

第四届晋城市职业技能大赛

商品展示技术赛项

技
术
文
件

2024 年 3 月

目 录

一、技术描述	1
(一)项目概要	1
(二)基本知识及能力要求	1
二、试题及评判标准	5
(一)试题(样题).....	5
(二)比赛时间及试题具体内容	8
(三)评判标准	9
三、竞赛细则	13
(一)裁判构成和分工	13
(二)竞赛工作流程和方法	16
四、竞赛场地、设施设备等安排	19
(一)赛场规格要求	19
(三)基础设施清单	23
五、安全、健康要求	30
(一)选手防护装备	30
(二)禁止携带物品.....	31
(三)其他安全规定	31
(四)开放赛场	32
(五)公众要求	32
(六)对于赞助商和宣传的要求	32
(七)绿色环保	32
附件：试题.....	34

一、技术描述

(一)项目概要

商品展示技术项目主要是根据企业对商品橱窗设计岗位能力为基础，在提供的客户需求与现场耗材工具的基础上完成调研和表达，创造设计，和实施的基础上，完成产品和道具展示等系列工作。

比赛中对选手的技能要求主要包括：

1. 工作组织和自我管理
2. 沟通与人际交往能力
3. 解决问题，改革与创新
4. 理解与探索
5. 设计
6. 实施

(二)基本知识及能力要求

本项目技术标准依据世界技能大赛的**WSOS**技术标准。**WSOS** 详细举例说明相关知识，理解和指定技能以支持国际上优秀的技术与职业表现的实践。它应该反映一个全球的、共同的对产业及商业内相关工作的职责或职业表现的理解(www.worldskills.org/WSOS)。

技能竞赛是反映 **WSOS** 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表：

相关要求		权重比例(%)
1	工作组织和管理	10

基本知识	<ul style="list-style-type: none"> —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 	
工作能力	<ul style="list-style-type: none"> —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 —与社会和行业时尚潮流发展接轨 	
2	沟通和人际交往	
基本知识	<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 —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 	5
工作能力	<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 —积极和有建设性地对同行和外部消费者的反馈进 	

	<p>行倾听、反应和回应</p> <p>—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</p> <p>—适当反映回应同行的问题和想法</p>	
3	解决问题，改革与创新	
基本知识	<p>—商品展示技术中常见的问题类型，例如道具即兴创作</p> <p>—解决问题的诊断方法</p> <p>—安全解决问题的范围，例如向电工求助</p> <p>—用创造性思维方法产生独特的设计</p> <p>—最新的潮流趋势</p>	
工作能力	<p>—迅速发现问题并按照自主解决问题的程序解决</p> <p>—根据情况需要积极地排列内部消费者问题的优先次序</p> <p>—了解自身技能/职责的限制并向相关同行求助</p> <p>—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</p> <p>—保证开放的心境，准确判断目标群体、内外部消费者的需求</p> <p>—运用想象和灵感得出新的想法</p> <p>—发展和保持自信，成为“与众不同的</p> <p>—与2D和3D设计的IT程序更新保持同步</p> <p>—组织内部的设计改革应变</p>	15
4	理解与探索	
基本知识	<p>—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</p> <p>—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</p> <p>—用于展示的场地的计划和大小</p> <p>—目标群体的消费行为和愿望</p> <p>—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</p> <p>—图像的組合</p>	10
工作能力	<p>—根据生活方式概念、潮流趋势和店铺情况进行调研</p> <p>—认清并有效利用调研工具，例如互联网</p>	

	<p>—根据调研概要、主题和产品/品牌设计出独特的展示</p> <p>—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；</p> <p>—评估当前展示设计、设备和材料的运用趋势</p> <p>—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</p> <p>—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</p>	
5	解决问题，改革与创新	30
基本知识	<p>—IT程序的所有应用软件，例如Photoshop和Illustrator</p> <p>—科技发展以及如何开发运用</p> <p>—渲染</p> <p>—平面设计/2D设计</p> <p>—道具、空间设计和3D设计</p>	
工作能力	<p>—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</p> <p>—观察并准确“翻译”想法和设计</p> <p>—呈现品牌共鸣</p> <p>—手工或用photoshop和Illustrator画出比例图</p> <p>—在给定预算内工作</p> <p>—向同行、经理以及相关部门/专业人士展示效果并获得认可</p>	
6	解决问题，改革与创新	30
基本知识	<p>—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；</p> <p>—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；</p> <p>—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。</p>	
工作能力	—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	

	<p>—展出一系列的产品包括：潮流时尚、配饰、餐具以及书籍</p> <p>—收集、展示并支持商品，更有效的与目标市场沟通</p> <p>—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</p> <p>—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</p> <p>—用不同类型的材料和工具精确地测量、剪裁和完成展示</p> <p>—用适当的材料包裹地板和墙壁</p> <p>—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</p> <p>—收集和 design 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</p> <p>—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</p> <p>—最大程度地有效利用区域空间与布局</p> <p>—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</p> <p>—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</p> <p>—评估橱窗展示在促进特定商品品牌方面的有效性</p> <p>—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</p> <p>—分析反馈并及时反应以提出适当优化建议</p>	
合计		100

二、试题及评判标准

(一) 试题(样题)

1. 基本内容

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)。

选手将在2天的竞赛中使用一系列产品，自制一个完整的橱窗展示。选手不会知道产品的类型，直到C1 当天拿到试题。选手将实施一系列特定的VM 技术，基于世界技能大赛标准规范(WSOS) 要求的创意性和技术性技术，使用提供的材料和工具。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。

C-1 是熟悉日，只允许选手(其他人不允许)试用材料和工具，在C-1 结束时所有使用过的材料都会从工位上移除。在熟悉日没有多余的材料，试用的不给予补充，选手不可以要求更多的材料。不允许准备、清洁、测量、进入或者触摸橱窗、橱窗底板、橱窗玻璃或者是聚光灯。

公开交流是在交流区阅读了试题后进行。在公开交流期间，选手和代表裁判一起在竞赛开始前阅读两份文件(试题和客户概要文件)，选手和代表裁判不会在公开交流期间得知产品和惊喜材料/物品。在竞赛开始后，选手可以在工位上找到产品和惊喜材料/物品。(公开交流不允许进入工位)

2. 竞赛模块

模块编号	模块名称
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

3. 试题命制的办法

试题遵循往届世界技能大赛的竞赛规则，以世界技能大赛关键技术标准为主要依据，结合往届样题和基础材料工具列表最新技术思路、比赛场地、技术设备、工具材料状况等条件。裁判长确定的最终试题命制和公布模式，按照保密工作要求，命制和公布试题，确保竞赛公平公正。执委会负责试题保密工作的具体组织落实。凡赛前接触保密试题等文件的涉密人员，须为签署《竞赛行为规范承诺书》的人员。本项目重点考查检验参赛选手的商品展示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商品展示技术项目所涉及的模块的内容，不单独进行理论考试，相关内容融入实际操作中，采用个人现场独立完成并依据设计方案进行实施制作完成。

4. 命题基本流程

赛前1天，裁判长结合赛场设施设备、材料等实际，按照技术工作文件确定的试题调整工作流程和方法，由裁判长组织全体裁判员对已公布的试题，进行不超过30%的修改，并予以公布。

5. 命题公布方式

客户概要于赛前30 分钟公布，商品、惊喜道具材料于赛前交流后公布。竞赛赛程为2天，比赛时长共计13小时，包括调研设计、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。竞赛技术文件与样题采取由裁判长组织命制并审核。竞赛技术文件、样题于赛前公布。

(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	竞赛时间计划	
		竞赛天	竞赛时间(min)
模块A	调研	C1	180
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	C1	300
模块E	橱窗安装	C2	300
总计			780

2. 试题

(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。

(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，橱窗不设墙面，顶部栅格天花上有6盏可调节角度射灯、左右两侧方柱共有4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。

(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。

(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, 以符合行业标准的工作方式进行橱窗的安装准备工作。

(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。

(三) 评判标准

1. 分数权重

竞赛模块名称及评分分数构成如下表为所示:

模块编号	模块名称	分数		
		评价分	测量分	合计
模块A	调研	/	/	5
模块B	设计	/	/	8.5
模块C	情绪版、效果图和设计原理	/	/	21.5
模块D	安装准备	/	/	35
模块E	橱窗安装	/	/	30
总计		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。

2. 评分标准

世赛选拔项目评判方式分为测量(依据客观数据评判)和评价(依据主观判断评判)。裁判长根据本项目特点和竞赛工作实际,参照世赛竞赛规则相关要求制定评判标准。

评分标准的主标题是评估方案。这些标题与测试项目互相协调。在一些项目中,评估标准可与标准规范的章节标题相似,或者也可以完全不一致。无论两者标题是否一致,评分标准作为一个整体必须反映出标准规范中的权重。分配至每一个标准的分数会由竞赛信息系计算。在评估标准中,每个部分的分数累积为总分。

每一个评估标准被分成1个或者更多个子标准。每一个子标准是世界技能大赛评分表格的标题。每一个评分表格

(子标准)包含了被评估的和需被打分的关于测量或关于评价的方面,或者同时包含测量和评价的方面。

每一个模块详细确定了,被评估和评分的单个项目的分数,以及如何给分的指引;每个方面不仅从测量上也从评价上评分。评分表的列表具体标明被分配至每一个方面的分数,并且一并打分。

(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-效果图呈现清晰的主题、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	信息传达仅被展示
2分	信息传达可理解且比较够清晰
3分	概念理念是非常清晰的

(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	测量分	0	0.5	
		做到		0.5		

2. 评判方法

(1) 评判参与人

裁判长及裁判长助理不参与具体评判。竞赛开始前，裁

判长根据工作需要、培训情况和裁判员技术能力特长，对裁判员进行工作分工。竞赛过程中，裁判员按照分工，依据评判标准和相关技术要求开展评判工作。

（2）评判确认

各阶段(模块)评判结束后，裁判员核对本人本阶段(模块)评判成绩并签字确认；在全部阶段(模块)竞赛结束后，集体评判项目由裁判长对总成绩签字确认并锁定；第三方执裁项目由裁判长组织全体裁判员在总成绩单上签字确认。

（3）问题修改

各阶段(模块)在核对过程中发现错误的，由裁判长安排立即修改，并由当值裁判员和裁判长在纸质评判表修改处签字。经裁判长确认锁定后的评判成绩原则上不得再次修改，如发现确需修改的问题，可向裁判长提出申请，裁判长主持裁判组会议讨论一致通过后，解锁、组织修改评判错误并填写《评判 修改记录单》（以下简称《修改记录单》，见附件7）。裁判长、全体裁判员及所有参与修改人员须在《修改记录单》上签字。裁判长将《修改记录单》及修改的评判表上传到大 赛信息系统。

（4）材料保管

竞赛期间，所有纸质评判表(含修改的评判表)均由裁判长保管。比赛结束后，由裁判长统一报送执委会。

（5）评判争议处理

评判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。

3. 成绩并列

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。

三、竞赛细则

(一)裁判构成和分工

裁判组由1名裁判长和第三方裁判员共同构成，并由裁判长根据实际工作安排，明确每位成员的职责分工。

裁判长：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。

第三方裁判员：服从裁判长赛前分工安排参与具体工作，认真做好本职工作。

1. 裁判员职责

参加赛前培训和技术讨论，熟练掌握竞赛技术规则；对有争议的问题提出客观、公正、合理的意见和建议；服从裁判长工作安排，认真做好本职工作；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。

(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。

(2) 赛务

裁判员负责监督指导赛务技术保障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。

(3) 后勤保障

裁判员负责监督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。

(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。

2. 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
C-2	技术对接、赛前培训	赛 场
C-1	熟悉赛场	赛 场
C1	过程性监督、记录，评分，成绩录入	赛 场

C2	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
----	--	-----

3. 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身伤害、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，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《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。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《竞赛技术规则》及本项目竞赛规则处理。

(12) 本项目竞赛最终成绩经裁判组审核且无异议的，全体裁判员在《中华人民共和国第二届职业技能大赛甘肃省选拔赛商品展示技术项目成绩表》签字后上交裁判长。

(二) 竞赛工作流程和方法

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。

2. 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**30** 分钟，工作人员将竞赛模块所需的黑盒子放置在选手工位中。

(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并离开工位。

3. 违规行为

(1) 裁判人员与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，并将结果报送组委会仲裁工作组。

(2) 场地技术保障工作人员在竞赛期间出现违规行为，由组委会监督仲裁组研究处理。

(3) 各参赛代表队在竞赛期间出现违规行为视情况由组委会监督仲裁组研究处理。

上述违规行为，由实施人在《违规行为处理登记表》记

录并分别提交裁判长组委会监督仲裁组。视情节进行约谈、警告和通报处理，并将结果报送组委会。

4. 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。

(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赛场；同样，参赛选手除了身份证、参赛证，不得携带任何物品离开赛场，特别是严禁带存储设备离开赛场。

(4) 进入赛场后，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 **30** 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) 裁判长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) 裁判长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裁判员，并记录其故障发生时间，通知裁判长来处理，裁判长会同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。

四、竞赛场地、设施设备等安排

(一) 赛场规格要求

1. 场地面积

(1) 竞赛商品展示技术工位面积为 $18\text{m}^2(3*6\text{m})$ ，工位内有一个标准模拟橱窗、操作空间与工具和耗材设备及配套的存储空间。

(2) 竞赛场地商品展示技术工位数应不少于参赛选手数。

(3) 竞赛的场地总面积为 200 m^2 ， 每一位参赛选手的工位面积不少于 18 m^2 ， 裁判员区面积不少于 30 m^2 ， 技术保障区面积不少于 30 m^2 ， 储物间面积不少于 18m^2 ， 疏散通道面积不少于 100 m^2 。

(4) 本次竞赛赛场工位总数量为8个，赛区保障方备用两台备用电脑及两套考试物料。

2. 场地照明

(1) 选择 $>4000\text{K}$ 光源色温，显色指数选择 $R_a \geq 75$ ；照明水平需达到 $500\text{--}1000\text{lx}$ ；

(2) 照明的照度均匀，竞赛场地最大、最小照度与平均照度之差小于平均照度的 $1/3$ ；

(3) 竞赛场地需防止眩光，要合理布置光源，使光源在视线 45° 范围以上，形成遮光角或用不透明材料遮挡光源；

(4) 竞赛场地的灯具要符合国家标准，需通过3C认证。

3. 场地消防和逃生

(1) 室内必须使用红外光束感烟探测器、双波段火灾探测器及空气采样火灾探测器，一旦火灾能及时报警。

(2) 合理设计安全疏散。首先要增加安全出口的数量和宽带。由于竞赛场所人员高度集中，紧急情况下疏散时，常发生拥挤现象，应尽可能多、尽可能宽地设置安全出口。其次要在布置场地展时留出疏散通道。竞赛的主办单位应在布置场地时，划出竞赛区域和疏散通道，确保竞赛场地的布置不影响疏散和消防设施的使用，且赛场的布置不得遮挡疏散标志和安全出口标志。赛场中留有 6m 宽的消防通道。这些通道的设计不仅用于火灾情况下人员的逃生，还可以保证消防车进入赛场内灭火。发生火灾情况，要采用应急广播引导疏散。赛场内不宜设置警铃，可选用应急广播系统，火灾时自动切换到应急录音播放。由于参赛人员和参观人员对逃生路线不熟悉，录音内容应详尽疏散路线和出口位置，且语音清晰。最后要在人口处设置路线图。借鉴旅馆的消防管理经验，展厅入口处应设置有疏散路线图，便于人员进入赛场前

对疏散情况有所了解。

(3)采用雨淋系统的自动灭火设施，雨淋系统是一种开式系统，一旦有火灾，启动雨淋阀，启阀后的所有喷头就可喷水灭火，对于大空间的赛场只要有足够的雨淋阀和开式喷头就可实现喷水保护。

(4)如果发生火灾意外情况，所有参赛人员和参观人员必须坚持“三要”、“三救”、“三不”的原则。“三要”就是“要”提前熟悉赛场的环境，对疏散路线图的疏散情况有所了解，“要”遇事保持沉着冷静，“要”防止烟毒的侵害；“三救”就是选择逃生路线自“救”，结绳下滑“自救”，向外界求“救”；“三不”就是“不”乘普通电梯，“不”轻易跳楼，“不”贪恋财物。

(二) 场地布局图

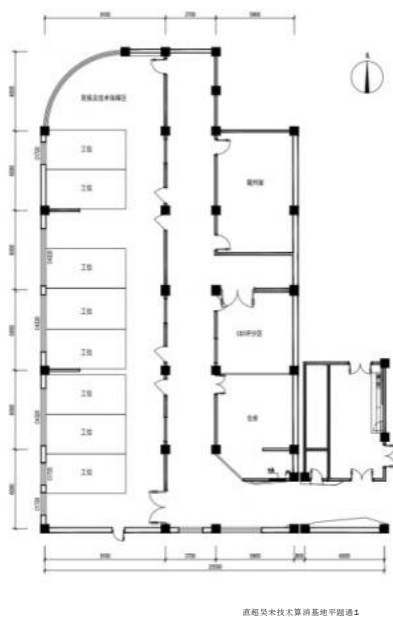


图1: 商品展示技术项目场地布置平面图

最终以场地实际布局为准。



图2: 选手工作区域示意图，标准工位布置图

最终以场地实际布局为准。

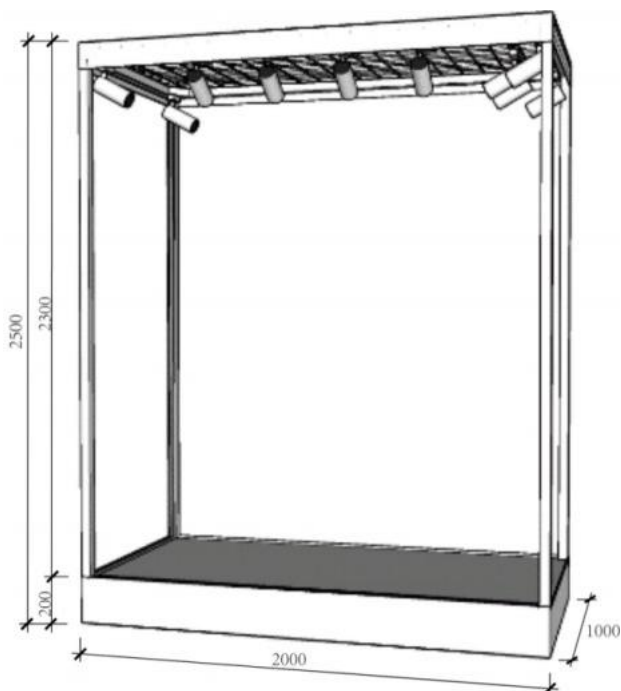


图3: 商品展示技术项目橱窗样例

最终以场地实际布局为准。

(三)基础设施清单。

赛场电源排插(使用排插要求国标认证)需满足竞赛电脑稳定运行需求,赛场电源须分两路,分别为单独控制的照明电路和单独控制的比赛电脑电路。

比赛专用系统设备配置如下:

预装正版OS/PC及正版比赛系统软件(数量以参赛选手数量为准,外加20%冗余备用)

内置比赛操作软
件

Adobe Photoshop CC 2018 /Adobe
Illustrator CC 2018 /Microsoft Office

	2016
CPU	Apple M1芯片
显卡	8核图形处理器和16核神经网络引擎
内存	16GB统一内存
硬盘	2TB固态硬盘
显示器	Apple LED Cinema Display
USB接口	两个雷雳/USB 4端口
U盘	8G USB 3.0
无线键盘、鼠标	1套

1. 场地设备(每一个选手必备)

序号	设备名称	型号	单位	数量
1	电脑	见硬件配置要求表	台	1
2	电脑桌		张	1
3	椅子		张	1
4	工作台		张	1
5	模拟橱窗	(见图3)	个	1

2. 场地公用设备

序号	设备名称	型号	单位	数量
1	打印机	激光打印机	台	1
2	切字机	(所有工位共用1台，由场地经理负责)	台	1

3. 材料(每一个选手必备)

序号	设备名称	型号	单位	数量
1	彩色铅笔	24色	盒	1
2	橡皮		块	1
3	马克笔	24色	盒	1
4	铅笔	2B	支	3
5	卷笔刀		个	1
6	针管笔	0.2、0.3、0.5	支	各1
7	三角板	30cm	副	1
8	量角器	30cm	个	1
9	手套		对	5
10	口罩		个	4
11	海绵		块	3
12	抹布		块	3
13	刮板		块	1
14	电插板		个	1
15	抗割防割手套		对	1
16	切割垫	A2	块	1
17	刷子	1 - 4 寸	套	1
18	滚筒	6、8、9寸	套	1
19	滚筒	4寸	把	2

20	托盘		个	5
21	白色涂料	5L	桶	2
22	颜色添加剂	MYCK/1kg	套	1
23	美纹纸		卷	3
24	胶合板	6*1220*244 0mm	块	2
25	雪弗板	A2, 5MM	块	2
26	PVC不干胶	6色	米	6
27	A3彩纸	10色	包	1
28	A3纸		张	30
29	A4纸		张	30
30	码钉		盒	1
31	鱼丝线	0.4、1.0	卷	各1
32	砂纸	200、600目	张	各2
33	热熔胶棒	10mm	根	5
34	转移贴	600mm*2m	块	1
35	麻绳	2mm	卷	1
36	麻绳	3.5mm	卷	1
37	铁线	10m	卷	1
38	圆木棒		根	4
39	木龙骨	2cm*4cm*2	根	4

		m		
40	扎带		根	20
41	塑料薄膜		卷	2
42	铁钉	1.2、1.5、2 寸	粒	若干
43	螺丝钉	M3.5*25、 M3.5*50	粒	若干
44	铆钉	M3.2*6、 M4*10	粒	若干
45	S 挂 钩		个	10
46	一次性鞋套		对	4
47	耳塞		对	4
48	纸板管		根	10
49	打扫刷套装		套	1
50	垃圾袋		个	6
51	清洁纸		包	2
52	胶水		个	1
53	电锯锯片		片	3
54	订书钉		盒	1

4. 工具

工具清单表				
序号	名称	规格	数量	单位
1	三层储物架		1	个
2	铝合金梯子		1	把
3	吸尘器		1	台
4	U盘	8G	1	个
5	电锯		1	台
6	电钻		1	把
7	钻头套装	1.5--6.5mm13支	1	套
8	胶枪		1	把
9	钳工锤		1	把
10	十字螺丝刀		1	把
11	起子套装		1	套
12	码钉枪		1	把
13	刻刀		1	套
14	木工夹具		3	把
15	尖嘴钳		1	把
16	平口钳		1	把
17	水口钳		1	打口

18	锥子		1	把
19	开孔器		1	套
20	铆钉枪		1	把
21	订书机		1	把
22	羊角锤		1	把
23	卷尺	5m	1	把
24	剪刀		1	一把
25	金属直尺	500mm	1	把
26	直角尺	300mm	1	把
27	组合角尺	300mm	1	把
28	安全护目镜		1	副
29	喷壶		1	个
30	透明塑料盒		4	个
31	清洁刮板		1	把
32	水平仪	30cm	1	把
33	塑料桶		1	个
34	圆规		1	把
35	带盖塑料桶		4	个
36	垃圾桶		1	个
37	黑盒子	惊喜材料、色板、文本		

		试题、主题、客户描述		
--	--	------------	--	--

5. 辅助工具清单

序号	辅助工具与材料	数量和要求
1	文件袋	40 个
2	签字笔	40 支
3	A4复印纸	6包
4	激光打印机	1 台
5	电脑工作台	8张
6	电脑转椅	8张
7	电子计算器	7台
8	0-3分评分牌	20 套
9	封条	60 条

选手无需自带任何工具、材料，选手禁止携带任何与比赛相关的物品进入或离开赛场。

五、安全、健康要求

(一) 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		防吸入，防气管过敏， 防噪音
统一的服装		防止复杂的衣物卷绕和 绞缠

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。

(二) 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。

(三) 其他安全规定

1. 赛场留有安全通道；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. 实施保障单位设置专门的竞赛后勤保障组，负责竞赛期间健康和安事务。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。

(四) 开放赛场

开放现场要求按照大赛相关比赛流程、安全和防疫要求执行，赛场区域内仅供项目全体人员(项目技术负责人、裁判长及助理、全体裁判、场地经理及助理、录分员、技术和赛务工作人员)，其他工作人员需经裁判长许可方可进入场地，赛场内不对外开放。赛场安全健康保障要求按照大赛统一要求实行。

(五) 公众要求

1. 赛场内除指定的裁判、工作人员外，其他与会人员须经组委会同意或在组委会负责人陪同下，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。

(六) 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。

(七) 绿色环保

1. 环境保护

赛场严格遵守我国环境保护法。赛场所有废弃物应有效分类并处理，尽可能地回收利用，大赛任何工作都不应该破

坏赛场周边环境。

2. 循环利用

提倡绿色制造的理念。所有可循环利用的材料都应分类处理和收集。

附件:

商品展示技术项目试题

一、大赛主题

(一)主题: C1 开赛前15分钟公布。

(二)项目内容: 在一个2m*1m*2.5m 的模拟橱窗空间里完成规定的商品橱窗展示。

(三)商品/品牌: C1 开赛前15分钟公布。

(四)惊喜材料: C1 开赛前抽选。

(五)目标市场: C1 开赛前15分钟公布。

二、竞赛模块

(一)A: 调研

(二)B: 设计

(三)C: 情绪版、效果图和设计原理

(四)D: 安装准备

(五)E: 橱窗安装

三、比赛时间计划

(一)C-1: 表示比赛前一天, C1表示比赛第一天, 以此类推。

(一)C1: 模块A、B 和 C 为3个工作小时。

(二)C2: 模块D 为5个工作小时。

(三)C3: 模块E 为5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。

(一)模块 A：调研

1. 简介

参赛者需要调研一个规定商品的橱窗，请使用大赛主办方所提供的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

- 根据顾客/赞助商的希望和要求，以及明确的目标顾客，提供的品牌/产品，主题等解读文件。
- 不能使用花瓣和类似的网络资源，包括之前设计的作品。
- 在桌面建立文件夹命名为“灵感”，证实你的调研/灵感。
- 在桌面建立文件夹命名为“网络链接”，并存入相关图片链接的 word 文档。

(二)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、完成头脑风暴过程，并用草图表达设计思路及过程，设计图稿必须清晰表达设计主题及设计效果。

2. 选手必须做到

- 用自己的方式解读主题。
- 根据目标顾客，提供的品牌/产品，主题等写出头脑风暴过程。
- 橱窗的概念为原创，不可在其他赛事上复制，或在花瓣及互联网已经见过的想法。
- 用简洁的文字写出设计概念。
- 草图过程需证实选手本人对主题的解读、设计想法和设计过程。草图过程放在工作台明显的位置，至少提供5张以上设计草图。
- 设计图稿可以手绘或者使用A1，放在工作台明显的位置。
- 颜色方案印证了你的设计/橱窗的颜色选择。
- 颜色方案可以是色彩范围。

注意：在设计模块结束后将会断网。

(三)模块C：情绪版、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

- 根据调研和灵感，情绪版展示了“观和感”和选手提出的风格，能传达出的顾客需要的橱窗概念，并列出三个或以上诠释设计的关键词。

情绪版在橱窗的风格和观感上给顾客好的印象

和感觉。

- 情绪版需要彩色打印且粘贴在画板上，并摆放在工位上明显的位置。
- 效果图是彩色的，并标明橱窗设计中材料的用处。
- 效果图与草图、情绪版、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，午餐后选手不允许在设计上增加内容或者做改变和改进。
- 效果图需要打印/手绘且粘贴在画板上，并摆放在工位上明显的位置。
- 制作设计原理，以要点的方式列出关键的设计要素。
- 设计原理放在工作台明显的位置。
- 每次工作结束后，工位保持干净整洁。

注意：情绪版，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 WSOS。

(四)模块 D：安装准备

1. 简介

根据健康与安全规则，利用大赛方提供的材料和工具，按专业标准进行道具制作过程和工作实践内容，并做好工作时间计划与做好橱窗效果实施的准备工作。

背胶图形可以作为道具用在橱窗中，选手必须自己手绘/设计，不能用网络上的图片。

2. 选手必须做到

- 有工作的时间计划表，清楚地放在工作台上。
- 专业的完成工作实践内容。
- 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。
- 制作出3D 道具以达到良好的空间构成。
- 有效地利用惊喜材料制作道具。
- 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。
- 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。

- 安全地使用工具和耗材。
- 橱窗的墙面上色执行达到专业行业标准。
- 橱窗底板的包裹/上色与效果图相同。
- 橱窗底板的包裹/上色的执行达到专业行业标准。
- 背胶的粘贴达到专业行业标准。
- 每次工作结束后，工位保持干净整洁。

注意：在C1和C2 中，将会对工作中安全实操的专业性进行抽查评分(过程性评分)。

场地工作人员在竞赛中不会帮助解决刻绘输出或

者软件操作问题，仅根据提供的文档打印输出。场地工作人员只告知文档不正确。

(五)模块 E：橱窗安装

1. 简介

参赛者根据效果图，按要求以行业标准进行产品展示和造型。

参赛者以行业标准安装最后的橱窗展示，要求橱窗与效果图一致，专业整洁地完成并达到视觉平衡。

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，设计理念、主题清晰，清晰地体现出品牌，有动态节奏并有视觉焦点。

2. 选手必须做到

- 专业地展示产品。
- 橱窗中产品与道具的布局构图是平衡的。
- 产品的陈列、展示和突出是符合专业标准的。
- 完成的橱窗与设计图的比例一致。
- 根据效果图完成橱窗安装。
- 橱窗中产品与道具的布局组成是平衡的。
- 橱窗中道具有利于产品展示效果。
- 完成的橱窗展示达到行业标准。
- 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并吸引目标顾客。
- 完成后的橱窗展示有视觉吸引力，美观的并使人

眼前一亮。

- 完成的橱窗展示能清晰地传达概念与主题。
- 有效地利用灯光。

注意：每天结束时，完成和实施达到专业标准。呈现整洁干净的工位(包含存储区和橱窗)。