

# 2020 年“海河工匠杯”暨首屆 津台青年職業技能大賽活動方案

為深化津台青年交流，推動津台兩地職業教育融合發展，經多方商議，2020 年“海河工匠杯”暨首屆津台青年職業技能大賽，將於 2020 年 8 月至 11 月，採用線上線下相結合的方式，在津台兩地組織開展。活動方案如下：

## 一、舉辦單位

主辦單位：天津市海峽兩岸民間交流促進會

臺灣永續教育發展協會

承辦單位：天津職業技術師範大學

臺灣華梵大學

臺灣大同大學

## 二、組織機構

設立大賽組織委員會，負責競賽組織領導、總體規劃、政策制定與實施工作。組委會下設技能大賽辦公室，辦公室設在天津職業技術師範大學，負責競賽活動的組織協調和日常管理工作。

設立專家組、賽項運行組、保障組、評審委員會和監督仲裁組，評審委員會和監督仲裁組由有關專家和工作人員組成。評審委員會負責大賽的規則制定、命題、制定評判標準、裁判等賽務工作。監督仲裁組負責大賽監督、審查、仲裁等工作。

### 三、競賽項目

競賽設動漫設計（雙人賽）、商品展示技術（單人賽）、平面設計技術（單人賽）、電子商務（3 人賽）等 4 種競賽項目；均只設學生組 1 個競賽組別。

大賽由理論考試和實際操作兩部分組成，按照相關職業標準國家職業資格三級要求為基礎開展命題。總成績中理論考試占 30%、實際操作成績占 70%。同時，各賽項項目命題在上述要求基礎上，借鑒世界技能大賽命題方法和考核內容，適當增加相關新知識、新技能、新設備等內容。競賽試題由競賽組委會組織有關專家統一命制。

### 四、參賽人員範圍及要求

1. 津台普通高校、高職院校在校學生。
2. 參賽選手必須嚴格遵守競賽有關規定，自覺服從組委會的管理。
3. 天津職業技術師範大學牽頭負責天津高校參賽選手報名及參賽作品收集工作；臺灣華梵大學牽頭負責臺灣高校參賽選手報名及參賽作品收集工作。

### 五、大賽安排

#### （一）大賽啟動

1. 啟動時間：8 月 20 日。
2. 啟動地點：天津職業技術師範大學、臺灣華梵大學、臺灣大同大學。
3. 啟動形式：線上連線啟動。

#### （二）賽事準備階段

1. 競賽報名時間：9 月 15 日完成參賽選手報名工作。

2.報名方式：網上報名。

### **(三) 競賽階段**

#### **1.競賽題目發佈**

- (1) 時間：9 月 20 日面向津台高校參賽報名選手發佈競賽題目。
- (2) 方式：線上發佈。
- (3) 參賽作品要求：參賽選手線下完成方案設計，規定時間內提交參賽作品，兩岸專家組對作品進行評審。技術檔解讀採用網路直播的形式，視頻可重播。

#### **2.競賽培訓**

- (1) 時間：9 月 28 日。
- (2) 方式：線上連線方式。
- (3) 培訓內容：對參賽選手進行賽前培訓，津台兩地指導教師對競賽項目進行專業培訓，解答選手相關問題。

#### **3.參賽作品提交**

- (1) 時間：10 月 20 日，完成參賽作品提交工作。
- (2) 方式：線上提交。

### **(四) 賽事評審**

1.時間：10 月 20 日至 31 日，津台評審專家組就參賽作品進行初評，完成選拔賽環節；11 月 1 日至 15 日，津台專家組評審入圍作品並確定名次，完成複賽環節。

2.方式：線上評審。

### **(五) 表彰階段**

1.時間：11 月 18 日，舉行頒獎典禮。

- 2.地點：天津職業技術師範大學、臺灣華梵大學、臺灣大同大學。
- 3.形式：線上連線表彰。
- 4.內容：表彰大賽獲獎選手和優秀組織單位。

## 六、報名費用

免參賽報名費用

## 七、激勵獎項

- (一) 各競賽項目對前 10 名進行排名，獲得競賽名次的選手，按相關競賽管理辦法執行，給予獎勵和政策支持。競賽各賽項前 10 名選手，可晉升高級職業資格或技能等級。決賽時，各賽項參賽人數須在 40 人（組）以上，報名不足 40 人（組）的，不予晉升。
- (二) 各競賽項目設一等獎 1 名、二等獎 2 名、三等獎 4 名、最具潛力獎 10 名。對於獲獎學生與指導教師，均給予相應證書獎勵，對於獲得一等獎、二等獎、三等獎的獲獎學生與指導教師，分別給予相應的獎金獎勵。其中，一等獎 3000 元，二等獎 2000 元，三等獎 1000 元。

- 附件：1.設計類專案競賽分方案  
2.電子商務類專案競賽分方案

## 附件 1

# 設計類專案競賽分方案

### 一、競賽項目

#### 1. 動漫設計

競賽內容：原創動畫短片設計（Animation）專案。

競賽方式：選手在作品提交期限前分別完成設計。

#### 2. 商品展示技術

競賽內容：商業展示空間方案設計。

競賽方式：選手在作品提交期限前分別完成設計。

#### 3. 平面設計技術

競賽內容：平面設計技術(Graphic design technique)專案。

競賽方式：選手在作品提交期限前分別完成設計。

### 二、參賽作品要求

1. 參賽作品必須是參賽選手的原創作品且首次公開發表（或參賽），或者是反覆運算創新作品。對於反覆運算創新作品（在已有作品基礎上進行的再創新），參賽時要提交並出示原有作品，並主要以再次創新的內容參賽。

2. 參賽作品不能與相關法律法規相抵觸，拒絕虛假資訊、不實證據等內容。

3. 參賽者應擁有作品著作權，大賽競組委不承擔包括（不限

於)肖像權、名譽權、隱私權、著作權、商標權等糾紛而產生的法律責任，其法律責任由參賽團隊承擔。參賽隊如果出現侵權行為，大賽競組委保留取消其參賽資格及追回相應獎勵的權力。

4.參賽者須在參賽資料(競賽作品)上簽署原創性聲明。

### 三、裁判專家

#### (一) 裁判專家的條件和組成

裁判專家須具備以下條件：

- 1.具有較豐富的專案競賽組織、評判或設計教學經驗者；
- 2.高度誠實，公正、公平、客觀，並具有合作能力；
- 3.熟知並遵守競賽規則、技術工作檔和其它相關大賽文件規定。

#### (二) 裁判專家組的組成：

- 1.每個專案設置裁判專家組組長 1 名；
- 2.每個專案兩地各邀請 3 名裁判專家(組長包含其中)。

### 四、成績評判方式

#### (一) 評判流程

在評分前，賽務組工作人員須對選手試件作品檔個人資訊採取加密措施，參與執裁的裁判專家及其他非賽務人員外的其他人員嚴禁查看選手作品，作品在評判前屬於嚴格保密狀態。

所有裁判專家在評分表上評分完畢後，必須在評分表上簽名，並在匯總成績表上簽名。

## （二）裁判專家在評判工作中的任務

- 1.裁判專家組組長指派評委組具體工作內容，相關裁判專家需要積極配合。
- 2.裁判專家組負責比賽各環節的技術工作，對競賽試件作品品質進行評判、成績覆核和匯總。

## （三）評判工作中的要求

- 1.執裁期間，統一佩戴裁判員標識，舉止文明禮貌，接受參賽人員的監督。
- 2.嚴守競賽紀律，執行競賽規則，服從賽項組委會安排，按照分工開展工作，始終堅守工作崗位，不得擅自離崗。
- 3.嚴格執行競賽專案評分標準，做到公平、公正、真實、準確，杜絕隨意打分，嚴禁利用工作之便，弄虛作假、徇私舞弊。
- 4.嚴格遵守保密紀律。賽項組委會正式公佈成績和名次前，不得私自與參賽選手聯繫，不得透露競賽的有關情況，在執裁和評判工作中，嚴禁使用通訊設備。

## 五、具體競賽項目介紹

### (一) 動漫設計

#### 項目簡介：

本項目為動畫短片設計項目，參賽選手需依照指定的競賽選題或角色，創作一部完整的原創動畫短片作品。作品不限創作手段，選手可自由選擇例如手繪動畫、三維動畫或定格動畫等動畫形式進行創作。本專案對選手的技能需求包括：

- (1) 依照選題設計原創動畫劇本的技能。
- (2) 獨立創作完整的動畫短片的技能。

#### 競賽內容：

原創動畫短片設計。競賽作品必須為完整的原創動畫作品，包括完整的劇情設計（不可僅為宣傳片、片頭或者片花）、完整的配音配樂以及完整的片頭及片尾字幕設計。

作品必須提供 MOV 或 MP4 格式檔，必須採用 H.264 編碼方式。作品原始解析度寬邊不小於 1280 圖元，寬高比為 16：9（建議為 1280X720 或 1920X1080），檔大小不能超過 500M，作品時長 1 分 30 秒以上。

#### 競賽方式：

本次大賽為雙人賽和網路競賽，需在指定時間內提交參賽作品。



## 競賽標準：

以下能力描述分為不同部分，每部分使用總分的百分比來表示它的重要性。競賽項目及評分方案應盡可能的反映選手應具備的能力中所列知識點、技能。

項目	相關重要性(%)
1 短片完整性	30
參賽選手應掌握： <ul style="list-style-type: none"><li>● 對競賽命題目的解讀能力。</li><li>● 完整動畫短片製作的流程及方法。</li></ul>	
參賽選手應能： <ul style="list-style-type: none"><li>● 從各類資源中獲得設計靈感和設計依據。</li><li>● 創作思路清晰，觀眾能理解短片的設計思路及設計意義。</li><li>● 創作完整的動畫短片作品。</li></ul>	
2 動畫製作技能	40
參賽選手應掌握： <ul style="list-style-type: none"><li>● 動畫劇本創作及視聽語言的應用方法；</li><li>● 相應形式的動畫繪製方法或電腦軟體應用技能；</li><li>● 配音配樂及後期合成的能力。</li></ul>	
參賽選手應能： <ul style="list-style-type: none"><li>● 設計完整的動畫短片方案；</li><li>● 畫面精美，鏡頭流暢；</li><li>● 體現出手繪或軟體等的技能應用功底。</li></ul>	
3 短片藝術審美及主旨立意	30
參賽選手應掌握： <ul style="list-style-type: none"><li>● 藝術理解力及藝術審美。</li><li>● 用創造性思維進行創作的的能力。</li></ul>	
參賽選手應能： <ul style="list-style-type: none"><li>● 具備一定的藝術欣賞價值；</li><li>● 具備一定的創新思維及創造力；</li><li>● 是觀眾感受到作品的藝術感染力；</li><li>● 反應出當代青年積極樂觀的生活態度。</li></ul>	
合計	100

## (二) 商品展示技術

### 項目簡介：

選手按要求完成展會展位設計、專賣店展陳空間設計方案。設計要體現品牌特點和與品牌相符合的時尚性，技能要求包括：

- (1) 研究指定的品牌和產品，設計獨特的展陳方案。
- (2) 選擇並合理地使用時尚元素展開設計。
- (3) 完成空間設計思路分析，包括設計靈感來源、優化空間、創造性產品陳列、準確地傳達產品資訊等。

### 競賽內容：

展位設計、專賣店展陳空間設計。展位尺寸為 24 m 長 × 18 m 寬，設計限高 6m。專賣店展陳空間：給定不大於 500 平方米平面圖。參賽者根據主題完成設計，方案呈現包括不少於 5 張手繪效果圖；電腦透視渲染圖（包括方案鳥瞰圖、各個空間設計效果圖）；200 字以內設計說明。最後將上述三部分內容設計成三張展板。

### 競賽方式：

本次大賽為個人賽方式，由參賽選手獨立完成本專案各競賽內容。

### 競賽標準：

本項目競賽是通過選手提交方案，由專家組完成評判。

### (三) 平面設計技術

#### 項目簡介：

重點考察檢驗參賽選手的平面設計技術基本功和技術技能發展潛力等綜合素質。具有生產過程的知識和熟練的電腦軟體操作技術，並能在規定的期限和壓力下，完成廣告設計、編輯設計、資訊設計、包裝設計四個模組的工作任務。

對選手技能要求包括：廣告創意技巧、圖形設計、出版物編輯設計、企業形象設計、印刷設計、平面製作、插圖、排版並呈現最終產品及各種形式的圖形解讀，包括各種印刷品和立體包裝的視覺設計。

#### 競賽內容：

原創海報設計。

#### 競賽方式：

本次大賽為個人賽方式，由參賽選手獨立完成本專案各競賽內容。

#### 競賽標準：

以下能力描述分為不同部分，每部分使用單項任務總分的百分比來表示它的重要性。競賽項目及評分方案應盡可能的反映選手應具備的能力中所列知識點、技能。

項目		相關重要性(%)
1	解決問題，創新和改革	30
	參賽選手應瞭解並理解： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 對競賽命題的解讀能力；</li> <li>● 用創造性思維方法獲得獨特的設計；</li> <li>● 把握最新的潮流趨勢。</li> </ul>	
	參賽選手應能： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 迅速發現問題，並按照自己設計的方法解決問題。</li> <li>● 能夠準確反映時尚訴求，體現時尚文化。</li> <li>● 思路清晰，能夠準確判斷目標群體，滿足消費者的需求。</li> <li>● 體現出獨特的設計思路，設計出“與眾不同”的方案。</li> </ul>	
2	設計	40
	參賽選手應掌握： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 平面設計軟體 photoshop、Illustrator。</li> </ul>	
	參賽選手應能： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 使用電腦軟體設計展現設計思路及展示效果；</li> <li>● 實現受眾與設計品牌的共鳴；</li> <li>● 完成設計，作品具有感染力。</li> </ul>	
3	實施	30
	參賽選手應知道並理解： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 對色彩、字體、圖形和版式進行有效設計；</li> <li>● 運用效果圖有效展示產品，符合受眾審美與需求。</li> </ul>	
	參賽選手應能： <ul style="list-style-type: none"> <li>● 根據產品的特徵和對題目要求的個人解讀進行方案設計；</li> <li>● 通過設計更有效的實現產品與目標市場的溝通；</li> <li>● 強化主題，以專業手法完成圖形、產品、包裝設計；</li> </ul>	
	合計	100

## 附件 2

# 電子商務專案競賽分方案

本項比賽，要求學生以團隊形式，在電子商務平臺開展商務活動，提交詳細的商業策劃書，旨在激發大學生興趣與潛能，培養大學生綜合運用電子商務知識和技能開展商務活動和進行創業的能力，發揮其創新意識和團隊協作精神。

### 一、參賽隊伍要求

- 1.參賽選手資格。參賽物件是在校學生，提倡合理分工，學科交叉，優勢結合，可以跨校組隊，以隊長所在學校為該隊報名學校。
- 2.參賽隊人數。參賽選手每人只能參加一個題目的競賽，一個題目由 3 個人參加，其中 1 位為隊長。

### 二、參賽作品要求

- 1.大賽題目來源可以為企業、行業出題以及學生自擬題目等，題目內容應是團隊成員圍繞電子商務平臺開展的各種商務活動策劃，大賽提倡不拘一格選題參賽，能充分培養參賽者的職業技能、創新意識及團隊協同實戰精神。
- 2.參賽作品必須是參賽團隊的原創作品且首次公開發表（或參賽），或者是反覆運算創新作品。對於反覆運算創新作品（在已有作品基礎上進行的再創新），參賽時要提交並出示原有作品，並主要以再次創新的內容參賽。

3. 參賽作品不能與相關法律法規相抵觸，拒絕虛假資訊、不實證據等內容。
4. 參賽者應擁有作品著作權，大賽競組委不承擔包括（不限於）肖像權、名譽權、隱私權、著作權、商標權等糾紛而產生的法律責任，其法律責任由參賽團隊承擔。參賽隊如果出現侵權行為，大賽競組委保留取消其參賽資格及追回相應獎勵的權力。
5. 參賽者須在參賽資料（競賽作品）上簽署原創性聲明。

### 三、競賽評審程式

#### 1. 選拔方式

組織專家採用線上評審，參賽隊伍線上答辯的方式進行。

#### 2. 作品提交方式與要求

每個參賽隊需提前 3 天向大賽秘書組提交商業策劃書（撰寫要求見撰寫說明），由專家現場評審，確定參賽隊伍成績。

#### 3. 線上答辯要求

- （1）各參賽團隊答辯時，不能由非本團隊人員代替答辯。
- （2）每個團隊答辯時間共為 15 分鐘，其中團隊陳述時間為 8 分鐘；提問與回答時間為 7 分鐘。在 8 分鐘截止時，和 15 分鐘截止時賽場工作人員明示時間到，評委和參賽選手均不得拖延時間。

#### 四、評分規則與標準

- 1.作品的品質：強調原創性、可行性、實踐性。
- 2.每隊最終成績計算方法：為避免同分情況，每組組長給該組每支團隊打分時，須加打兩位不重複的小數分（例：85.39；91.97）；而其餘組員則不打小數分（例：85；91），每組成績以該組評委的平均分為准。
- 3.若對該組打分，在前5名中，出現了有相同分數的團隊，競組委會立即與該組評委組長聯繫，由每組組長召集組員商議，解決同分問題。
- 4.評委須按《評分標準》（表1）所列評分項目進行打分，須客觀、嚴謹，不得遺漏。
- 5.若該組有評審專家出現回避情況，計算平均分時，扣除回避評委的人數。

表 1 評分標準

評分項目	評分說明	項目分值
實用性與 創新能力	面向現實應用問題，具有解決問題的實用價值，體現出創新能力與元素，對目標企業有吸引力。	15
產品與服務	對產品與服務的描述清晰，特色鮮明，有較顯著的競爭優勢或市場優勢。	15
市場分析	對產品或服務的市場容量、市場定位與競爭力等進行合理的分析，方法恰當、內容具體，對目標企業具有較強的說服力。	15
行銷策略	對行銷策略、行銷成本、產品與服務定價、行銷管道及其推廣、促銷方式等進行深入分析，具有吸引力、可行性和一定的創新性。	15
方案實現	通過功能設置、技術實現等，設計並實施具體解決方案，需求分析到位，解決方案設計合理。	20
總體評價	背景及現狀介紹清楚；團隊結構合理，工作努力；商業目的明確、合理；公司市場定位準確；創意、創新、創業理念出色；對專家提問理解正確、回答流暢、內容準確可信。	20
合計		100

## 五、評審專家

### 1. 評審成立仲裁組和分組

仲裁組負責整體賽事的設計、協調、爭議問題的裁決及最終名次的審定等工作，由 5 名評委組成，設置組長一名；分組評委應 5 名左右，其中來自企業的評委 2 名，負責本小組各參賽團隊的評審工作；評審專家名單在大賽開始前 10 天確定，填寫資訊（見表 2）。



表 2 評審專家名單

評審小組		姓名	單位及職稱
仲裁組	組長		
	組員		
第一組	組長		
	組員		
第二組		組長	
	組員		

(1) 獨立評審原則

每個評委保持獨立評審地位，在評審過程中，不與其他評委交流，保持評審專家的獨立性，從而更好體現出各位專家的獨立評審精神和水準。明確給出個人打分並簽署自己的名字。

(2) 組長負責制原則

每個評委組設一名組長，負責本組評審的總體把關和負責。對本組評審過程中或結束後出現的矛盾和爭議，有權利組織本組專家予以協商，提出解決意見或建議。如遇特殊情況，應向仲裁組及時彙報。

# 商業策劃書撰寫說明

商業策劃書是為了達到企業發展目標，在經過前期對項目科學地調研、分析、搜集與整理有關資料的基礎上，根據一定的格式和內容的具體要求而編輯整理的一個全面展示企業和專案目前狀況、未來發展潛力的書面材料，全面描述企業所從事的業務，詳盡介紹其產品服務、市場和客戶、行銷策略、人力資源、組織架構、融資需求，以及資源和資金的利用。

商業策劃書格式（包括但不限於以下內容）：

## 一、項目概述

主要包括專案背景、解決的問題，達到的目標等內容。

## 二、產品或服務

產品介紹是商業策劃書中必不可少的一項內容。通常，產品介紹應包括以下內容：產品的概念、性能及特性；主要產品介紹；產品的市場競爭力；產品的研究和開發過程；產品的市場前景預測。

## 三、市場分析

主要內容包括：市場規模、市場結構與劃分、目標市場的設定產品消費群體、消費方式、消費習慣及影響市場的主要因素分析、目前公司產品市場狀況、市場趨勢預測和市場機會、主要競爭對手情況等。

#### 四、行銷分析

主要內容包括：盈利分析、行銷策略、網站推廣、網路促銷等。

#### 五、人員及組織結構

主要內容包括：公司的組織機構圖、各部門的功能與責任、各部門的負責人及主要成員等。

#### 六、財務規劃

財務規劃一般要包括以下內容：

- (1) 商業策劃書的條件假設；
- (2) 預計的資產負債表；預計的損益表；現金收支分析；  
資金的來源和使用。

#### 七、風險評估及分析

主要包括對市場風險、管理風險、競爭風險、技術風險等各類風險的分析、評估及規避。