附件 2

# 2024年贵州省数字化室内空间设计大赛

# 竞赛规程

# 一、项目名称

赛项名称：数字化室内空间设计

赛项组别：室内装饰设计师组、家具设计师组、数字媒体艺术专业人员组

赛项归属产业：土木水利类、土木建筑类、艺术设计类、家具设计类，工业设计类

# 二、竞赛目的

进一步贯彻教育部有关文件精神，认真领会职业教育改革思路，深化职业院校建筑装饰专业群建设与课程改革，促进人才培养方案制定、以提升院校学生技能水平、培育工匠精神为主旨，以促进院校建筑装饰相关专业建设和教学改革、提高教育教学质量为导向课程体系构建、促进“双师型”师资队伍建设。借鉴世界技能大赛的内涵，遵从“还原真实情景，体现完整任务，考核综合技能，突出应变能力”的指导思路，重点考查参赛选手的设计基础能力、设计与表现技能和创新创意等职业综合素质和行动能力，做到“赛教融合”、“赛训融合”，进而推动专业发展。

# 三、竞赛时间及地点

1.竞赛日期：

2024年11月29-30日：

2.竞赛地点：

贵州交通技师学院（贵州省贵阳市观山湖区白云大道224号）。

3.比赛时间：

1 天。详见下表。

竞赛时间安排表（以正式公布的比赛指南为准）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **时间** | **内容** | **备注** |
| 竞赛  前一天 | 9:00～17:00 | 选手报到、开幕式、领队会、熟悉场地。 | 承办单位 |
| 竞赛  当天 | 8:00～8:30 | 抽签、检录入场，确定技能竞赛的工位号。 | 竞赛任务书及相关资料一次性提供。 |
| 8:30～9:00 | 参赛队进入比赛工位，进行赛前设备检查 |
| 9:00～18:00 | 正式比赛  任务一：室内设计理知识考试  任务二：计算机辅助设计与表达 |
| 竞赛  后一天 |  | 公布成绩、赛后总结。 |  |

注：报到时段根据实际进行调整，以《竞赛指南》的规定为准。

# 四、竞赛的内容

竞赛项目以一个典型室内空间设计项目为载体，以国家专业教学标准、现行国家规范标准、行业标准、企业用人要求为依据， 以企业室内设计师、软装设计师等技术工作岗位的核心工作综合 任务为驱动。按照实际工作流程：获取建筑空间信息→领会设计 要求→设计方案→设计草图→效果图，完整序列设置竞赛模块。 模块之间层层递进，环环紧扣。参赛队员根据任务书要求、建筑空间条件和相关资料，相继完成室内装饰设计理论知识、计算机辅助设计与表达竞赛模块。参赛队员根据任务书和相关资料，通过 5 个小时的竞赛，相继完成两个竞赛模块。

(一）竞赛内容

1.模块 A：室内装饰设计理论知识

赛前发布理论考试题库，在题库中随机抽取100道题目进行考核，题目类型分为单选题、多选题、填空题、判断题。

2.模块B:计算机辅助设计与表达

（1）室内装饰设计师

参赛选手根据任务书提供的户型图、建筑空间信息、设计背景、设计主题等要求、通过酷家乐设计软件，完成图纸的设计绘制。内容包括但不限于平面布置图、顶面布置图、主要立面图、至少两个独立空间的4K效果图4张、全屋漫游图（不少于2个独立空间的相机视角）2张，设计并编写设计说明。

1. 家具设计师

参赛选手根据任务书提供的户型图、建筑空间信息、设计背景、设计主题等要求、通过酷家乐设计软件，完成图纸的设计绘制。内容为正确完成所有柜体设计，包括鞋柜、电视柜、酒柜、衣柜、橱柜等至少2个完整柜体设计及柜体设计施工图（平面图、立面图、展开图等），至少两个独立空间的4K效果图4张（需要展示出柜体内部结构及外观）。

1. 数字媒体艺术专业人员

参赛选手根据任务书提供的户型图、建筑空间信息、设计背景、设计主题等要求、通过酷家乐设计软件，完成图纸的设计绘制。内容包括但不限于平面布置图、顶面布置图、主要立面图、至少两个独立空间的4K效果图4张、多媒体视频（不少于2个独立空间的6个相机视角）1个。

成绩比例与时间如下：

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 竞赛任务 | 竞赛要求 | 竞赛时间 | 分值 | 分值占比 |
| 1 | 模块 A | 室内装饰设计理论知识 | 60分 | 100 分 | 20% |
| 2 | 模块 B | 计算机辅助设计与表达 | 240分 | 100 分 | 80% |
| 合计 | | | 5 小时 | 总分：100 分 | |

1. 竞赛赛题

模块A题库于赛前发布，模块B样题于赛前发布。

# 五、竞赛方式

（一）参赛队须知

领队熟悉竞赛规程和赛项须知，主要负责传达赛前相关会议

精神、组织本单位参赛队参加各项赛事活动、协调本单位参赛队与赛项组织机构及承办院校的对接，处理本单位参赛队的投诉申请等事宜。

1. 允许队员缺席比赛。任何情况下，不允许更换新的指导教师，允许指导教师缺席
2. 参赛队选手和指导教师要有良好的职业道德，严格遵守比赛规则和比赛纪律，服从裁判，尊重裁判和赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。

（二）指导教师须知

1. 每个参赛队最多可配 1 名指导教师，指导教师经报名、审核后确定。指导教师一经确定不得更换，允许指导教师缺席竞赛。
2. 指导教师应该根据赛项规程要求做好参赛选手保险办理工作，并积极做好选手的安全教育。
3. 竞指导教师参加赛项观摩等活动，不得违反赛项规定进入赛场，干扰比赛正常进行。

4.指导教师应自觉遵守大赛各项制度，尊重专家、裁判、仲裁及赛项承办单位工作人员。要引导和教育参赛选手对于认为有影响个人比赛成绩的裁判行为或设备故障，按照赛项指南规定和大赛制度与裁判、工作人员进行充分沟通或赛后提出申诉，不得在网络、微信群等各种媒体发表、传播有待核实信息和过激言论。对比赛过程中的争议问题，要按大赛制度规定程序处理，不得采取过激行为。

（三）参赛选手须知

1. 参赛选手应该文明参赛，服从裁判统一指挥，尊重赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。如因严重违背竞赛纪律和规则的，现场裁判员有权终止其竞赛。
2. 参赛选手须严格遵守竞赛规程规定的安全操作流程，防止发生安全事故。
3. 参赛选手应该爱护赛场使用的设备、仪器等，不得人为损坏比赛所使用的仪器设备，竞赛过程中如因竞赛设备或检测仪器发生故障，应及时报告裁判，不得私自处理，否则取消本场次比赛资格。在竞赛中因非人为因素造成的设备故障， 经设备检修工程师确认、经现场裁判请示裁判长同意后，可将该参赛选手（团队）的竞赛时间相应后延。
4. 参赛选手须严格按照规定时间进入候考区和比赛场地，不允许携带任何竞赛规程禁止使用的电子产品及通讯工具，以及其它与竞赛有关的资料和书籍，不得以任何方式泄露参赛院校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息。
5. 参赛选手对于认为有影响个人比赛成绩的裁判行为或设备故障等，应向指导老师反映，由指导老师按大赛制度规定进行申诉。参赛选手不得利用比赛相关的微信群、QQ 群发表虚假信息和不当言论。

（四）工作人员须知

1.立服务观念，一切为参赛选手着想，以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风，圆满完成本职任务。

2.注意文明礼貌，保持良好形象，明确职责，规范言行。

3.积极参加有关的培训、学习，规范上岗、规范工作。

4.赛前 60 分钟到达赛场，严守工作岗位，不迟到，不早退，不无故离岗，特殊情况需向赛区赛项执委会请假。

5.严格按照工作程序和有关规定办事，如遇突发事件，应按照安全工作预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。

6.保持通信畅通，服从统一领导，严格遵守竞赛纪律，加强协作配合，提高工作效率。

（五）组队方式及人数要求

本赛项为个人赛。每个参赛队由参赛选手 1 人、指导教师 1 人和领队 1 人（可由指导教师兼任）组成。

1. 组别

大赛共设室内装饰设计师组、家具设计师组和数字媒体艺术专业人员组，三个组别。

（七）参赛选手资格。

参赛选手需年满16周岁(2008年5月1日前出生)、法定退休年龄以内的人员均可按照属地原则(在当地学习需年满或工作满1年以上)报名参赛。已获得“中华技能大奖”“全国技术能手”称号或已取得“全国技术能手”申报资格的人员，不再以选手身份参加比赛项目。

**六、竞赛环境**

竞赛赛场：标准的计算机机房或实训场地。计算机的 USB 接 口全部封闭。比赛每个参赛队配备1台计算机、绘图桌，所有计算机设备应为相同配置；赛场布置和机位布置应符合竞赛要求，各参赛队之间采取必要的遮挡措施。

多媒体主控计算机可以发送电子文件至每组计算机，并可收取学生作品文件。

机房安装有监控设备，比赛环境安全、安静无干扰。

**七、技术规范**

（一）专业教育教学要求

竞赛项目符合建筑装饰工程技术、建筑室内设计专业、环境艺术设计、室内艺术设计等相关专业专业实训教学内容的需求。满足上述专业所规定的教学内容中涉及到室内空间方案设计方面的知识和技能要求。

（二）行业、职业技术标准

本赛项技术规范按照现行国家规范标准和行业标准等执行。

《建筑室内装饰装修制图标准》 T/ CBDA 47-2021

《建筑装饰装修工程质量验收标准》 GB50210-2018

《民用建筑工程室内环境污染控制规范》 GB50325-2020

《住宅室内装饰装修设计规范》 JGJ367-2015

《建筑内部装修设计防火规范》 GB50222-2017

**八、技术平台**

竞赛使用的所有计算机、软件及工具均由承办单位校统一提供。包括：

（一）计算机操作系统

计算机操作系统为 windows7；搜狗拼音输入法；福昕 PDF 阅读器、Wps office 版软件、谷歌浏览器 Chrome(最新版)，且设为默认浏览器。

（二）竞赛软件

酷家乐云设计软件5.0

1. 计算机配置

1.服务器

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 1.操作系统：Windows7 64 位 |
|  |  | 2.必须有 D 盘 |
|  |  | 3.CPU:≥i7，不限主频 |
| 服务器 | 计算机配置 | 4.内存：≥4G |
|  |  | 5.显示器：≥19 寸（不限缩放比） |
|  |  | 6.固定 IP 地址 |
|  | 其他软件 | 1.Wps office |
|  |  | 2.谷歌浏览器 Chrome(最新版)，且设为默认浏览器 |
| 网络 | 服务器与选手电脑必须在一个局域网内，局域网通畅无通信故障。 | |

1. 选手计算机（含备用机）

|  |  |
| --- | --- |
| 计算机 | 1. 不能为无盘工作站、云机房、云桌面等任何“云”运行管理模式的计算机。 2. 操作系统：Windows 10 64 位 3. CPU:≥i7，不限主频   4.内存：≥4G  5.显示器：≥19 寸（不限缩放比） |
| 其他软件 | 1.福昕 PDF 阅读器（可高于此版本，或其他能正常阅读、编辑 PDF 文件的软件，例如福昕阅读器等，版本不限）；Wps office;看图等。2.搜狗拼音输入法与搜狗五笔输入法（版本不限）  3.谷歌浏览器 Chrome(最新版)，且设为默认浏览器。 |
| 网络 | 服务器与选手电脑必须在一个局域网内，局域网通畅无通信故障。 |
| 赛位 | 每二台机器为一组赛位，赛位之间设置隔挡，避免相互干扰 |

# **九、评分办法**

贯彻落实贵州省职业技能大赛公开、公平、公正、独立、透明的成绩评定原则。

采取竞赛任务得分、错误不传递、累计总分的计分方式。分别计算各竞赛任务得分，按规定比例计入团体总分。模块 A“室内装饰设计理论知识”竞赛任务，得分占20%权重；模块 B“计算机辅助设计与表达” 得分占80%权重。

1. 各竞赛任务得分和竞赛总分均采用百分制计分。竞赛总 分=“室内装饰设计理论知识”竞赛任务得分×20%权重＋“计算机辅助设计与表达”竞赛任务得分×80%权重。
2. 在竞赛时段，参赛选手不遵守赛项规程，有冒名顶替、作弊、扰乱赛场秩序等情形之一的，裁判组根据赛项规程和相关要求，给予选手警告、停止比赛、取消成绩的处分。
3. 评分标准

模块B“计算机辅助设计与表达”竞赛任务评分标准 （样表）

| **序号** | **考核**  **内容** | **考核要点** | **分值** | **评分标准** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 室内空间设计 | 户型布局设计 | 20 | 1.承重墙违规拆改，扣10分  2.空间布局不合理，扣10分 |
| 2 | 顶面设计 | 15 | 1.轨道帘未做窗帘盒，扣3分  2.吊顶设计不合理，扣8分  3.空调出风口丢失或摆放不规范，扣2分  4.窗帘设计不合理，扣2分 |
| 3 | 地墙设计 | 15 | 1.地墙砖未对缝或收口不当，扣5分  2.门墙间有缝隙或厚度不当，扣3分  3.门槛石未上材质，扣2分  4.背景墙设计不合理，扣5分 |
| 4 | 家具陈设设计 | 10 | 1.家具尺寸比例失调，扣5分  2.家具配饰等悬空，扣3分  3.家具摆放重叠，扣2分 |
| 5 | 其他部分 | 40 | 1.打光不合理（如有光无灯、室内外昼夜冲突等），扣5分  2.效果图渲染过暗或过曝，扣5分  3.风格不合要求或不统一，扣3分  4.色彩单薄，整体效果不佳，扣2分  5.相机视角不合理，扣5分  6.普通图不足4张，每张扣1分  7.未生成全屋漫游，扣15分 |
| 合 计 分 值 | | 100分 | | |

（本评分标准仅做参考）

（二）评分方式

1. 为体现评判的公正性，所有评分裁判员独立打分，然后去掉一个最高分和一个最低分，再取平均值作为选手单项模块得分。
2. 裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长 1 名，全面负责赛项的裁判与管理工作。
3. 裁判员根据比赛工作需要分为检录裁判、加密裁判、现场裁判和评分裁判，检录裁判、加密裁判不得参与评分工作。
4. 检录裁判负责对参赛选手（团队）进行点名登记、身份核对等工作；
5. 加密裁判负责组织参赛选手（团队）抽签并对参赛选手

（团队）的信息进行加密、解密；

1. 现场裁判按规定做好赛场记录，维护赛场纪律；
2. 评分裁判负责对参赛选手（团队）的竞赛结果按赛项评分标准进行评定。
3. 成绩审核。

为保障成绩评判的准确性，监督组将对赛项总成绩排名前30%的所有参赛选手的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于15%。如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过5%的，裁判组将对所有成绩进行复核。

1. 赛项最终得分按100分制计分。最终成绩复核无误，经裁判长、监督组签字后进行公布。公布2小时无异议后，经裁判长、监督组长和仲裁长在成绩单上审核签字，公布竞赛成绩。

**十、奖项设定**

1.对各组别前3名，由大赛组委会颁发奖励证书，获得第一名的职工选手授子“贵州省技术能手”称号，已获“贵州省技术能手”称号不再重复授子。

2.大赛各组别分别设置一等奖1名、二等奖1名、三等奖1名。对前3名以外但排名在参赛人数1/2以上的选手颁发优胜奖。对一等奖的选手指导教师(教练)，颁发“优秀指导教师(教练)”证书。获得一、二、三等奖的选手，符合条件人员可晋升职业技能等级。

3.为大赛作出突出贡献的单位和在参赛组织工作中表现突出的单位和个人，由组委会颁发荣誉牌匾和证书。

**十一、申诉与仲裁**

各参赛队对不符合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、竞赛成绩，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉，申诉主体为参赛队领队。

1. 申诉启动时，参赛队向赛项仲裁组递交领队亲笔签字同意的书面报告。书面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。
2. 提出申诉的时间应在比赛结束后(选手赛场比赛内容全部完成)2 小时内。超过时效不予受理。
3. 赛项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，可由领队向比赛监督员提出申诉，由监督员传达最终仲裁结果。
4. 申诉方不得以任何理由拒绝接收仲裁结果，不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。仲裁结果由申诉人签收，不能代收， 如在约定时间和地点申诉人离开，视为自行放弃申诉。
5. 申诉方可随时提出放弃申诉。

**十二、赛项安全**

为保证比赛安全进行，保证大赛期间参赛选手、指导教师、工作人员及观众的人身安全，制定相应的制度和文件，落实相关责 任，采取切实有效的措施。具体的措施是：

1.在赛区安全管理机构领导下，本赛项成立相应的安全管理机构，负责赛项筹备和比赛期间的各项安全工作，制定安全管理的相应规范、流程和突发事件应急预案，保证比赛筹备和实施全过程的安全。赛项执委会主任为赛项第一安全责任人。

2.赛项执委会在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。承办单位赛前按照赛项执委会要求及时排除安全隐患。

3.赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入，避免发生意外事件。竞赛期间所有车辆、人员均应凭证进入赛地。

4.承办单位应提供保障应急预案实施的条件，明确制度和预案，并配备急救人员与抢救设施。

5.赛项执委会须会同承办院校制定赛场、体验区和观摩活动的人员疏导方案。《入场须知》和应急疏散图应作为《竞赛手 册》的必备内容，并在赛区及赛场张贴，要求参赛人员认真阅读。保证比赛期间参赛选手、指导教师、裁判员和工作人员等人员的交通安全。

6.大赛期间，赛项承办单位须在赛场设置医疗医护工作站。在管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志。

7.参赛选手、赛项裁判、工作人员严禁携带通讯、摄录设备和未经许可的记录用具进入比赛区域；如确有需要，由赛项承办单位统一配置，统一管理。赛项可根据需要配置安检设备，对进入赛场重要区域的人员进行安检，可在赛场相关区域安放无线屏蔽设备。

8.比赛期间，由赛项承办单位统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办单位须尊重少数民族参赛人员的宗教信仰及文化习 俗，根据国家相关的民族、宗教政策，安排好少数民族参赛选手和指导教师的饮食起居。安排的住宿场所应具有旅游业经营许可资 质。

9.各参赛单位在组织参赛队时，须为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

10.赛区应能提供稳定的水、电等竞赛与生活必备的资源， 并有供电应急设备。保安、公安、医护、消防、设备维修和电力抢险人员待命，以防突发事件。

11.竞赛涉及的计算机等设备应符合国家有关安全规定。

12.赛项执委会应制定专门方案保证比赛命题、赛题保管、发放、回收和评判过程的安全。

**十三、赛场预案**

1.赛场应能提供稳定的水、电、气源和应急供电设备。保安、公安、消防、设备维修和电力抢险人员待命，以防突发事件。

2.合作软件企业应配合做好竞赛技术平台相关可靠性测 试，制定竞赛应急处理预案。竞赛过程中，相关工程师、工作人员待命，以防突发事件。若出现竞赛技术平台软件故障，合作软件企业必须及时配合裁判长等相关人员，及时妥善处置。

3.承办单位赛前应会同赛项专家组共同制定竞赛平台可能出现故障的各项应急预案。开赛前，在监督人员的下，进行综合模拟演训，确保设备正常运行、预案可靠可行。竞赛过程中，相关工程师、工作人员待命，以防突发事件。若出现竞赛技术平台硬件故障，承办单位必须及时配合裁判长等相关人员妥善处置。

4.针对赛项内容特点，每参赛队增设一台计算机，且技术平台与竞赛计算机一致，作为备用机，以防计算机卡顿等影响参赛选手公开公正竞赛的不可控但可能出现的情况。

5.在竞赛过程中因非人为因素造成的设备故障，经设备检修工程师确认、经现场裁判请求裁判长同意后，可将该参赛选手（团队）的竞赛时间相应后延，确保参赛选手公平公正地竞赛。

6.赛项执委会会同承办单位制定人员疏导方案。赛场环境中除了设置齐全的指示标志外，须增加引导人员，并开辟备用通 道。

7.大赛期间，承办单位须在赛场设置医疗医护工作站。竞赛过程中，医护人员待命，以防突发事件。