第十六届山东省职业院校技能大赛

高职组“服装创意设计与工艺”赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：服装创意设计与工艺

赛项组别：高职组

赛项归属产业：轻工纺织

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、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名选手共同完成服装创意设计、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（竞赛项目总分按照百分制计分，计算到小数点后两位数）。

4.时间分配

竞赛总时长为2日，模块一考核时长为11.5小时，模块二考核时长为11.5小时。

**表 1 竞赛模块与成绩比例表**

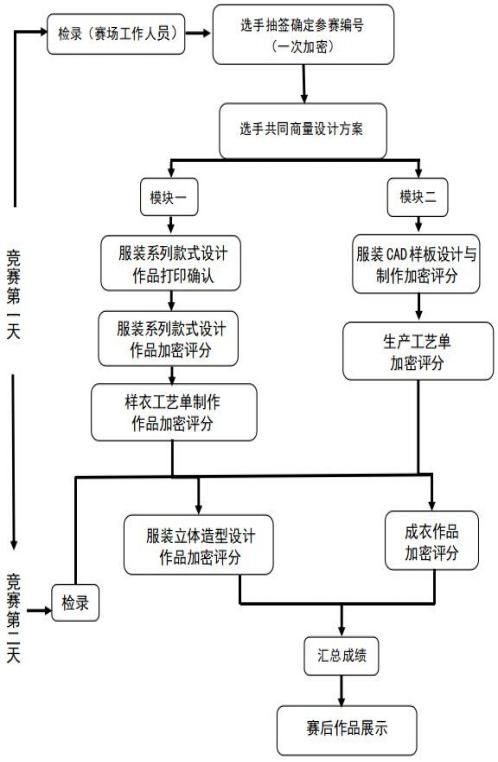
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块** | | **任务** | **主要内容** | **比赛 时长** | **分值** |
| 模块  一  模块  一 | 服装 创意 设计    服装 创意 设计 | 团队协同设计 | 现场由裁判长从 3 类款式设计元素中各抽取 1个，再抽取设计元素锦囊中的 1 种装饰配件。模块一的选手必须使用抽取的全部3个元素用于服装创意设计的任务中；模块二的选手可以选择其中 2 个元素，结合锦囊中抽取的装饰配件，用于成衣制版与工艺的任务中。  赛题确定后，结合赛场展示的面辅料样品，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 | 4 | 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 | 现场由裁判长从任务一系列服装设计中抽签确定一个款式序号，选手根据 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 | 7.5 | 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 抽签确认的款式造型进行，如有不符，酌情扣分 | 22 |
| 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 | 35 |
| 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 |
| 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，以企业生产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，编制款式分析、工艺说明、面辅料说明 | 7.5 | 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 | 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 |

四、竞赛方式

本赛项为团体赛项，每个团队2名参赛选手。团队2名选手同时参加技能竞赛，工位相邻，处于同一个赛区，在整个比赛过程中2名选手相互协作完成竞赛内容。其中选手A侧重完成“模块一服装创意设计”的比赛内容，选手B侧重完成“模块二服装制版与工艺”的比赛内容。

竞赛内容总分按照百分制计分，计算分数时保留小数点后两位。总分占比分别是：选手A侧重的“模块一”成绩总和占50%；选手B侧重的“模块二”成绩总和占50%合计总分。

五、竞赛流程

**（一）参赛流程**

**图 1 竞赛流程图**

**（二）竞赛任务及时间分配（可适当调整以日程为准）**

竞赛时间分两天，第 1 天 8.5 小时，第 2 天 3 小时，其中模块一为 11.5 小时，模块二为 11.5 小时（均不含午餐、休息时间）。

**表 2 竞赛任务及时间分配表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 选手 | 任务 | 时间分配 | 时间流程 | 备注 |
| 选  手  A | 选手 A 和选手 B 商量设计构思 | 4 | 第一天  8:30-12:30 | 第一天竞赛开始后，选手 A 和选手 B针对赛场抽取赛题的主题风格及元素， 共同协商、制定成衣的设计方案，使作品形成系列感。  模块一中的第一天任务时间打通 |
| 1.服装系列款式设计 |
| 午餐休息（12：30-13：00） | | |
| 2.样衣工艺单制定 | 4.5 | 第一天  13：00-17：30 |
| 3.服装立体造型设 计 |
| 第一天结束，休息 | | |
| 3.服装立体造型设计 | 3 | 第二天  8：30-11：30 |
| 选  手  B | 选手 A 和选手 B 商量设计构思 | 4 | 第一天  8:30-12:30 | 第一天竞赛开始后，选手 A 和选手 B 需针对赛场抽取赛题的主体风格及元素，共同协商、制定作品的设计方案，使作品形成系列感。  模块二中的第一天任务时间打通；生产工艺单在第一天结束离场前提交确认签字。  模块二的成衣制作须严格按照任务 2 生产工艺单中的款式设计效果完成 |
| 1.服装 CAD 样板设计与制作 |
| 午餐休息（12：30-13：00） | | |
| 2.生产工艺单制定 | 4.5 | 第一天  13：00-17：30 |
| 3.成衣裁剪与制作 |
| 第一天结束，休息 | | |
| 3.成衣裁剪与制作 | 3 | 第二天  8：30-11：30 |

**（三）竞赛日程安排**

**表 3 竞赛日程安排表**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日 期 | 时 间 | 内 容 | 参加人员 | 地 点 |
| 竞赛  日 前  一天 | 8:30-12：00 | 赛项专家、裁判员、  参赛领队、选手报到 | 会务组工作人员 | 酒店 |
| 15：00-16：20 | 领队会议、抽取检录号 | 全体人员 | 报告厅 |
| 16：30-17：00 | 熟悉场地、试用设备 | 选手、指导教师 | 赛场 |
| 17：00 | 返回酒店 | 全体人员 | 酒店 |
| 竞赛  日 第  一天 | 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 | 选手、裁判、  监考人员 | 赛场 |
| 12:30-13:00 | 午餐 | 选手、裁判、  监考人员 | 赛场 |
| 13：00-17：30 | 模块一、模块二的相关任务 | 选手、裁判、  监考人员 | 赛场 |
| 18：00 | 返回酒店 | 全体人员 | 酒店 |
| 竞赛  日 第  二天 | 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 | 选手、裁判、  监考人员 | 赛场 |
| 12：00 | 返回酒店 | 全体人员 | 酒店 |
| 12：00-14：00 | 作品加密 | 加密裁判 | 赛场 |
| 14：00-20：00 | 评分、统计 | 裁判 | 赛场 |
| 竞赛  日 后  一天 | 8：00-10：00 | 成绩统计复查 | 裁判 | 赛场 |
| 10：00-11：00 | 成绩公布 | 全体成员 | 报告厅 |
| 11：00-12：00 | 竞赛作品展示观摩 | 全体领队、选手、媒体 | 展厅 |
| 12：00 | 返回酒店 | 全体人员 | 酒店 |

六、竞赛命题

**（一）赛题基本要求**

本竞赛为公开赛题库的赛项，赛题编制遵从公开、公平、公正原则，由专家组统一命制竞赛题，于赛前将赛题库发布在“山东省职业院校技能大赛网：<http://sdskills.sdei.edu.cn/>”。

**（二）赛前说明会**

在赛前召开赛项说明会，结合样题讲解竞赛流程、考核要点、竞赛方式、注意事项等。

**（三）竞赛日**

在竞赛当天现场，裁判长抽取赛题中抽签部分（款式设计元素、设计元素锦囊），选手按程序要求抽取模块一服装立体造型设计制作款式号，确定最终考题。由裁判长在监督仲裁工作组的监督下于现场任意随机抽取两套试题，分别作为竞赛用题和备用题。

**（四）技能操作竞赛试题（样题）见附件**

七、竞赛规则

按照《山东省教育厅等4部门关于举办第十六届山东省职业院校技能大赛的通知》（鲁教职函〔2023〕47号）规定：

**（一）报名资格及参赛队伍要求**

1.高职组参赛选手须为高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍学生。五年制高职一至三年级（含三年级）学生参加中职组比赛，四至五年级学生参加高职组比赛。技师学院相关年级全日制在籍学生参加高职组比赛。参赛资格以报名时所具有的在校学籍为准。

2.同一学校相同赛项参赛队不超过 1 队，团体赛不得跨校组队。凡在往届全国、全省职业院校技能大赛中获一等奖的选手， 不得再参加同一项目相同组别的比赛。

3.学生赛可设指导教师，指导教师须为本校专兼职教师，团体赛每队限报2名指导教师。

**（二）竞赛准备流程**

1.比赛日前一天下午召开领队会议，会议讲解竞赛注意事项并进行赛前答疑。领队会议后将由领队或指导教师进行抽签，以确定各选手的参赛入场顺序号。

2.比赛场地在比赛日前一天下午对选手开放，熟悉场地，熟悉抽签程序。

3.参赛选手应提前1个小时到达赛场，凭参赛证、身份证检录，按顺序号排序等候抽取工位号入场，选手不得自行调换工位，不得迟到早退。

**（三）竞赛纪律要求**

1.比赛过程中严格遵守比赛规则，尊重裁判，服从指挥。

2.除大赛要求选手自备的工具外，参赛选手不得携带其它与竞赛无关的物品进入赛场，如手机、U盘、照相机等。一经发现，以作弊处理，取消比赛资格及成绩。

3.竞赛过程中，参赛选手须严格遵守操作规程，确保人身及设备安全，并接受裁判员的监督和警示。若因选手个人原因造成设备故障，裁判长有权中止比赛。

**（四）成绩评定及公布**

1.本赛项裁判组由现场裁判、加密裁判、评分裁判分别执裁，以保证比赛结果公平、公正、公开。

2.本赛项的两个模块分别根据其各个阶段任务完成的作品质量评分，每个阶段评分前均对作品重新编号加密，各裁判独立评分，根据裁判评分计算选手得分。

3.比赛成绩经专人复核后，经裁判长、监督仲裁组长签字后进行公示。公示时间为2小时。成绩公示无异议后，由监督仲裁组长在成绩单上签字，并公布竞赛成绩。

4.赛场裁判将数据进行备份和保存，成绩单提交给大赛执委会备案。

5.参赛代表队若对赛事有异议，可由领队按规程提出书面申诉。

八、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）竞赛场地应为开放式、通透式，能满足50人在同一场地同时比赛的要求，使用面积约500平方米以上。

（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50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。每个工位确保裁剪台、熨烫台、计算机、缝纫机、熨斗和人台等设备完好，材料包、工具包等用品齐全。每个工位配有稳定的水、电和应急供电设备并设置消防安全通道。同一团队同一赛位内设备、材料、工具可以共享。

（3）竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、裁判区、监督仲裁区、作品展示区、点评区、现场服务与技术支持区、休息区、观摩区、选手就餐区等区域。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。现场安装监控设施，全程无死角直播赛事。

（5）周密设计赛场，绘出赛事管理、引导、指示要求的平面图，并标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生的疏散通道等。且在竞赛期间张贴在竞赛场所、人员密集的地方。竞赛场地区域之间需有明显指示标牌、标志或警示带。消防器材、安全通道、茶水间、洗手间等要有明显的引导标牌、标识。

2.赛场的安保、消防、网略技术、电脑技术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.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。赛场和各配套工作区域均配备空调。

4.承办方安排医务人员在赛场，选手出现发热等情况需及时处理等措施。

5.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。

6.承办方安排交通车接送各代表队从住宿宾馆至赛场往返参赛和参加开幕式等活动，并配有明显的标牌引导。

**（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，面积各80平方米，配备评分桌、计算机等工具供裁判评分使用。

2.提供赛场直播设备和观摩大厅，确保社会各界人士、领队和指导教师观看比赛的全过程。

3.提供服装作品展示区，面积500平方米，赛后作品展示使用。

**（三）其他区域环境**

1.开幕式：提供可容纳200人以上的报告厅或多媒体教室举办大赛开幕式，领队会议、抽签仪式等。

2.专用场地：提供可容纳100人以上报告厅或多媒体教室，作为大赛期间专题讲座与大赛点评专用场地。

3.其他功能区域：赛项设置媒体区、休息区、服务保障区、监督仲裁申诉区等区域，并配有明显的标牌。

九、技术规范

**表 4 服装技术标准表**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 标准号 | 中文标准名称 |
| 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 |

**表5 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 |
|  | 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、不对称条格料及图案料等，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 |
| 服装 裁剪 | 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、技术平台

竞赛技术平台标准参考《服装企业设计工作室基础技术与要求》《服装企业CAD工作室操作规格与要求》《服装生产工艺与板房标准》制定。竞赛采用通用技术平台、提供合格产品。厉行节约，竞赛主要设备和辅助设备以及专用软件在以往全国技能大赛已使用的设备基础上增添必要设备和软件，并完全可以用于教学和模拟实际生产。举办方保证同一团队参赛选手在相同技术参数、同一赛位内完成所有比赛任务。

**（一）合作企业、赛项技术平台、设备及软件**

本赛项对接国赛技术要求，平台、设备与国赛保持一致。

竞赛合作企业：青岛希柏润工贸有限公司 、上工富怡智能制造（天津）有限公司、和冠科技（北京）有限公司。

**表 6 赛场主要设施设备详情**

|  |  |
| --- | --- |
| 设备及软件 | 型号及说明 |
| 电 源 | 配备双线路供电系统和漏电保护装置 |
| 空 调 | 配备空调系统，确保环境温度适宜 |
| 监 控 | 配备实况监控视频转播系统 |
| 一体化实训台 | 实训台：希柏润 SPLS-01 服装工艺理实一体化实训台  区域尺寸： (210\*160)CM 具有服装设计、制版、裁剪、缝制、熨烫等功能  企业：青岛希柏润工贸有限公司 |
| 缝纫机 | 缝纫机：配置电脑高速平缝机美机 Q5 |
| 配置计算机 | 计算机硬件：win10 操作系统， 64 位操作 系统，英特尔酷睿i7-10700， 内存：32GB，硬盘：500G ，显卡：独立显卡，硬盘 512G 固态硬盘，网卡：集成 10/100/1000M 以太网卡，23.8"显示器，USB 键盘、光电鼠标。  电脑软件装配：每台计算机安装平面设计包含CORELDRAW Graphics Suite X8、Illustrator CC2018、PHOTOSHOP CC2018 软件、Office2010以上版本办公软件、富怡服装CAD软件V10.0 |
| 手绘板 | WACOMPTH660 ，压感级别≥2048；尺寸长≥200mm， 宽≥150mm；USB 连接，笔压感级别:8,000 级以上，感应方式电磁式数位板，提供触控笔 1 支 |
| 熨 斗 | 蒸汽熨斗 |
| 烫 板 | 可移动软包烫板尺寸： (120\*75)CM（每个工位 1 个） |
| 烫 凳 | 配备：每个工位配备烫凳 1 个，压布块 2 块 |
| 立裁人台 | 匠裁立体裁剪用人台 165/84A |
| 工具包 | 希柏润服装设计与工艺工具包：服装制作与工艺工具包/1 个、 梭皮/1 个、梭芯/2 个、针插/1 个、立裁针/1 包、标记带/2 卷、 手缝针/1 包、机针/1 包、消失划粉/2 片、有色划粉/1 片、双 面胶（文具用）/1 卷、一字螺丝刀 1 把、十字螺丝刀/1 把、锥 子/1 个、镊子/1 个、拆线器/1 个、记号笔/1 支、消失笔/1 支、 自动铅笔/1 支、铅笔芯/1 管、黑色签字笔/1 支、橡皮/1 个、 划布轮（划线轮）/1 个、打孔器/1 个、剪口钳/1 把、线剪/1 把、纸剪/1 把、大剪刀(11 寸)/1 把、卷尺/1 个、曲线尺/1 把、 袖笼曲线尺/1 把、直尺/1 把、20CM 钢尺/1 把、左、右单压脚/ 各 1 个、1/8（卷好 3 毫米）卷边压脚/1 个，砂纸/1 张、透明 胶带/1 卷、铅笔刀/1 把 |
| 说明：大赛为参赛选手准备了工具包，选手可自备布手臂，其他工具、材料一律不允许带入赛场 |
| 说明：工位 A,工位 B 一样。两个工位均满足服装设计、服装裁剪制版、服装缝纫制作与熨烫功能，均可完成二个模块任务 |
| 彩色激光打印机 | 富士施乐SC2022，彩色激光打印机可输出 A3 规格纸张（1 台） |
| 数码相机 | 尼康D7100，用于立体裁剪结束后拍摄作品的前、侧、后三个角度（1 台） |
| 服装高速绘图仪 | 富怡喷墨绘图仪 RPGP-MJ/4-180-E，用于 CAD1:1 纸样输出（ 台）  门幅：180CM |

**（二）竞赛耗材表**

**表 7 竞赛耗材表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类别 | 材料名称 | 模块一用量 | 模块二 用量 | 合计 | 规格 | 备注 |
| 服装 款式 设计 与工 艺单 用纸 | 手绘款式绘图纸 | 1张 | 1张 | 2 张 | 70 克  A4 规格 | 供团队设计绘制草图使用，两张纸上分别印有人体模型和半身人台模型 |
| 草稿纸 | 2 张 | 2 张 | 4 张 | 70 克  A4 规格 | / |
| 服装系列款式设 计激光打印纸 | 2 张 | / | 2 张 | 120 克  A3 规格 | 2 张/人（工作人员使用） |
| 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） |
| 打板纸 | 硫酸纸 | 5张 | 1 张 | 6 张 | 45 克相当全开大小 | 局部拓板用纸 |
| 牛皮纸 | 1 张 | 1 张 | 2 张 | 80 克全开 | 制版草稿纸 |
| 硬板纸 | / | 0.5 张 | 0.5张 | 250 克  全开 | 用于工艺样板 |
| CAD 绘图仪  用纸 | / | 依据款 式定 | 10卷 | 幅宽  180cm  60 克  白色 | 工作人员用于打印 CAD 图 |
| 服装主面料 | 3-4.5米 | 3-4.5米 | 6-9米 | 见面辅料  规格 | 按照赛题实际需要发放主面料 |
| 立裁 用材 料 | 白坯布 | 5 米 |  | 5 米 | 见面辅料  规格 |  |
| 大头针 | 1 盒 | 1 盒 | 2 盒 | 立裁专用大头针 | 在工具包中 |
| 标志线 | 2 盘 | 2 盘 | 4 盘 | 宽 0.3cm | 在工具包中 |
| 服装  辅料 | 里料 | / | 3米 | 3米 | 见面辅料规格 | 按照赛题实际需要发放里料 |
| 衬料 | 2 米 | 2米 | 4 米 | 见面辅料  规格 | 按照赛题实际需要发放衬料 |
| 垫肩 | 1 副方头  1 副圆头 | 1 副方头  1 副圆头 | 4 副 | 见面辅料  规格 | / |
| 嵌条 | 直丝4米 | 直丝 4米 | 8米 | 1cm 宽 | 直丝嵌条共 8米 |
| 纽扣 | 大、小粒 | 大、小粒 | 若 干 | 根据赛题 准备 | 根据选手设计款式选用 |
| 拉链 | / | 1 条 | 1 条 | 65cm 隐形 | 根据款式需要选择使用，长度自行剪短 |
| 机缝线 | 5轴 | 2轴 | 4 轴 | 60s/3 | 顺色 |
| 设计锦囊材料 | 蕾丝、丝带、蝴蝶结 | / | 1 份/选手 | / | / | 根据锦囊抽取情况现场发放 |

十一、成绩评定

## **（一）评分标准制订原则**

本项比赛根据高职院校教育教学特点，以技能考核为主，邀请有关服装教育教学专家与企业专家组成评判委员会，并本着“公平、公正、公开、科学、规范”的原则，通过原创设计、规范制作等形式，对功能、结构、加工工艺、性能价格比、先进性、创新性等多方面进行综合评价，以相关职业工种技能标准为依据，最终按总评分得分高低，确定奖项归属。

## **（二）评分方法**

1.大赛在赛项执委会领导下，赛项裁判组负责赛项成绩评定工作，并上报赛项执委会工作组，由赛项执委会工作组对比赛结果作最终裁定。赛项裁判组由7-9人组成，其中1名裁判长，2名现场裁判，1名加密裁判，3-5名技能竞赛评分裁判。

具体要求如下表

**表 8 服装创意设计与工艺赛项裁判需求表**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **专业技术方向** | **知识能力要求** | **执裁、教学**  **工作经历** | **专业技术职称**  **（职业资格等级）** | **人数** |
| 1 | 服装与服饰设计 | 具有服装设计、时装画技法、立体造型等深厚的专业理论知识和较高的实践技能水平，服从组织管理。 | 至少5年以上从事专业教学或服装企业工作经历，有省级以上赛事执裁经验。  至少5年以上从事专业教学或服装企业工作经历，有省级以上赛事执裁经验。 | 具有副高级及以上专业技术职称（高级技师、技师），至少一名选自企业。  具有副高级及以上专业技术职称（高级技师、技师），至少一名选自企业。 | 2-3 |
| 2 | 服装技术与工程 | 具有服装结构设计、服装样板制作、服装工艺技术等深厚的专业理论知识和较高的实践技能水平，服从组织管理。 | 2-3 |
| 3 | 服装设计与工程 | 具有深厚的服装设计、制板、工艺的综合能力，有较强的组织协调能力和临场应变能力。 | 10年以上教学经验，担任过国家级赛事裁判长。 | 教授或相应的高级专业职称。 | 1 |
| 4 | 服装专业 | 熟悉基本的服装专业知识，了解决赛规章制度与流程，具备保密基本素养。 | 有省赛、行业赛执裁经验。 | 讲师以上专业技术职称。 | 2 |

2.选手完成比赛作品制作后，需在作品提交确认表格上由一名选手签字确认，提交作品后，不得再对作品进行缝制、熨烫、整理等工作。

3.采取分步得分，累计总分的计分方式，分别计算各子项得分。按规定比例计入总分，该竞赛项目总分按照百分制计分。在总成绩并列的情况下，根据提交最后作品的确认单签字时间，竞赛全程用时最短者为胜；如果用时也相同，以模块二得分最高者为胜。

4.在竞赛时段，参赛选手如出现扰乱赛场秩序、干扰裁判和监考正常工作等不文明行为的，由裁判长扣减该项相应分数，情节严重的取消比赛资格，该项成绩为0分。参赛选手有作弊行为的，取消比赛资格，该项成绩为0分。

5.参赛选手不得在竞赛结果上标注含有本参赛队信息的记号，如有发现，取消奖项评比资格。为保证裁判公平、公正，在每个现场评分环节，均由赛项执委会组织工作人员对参赛作品进行加密。

## **（三）评分标准**

**表 9 模块一 服装创意设计评分标准**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 评分项目 | 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% |
| 样衣工艺  单制定（5 分）  服装立体 造型设计 （57 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% |
| 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% | 比对选手抽签确定的款式序号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 抽签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 |

**表 10 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 |

**备注：**两个模块的分数合计计算后得到赛项总成绩，总成绩按照百分制计分（须保留小数点后两位）。

## **（四）成绩公示**

成绩汇总成最终成绩单后，经裁判长、监督仲裁组长签字后进行公示。公示时间为2小时。成绩公示无异议后，由监督仲裁组长在成绩单上签字，并按照通知要求公布竞赛成绩。

十二、赛场预案

1.比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告执委会，同时采取措施避免事态扩大。执委会应立即启动预案予以解决并报告组委会。

2.赛场配备电脑维护人员，若发生无法正常操作（死机、停机）等问题，维护人员立即进行电脑维修，赛场工作人员及时记录维护时间，并对参赛者延长因维护而耽误的时间，确保每位选手安全、有序、顺利的完成比赛。

3.赛项多配备10%台缝纫设备，若发生故障可以及时调整参赛者到备用设备上，提示场内机修人员及时进行调修，确保设备正常运行。确保每位选手安全、有序、顺利的完成比赛。

4.赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由执委会决定。事后，执委会应向组委会报告详细情况。

十三、申诉与仲裁

大赛采取二级仲裁机制。赛项设赛项仲裁工作组，大赛执委会设仲裁委员会。参赛队对不符合大赛和赛项规程规定的仪器、设备、工装、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，可向赛项仲裁工作组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。申诉启动时，领队向赛项仲裁工作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。赛项仲裁工作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，可由市（高职院校）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。申诉方可随时提出放弃申诉。

十四、竞赛观摩

为了增强职业教育吸引力，宣传职业教育的地位和作用，展示职业教育发展成果，形成全社会关心、重视和支持职业教育的良好氛围，提高职业院校技能大赛的影响力。大赛通过大屏幕的直播观摩比赛现场全过程，赛后所有作品进行展示交流，组织参赛队观摩学习。

十五、竞赛直播

比赛现场合理安装摄像头，无盲点实况直播比赛全过程，供领导、嘉宾、企业员工代表、领队、指导教师和部分学生代表在观摩室收看。

十六、竞赛须知

对参赛选手重点说明比赛纪律和仪表仪容，对工作人员重点说明工作规范和纪律等。

## **（一）参赛队须知**

1.参赛队必须认真学习领会竞赛组委会发布的所有文件内容，确保了解赛事时间安排、评判细节等，确保顺利参赛。

2.参赛队按照竞赛赛程安排，凭竞赛组委会颁发的工作牌和有效身份证参加相关赛事活动。

3.参赛选手将通过抽签决定比赛工位号。

4.对本规则没有规定的行为，裁判组有权做出裁决。在有争议的情况下，监督仲裁组的裁决为最终裁决。

5.本次竞赛的解释权归竞赛组委会。

## **（二）指导教师须知**

1.领队及指导教师需按照组委会要求准时参加相关会议，并认真传达会议精神。做好赛前抽签工作，协助赛项承办方组织好本单位参赛选手的各项参赛事宜。

2.做好本单位参赛选手的业务辅导、心理疏导和思想引导工作，对参赛过程与结果报以平和、包容的心态，共同维护竞赛秩序。

3.自觉遵守竞赛规则，尊重和支持裁判工作，在大赛指定地点观摩赛场实况转播，不随意进入比赛现场及其他禁止入内的区域，确保比赛进程的公开、公正、顺畅、高效。竞赛期间严格遵守竞赛规则，不得私自接触裁判。

4.当本单位参赛选手在比赛进程中出现疑问或出现突发事项，应及时了解情况，客观做出判断，做好选手的安抚工作，有必要时可在规定时间内向赛项监督仲裁组反映情况或提出书面仲裁申请。

5.所有人员应团结、友爱、互助、协作，树立良好赛风，确保竞赛顺利进行。

## **（三）参赛选手须知**

1.参赛选手报到时，须经核实选手参赛资格，领取选手证，选手证作为选手参赛和其他相关活动的凭证。参赛选手一经确认，中途不得任意更换，否则以作弊处理，其个人成绩不参与名次排名。

2.参赛选手严格遵守赛场纪律，服从指挥，仪表端庄，衣着整洁，讲文明礼貌。

3.参赛选手应佩戴选手证，持身份证、学生证、抽签证，按竞赛项目场次和竞赛时间，按时到指定地点接受检录。

4.检录后的选手，应在工作人员的指引下，提前到达比赛现场。竞赛计时开始后尚未到场的选手即被取消参赛资格。

5.参赛选手应自觉遵守竞赛规程，遵守赛场纪律，不得携带手机、相机以及超过竞赛大纲规定的物品进入赛场，不得有任何舞弊行为，否则视情节轻重，按照违纪处理。

6.竞赛期间，参赛选手应服从裁判评判。若对裁判评分有异议，不得与裁判争执、顶撞，但可在规定时间内由领队向监督仲裁工作组提出书面仲裁申请，由监督仲裁工作组调查核实后处理。

7.参赛选手应爱护赛场公共财物，维护环境卫生。竞赛过程中如遇设备故障，应及时报告裁判，不得私自处理，否则被取消比赛资格。

8.参赛选手如提前完成竞赛任务，应在指定区域等候，经裁判同意方可离场。

## **（四）工作人员须知**

1.裁判员及赛场工作人员一律佩戴工作牌进入赛场，自觉服从赛事现场各项管理，认真履行工作职责，裁判组负责督导检查参赛队安全有序竞赛，公平公正评判并录入选手成绩；监考组负责赛场记录、赛程控制、物料发放、协助赛项执委会对参赛作品二次加密；设备组负责竞赛所用设备的维护、赛场影像记录；安保组负责赛场秩序和人员财物安全。

2.参赛队进入赛场，裁判员及赛场工作人员应按规定审查选手所带物品，如发现不允许带入赛场的物品，交由参赛队随行人员保管，赛场不提供保管服务。

3.竞赛期间，未经大赛组委会允许，裁判与赛场工作人员等均不得泄露或提供参赛选手的个人信息和竞赛情况。

4.竞赛成绩单及相关竞赛资料的管理，实行交接责任制。技能竞赛的各单项赛场次、工位以及选手成绩，由裁判组分别汇集、计算，裁判长签字后，直接交给赛项执委会指定的成绩登记统计负责人统计，双方签字交接。

5.赛项承办参赛单位的工作人员一律不得参与命题、裁判评分工作。

**附件1**

**第十六届山东省职业院校技能大赛**

**高职组 服装创意设计与工艺赛项样题**

1. **比赛主题：梦想起飞**

包含仿生、活褶、动感、层次4个方面的主题风格构成要素，由团队的两名选手分别完成连衣裙形象产品和成衣产品的设计与制作。

**二、比赛模块与时间**

共2个模块（模块一服装创意设计，考核时间11.5小时；模块二服装制版与工艺，考核时间11.5小时）

**三、比赛内容**

**●自选主题风格切入点：**

围绕主题，选手从4个主题风格构成要素中，自由选取其中1个作为设计切入点，运用于比赛设计任务中。

**●现场抽取设计元素：**

\*款式设计元素：

1.衣身：对称结构衣身、不对称结构衣身

2.领型：立领、翻驳领、翻领

3.袖型：装袖、插肩袖

\***设计元素锦囊：花边、绳结装饰配件**

**抽取说明：**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，用于服装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款原创连衣裙形象产品，1款原创连衣裙成衣产品，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)手绘完成设计草图（不用着色），作为后续任务的参考，草图不计分。

1. **模块一 服装创意设计**

本模块任务一要求在规定时间内完成，任务二、任务三比赛时间打通。

**1.任务一 服装系列款式设计（35分）**

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，使用手绘板、触控笔、平面绘图软件设计一系列（3款）连衣裙并绘制正背面彩色平面款式图，选择其中1款绘制成着装效果图，具体要求如下：

1. 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。
2. 注重时尚度与流行趋势、个性化与市场化的有机结合。设计能够充分利用面料特性与工艺技法，主题突出、元素应用得当、服装结构合理。
3. 使用大赛提供的面料电子版图样。着装彩色效果图要求人物动态、服饰完整准确，绘图技法熟练；平面款式图的比例适当、结构准确、色彩搭配协调。面料的色彩还原度高，图案纹理的比例和效果真实。
4. 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。
5. 页面设置为 A3 幅面，将系列服装设计平面款式图按①-③进行款式图序列编号，编号明确。着装效果图和平面款式图在一个版面，构图合理。
6. 制作完成后，在版面的右上角标注工位号，字体为黑体2号，以“工位号+系列设计图”命名，另存为JPEG格式，分辨率不低于300dpi；200字以内的设计说明单独存Word文档，文件命名为“工位号+设计说明”。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，与设计图命名一致，将JPEG格式设计图和word文档设计说明共同存入文件夹并提交，以备工作人员输出供评委打分使用。

**注：任务一完成后有0.5小时打印确认时间。选手在规定时间内完成任务一并按照存储要求保存完毕后，举手向监考人员报告，监考人员确认文件，选手签字后方可进入下一任务。保存JPEG文件时如因分辨率、页面规格设置不规范造成打印图像不清、变形等问题，后果由选手自行承担。**

**2.任务二 样衣工艺单制定（5分）**

现场由裁判长从任务一系列服装设计中指定一个款式序号，选手根据165/84A号型，制定该款式的样衣工艺单。具体要求如下：

在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。

制作完成后，将样衣工艺单文档以“工位号+样衣工艺单”命名。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，与工艺单文档命名一致，将工艺单存入该文件夹。

**注：在工艺单提交之前，选手切勿关闭电脑，以免造成文件丢失，否则一切后果由选手自行承担。**

**3.任务三 服装立体造型设计（57分）**

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。具体要求如下：

**（1）坯样立裁造型（22分）**

用坯布在人台上进行服装的立体裁剪造型；坯样服装与任务二样衣工艺单中的款式图一致，充分体现设计的造型效果；根据款式设计需要，在拉链止点标注对位记号，画出纽扣位置和大小。

注：选手将制作完成的坯布样衣穿在人台上整理好，举手向监考人员报告，由监考人员拍摄作品的正、背、侧照片后，方可进行下一任务。

**（2）样衣立体试样（35分）**

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。

注：选手完成任务三后，举手向监考人员报告，与监考人员一起进行作品确认和选手签字确认后方可离场。选手切勿擅自离场，否则一切后果由选手自行承担。

第一天比赛结束，必须提交任务一、任务二的成果。

**4.职业素养（3分）**

职业素养采用现场扣分方式，由现场裁判根据赛场实况，出现违反职业素养和职业道德的现象，酌情扣分，扣完为止。具体要求如下：

**（1）设备的规范化操作及安全意识**。严格遵守计算机、高速平缝机、熨斗以及赛场其他设备的操作规程，离开设备需要关闭电源，不能损坏或严重污染现场设备。严重影响技能操作的着装或配饰，披肩散长发、超长美甲等仪表着装方面要符合各项安全操作的规程要求。

**（2）团队合作精神。**整个竞赛过程中，团队成员相互协作，高效沟通；所有参赛选手之间无矛盾、争吵、推诿、干扰其他选手比赛等现象。

**（3）工作区整洁有序。**赛前各种工具、材料摆放整齐；赛中各项操作规范有序；赛后工位整洁干净。

（**4）树立节约意识。**节约使用各种面辅材料、纸张，杜绝浪费。

1. **模块二 服装制版与工艺**

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，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，完成服装制版与工艺的任务。款式特征和技术要求：廓形为合体收腰型；全夹里、半里均可；整件服装结构中须设置分割、省道和褶裥。

本模块比赛时间全部打通。

**1.任务一 服装CAD样板设计与制作（35分）**

使用服装 CAD 软件，进行连衣裙成衣产品的结构设计、样板制作和排料方案制定，具体要求如下：

**（1）设置规格尺码表**

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。

**（2）绘制结构制图**

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。

制作完成后，在版面的右下角标注基码的关键部位成品尺寸表，字体为黑体4号；右上角位置标注工位号，字体为黑体2号,文件以“工位号+结构图”命名。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，与结构图文件命名一致，然后将结构图存入该文件夹并提交，以备工作人员输出A3 纸样供评委打分使用。

注：在此竞赛阶段，组委会将提供平面样板纸和立体裁剪用白坯布，选手可以采用平面手工制版或立体裁剪辅助完成款式制版，但是不做为评分依据，CAD结构样板作为唯一评分依据。

服装CAD结构制图只需展示面料的结构设计制图，不包括裁剪样板和里料、衬料的方案。

**（3）制作裁剪样板**

以结构制图为依据，制作面、里、衬料的裁剪样板（或工业毛样板），用于排料裁剪使用。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。

**（4）制定排料方案**

运用面料、里料、衬料的裁剪样板，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，以企业生产节约物料成本的原则，制定最优化的排料方案。

制作完成后，在排料方案版面的右上角标注工位号，字体为黑体2号，文件以“工位号+排料方案”命名，保存为软件设定的输出格式。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，与排料方案文件命名一致，然后将排料方案存入该文件夹并提交，以备工作人员输出1：1工业纸样供制作样衣使用，同时输出A3纸样供评委打分用。

注：选手必须合理规划时间，应在使用样板进行裁剪至少30分钟之前提交样板文件以备工作人员输出1：1纸样，供物料裁剪使用。

**2.任务二 生产工艺单制定（5分）**

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，具体要求如下：

（1）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。

（2）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。

（3）制作完成后，将样衣工艺单文档以“工位号+生产工艺单”命名。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，与工艺单文档命名一致，将工艺单存入该文件夹。

注：在工艺单提交之前，选手切勿关闭电脑，以免造成文件丢失，否则一切后果由选手自行承担。

**3.任务三 成衣裁剪与制作（57分）**

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。要求如下：

（1）只能使用大赛统一提供的面辅料。

（2）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，不能有大头针固定造型的部位出现，如有此现象则按未完成处理，酌情扣分。

注：选手完成该模块所有任务操作后，举手向监考人员报告，与监考人员一起进行作品确认和选手签字确认后方可离场。选手切勿擅自离场，否则一切后果由选手自行承担。

第一天比赛结束，必须提交任务一、任务二的成果。

**4.职业素养（3分）**

职业素养采用现场扣分方式，由现场裁判根据赛场实况，出现违反职业素养和职业道德的现象，酌情扣分，扣完为止。具体要求如下：

（1）设备的规范化操作及安全意识。严格遵守高速平缝机、熨斗以及赛场其他设备的操作规程，离开设备需要关闭电源，不能损坏或严重污染现场设备。严重影响技能操作的着装或配饰，披肩散长发、超长美甲等仪表着装方面要符合各项安全操作的规程要求。

（2）团队合作精神。整个竞赛过程中，团队成员相互协作，高效沟通；所有参赛选手之间无矛盾、争吵、推诿、干扰其他选手比赛等现象。

（3）工作区整洁有序。赛前各种工具、材料摆放整齐；赛中各项操作规范有序；赛后工位整洁干净。

（4）树立节约意识。节约使用各种面辅材料、纸张，杜绝浪费。