

# 2023 年江门市第三届职业技能大赛

## 平面设计技术项目

技  
术  
文  
件

2023 年 6 月

# 目录

1. 本项目的技术描述 .....	P5
1.1 本项目的简介 .....	P5
1.2 选手的竞赛能力要求 .....	P5
1.3 选手需要掌握的知识 .....	P7
2. 裁判员和选手 .....	P8
2.1 裁判长 .....	P8
2.2 裁判员的条件和组成 .....	P8
2.3 选手的条件和要求 .....	P9
3. 竞赛题目 .....	P9
3.1 试题 .....	P9
3.2 命题要素 .....	P9
3.3 评价指标 .....	P9
3.4 题目的配分比例 .....	P11
4. 成绩评判方式 .....	P11
4.1 评判流程 .....	P11
4.2 评判的硬件设备及软件要求 .....	P11
4.3 评判的方法 .....	P12
4.4 裁判员在评判工作中的任务 .....	P12

4.5 裁判员在评判工作中的纪律和要求 .....	P13
5. 赛场的基础设施 .....	P14
5.1 硬件设备要求 .....	P14
5.2 软件要求 .....	P14
5.3 辅助工具清单 .....	P14
6. 选拔赛场地要求 .....	P15
6.1 场地面积要求 .....	P15
6.2 场地照明要求 .....	P15
6.3 场地消防和逃生要求 .....	P15
7. 赛场安全要求 .....	P16
7.1 选手安全防护措施要求 .....	P16
7.2 有毒有害物品的管理和限制 .....	P16
7.3 医疗设备和措施 .....	P16
8. 竞赛赛程 .....	P17
8.1 竞赛流程 .....	P17
8.2 裁判员的工作内容 .....	P17
8.3 选手的工作内容 .....	P18
8.4 赛场纪律 .....	P18

9. 开放现场的要求 .....	P19
9.1 对于公众开放的要求 .....	P19
9.2 对于大赛宣传的要求 .....	P19
10. 绿色环保 .....	P19
10.1 环境保护 .....	P19
10.2 循环利用 .....	P20

# 1.本项目的技术描述

## 1.1 本项目的简介

平面设计技术项目是指选手在规定时间内完成广告和展示设计、编辑设计和新媒体、包装设计、企业和信息设计四个竞赛模块的创意艺术与时尚类竞赛项目。比赛中对选手的技能要求主要包括：了解客户的需求并为客户提供解决问题的独特设计方案；熟练操作平面设计相关软件；掌握设计文件输出制作规范和在线出版生产技术；能应用广告创意技巧进行图形设计、字体设计、出版物编辑、企业形象设计、包装设计、交互信息设计等。

该竞赛项目考核目的：考核参赛选手是否具有独特的视觉传达创造力，掌握色彩、字体、图形和版式设计知识，注重细节，具有生产过程的知识 and 熟练的电脑软件操作技术，并能在规定的时间完成广告设计、编辑设计、包装设计、信息设计四个模块的工作任务。

本次江门市平面设计技术项目技能竞赛，不单独进行理论考试，采用现场个人在规定时间内独立应用计算机软件完成广告设计模块比赛任务，依据世界技能大赛平面设计技术项目的竞赛流程及规范制定本次竞赛技术文件。

## 1.2 选手的竞赛能力要求

### 1.2.1 知识理解和创意能力

- 仔细阅读和分析模块描述
- 检查包含在模块中所提供的材料
- 善用个人的艺术能力
- 充分利用软件资源
- 考虑到时间的限制
- 发展与模块相关的原创创意

### 1.2.2 设计一致性的能力

- 能理解设计的原则，从而保证设计最终成品的连贯性
- 在一个模块的多项目中间进行协同调节

- 善用有效的图形
- 正确选择一个在时间限制下可以完成的创意

### 1.2.3 版式编排的能力

- 根据原创的创意和目标市场选择相关的配色
- 对任何需要被使用的元素做出考虑
- 使用所有被要求用到的元素去创作设计
- 选择最合适创意本身和目标市场的字体
- 格式排版要清晰、有一致性
- 所有的图形要运用到位，使设计协调
- 把一个创意以一个既美观又符合主题的设计形式呈现出来

### 1.2.4 特定元素设计创作的能力

- 绘制或重绘标志、图表、地图和其它图形元素矢量格式
- 使用矢量软件绘制原创插图或背景
- 在以像素为基准的软件中创建原创图片或背景
- 对图像进行裁剪、拷贝、融合等以制作不同的效果
- 创建标志和标题
- 创造设计特定的元素

### 1.2.5 排版生产的能力

- 正确调整分辨率和图像的颜色模式
- 使用合适的ICC色彩配置文件
- 在软件应用中调整工具和颜色的偏好设置
- 精确的出血
- 保持出血区域内外无任何无用的元素
- 添加任何必要的裁剪标记或折叠线
- 制作设计的最终排版

### 1.2.6 保存/归档工作的能力

- 选择适当的图像文件存储格式
- 选择适当的插图文件存储格式
- 选择适当的排版文件存储格式
- 符合生产文件格式要求

- 创建完整的存档文件夹以进一步使用
- 归档时包含链接的图片、字体、源文件和生产文件格式

### 1.3 选手需要掌握的知识

#### 1.3.1 图像处理的知识

- 人像图像处理
- 风光图像处理
- 产品图像处理
- 综合图像制作

#### 1.3.2 图形绘制的知识

- 位图矢量化绘制
- 图案绘制

#### 1.3.3 版式编排的知识

- 单页编排
- 画册编排

#### 1.3.4 字体设计的知识

- 中文字体设计
- 英文字体设计

#### 1.3.5 标志设计的知识

- 图形标志设计
- 文字标志设计
- 图文结合标志设计

#### 1.3.6 海报设计

- 公益海报设计
- 商业海报设计
- 活动海报设计

#### 1.3.7 书籍装帧

- 书籍封面设计
- 书籍内页设计

### 1.3.8 包装设计

- 单款包装设计
- 系列包装设计

### 1.3.9 视觉识别系统设计

- VI 基础系统设计
- VI 应用系统设计

## 2. 裁判员和选手

### 2.1 裁判长

由广东省平面设计技术项目裁判组专家担任裁判长。

### 2.2 裁判员的条件和组成

**裁判员必须具备以下条件：**

- 思想品德优秀，身体健康；
- 具有丰富的平面设计技术项目竞赛组织、评判经验者或广告设计行业专家，具备世界技能大赛选拔赛执裁经验者优先；
- 高度诚实，公正、公平、客观，并具有合作能力；
- 熟知并遵守竞赛规则、技术文件和其它相关大赛文件规定。

**裁判组：**

裁判组由裁判长组建，成员包括世界技能大赛选拔赛裁判员和行业技术专家组成。裁判长负责竞赛各环节的技术指导工作和主持各项目评分工作。

### 2.3 选手的条件和要求

参赛选手应为平面设计相关专业学生或从事平面设计行业的社会人员，思想品德优秀、身心健康，具备相应职业（专业）扎实的基本功和技能水平，有较强学习领悟能力和良好的身体素质、心理素质及应变能力的人员。



## 3. 竞赛题目

### 3.1 试题

本次竞赛试题，以世界技能大赛试题形式为基础，结合世界技能大赛选拔赛平面设计技术项目和竞赛设施设备、竞赛时间等实际情况，组织行业技术专家编制选拔赛技术文件和试题，试题在比赛开始前向选手公布。

### 3.2 命题要素

本次竞赛的命题，遵循世界技能大赛广东选拔赛规则，以世界技能大赛关键技术标准为主要依据，重点考察检验参赛选手的平面设计技术基本功和技术技能发展潜力等综合素质。竞赛项目为平面设计技术项目所涉及的广告设计模块的内容，不单独进行理论考试，采用个人现场独立使用电脑进行设计。依据世界技能大赛平面设计技术项目的竞赛流程，竞赛项目内容是一个独立的广告设计模块，需在规定时间内现场独立完成。

### 3.3 评价指标

#### 3.3.1 模块 广告设计

考核要点：

- 能分析广告对象的目标市场
- 能熟练操作相应的设计软件
- 能保证成品的图像质量
- 能运用版式、色彩、构成等知识进行设计
- 能对项目时间进行控制
- 能区分不同载体的广告设计需求

选手能力要求：

- 能对文字信息进行层级化处理

- 能根据目标市场进行创意
- 能按照印刷规范完成设计
- 能根据创意需要对素材进行再处理
- 能按照要求绘制图形
- 能区分不同图像分辨率的差异
- 能正确选择颜色模式
- 能正确设置裁切和出血
- 能根据不同的广告载体进行相应设计
- 能根据不同设计需求控制项目成本

### 作品评判指标:

#### 主观评判

- 广告的概念设计
- 设计作品的创意表现
- 对广告目标市场的了解与定位
- 符合项目的设计诉求
- 视觉冲击力
- 色彩使用的合理性
- 版式设计
- 图像处理合成品质
- 图像调色品质
- 图像构成品质
- 不同载体的广告表现
- 作品关联性
- 设计软件造型能力
- 文字信息的综合处理

#### 客观评判:

- 图像分辨率
- 图像的颜色模式

- 文件尺寸
- 完整呈现要求的文字、图像元素
- 裁切标记和出血
- 所有文件存储在正确的文件夹
- 所有文件存储名称与格式正确
- 按要求绘制插画、图形，处理图像
- 按要求保存源文件
- 叠印应用、上光

### 3.4 题目的配分比例

模块 类型	广告设计模块
主观判断	60%
客观评价	40%
总分	100

## 4. 成绩评判方式

### 4.1 评判流程

4.1.1 在评分前，赛务组工作人员须对选手试件作品文件个人信息采取加密措施，裁判组需确认选手所完成的试件作品为不可改写数据。

4.1.2 裁判组按竞赛内容分成两个评分项目，分别对竞赛模块进行客观评价和主观判断评分。

4.1.3 所有裁判在评分表上评完分后，必须在评分表上签名，并在汇总成绩表上签名。

### 4.2 评判的硬件设备及软件要求

名称	设备参数

联想电脑	CPU: Intel i7-4790 内存: 8G 硬盘: 500G 显示器: 17寸高清 系统: WIN7 (64位)
2电脑、1台彩色打印机, 每台比赛电脑安装Photoshop CC 2019英文版、Illustrator CC 2019英文版、InDesign CC 2019英文版、Acrobat、OFFICE。	

### 4.3 评判的方法

4.3.1 主观成绩由裁判依据评分标准, 对全部选手所完成的竞赛作品整体审。

4.3.2 客观成绩是由裁判依据客观统一评分标准, 对选手试件作品判分。

4.3.3 客观分评判, 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。

4.3.4 广告设计模块主观评判分值为60分, 客观评判分值为40分, 模块总计分值为100分。每一位选手的最终成绩以模块得分成绩累计。

4.3.5 选手参与广告设计模块现场考核成绩即为本次竞赛的最终成绩。

考核成绩如果出现选手的成绩并列, 则根据“主观判断”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“客观测量”的成绩确定同分选手排名先后; 如果经过“主观判断”“客观测量”权重优先级的方式仍然无法确定同分选手排名先后, 则由行业专家编制一个“速度测试”模块的加试考核试题, 仅对同分选手进行加试考核, 确定同分选手的排名先后。

### 4.4 裁判员在评判工作中的任务

竞赛开始前, 裁判长根据工作需要和培训情况, 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, 对所评判参赛选手的评判结果签字确认, 裁判长组织裁判员或工作人员将评判结果录入竞赛信息管理系统。模块竞赛结束后, 裁判员对负责模块评判结果进行核对确认。模块竞赛结束后, 裁判长对总成绩进行复核, 并将参赛选手成绩由各裁判员最终签字确认。

- 4.4.1 裁判员根据裁判长的要求组织开展竞赛裁判工作。
- 4.4.2 裁判长指派裁判员具体工作内容，相关裁判员需要积极服从。
- 4.4.3 竞赛模块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。
- 4.4.4 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，对竞赛试件作品质量进行评判、成绩复核和汇总。
- 4.5 裁判员在评判工作中的纪律和要求**
- 4.5.1 执裁期间，统一正装并佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。
- 4.5.2 严守竞赛纪律，执行竞赛规则，服从赛区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，不得擅离岗位。
- 4.5.3 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。
- 4.5.4 要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进行汇报。
- 4.5.5 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。
- 4.5.6 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，裁判员在执裁和评判工作中，严禁携带通讯设备。
- 4.5.7 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。
- 4.5.8 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，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止裁判资格，并通知其所在单位做出相应处理。
- 4.5.9 正式比赛期间，任何人员不得主动接近其赛区的选手及进入其工作区域，

不得主动与其赛区的选手接触与交流，严禁用方言与其赛区的选手交流，选手有问题必须 2 名以上现场裁判共同前往处理。

## 5. 赛场的基础设施

### 5.1 硬件设备要求

名称	设备参数
联想主机	CPU: Intel i5-9500 内存: 8G 硬盘: 500G 显示器: 17寸以上高清 系统: WIN7 (64位)
35电脑、1台彩色打印机, 每台比赛电脑安装Photoshop CC 2020 Illustrator CC 2019、 InDesign CC 2019、 Acrobat、 OFFICE。	

### 5.2 软件要求

每台比赛电脑安装Photoshop CC 2019英文版、 Illustrator CC 2019英文版、 InDesign CC 2019英文版、 Acrobat、 OFFICE。

### 5.3 辅助工具清单

辅助工具与材料	数量和要求
文件袋	10个
签字笔	35支
复印纸	A4纸1包(包/200张)
桌子	35张
电脑椅	35张
电子计算器	2台
封条	10条

注：比赛设备、软件均由承办方统一提供，不允许选手自带工具和软件参赛。

## 6. 选拔赛场地要求

### 6.1 场地面积要求

选拔赛的场地面积根据参赛选手人数确定，每一位参赛选手的工位面积不少于 $2.25\text{m}^2$ ，储物间面积不少于 $15\text{m}^2$ ，疏散通道面积不少于 $100\text{m}^2$ 。

$$\text{赛场面积} = (2.25\text{m}^2 \times \text{参赛选手人数}) + 15\text{m}^2 + 100\text{m}^2$$

### 6.2 场地照明要求

6.2.1 选择 $>4000\text{K}$ 光源色温，显色指数选择 $R_a \geq 75$ ；

6.2.2 照明水平需达到 $500-1000\text{lx}$ ；

6.2.3 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 $1/3$ ；

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

6.2.5 竞赛场地的灯具要符合国家标准，需通过3C认证。

### 6.3 场地消防和逃生要求

6.3.1 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。

6.3.2 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 $6\text{m}$ 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。

6.3.3 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。

6.3.4 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，才能够化险为夷，绝处逢生。“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”。

## **7. 赛场安全要求**

### **7.1 选手安全防护措施要求**

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。

### **7.2 有毒有害物品的管理和限制**

选手禁止携带以下物品进入赛场：

7.2.1 任何储存液体、气体的压力容器

7.2.2 任何有腐蚀性、放射性的化学物品

7.2.3 任何易燃、易爆物品

7.2.4 任何有毒、有害物品

7.2.5 任何没有生产厂商或达不到国家安全标准的工具及设备

7.2.6 任何可能危及安全问题的物品

### **7.3 医疗设备和措施**

7.3.1 赛场必须留有安全通道；必须配备灭火设备；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。

7.3.2 承办单位要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。

## 8. 竞赛赛程

### 竞赛时间

	时 间	内 容
竞赛安排	8:30—9:00	选手抽签确定工位号
	9:00—12:00	广告设计模块比赛
	12:00—13:00	作品收集与加密
	14:00—16:00	裁判组评分
	16:00—17:00	统计分数

### 8.1 竞赛流程

8.1.1 竞赛前30分钟，工作人员将竞赛模块所需素材放置在竞赛电脑指定目录中。

8.1.2 选手在竞赛前 30 分钟到达考场，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竞赛。工作人员在每一场竞赛中登记选手工位号信息。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。

8.1.3 竞赛前5分钟，监考工作人员发试卷。

8.1.4 裁判组工作人员宣布竞赛开始，选手才可以开始根据试题要求运用设计软件进行设计创作。

8.1.5 竞赛时间结束，选手须立即停止一切操作。

8.1.6 竞赛项目完成后，工作人员将选手作品进行收卷确认，每一位选手需要在电脑上检查自己作品，检查无误后在《确认登记表》上签字。

### 8.2 裁判员的工作内容

裁判员根据赛务分为四项工作：

#### ●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。

#### ●赛务

裁判员负责监督指导赛务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，并对情节严重者及时向裁判长报告；负责监督技术保障组按程序要求存储选手竞赛原始文件；统计分数。

#### ●后勤保障

裁判员负责监督后勤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。

#### ●评分

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，对竞赛完成的作品进行评判、成绩复核和汇总。

### 8.3 选手的工作内容

- 参赛选手可提前一天到赛场熟悉赛场环境，检查比赛硬件、软件。
- 参赛选手在比赛当天须提前30分钟到赛场检录抽签。
- 参赛选手须完成指定模块的竞赛内容。
- 参赛选手在模块比赛结束后，选手须确认工作人员把个人所完成的作品按要求提交和确认签名。

### 8.4 赛场纪律

- 8.4.1 参赛选手须凭竞赛抽签单、身份证和参赛证进入考场。
- 8.4.2 参赛选手除了竞赛抽签单、身份证、参赛证、自带的彩色笔，不得携带任何物品进入考场，特别是严禁带存储设备进入考场。
- 8.4.3 进入考场后，参赛选手应按照抽签单进入相应工位，并检查设备状况。
- 8.4.4 参赛选手应准时参赛，迟到30分钟以上者，将不得入场，按自动弃权处理。
- 8.4.5 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。
- 8.4.6 监考工作人员发出开始竞赛的时间信号后，参赛选手方可进行操作。
- 8.4.7 参赛选手必须独立完成所有项目，严禁与其它选手或工作人员交流接触。
- 8.4.8 参赛选手不得在作品上做任何不属于试题范围要求的标记。

8.4.9 竞赛期间，参赛选手遇有问题应向监考工作人员举手示意，由监考工作人员负责处理。

8.4.10 操作完成时，参赛者应举手示意，由监考工作人员记录完成情况。

8.4.11 监考工作人员发出现场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。

8.4.12 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监考工作人员，记录其故障发生时间，通知裁判长来处理，裁判长会同当值裁判员、场地经理对电脑故障进行确认，因参赛选手个人原因导致竞赛中断，中断的时间计入参赛选手竞赛时间，不予补偿；非因参赛选手个人原因造成的竞赛中断，中断时间不计入参赛选手竞赛时间，并予补足。竞赛中断的原因由裁判长会同当值裁判员、场地经理做出判断，并尽快告知参赛选手。

## **9. 开放现场的要求**

### **9.1 对于公众开放的要求**

9.1.1 赛场内除指定的赛务工作人员外，其它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。

9.1.2 允许进入赛场的人员，只可在选手操作区外观摩竞赛。

9.1.3 允许进入赛场的人员，应遵守比赛纪律，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。

9.1.4 允许进入赛场的人员，不得在场内吸烟。

### **9.2 对于大赛宣传的要求**

9.2.1 承办单位应主动邀请报刊、网络、电视等媒体参与赛事宣传活动，提高赛事知名度。

9.2.2 媒体记者必须经组委会同意并佩戴相应的标志方可进入赛场。

9.2.3 媒体记者进入赛场后，应遵守比赛纪律，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。

9.2.4 赛场内除了专职摄影摄像工作人员之外，裁判、监考人员、技术人员等，不得用任何拍摄工具（包括智能手机、记录仪等）对赛场内的比赛场景进行拍摄。

## **10. 绿色环保**

### **10.1 环境保护**

大赛任何工作都不应该破坏赛场周边环境。

## **10.2 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。