

开封市第二届职业技能大赛

商品展示技术（世赛选拔）项目

技 术 工 作 文 件

开封市第二届职业技能大赛组委会

2024年2月

目录

一、技术描述.....	1
(一) 项目概要.....	1
(二) 基本知识与能力要求.....	1
二、试题与评判标准.....	6
(一) 试题.....	6
(二) 比赛时间及试题具体内容.....	8
(三) 评判标准.....	8
三、竞赛细则.....	12
(一) 竞赛流程及时间安排.....	12
(二) 参赛选手.....	12
(三) 裁判人员.....	13
(四) 竞赛要求.....	16
(五) 问题或争议处理.....	19
四、竞赛场地、设施设备等安排.....	19
(一) 赛场规格要求.....	19
(二) 场地规划示意图.....	20
(三) 基础设施清单.....	21
五、安全健康要求.....	21
(一) 竞赛操作安全规范.....	21
(二) 有毒有害物品的管理和限制.....	21
(三) 医疗设备和措施.....	22
(四) 赛场突发事件应急预案.....	22
附件 1.....	25
附件 2.....	30

一、技术描述

（一）项目概要

商品展示技术（世赛选拔）项目是指围绕主题，将商品通过橱窗展示设计，主要为商场和百货商店最大限度地提高销售效率的竞赛项目。

比赛中对选手的技能要求包括：研究主题、商品属性和目标客户进行调研，提炼适合的、个性化的诉求点，找到独特的灵感；捕捉流行趋势，运用视觉语言、空间语言和适合的材料进行图纸设计，展示灵感创意方案和效果图，准确地传达产品的信息。

比赛中对选手的技能要求主要包括组织工作、技术沟通、创意设计、集合各种资源进行有目的、有主题的商品展示图纸设计。

选手需按照给定的主题、产品及材料清单进行研究设计，并完成灵感创意方案和最终效果图。竞赛项目分为3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。

（二）基本知识与能力要求

选手应掌握的基本工作能力的要求以及各项要求的权重比例如下所示。

相关要求		权重比例 (%)
1	工作组织和管理能力	10%
	个人需要知道和理解： <ul style="list-style-type: none"> —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 	理论
	个人应能够： <ul style="list-style-type: none"> —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 —与社会和行业时尚潮流发展接轨 	实操
2	沟通和人际交往能力	5%
	个人需要知道和理解： <ul style="list-style-type: none"> —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 —解决误解、需求冲突的方法 —成功展示的特征 	理论

	<p>个人应能够：</p> <ul style="list-style-type: none"> —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口头和书面沟通 	实操
3	解决问题、改革和创新能力	15%
	<p>个人需要知道和理解：</p> <ul style="list-style-type: none"> —商品展示技术中常见的问题类型 —解决问题的诊断方法 —用创造性思维方法产生独特的设计 —最新的潮流趋势 	理论
	<p>个人应能够：</p> <ul style="list-style-type: none"> —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 	实操
4	理解与探索的能力	10%

	<p>个人需要知道和理解：</p> <ul style="list-style-type: none"> —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 	理论
	<p>个人应能够：</p> <ul style="list-style-type: none"> —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 	实操
5	设计的能力	30%

	<p>个人需要知道和理解：</p> <ul style="list-style-type: none"> —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 	理论
	<p>个人应能够：</p> <ul style="list-style-type: none"> —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 —在给定材料清单范围内工作 —向同行、经理以及相关部门专业人士展示效果并获得认可 	实操
6	展示的能力	30%
	<p>个人需要知道和理解：</p> <ul style="list-style-type: none"> —橱窗展示效果图的设计原理包括：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，以及产品活力和核心等内容 —橱窗展示效果图的设计目的：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 	理论

	个人应能够： 一根据商品的特征、原始概念、概要的转化，展示商品效果图 一重复检查效果图以保证其美学效应和有令人惊叹的效果 一评估橱窗展示效果图在促进特定商品品牌方面的有效性 一分析反馈并及时反应以提出适当优化建议	实操
合计		100%

二、试题与评判标准

(一) 试题

1. 竞赛方式

采用单人比赛形式，本项目竞赛内容：按照给定的主题、产品和材料清单，对一个 2m 长、1m 宽、2.5m 高的橱窗空间进行商品展示效果图的设计。

本项目选手不需要携带任何工具和耗材，不允许携带任何东西到工位，包括工具、USB、手机、草稿等。

2. 竞赛模块

选手需按照给定的主题、产品和材料清单进行研究、设计，并完成立体视觉展示的平面设计。商品展示技术项目设置三个考核模块：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 A：调研

参赛者需要调研一个商品橱窗，请使用大赛场地经理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。

模块 B：设计

参赛者根据调研得到的资料文件和提供的详细材料清单（模拟参考材料清单，模拟参考工具清单见附件 2），按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 6 盏可调节角度射灯。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。

模块 C：情绪版、效果图和设计原理

参赛者使用电脑设计软件，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. 试题命制的办法、基本流程及公布方式

（1）试题命制的办法

采用公开方式，赛前修改部分参数。命题过程和评分要素发展过程如下：

竞赛题目依托中华人民共和国第一、二届职业技能大赛商品展示技术标准和河南省第二届职业技能大赛商品展示技

术标准为主要依据，结合往届样题和基础材料工具列表、比赛场地、技术设备、工具材料状况等条件编制试题。

(2) 基本流程

命题流程按照开封市第二届职业技能大赛组委会要求的命题方式进行，由大赛组委会指定专家进行题目的设计与制作，赛前由技术工作组结合承办地物料准备情况命制样题并公布，按照大赛组委会统一安排进行比赛。裁判长结合赛场设施设备、材料状况等实际，赛前对已公布的样题进行不超过30%的修改，确定的最终的三个模块的比赛试题予以公布。

(3) 公布方式

公布《技术工作文件》和样题见附件1

(二) 比赛时间及试题具体内容

1. 比赛时间安排

模块编号	模块名称	比赛时间	分数
模块A	调研	3.5小时	12
模块B	设计		30
模块C	情绪版、效果图和设计原理	1.5小时	58

2. 试题：样题见附件1。

(三) 评判标准

1. 分数权重

本次评分规则参照世界技能大赛评分规则执行，各模块

分数权重见下表。

模块编号	模块名称	分数
模块A	调研	12
模块B	设计	30
模块C	情绪版、效果图和设计原理	58
合计		100

(1) 主观分（评价分）

评价分（Judgement）打分方式：每名裁判员按照“0-3”4个分数等级（0分为不符合职业标准要求，1分为基本符合职业标准要求，2分为符合职业标准要求，3分为超出职业标准要求）独立评判，如任意2名裁判员之间的评判结果差距超出1个分数等级，则重新进行评判。

评价等级	要求描述
0	各方面均低于行业标准，包括“不满足”、“不存在”、“未做尝试”等
1	达到行业标准
2	达到行业标准，且某些方面超过标准
3	达到行业期待的优秀水平

样例：商品展示技术项目-效果图呈现清晰的主题、概念和完整的橱窗设计等信息

评价等级	要求描述
0	设计信息传达错误
1	信息传达仅被展示
2	信息传达可理解且比较清晰
3	概念理念是非常清晰的

(1) 测量分（客观分）

测量分（Measurement）打分方式：裁判评分。测量分评分准则样例表如下：

编号	完成标准	评分标准	测量分得分	总分值	裁判评分
A-1	文件夹命名正确。 (灵感) 放置正确 、准时提交。	没有做到	0	0	
		做到	0.5	0.5	

2. 评判方法

主观分打分方式：裁判员依据评分标准，独立打分，并在选手评价评分表上完成记录。

客观分打分方式：由裁判员依据客观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。

在评分前，赛务技术保障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；裁

判长根据裁判人数进行分组，然后由裁判员进行评分。

经裁判员签字确认和裁判长或裁判长助理审核的评判结果交由工作人员录入竞赛评分系统。三个模块的总和即为选手的最终竞赛成绩。

3. 分数并列

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，使用竞赛专用评分系统自动计算和汇总分值。

裁判员需对给出的各项评分进行签字确认，最终结果由裁判长签字确认。

每一个任务主观评判分值和客观评判分值以配分比例表为准。每一位选手的最终成绩为三个模块得分计算总和。

如果出现选手的成绩并列，则根据“调研”模块的成绩确定同分选手排名先后；如果仍有选手的成绩并列，则根据“设计”模块的成绩确定同分选手排名先后；如果继续出现有选手的成绩并列，则根据“情绪版、效果图和设计原理”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，两天后，仅对同分选手进行加试考核，确定选手排名。

三、竞赛细则

(一) 竞赛流程及时间安排

大赛共两个竞赛日，选手必须严格遵守操作的项目规程：
项目确定——调查分析——策划构思——规划空间——确定
方案——整合设计。

日期	时间	事项
C1	08:15~9:45	模块A 调研
	9:50~11:50	模块B 设计
	14:30~16:00	模块C: 情绪版、效果图和设计原理
C2		评分

(二) 参赛选手

参赛选手应为2004年1月1日以后出生，具有开封市户籍或在汴工作学习满1年以上的人员，可按属地原则报名参赛。

1. 选手在竞赛前一天到达赛场熟悉场地，比赛当天选手进行工号抽签，通过检录，依据抽签号进入相应工位。

2. 抽签过程竞赛当日进行两次加密，加密后参赛选手中途不得擅自离开赛场。分别由两组场地工作人员组织实施加密工作，管理加密结果。专家组组长（裁判长）全程监督加密过程。

3. 竞赛前，工作人员将竞赛模块所需的试题文件放置在选手工位中。

4. 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。

5. 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。

6. 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。竞赛时间结束，选手须立即停止一切操作并离开工位。

（三）裁判人员

1. 裁判长

裁判长由省组委会技术工作组遴选确定。秉承公平公正原则做好相应沟通协调、落实竞赛各项技术工作、不参与参赛选手评判工作，做好本项目裁判员（含裁判长助理）的赛前培训和本项目赛前技术交流，组织本项目开展赛后技术总结和技术点评。

2. 裁判长助理

协助裁判长做好各项竞赛组织实施工作、不参与参赛选手评判工作。

3. 裁判员

裁判员由各代表队择优推荐，每个参赛项目限推荐1名裁判员。经市赛组委会技术工作组审核确定后承担裁判员执裁工作。

如裁判员人数不能满足工作需要，由项目裁判长在赛前

提出增加裁判员人选申请，由市组委会技术工作组遴选确定后增补。服从裁判长工作安排，认真做好本职工作；熟练掌握竞赛技术规则，参加赛前培训和技术讨论；对有争议的问题提出客观、公正、合理的意见和建议；公平公正执裁，不徇私舞弊；坚守岗位，严格遵守执裁时间安排，保证执裁工作正常进行。

裁判员在评判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，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，如不服从裁判长裁决，裁判长有权取消裁判资格。

(10) 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，按照《开封市第二届职业技能大赛竞赛技术规则》处理及本项目竞赛规则处理。

(11) 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。发现场外人员与选手进行交流情况，第一次警告，并报裁判长，情况严重按照《开封市第二届职业技能大赛竞赛技术规则》及本项目竞赛规则处理。

4. 工作人员

包括技术支持人员、录分员及赛务保障人员等。按照大赛统一要求，在裁判长领导下做好相应的竞赛保障工作。

(四) 竞赛要求

1. 方法事项

(1) 选手在竞赛前一天到达赛场熟悉场地，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熟悉场地。

(2) 竞赛前，工作人员将竞赛模块所需的题目要求放置在选手工位中。

(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离开工位。

2. 赛场纪律

(1) 参赛选手须提前一天到赛场检录抽签，熟悉场地。

(2) 参赛选手须凭竞赛抽签单、身份证和胸卡进入赛场。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/09801123066006051>