
- 能根据不同的广告载体进行相应设计
- 能根据不同设计需求控制项目成本

题目评判指标：

主观评判

- 广告的概念设计
- 设计作品的创意表现
- 对广告目标市场的了解与定位
- 符合项目的设计诉求
- 视觉冲击力
- 色彩使用的合理性
- 版式设计
- 图像处理合成品质
- 图像调色品质
- 图像构成品质
- 不同载体的广告表现
- 字体创意与设计
- 作品关联性
- 设计软件造型能力
- 插画绘制质量

- 文字信息的综合处理

客观评判：

- 图像解析度
- 图像的色彩模式
- 文件尺寸
- 完整呈现要求的文字、图像元素
- 出血设置
- 按要求设置的专色
- 裁切标记、对版标记、出血和色表
- 所有文件存储在正确的文件夹
- 所有文件存储名称与格式正确
- 按要求设置ICC色彩描述
- 叠印应用、上光

3.3.2 模块二 编辑设计

考核要点：

- 能分析编辑对象的目标市场
- 能熟练操作相应设计软件
- 能控制影像质量
- 能控制阅读质量
- 能对项目时间进行控制

选手能力要求：

- 能对文字信息进行层级化处理
- 能根据目标市场进行创意
- 能统一设计风格
- 能按照印刷规范完成设计
- 能根据创意需要对素材进行再处理
- 能区分不同影像解析度的差异
- 能正确设置折线、裁切标记、色表和对版标记
- 能正确使用专色

题目评价指标

主观评判：

- 符合项目的广告定位与诉求
- 视觉构成的品质
- 视觉冲击力

- 编辑设计的品质
- 色彩使用的合理性
- 版式设计
- 图像处理合成品质
- 图像调色品质
- 图像构成品质
- 信息设计品质
- 字体创意与设计
- 编辑项目视觉风格统一

客观评判：

- 图像解析度
- 图像的色彩模式
- 任务中要求的各种元素尺寸
- 按要求使用元素
- 段落样式和母版编排
- 文字样式编排
- 成品尺寸
- 呈现所有要求的文案与图像
- 按要求设置的专色
- 出血设置、折线、裁切标记、色表和对版标记
- 所有文件存储在正确的文件夹
- 所有文件存储名称与格式正确
- 按要求设置ICC色彩描述
- 叠印应用、上光

3.3.3 模块三 包装设计

考核要点：

- 能分析产品包装的目标市场
- 能熟练操作相应设计软件
- 能合理设计包装结构
- 能设计出反应产品属性的包装外观
- 能利用低碳环保的理念进行包装设计
- 能对项目时间进行控制
- 能对包装成本进行控制

选手能力要求：

- 能对产品包装艺术化处理
- 能根据目标市场进行创意
- 能统一系列产品包装风格
- 能进行有视觉冲击力的设计
- 能按照包装印刷规范完成设计
- 能根据创意需要对素材进行再处理
- 能正确设置出血、折线、裁切标记、色表和对版标记

题目评价指标：

主观评判：

- 包装造型的创意能反应产品属性
- 包装结构合理
- 了解目标市场
- 任务之间的一致性
- 视觉构成质量
- 字体的质量
- 恰当的色彩选择与应用
- 包装造型的功能性与适用性
- 插画绘制质量
- 包装效果呈现

客观评判：

- 图像解析度
- 图像的色彩模式
- 按要求使用元素
- 任务中要求的各种元素尺寸
- 文字样式编排
- 成品尺寸
- 呈现所要求的文案与图像
- 按要求设置的专色
- 出血设置、折线、裁切标记、色表和对版标记
- 所有文件存储在正确的文件夹
- 所有文件存储名称与格式正确

- 按要求设置ICC色彩描述
- 按要求绘制插画
- 叠印应用、上光和刀模

3.3.4 模块四 信息设计

考核要点:

- 能分析企业目标市场定位
- 能熟练操作相应设计软件进行造型设计
- 能控制标志的使用质量
- 能控制信息可视化设计质量
- 能控制信息应用设计质量
- 能对项目时间进行控制

选手能力要求:

- 能对标志做艺术化处理
- 能根据目标市场进行创意
- 能根据物料要求完成应用设计
- 能统一应用设计风格
- 能进行有视觉冲击力的信息设计
- 能对信息进行可视化设计
- 能按照规范设计应用图标
- 能按照标志应用系统规范完成设计
- 能控制不同需求设计项目之间的关联性与一致性
- 能按照印刷规范完成设计
- 能根据创意需要对素材进行再处理
- 能正确设置折线、裁切标记、色表和对版标记

题目评价指标:

主观评判:

- 原创性
- 绘图能力
- 质感表现
- 造型能力
- 准确传达信息的图标设计
- 图标设计质量与表现
- 信息可视化设计质量

- 所有任务间的整体性和关联性
- 标志应用系统设计符合客户的企业属性
- 标志的视觉构成质量
- 视觉冲击力和有效沟通
- 任务中字体的质量
- 任务中字体的质量

客观评判：

- 标志的基础系统设计
- 图像解析度
- 图像的色彩模式
- 任务中要求的各种元素尺寸
- 文字样式编排
- 成品尺寸
- 呈现所有要求的文案与图像
- 按要求设置的专色
- 出血设置、折线、裁切标记、色表对版标记
- 所有文件存储在正确的文件夹
- 所有文件存储名称与格式正确
- 按要求设置ICC色彩描述
- 叠印应用、上光

3.4 题目中的配分比例

| 配分 比例 \ 题目 | 广告设计 | 编辑设计 | 包装设计 | 信息设计 |
|---------------|------|------|------|------|
| 主观分 40% | 16% | 12% | 10% | 7% |
| 客观分 60% | 14% | 13% | 15% | 13% |
| 总分 100% | 30% | 25% | 25% | 20% |

3.5 评分标准

| 模块一 广告设计 | | | | | |
|----------------|---------------|----------------|----------------------|----|----|
| | 序号 | 标准 | | 分值 | |
| 主观 | A | logo设计的质量 | 1.符合目标市场的定位 | 3 | 6 |
| | | | 2.具有美感(形状、颜色和设计述求寓意) | 3 | |
| | B | 海报设计的质量 | 1.视觉冲击力及创意表现 | 2 | 10 |
| | | | 2.字体创意设计与版式设计 | 2 | |
| | | | 3.图像处理合成品质 | 2 | |
| | | | 4.色彩使用合理 | 2 | |
| | | 5.版式设计 | 1 | | |
| | | 6.作品关联性 | 1 | | |
| 客观 | C | 图像分辨率 | | 1 | 4 |
| | | 图像的色彩模式 | | 1 | |
| | | 出血设置 | | 1 | |
| | | 文件尺寸 | | 1 | |
| | D | 完整呈现要求的文字、图像元素 | | 1 | 4 |
| | | 按要求设置的专色 | | 1 | |
| | | 按要求设置的字体 | | 1 | |
| | | 按要求设置的字号 | | 1 | |
| | E | 文字按要求转成曲线 | | 2 | 4 |
| | | 叠印应用 | | 1 | |
| 按要求设置 ICC 色彩描述 | | 1 | | | |
| F | 所有文件存储在正确的文件夹 | | 1 | 2 | |
| | 所有文件存储名称与格式正确 | | 1 | | |

| 模块二 编辑设计 | | | | | |
|---------------|---------|--------------------------------|------------------|----|---|
| | 序号 | 标准 | | 分值 | |
| 主观 | A | logo设计的质量 | 1.符合项目的广告定位与诉求 | | 2 |
| | | | 2.具有美感(形状、颜色、寓意) | | |
| | B | 封面封底设计的质量 | 1.视觉冲击力及创意表现 | | 8 |
| | | | 2.字体创意与设计 | | |
| | | | 3.图像处理合成品质 | | |
| | | | 4.色彩选择合理、搭配和谐 | | |
| C | 内页设计的质量 | 1.版式与页面元素的层级清晰，文字、图片、空白的相互关系协调 | | 2 | |
| | | 2.编辑项目视觉风格统一 | | | |
| 客观 | D | 图像解析度 | | 1 | 4 |
| | | 图像的色彩模式 | | 1 | |
| | | 出血设置 | | 1 | |
| | | 文件尺寸 | | 1 | |
| | E | 完整呈现要求的文字、图像元素 | | 2 | 4 |
| | | 任务中要求的各种元素尺寸 | | 2 | |
| | F | 文字按要求转成曲线 | | 1 | 3 |
| | | 按要求使用元素 | | 1 | |
| | | 文字样式编排 | | 1 | |
| | G | 所有文件存储在正确的文件夹 | | 1 | 2 |
| 所有文件存储名称与格式正确 | | 1 | | | |

| 模块三 包装设计 | | | | |
|----------|----|------------------|--|----|
| | 序号 | 标准 | | 分值 |
| 主观 | A | 1.产品logo设计的质量 | | 10 |
| | | 图形、色彩、文字的创意表现 | | |
| | | 符合目标市场的定位 | | |
| | | 2.产品图案绘制的质量 | | |
| | | 插图绘制的质量 | | |
| | | 图像处理合成品质 | | |
| | | 图形创意能够反应产品的特征 | | |
| | | 3.产品包装设计的质量 | | |
| | | 包装结构合理 | | |
| | | 各项任务之间目标定位一致 | | |
| | | 文字编排质量 | | |
| | | 图形、色彩、文字视觉构成效果呈现 | | |
| 客观 | B | 包装立体效果图的绘制质量 | | 15 |
| | | 图像分辨率 | | |
| | | 图像的色彩模式 | | |
| | | 出血设置 | | |
| | | 文件尺寸 | | |
| | | 完整呈现要求的文字、图像元素 | | |
| | | 文字的编排要求 | | |
| | | 叠印应用 | | |
| | | 按要求设置的专色 | | |
| | | 刀版设置 | | |
| | | 所有文件存储在正确的文件夹 | | |
| | | 所有文件存储名称与格式正确 | | |

| 模块四 信息设计 | | | | | |
|----------|----|-------------------|--|---------------|---|
| | 序号 | 标准 | | 分值 | |
| 主观 | A | 海报设计的质量 | | 1.视觉冲击力及创意表现 | 7 |
| | | | | 2.字体创意设计与版式设计 | |
| | | | | 3.色彩使用合理 | |
| | | | | 4.质感表现 | |
| 客观 | B | 1. 图像分辨率 | | 6 | |
| | | 2. 图像的色彩模式 | | | |
| | | 3. 出血设置 | | | |
| | | 4. 文件尺寸 | | | |
| | C | 1. 完整呈现要求的文字、图像元素 | | 4 | |
| | | 2. 裁切标记、色表和对版标记 | | | |
| | | 3. 按要求设置 ICC 色彩描述 | | | |
| | D | 1. 所有文件存储在正确的文件夹 | | 3 | |
| | | 2. 所有文件存储名称与格式正确 | | | |
| | | 3. 叠印应用、上光 | | | |

4 选拔赛命题方式

参照平面设计技术项目世界技能大赛试题命制方法，结合省内普遍水平和比赛场地、技术设备、工具材料状况等，采取由组委会组织命制试题并审核。

5 成绩评判方式

5.1 评判流程

5.1.1 在评分前，赛务组工作人员须对选手试件作品文件个人信息采取加密措施，裁判组需确认选手所完成的试件作品为不可改写数据。

5.1.2 裁判组按竞赛内容分别对四个竞赛模块评分。

5.1.3 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。

5.2 评判的硬件设备要求

| | |
|----------------------------|-----------------------------|
| 50台联想电脑、1台彩色数码打印机HP M750dn | |
| CPU | Intel Core i7 8700K 4.7 GHz |
| 显卡 | NVIDIA GTX1080 8GB显存 |
| 内存 | 16GB |
| 硬盘 | 256GB 闪存 |
| 显示器 | 24 英寸 4K屏 |
| 有线键盘、鼠标 | 联想配套 |

5.3 评判的方法

由裁判员根据试题评分表评判。

5.4 裁判员在评判工作中的任务

5.4.1 裁判员根据裁判长的要求加入指派的工作小组，并承担一定的组内工作。

5.4.2 裁判长指派评委组具体工作内容，相关裁判员需要积极服从。

5.4.3 每个竞赛模块必须由评委组进行执裁，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。

5.4.4 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，对竞赛试件作品质量进行评判、成绩复核和汇总。

5.5 裁判员在评判工作中的纪律和要求

5.5.1 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。

5.5.2 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。

5.5.3 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。

5.5.4 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。

5.5.5 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。

5.5.6 竞赛期间，因裁判员工作不负责任，故意违反规定，或造成竞赛无法继续进行或评判结果不真实的情况，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止裁判资格，并通知其所在单位做出相应处理。

6. 选拔赛的基础设施

6.1 硬件设备要求

| | |
|----------------------------|-----------------------------|
| 50台联想电脑、1台彩色数码打印机HP M750dn | |
| CPU | Intel Core i7 8700K 4.7 GHz |
| 显卡 | NVIDIA GTX1080 8GB显存 |
| 内存 | 16GB |
| 硬盘 | 256GB 闪存 |
| 显示器 | 24 英寸 4K屏 |
| 有线键盘、鼠标 | 联想配套 |

6.2 软件要求

每台比赛电脑安装 Windows10 操作系统、office 中文版、Acrobat 中文版、Photoshop CC 中文版、Coreldraw2019 中文版、Illustrator CC 中文版、InDesign CC 中文版。

6.3 辅助工具清单

| 辅助工具与材料 | 数量和要求 |
|---------|-------|
| 文件袋 | 50个 |
| 签字笔 | 10支 |
| 激光打印机 | 2台 |
| 封条 | 100条 |

7 选拔赛竞赛流程

竞赛时间

| 时 间 | 内 容 |
|--------------------|----------|
| 竞赛第一天 9:00——12:00 | 模块一 广告设计 |
| 竞赛第一天 14:30——17:30 | 模块二 编辑设计 |
| 竞赛第二天 9:00——12:00 | 模块三 包装设计 |
| 竞赛第二天 14:30——17:30 | 模块四 信息设计 |

7.1 竞赛流程

7.1.1 竞赛前30分钟，工作人员将竞赛模块所需素材放置在竞赛电脑指定目录中。

7.1.2 选手在竞赛前 30 分钟到达考场，在进入赛场前，选手进行工号抽签，通过检录，依据抽签号进入相应工位，按照抽签的工位号进行竞赛。工作人员在每一场竞赛中登记选手工位号信息。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。

7.1.3 竞赛前5分钟，监考工作人员发试卷。

7.1.4 监考工作人员宣布竞赛开始，选手才可以开始根据试题要求应用设计软件进行设计创作。

7.1.5 竞赛时间结束，选手须立即停止一切操作。

7.2 裁判员的工作内容

裁判员根据赛务分为四项工作：

● 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。

● 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，并对情节严重者及时向裁判长报告；统计分数。

● 评分

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，对竞赛试件作品质量进行评判、成绩复核和汇总。

7.3 赛场纪律

7.3.1 参赛选手须凭竞赛抽签单、身份证和参赛证进入考场。

7.3.2 参赛选手除了竞赛抽签单、身份证、参赛证、自带的彩色笔和贴纸外，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。

7.3.3 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。

7.3.4 参赛选手应准时参赛，迟到 30 分钟以上者，将不得入场，按自动弃权处理。

7.3.5 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。

7.3.6 监考工作人员发出开始竞赛的时间信号后，参赛选手方可进行操作。

7.3.7 参赛选手必须独立完成所有项目，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。

7.3.8 参赛选手不得在试件作品上做任何不属于试题要求范围的标记。

7.3.9 竞赛期间，参赛选手遇有问题应向监考工作人员举手示意，由监考工作人员负责处理。

7.3.10 操作完成时，参赛者应举手示意监考工作人员记录其竞赛实际时间。

7.3.11 监考工作人员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。