2023年河南省高等职业教育技能大赛

服装创意设计与工艺赛项竞赛方案

一、赛项名称

赛项名称：服装创意设计与工艺

赛项组别：高职学生组

竞赛形式：团体赛

赛项专业大类：轻工纺织

主办单位：河南省教育厅

承办单位：漯河职业技术学院

报到及住宿地点：另行通知

二、竞赛目的

赛项主动服务技术技能人才的全面发展、服务经济社会发展、服务国家发展战略，适应服装产业的新技术、新业态、新模式，借鉴世界技能大赛办赛理念，向世界高水平看齐。

竞赛对接服装设计师、服装制版师等职业岗位的能力要求，结合企业生产现实需求及国家职业标准，重点考核和培养选手的实际动手能力、创新创意水平和现场操作规范，检验选手的职业综合能力，满足产教协同育人目标，促进“职普融通、产教融合、科创融汇”，引领高等职业学校服装类专业建设和教学改革。

### 三、参赛资格

1.参考2023年国赛赛项规程要求，本次竞赛为团体赛。以学校为单位组队参赛，每校限报2个代表队。

2.参赛选手须为2023年在籍全日制高职学生，指导老师和学生须为同校在籍。

3.往届获得此赛项国赛一等奖的选手，不得再报名参加比赛。

### 四、参赛报名

1.参赛院校须于11月26日前登录河南省高职院校技能大赛报名系统（http://39.105.49.188/），按要求填报并提交参赛信息。

2.各参赛校以学校为单位注册报名平台，专人负责报名工作。（技术支持：张玺，电话：19837739696）。

3.提交报名信息后，参赛院校从系统导出参赛选手报名表、参赛信息汇总表后，连同参赛选手身份证复印件和学信网“教育部学籍在线验证报告”或省招办录取名册复印件各1份并加盖院校公章，报送或邮寄到赛项承办院校（漯河职业技术学院）。纸质报名材料接收截止时间为11月27日，以邮戳时间为准。

邮寄地址：河南省漯河市源汇区大学路123号漯河职业技术学院 叶根洋 15239567316

4.承办学校收到纸质报名材料，按参赛条件的要求认真审核参赛选手和指导教师资格，审核通过报名成功。

### 五、竞赛日程安排

（如有变动以《参赛指南》为准）

**竞赛日程安排表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 时间 | 内容 | 参加人员 | 地点 |
| 12月1日 | 8:00-12:00 | 报到 | 各参赛队师生 | 实训广场 |
| 15:30-16:00 | 开赛式 | 全体人员 | 就业报告厅 |
| 16:00-16:30 | 赛项说明会 | 全体人员 | 就业报告厅 |
| 16:30-17:30 | 熟悉场地 | 选手、指导教师 | 1号实训楼四楼 |
| 12月2日 | 7:30-7:45 | 选手检录(加 密) | 选手、加密裁判、监考人员 | 赛场 |
| 7:45-8:15 | 每支参赛队抽取一个赛区工位号 (加密) | 选手、加密裁判、监考人员 | 赛场 |
| 8:30-12:30 | 模块一、模块二的相关任务（4小时） | 选手、裁判、监考人员 | 赛场 |
| 12:30-13:30 | 午餐 | 全体人员 | 休息室 |
| 13:30-18:00 | 模块一、模块二的相关任务（4.5小时） | 选手、裁判、监考人员 | 赛场 |
| 18:00-18:30 | 作品加密 | 加密裁判 | 赛场 |
| 18:30-21:30 | 评分、统计 | 裁判 | 赛场 |
| 12月3日 | 8:00-8:20 | 选手检录 | 选手、监考人员 | 赛场 |
| 8:30-11:30 | 模块一、模块二的相关任务（3小时） | 选手、裁判、监考人员 | 赛场 |
| 12:00-13:00 | 作品加密 | 加密裁判 | 赛场 |
| 14:00-20:00 | 评分、统计 | 裁判员、监督仲裁 | 赛场 |
| 20:30-21:30 | 作品点评及作品观摩 | 全体领队、选手 | 1号实训楼二楼 |

### 六、竞赛内容

赛项融入世界技能大赛理念，结合服装行业科技发展与技术创新的人才需求，对标《高等职业教育专业简介（2022 年）》中服装类专业的核心课程，对应服装设计师、服装制版师岗位的知识、素质、技能要求设计竞赛内容，改革竞赛模式，全面考核选手的创意设计能力和成衣制作水平。

竞赛以品牌服装企业的产品开发工作任务为主线，团队的两名选手根据赛题的主题与元素完成风格统一的系列服装设计与制作。竞赛主要检验选手对主题风格与元素的理解及合理应用，考核选手的产品开发创意能力和团队协作成效。模块一（服装创意设计）的形象产品与模块二（服装制版与工艺）的成衣产品既能够体现共同的主题风格和系列感，又能够呈现一定的产品属性差异。

（一）竞赛内容构成与知识能力点

每个团队的 2 名选手完成风衣服装创意设计、服装制版与工艺两个模块的竞赛任务。选手 A 主要完成模块一的服装形象产品系列款式设计、样衣工艺单、立体造型设计等任务；选手 B 主要完成模块二的成衣产品服装CAD 制版、生产工艺单编制、成衣裁剪制作等任务。主要考核学生的创意设计、成衣设计、工艺单制定、立体造型、CAD 制版、裁剪与缝制等专业核心能力以及创新、协作、安全、节约等职业综合素养。

（二）竞赛模块与成绩比例

1.模块一

任务内容与服装设计师岗位能力要求对应，采用现场决赛方式， 完成三个竞赛任务。

任务一为风衣服装系列款式设计，主要考核选手对服装廓形、内部结构、比例设计方法的掌握程度；处理服装局部与整体、服装正面与背面协调关系的能力；使用手绘板和触控笔绘制效果图与电脑软件绘制服装款式图的水平；对流行趋势的把握与运用能力；对面料性能与服装风格造型的匹配程度。

任务二为风衣样衣工艺单制定，主要考核选手的样衣工艺单设计能力及工艺文件的编写能力；对款式特点的表述能力；对面辅料、工艺及细节、规格尺寸的掌握程度；对整件服装生产技术的规划能力。

任务三为风衣服装立体造型设计，主要考核选手是否准确理解款式的结构特征；对服装比例与细节、正面与背面设计、廓形协调关系的掌握程度；立体造型实现能力；对面料特性和服装工艺、造型关系的掌握程度；根据面料特性调整服装造型问题的能力；裁剪、缝制和熨烫能力。

2.模块二

任务内容与服装制版师岗位能力要求对应，采用现场决赛方式， 完成三个竞赛任务。

任务一为风衣服装CAD 样板设计制作，主要考核选手平面款式图的绘制能力；运用服装 CAD 进行工业纸样设计的能力; 正确处理不同服装品类的部件和内外结构的能力; 样板制作能力；排料能力。

任务二为风衣生产工艺单制定，主要考核选手对服装工艺单的设计能力及工艺文件的编写能力；款式特点的表述能力；面辅料、工艺及细节、规格尺寸的掌握程度；对整件服装生产的技术规划能力。

任务三为风衣成衣裁剪与制作，主要考核选手的灵活应变能力；服装设备使用能力；裁剪技术、熨烫技术、缝制工艺及熟练程度；产品质量。

3.成绩构成

模块一和模块二分别以百分制记分，各占总成绩 50%，最终以两个模块的综合成绩决定团队的竞赛名次。

4.时间分配

竞赛总时长为 2 日，考核时长为 11.5 小时

### 竞赛模块与成绩比例表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 模块 | 任务 | 主要内容 | 比赛时长 | 分值 |
| **模块一** | **服装创意设计** | 团队协同设计 | 现场由裁判长从 3 类款式设计元素中各抽取 1个，再抽取设计元素锦囊中的 1 种装饰配件。模块一的选手必须使用抽取的全部 3 个元素用于服装创意设计的任务中；模块二的选手可以选择其中 2 个元素，结合锦囊中抽取的装饰配件，用于成衣制版与工艺的任务中。赛题确定后，结合赛场展示的面辅料样品，两位选手共同协商主题风格构成要素，设计 1 款原创形象产品，1 款原创成衣产品，两款服装具有主题系列感，在印有人体模型的绘图纸上(A4 版面)手绘完成的设计草图（不用着色），作为后续任务的参考，草图不计分。 | 3） | 35 |
| 1.服装系列款式设计 | 围绕比赛主题风格，在前期两位选手商量的 1 款原创服装形象产品草图基础上，选手 A 使用手绘板、触控笔、平面绘图软件设计一系列（3 款成衣并绘制成正背面彩色平面款式图，并将其中1 款绘制成着装效果图。每款设计必须使用现场抽取的全部 3 个元素；系列设计须具有形象产品的属性特征；系列感强；具有原创性。配 200 字以内的设计主题说明，能准确表述服装设计风格，流行趋势元素的选取与运用，服装造型、结构、色彩、面料、工艺的特点等。 |
| 2.样衣工艺单制定 | 选手根据任务一系列服装设计中的1号款式，按照165/84A 号型制定该款式的样衣工艺单。具体要求为：在工艺单相应位置放置正背面平面款式图，可根据款式需要绘制相应的局部放大图例；制定样衣成品尺寸表编制款式分析、工艺说明、面辅料说明。 | 1 | 5 |
| 3.服装立体造型设计 | 根据任务二样衣工艺单中的款式，运用赛场提供的面料，制作完成服装的立体造型。具体要求为：用坯布在人台上进行服装的立体裁剪造型， 充分体现设计的造型效果；严格按照任务 1 确认的款式造型进行，如有不符，酌情扣分； | 2.5 | 22 |
| 4.服装样衣 | 取下立裁坯样，展开并整理布片转化为平面纸样（平面纸样不做评分）；利用提供的面料，完成裁剪，进行样衣试样，缝制方式不限(大头针、手缝、机缝均可)；试样的样衣不可用大头针与人台固定，须能够完整地从人台上取下来。 | 5 | 35 |
| 5.职业素养 | 遵守赛场纪律，注重安全生产规范和节约原则保持操作区域卫生。 | / | 3 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块二** | **服装制版与工艺** | 团队协同设计 | 现场由裁判长从 3 类款式设计元素中各抽取1个，再抽取设计元素锦囊中的 1 种装饰配件。模块一的选手必须使用抽取的全部 3 个元素用于服装创意设计的任务中；模块二的选手可以选择其中 2 个元素，结合锦囊中抽取的装饰配件，用于成衣制版与工艺的任务中。赛题确定后，结合赛场展示的面辅料样品，两位选手共同协商主题风格构成要素，设计 1 款原创形象产品，1 款原创成衣产品，两款服装具有主题系列感，在印有人体模型的绘图纸上(A4 版面)手绘完成的设计草图（不用着色），作为后续任务的参考，草图不计分。 | 4 | 35 |
| 1.服装CAD 样板设计与制作 | 围绕比赛主题风格，在前期两位选手商量的 1 款原创成衣产品草图基础上，选手 B 以服装产品和市场化运营为前提，选择抽取元素中的 2 个， 结合锦囊中抽取的装饰配件，进行成衣产品的结构设计，使用服装 CAD 软件制作服装样板、制定排料方案。具体要求为：根据 165/84A 的号型规格尺寸在 CAD 中自行设置成衣的成品尺码表，要求各部位尺寸设置合理，比例协调；在宽 144cm×高 100cm 的矩形内，绘制服装 CAD 制版结构图，并标注关键部位规格尺寸；制作面、里、衬料的裁剪样板（或工业毛样板），裁剪样板的丝向、名称、剪口、对位符号等基本标注以及相应部位缝份设计应符合企业常用标准与要求；制定面、里、衬料的排料方案，面、里、衬料均按照布幅 144cm，双层或单层自行设计排料方案，要求合理有效的利用面辅料，在满足样衣使用的前提下，以节约物料成本的原则，制定最优化的排料方案。 |
| 2.生产工艺单制定 | 在给定的生产工艺单模板中制定出符合后续样衣制作需要的基本生产工艺信息，具体要求为： 工艺单中必须包含用平面软件绘制的成衣正背面平面款式图；将样衣规格设为 L 码，设置 S\M\L\XL 四个号型的主要部位成品规格尺寸及档差数进行推档，编制款式分析、工艺说明、面辅料说明。 | 1 | 5 |
| 3.成衣裁剪与制作 | 使用输出的 1：1 裁剪样板（或工业毛样板）， 进行面、里、衬料的裁剪，并按照合理高效的制作工序和流程，完成样衣的所有缝制与整烫。具体要求为：只能使用大赛统一提供的面辅料；制作完成后的样衣以正常穿着的标准在人台上进行立体展示，出现大头针固定造型部位的现象，酌情扣分；严格按照任务 2 生产工艺单绘制的款式造型进行裁剪制作，如有不符、酌情扣分。 | 6.5 | 57 |
|  |  | 4.职业素养 | 遵守赛场纪律，注重安全生产规范和节约原则保持操作区域卫生 | / | 3 |

### 七、竞赛方式

（一）竞赛模式：封闭式竞赛。

（二）本赛项的竞赛过程中不安排指导教师进场指导。

（三）统一编制赛位号，参赛队须比赛前30分钟到赛项指定地点接受检录,进场抽签决定赛位号，按照抽取的赛位号进场，在对应的赛位上完成竞赛任务。

（四）本赛项采取团体赛形式，满分 100 分。竞赛时间为11.5个小时，比赛开始前 10 分钟进场完毕，选手检查所在比赛台位上的仪器设备是否完好、领取比赛材料。比赛结束后各参赛队停止操作，提交比赛作品。

### 八、竞赛规则

（一）报名资格及参赛队伍要求

1.参赛队及参赛选手资格：见“参赛资格”。

2.人员变更：参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。选手因特殊原因不能参加比赛时，则视为自动放弃竞赛；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，若有参赛队员缺席，不得补充参赛选手。

（二）赛题

竞赛的命题方式为公开命题，由教育厅组织专家就风衣品类进行命题。赛前一周公布赛题，比赛现场由裁判长对已公布的试题中的抽签部分（款式设计元素、设计元素锦囊）进行抽签并对最终比赛试题签字确认。竞赛试题参照《2023年全国职业院校技能大赛（服装创意设计与工艺）赛项赛题》。

（三）竞赛作品的提交

竞赛结束后，竞赛作品由监督人员封存。因保密要求，在全部文件中不得出现单位名称、设计者姓名，体现单位信息的，该队竞赛成绩将被取消。

（四）赛场要求

1.参赛选手在比赛开始前到达指定地点报到，接受工作人员对选手身份、资格和有关证件的检查。竞赛计时开始 15 分钟后，选手未到，视为自动放弃。

2.赛位由抽签确定，不得擅自变更、调整。

3.选手在竞赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，须经裁判人员同意。选手休息、饮水、上洗手间等统一计在竞赛时间内，不安排专门用时。竞赛计时工具，以赛场设置的时钟为准。

4.竞赛期间，选手不得将手机等通信工具带入赛场，非同组选手之间不得以任何方式传递信息，如传递纸条，用手势表达信息，用暗语交换信息等。

5.所有人员在赛场内不得喧哗，不得有影响其他选手完成工作任务的行为。

6.爱护赛场提供的器材，不得移动赛场内台桌、设备和其它物品，不得故意损坏设备和仪器。

7.竞赛期间，不得与其他选手讨论，不得旁窥其他选手的操作。

8.遇事应先举手示意，并与裁判人员协商，按裁判人员的意见办理。

9.比赛过程中，选手须严格遵守安全操作规程，并接受裁判员的监督和警示，以确保人身及设备安全。

10.选手须按照程序提交比赛作品，配合裁判做好赛场情况记录，与裁判一起签字确认，裁判要求签名时不得拒绝。

11.不乱摆放工具，不乱丢杂物，完成工作任务后清洁赛位，清点工具。线头、废弃物品及工具，不得遗留在赛位上。

12.使用文明用语，尊重裁判和其他选手，不得辱骂裁判和赛场工作人员，不得打架斗殴。

13.比赛过程中，除参加当场次比赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，其他人员一律不得进入比赛现场；比赛结束后，参赛人员应根据指令及时退出比赛现场。对不听劝阻、无理取闹者追究责任，并通报批评。

14.裁判长发布比赛结束指令后所有未完成任务参赛队立即停止操作，按要求清理赛位，不得以任何理由拖延竞赛时间。

15.参赛选手不得将竞赛任务书、图纸、草稿纸和举办方提供的工具等与比赛有关的物品带离赛场，必须经现场裁判员检查许可后方能离开赛场。

九、竞赛环境

(一) 竞赛区域环境

1.赛场要求。竞赛场地应贯彻赛场集中、赛位独立的原则，既保证赛场氛围，又确保选手不受外界影响。

(1)竞赛场地能满足40人同时比赛的要求。

(2)技能竞赛为团队协作赛。模块一(A位) 和模块二(B位) 在同一比赛场地， 且同一团队2人工位相邻,组成1个赛位。赛区共设置 40个工位，每个工位的设置要保证同一团队参赛选手在同一赛位内完成所有比赛任务。同一团队同一赛位内设备、材料、工具可以共享。

(3)比赛就餐时间,选手离开与返回赛位，应听从工作人员指挥统一在就餐区就餐。

(4)竞赛场地设置隔离带， 非裁判员、参赛选手、工作人员不得进入比赛场地。

2.赛场的保安、公安、消防、电脑以及设备维修和电力抢险等人员随时待命，并设置安全应急通道，以防突发事件。

3.比赛区域需在入口处安排专人监测体温，赛场配备医疗、生活补给站等公共服务设施，为选手和赛场人员提供服务。

4.卫生间、维修服务、医疗、生活补给、赛间就餐和垃圾回收都要设置在警戒范围之内，确保大赛在相对安全的环境内进行。同时避 免发生选手与外界交换信息、串通作弊的事情。

(二) 工作区域环境

1.提供采光度较好的裁判工作室、专家工作室各一间，配备评分桌、计算机等工具供裁判评分使用。

2.提供服装作品展示区，赛后作品展示使用。

### 十、技术规范

服装技术标准的基本内容，参照国家、行业、地方相关标准。职业技能要求的基本内容，参照《服装制板师》、《服装制作工》国家职业技能标准。

（一）服装技术标准

**服装技术标准表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 标准号 | 中文标称 |
| 1 | GB/T 30420.1-2013 | 缝纫机术语 第 1 部分：基础术语 |
| 2 | GB/T 30421-2013 | 工业用缝纫机、缝纫单元和缝纫系统的安全要求 |
| 3 | GB/T 1335.2-2008 | 服装号型 女子 |
| 4 | GB/T 31907-2015 | 服装测量方法 |
| 5 | GB/T 38131-2019 | 服装用人体测量基准点的获取方法 |
| 6 | GB/T 35447-2017 | 服装定制通用技术规范 |
| 7 | GB/T 38134-2019 | 职业服装通用技术规范 |
| 8 | GB/T 14304-2019 | 毛呢套装规格 |
| 9 | GB/T 2664-2017 | 男西服、大衣 |
| 10 | GB/T 2665-2017 | 女西服、大衣 |
| 11 | GB/T 38147-2019 | 服装用数字化人体图形要求 |
| 12 | GB/T 22703-2019 | 旗袍 |

（二）职业技能要求

**职业技能要求表**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 职业功能 | 工作内容 | 技能要求 | 相关知识 |
| **服装设计** | **设计创意** | 1.服装设计紧扣主题，注重时尚与市场的有机结合，注重原创性， 服装款式图能有效的表达设计构思，比例正确，结构准确。2.系列服装设计的款式特征符合技术要求的限定项。 | 1.具有较敏锐的服装市场信息搜集、流行趋势分析及预测的能力。2.具有服装款式图绘制能力。3.具有根据品牌定位进行产品设计和设计表达的能力。 |
| **电脑效果图** | 1.整体构图合理，效果图与款式图的画面比例分配适当。2.着色技法兼顾立体感塑造、面料质感及服装工艺细节表现。3.能借助手绘板和触控笔，使用计算机软件绘图。 | 1.美学形式美感2.服装效果图着色技法3.绘图软件与手绘板操作 |
| **设计说明** | 1.能用流畅的语言表达设计构思。2.能用文字表达设计主题、灵感来源、设计要点及设计的创新之处。 | 文字语言表达与组织 |
| **设置号型规格系列** | 1.能编制西服、大衣、连衣裙、礼服等服装品类的主要部位规格及配属规格。2.能依据人体号型标准，编制合理的服装产品规格系列。 | 人体号型国家标准 |
| **服装结构设计** | 1.能根据服装款式，对服装进行版型设计，能合理塑造服装的廓形、局部及结构线。2.能把握服装与人体的关系，松量适度。3.能进行规范性操作。 | 1.服装立体结构设计原理与方法2.服装平面结构设计原理与方法 |
| **样板制作** | 1.能制定西服、大衣、连衣裙、礼服等基础样板。2.能根据缝制工艺要求，对样板中所需的缝份、归势、拔量、容量、纱向、条格及预缩量进行合理调整。3.能按照生产需要绘制工艺操作样板。 | 1.工业化生产用样板的种类与用法2.样板使用与保存的有关知识3.条格面料在样板上的标示方法 |
| **服装裁剪** | **验料、排料与****划皮** | 1.能根据定额、款式、号型搭配和原料幅宽等计算用料率。2.能针对条格料、压光料、倒顺料、不对称条格及图案等选用合理的排料方法。3.能按产品批量、号型搭配的数量排料、划皮，在定额范围内最大限度地降低原辅料消耗。 | 1.原、辅料消耗的计算方法2.条格面料、毛绒面料、不对称条格料等的使用要求3.排料方法和技巧 |
| **立体裁剪** | 1.能根据服装造型的需要，利用人体模型进行服装立体造型。2.能将立体裁剪的样型转化为平面版型。 | 1.服装立体结构设计的原理与方法；2.服装平面结构设计的原理与方法 |
| **平面裁剪** | 1.根据排料图检查片数、丝缕2.按照裁剪方案，铺料、划样、裁断。 | 铺料、裁剪 |
| **服装缝制** | **制定、实施工艺文件** | 1.能根据款式、材料、质量要求制定样衣工艺单、生产工艺单2.按工艺文件的要求和资源配置，制定工艺流程并实施。 | 1.工艺单知识2.工时定额的测定方法3.生产设备知识 |
| **试板与样衣制作** | 1.能按基础板试制样衣。2.能通过试样对基础板提出修改意见。3.能根据修正后的基础制作标样。 | 1.样衣的鉴定修定方法和要求2.标样的封存与管理要求 |
| **品质检验** | 1.能对服装的半成品进行质量检验。2.能对服装成衣进行质量检验。 | 质量检验知识 |
| **设备的使用保养** | 1.能使用与生产相关的专业设备。2.能按设备的使用要求及时进行维护与保养。 | 专业设备的使用注意事项 |

十一、技术平台

本次竞赛技术平台标准参考现行服装企业、服装企业CAD设计工作室规范、服装生产工艺现状及相关规定制定。赛项执委会与相关企业合作，为赛项提供所需的竞赛环境和相应器材，具体设备清单见附表。

（一）赛项技术平台、设备和软件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 设备及软件 | 型号及说明 |
| 1 | 场地 | 通风、透光，照明好 |
| 2 | 电源 | 配备双线路供电系统和漏电保护装置 |
| 3 | 空调 | 配备空调系统，确保环境温度适宜 |
| 4 | 实训台 | 实训台 |
| 配置电脑缝纫机 |
| 平面设计：CORELDRAW Graphics Suite X8、Illustrator CC2018、 PHOTOSHOP CC2018 软件 |
| 服装 CAD 软件（富怡）： V10.0 软件 |
| 熨斗：蒸汽熨斗 |
| 配备：烫凳 1 个，压布块 2 块 |
| 5 | 标准立裁人台 | 165/84A |
| 6 | 工具包 | 准备大剪刀、小剪刀、锁芯、锁壳、手绘板。其他工具选手自备（任何影响竞赛公平的工具和材料不能带入赛场）。 |
| 7 | 彩色激光打印机 | 可输出A3规格纸张 |
| 8 | 数码相机 | 用于立体裁剪结束后拍摄作品的前、侧、后三个角度 |
| 9 | 服装高速绘图仪 | 用于CAD 1:1纸样输出 |
| 10 | 计算机房 | 满足比赛需求 |

（二）竞赛耗材

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 类别 | 材料名称 | 模块一用量 | 模块二用量 | 合计 | 规格 | 备注 |
| 1 | 款式设计与样板打印纸 | 手绘款式绘图纸 |  | 1张 | 1张 | 70克A4规格 | 绘制草图使用，纸上印有人台模型 |
| 服装系列款式设计激光打印纸打印纸 | 2张 | / | 2张 | 120克A3规格 | 1 张/人（工作人员使用）A3 |
| 工艺单打印纸 | 1张 | 1张 | 2张 | 80克A3规格 | 1 张/人（工作人员使用） |
| 2 | 打版纸 | 硫酸纸 |  |  |  | 45克相当全开大小 | 需要时到监考老师处领取 |
| 牛皮纸 |  |  |  | 80克全开 |
| 硬板纸 |  |  |  | 250克全开 |
| CAD绘图仪用纸 | / | 依据款式定 | 2卷 | 幅宽180cm60克白色 | 工作人员用于打印CAD 图 |
| 3 | 面料 | 服装主面料 | 4.5米 | 4.5米 | 4.5+4.5米 |  | 按照赛场实际需要发放主面料。AB两名选手面料不同，每款服装两种面料均需要搭配使用。 |
| 4 | 立裁用材料 | 白坯布 | 4米 |  | 4米 |  | 共用 |
| 大头针 | 1盒 | 1盒 | 2盒 | 立裁专用大头针 | 在物品箱中 |
| 标志线 | 1盘 | 1盘 | 2盘 | 宽0.3cm | 在物品箱中 |
| 5 | 服装辅料 | 里料 | / | 3.5米 | 3.5米 |  |  |
| 衬料 | 2米 | 2米 | 4米 |  |  |
| 垫肩 | 1副方头1副圆头 | 1副方头1副圆头 | 4付 |  |  |
| 嵌条 | 直丝5米 | 直丝5米 | 10米 |  |  |
| 纽扣 | 纽扣1套 | 纽扣1套 | 纽扣**2**套 |  |  |
| 机缝线 | 3轴 | 2轴 | 5轴 |  | 顺色 |
| 7 | 设计锦囊材料 | 装饰纽扣、绳带、拉链 |  | 1份/选手 |  | 列出材料中的一种 | 根据锦囊抽取情况现场发放 |

### 十二、成绩评定

(一) 评分标准制订原则

据参赛选手完成的情况实施综合评定，评定依据结合国家及行业的相关标准和规范，全面评价参赛选手职业能力的要求，本着“科学严谨、公正公平”的原则制定评分标准。

(二) 评分标准

1.模块一：服装创意设计评分标准

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 评分项 | 评分要点 | 分值权重 | 评分方式 |
| 服装系列款式设计 (35分) | 创意设计能力：紧扣大赛主题，符合抽取的 3 个款式元素，有原创艺术性和服装系列感；体现流行趋势，有鲜明的风格，表达创意时尚，具有市场前瞻化的流行引导价值；色彩搭配协调，能够把握面料属性，包括质地、风格、性能和特色。 | 35% | 根据系列设计效果 图、款式图及其整体画面效果评分 |
| 款式图表达技法：比例美观协调，符合形式美法则；结构合理，具有相应服装品类的功能性和基本舒适性，可生产、能穿脱；正背面款式图，线条清晰流畅，粗细恰当，层次、细节表达清楚，设计合理。 | 35% |
| 着装效果图着色技法：电脑效果图绘制技法熟 练，图形与图像处理软件结合使用，人物造型和动态具有时尚美感，体现整体立体效果和服装面料材质；绘画表现力能力强，线条流畅清晰，层次清楚，比例美观协调，符合形式美法则。 | 20% |
| 整体画面效果：着装效果图与款式图的构图位置和比例适当，既体现画面的整体形式美感，又较好地体现效果图与款式图的功能性表达。 | 10% |
| 服装工艺单制定(5分) | 样衣款式表达：款式图在结构与工艺方面的表达清晰合理，需要展现的局部细节表达清晰明了。 | 50% | 根据样衣工艺单的整体效果评分 |
| 样衣尺寸制定：样衣成品尺寸表设置合理。 | 25% |
| 工艺单说明：样衣外观、工艺细节及面辅料说明的文字表述清晰、准确。 | 25% |
| 服装立体造型设计 (22分)样衣试样（35分） | 坯布立裁的效果：根据款式造型与结构需要，应用最佳的立体裁剪手法表现出服装版型的整体效果，立裁表现技术纯熟，版型状态优秀。 | 39% | 比对选手确定的1号款式其外观造型设计特征，根据服装样衣试样的整体效果评分 |
| 款式造型的准确性：严格按照任务 1 确认的款式造型来进行立裁样板制作，参照样衣工艺单制定的要求，客观准确地反映设计款式的整体廓形、局部造型及所有细节设计的位置和比例。 | 21% |
| 结构设计的合理性：样衣的成品尺寸设计符合穿着功能性与基本舒适性，闭合与穿脱方式合理。 | 20% |
| 样衣试样效果：与任务 1、任务 2 中确定的款式外观造型完全一致，如有明显不符，酌情扣分；样衣平整美观，廓形饱满，线型流畅，可以从人台完全剥离，如有造型部位是用大头针固定在人台上的现象出现，酌情扣分。 | 20% |
| 职业素养 (**3**分) | 设备的规范化操作及安全意识；团队合作精神； 工作区整洁有序；树立节约意识，提高物料利用率。 | 100% | 根据竞赛现场选手表现酌情扣 分，扣完为止 |

2.模块二：服装制版与工艺评分标准

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 评分项目 | 评分要点 | 分值权重 | 评分方式 |
| 服装CAD样板设计与制作(35分) | 结构设计：结构设计符合款式造型和规格要求； 各部位结构关系合理；内外结构关系合理；肩胛骨和胸立体度要体现纸样设计过程；制图符号标注规范、清晰正确。 | 40% | 根据提交的CAD 结构图评分 |
| 规格尺寸：样板尺寸、服装号型与生产工艺单的规格表以及款式图效果相符；成品规格不超过行业标准的允许公差。 | 10% |
| 样板制作：样板缝份大小、宽度、缝角设计合理；样片属性、纱向、对位剪口、归拔等符号标注规范、正确；里料、衬料样板与面样板匹配合理。 | 35% | 根据提交的样板评分 |
| 样板排料：遵循排料原则，丝缕方向正确；按照命题要求分类排版；面料的利用率高。 | 15% |
| 生产工艺单制作(5分) | 款式图绘制：款式图在结构与工艺方面的表达清晰合理。 | **50**% | 根据样衣工艺单的整体效果评分 |
| 号型规格制定：成品规格尺码表、推档数据设置准确，逻辑关系合理。 | 25% |
| 工艺单说明：样衣外观、工艺细节及面辅料说明表述清晰、准确。 | 25% |
| 成衣裁剪与制作(57分) | 服装整体效果：紧扣大赛主题，对应抽取的 2个款式元素和装饰配件，严格按照任务 2 生产工艺单绘制的款式造型进行裁剪制作，成衣与款式图对应性强，如有不符、酌情扣分；体现流行趋势，有鲜明的风格，有原创艺术性；具备商业产品价值；成衣穿着功能性和美观性兼具；规格合理，松度平衡，比例协调，工艺精致；整烫到位， 无烫黄、极光现象。 | 30% | 比对选手任务 2 生产工艺单中绘制的款式造型外观特征，根据服装整体效果评分 |
| 衣袖：左右对称，前后适中，袖山吃势均匀，无不良褶皱。 | 25% |
| 衣领：平服贴体，止口顺平不返吐 | 25% |
| 部件：制作完整，纱向合理，无遗漏等现象 | 10% |
| 里布：面、里结合部位，十字对接缝整齐、平顺；整体外观熨烫平整，分缝和倒缝到位；无脏污、无毛露、无线头；里布与面布长度和围度匹配适宜，无过紧或过松；必要部位有手针固定（领口、肩点、腋下、下摆等） | 10% |
| 职业素养 (3分) | 设备的规范化操作及安全意识；团队合作精神； 工作区整洁有序；树立节约意识，提高物料利用率 | 100% | 根据竞赛现场选手表现酌情扣分，扣完为止 |

（三）违规扣分

竞赛过程中，如果发生以下问题或事故，则在竞赛队总分中作扣分处理。具体标准如下：

1.在完成工作任务的过程中，因操作不当导致人身或设备安全事故，扣10-20分，情况严重者取消比赛资格；

2.参赛选手有不服从裁判及监考、扰乱赛场秩序等行为扣10分，情节严重的，取消参赛队竞赛成绩。有作弊行为的，取消参赛队参赛资格；

3.违反赛场纪律，依据情节轻重，扣1-5分。情节特别严重，并产生不良后果的，则报赛项执委会批准，由裁判长宣布终止该选手的比赛；

4.现场裁判宣布竞赛时间结束，选手仍继续操作的，由现场裁判负责记录扣1-5分，情节严重，警告无效的，取消参赛资格。

### 十三、奖项设定

按照2023年河南省高等职业教育技能大赛文件执行。

十四、赛场预案

为确保服装创意设计与工艺赛项安全顺利进行，保障各地参赛队师生的人身安全，及时有效的处理大赛期间突发安全事故，保证大赛安全有序的进行，特制定以下方案及突发安全事故应急预案。

1.严格按照《高等学校实验室安全管理办法》的有关规定准备和开展赛项的竞赛活动。

2.成立竞赛安全工作组，分设安全用电、用气、防火等安保人员，对赛场内所有设施设备进行安全检查，排除各种安全隐患。

3.对竞赛中可能出现的伤害事故，做好相应的应急准备，备好急救药品及车辆，确保及时实施救助。

4.制定赛场指示图，竞赛期间遇有突发或紧急情况，有关人员按赛场疏散图指标指示，有指定专人指引、带领及时做好疏散。

5.针对各个赛项的安全隐患，特做如下应急预案：

（1）加强赛场安保，与比赛无关人员禁止进入竞赛场地；

（2）用到易燃试剂或气体的比赛场地加配灭火器材，并配备足够的安全员；

（3）若因选手因素造成设备故障或损坏，无法进行比赛，裁判长有权终止该队比赛；若因非选手个人因素造成设备故障的，由裁判长视具体情况做出裁决，参赛选手应听从裁判裁决。

十五、赛场安全

1.消防安全

赛场内要配备适当的消防设备，包括喷淋、沙堆、灭火器等，要保证消防通道的畅通。

2.人身安全

赛场内配备适当数量的洗眼装置，配备应急医务人员。配备一定数量的安保人员，维持赛场内外秩序。

3.动力安全

为保证竞赛顺利进行，赛场应配备应急电源和临时储备用水，以备临时停电停水之用。

十六、申诉与仲裁

大赛采取仲裁制。赛项设赛项监督仲裁组，大赛执委会设仲裁委员会。各参赛队对不符合大赛和赛项规程规定的仪器、设备、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品、竞赛执裁、赛场管理以及工作人员的不规范行为等，可向赛项监督仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。申诉启动时，领队向赛项监督仲裁组递交亲笔签字同意的书面申诉报告。申诉报告应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。非书面申诉不予受理。

提出申诉的时间应在竞赛结束后（选手赛场竞赛内容全部完成）2 小时内，超过时效不予受理。赛项监督仲裁组在接到申诉报告后的 2 小时内组织复议，并及时将复议结果以书面形式告知申诉方。申诉方对复议结果仍有异议，可由院校领队向仲裁委员会提出申诉。仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

十七、竞赛须知

（一）参赛须知

参赛选手应根据赛项规定自带相关设备与工具，不得私自携带赛项规程规定以外的任何物品。

（二）参赛队须知

1.本赛项不接受跨校组队报名。

2.参赛队选手在报名获得确认后，原则上不再更换，如筹备过程中，选手因故不能参赛，所在学校主管部门需出具书面说明并按相关参赛选手资格补充人员并接受审核；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，允许队员有缺席进行比赛。

3.参赛队按照规程携带指定的设备与工具进行比赛，不得自带元器件。

4.竞赛前一天选手熟悉场地；竞赛当天参赛队检录入场时，只允许携带赛项指定设备和工具，禁止携带照相器材和通讯工具等，一经发现立即没收器材。

（三）领队、指导教师须知

1.各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2.各代表队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

3.竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

4.参赛代表队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

5.指导教师要做好本队参赛选手的有关组织工作，督促选手按指定时间和地点报到；做好选手的后勤保障、防疫、安全工作。自觉维护赛场秩序。

（四）参赛选手须知

1.参赛选手应严格遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

2.参赛选手进入赛场，不许携带任何书籍和其他纸质资料。

3.各参赛队在规定的时间段进入赛场熟悉环境。

4.参赛选手进行操作比赛前须检录。检录时应出示本人身份证、学生证和参赛证，检录合格后方可参赛。凡未按时检录或检录不合格者取消参赛资格。检录后须将所有证件交给指导教师，不得带入赛场。

5.竞赛时，在收到开赛信号前不得启动操作，各参赛队自行决定分工、工作程序和时间安排，在指定工位上完成竞赛项目，严禁作弊行为。

6.竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的，现场裁判员有权中止该队比赛。

7.本赛项共计11.5个小时。在11.5小时时间段内，均为比赛时间。选手中途离开赛场须经监考人员同意并由工作人员全程陪同，擅自离开作退赛处理，不得继续比赛。

8.比赛开始30分钟后，参赛队由于损坏、遗失等原因须补领配件，须填写配件领用表，由裁判确认同意后发放，但会影响比赛得分。

9.参赛选手要注意及时存盘，由于操作不当引起死机导致文件丢失的，由选手自行负责。工作人员（含裁判员）不得私自操作参赛队电脑。竞赛结束按照任务书要求提交技术相关文档。

10.参赛队欲提前结束竞赛，应由队长举手示意，由现场裁判员记录竞赛终止时间，竞赛终止后，不得再进行任何与竞赛有关的操作。

十八、竞赛样卷

赛卷参照2023年全国职业院校技能大赛高职组（服装创意设计与工艺）赛项比赛卷设置。