

2022年安徽省职业院校技能大赛高职组

“服装设计与工艺”赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：服装设计与工艺

赛项组别：高职组

赛项归属产业：纺织服装

二、竞赛目的

通过大赛，检验和展示安徽省高职院校服装类专业建设和教学改革成果，检验参赛团队协作能力、计划组织能力。大赛对接国家职业标准、国内服装行业发展趋势，对接企业真实工作场景、对接全国职业院校技能大赛要求，借鉴世界技能大赛理念，选拔服装专业高技能精英人才。大赛促进产教融合和校企合作，引导高职院校适应当前制造业转型升级要求，培养具有“工匠精神”的优秀职业技能人才。

三、竞赛内容

本次大赛规定，每支参赛队合作完成模块一和模块二，以综合成绩决定名次。本赛项根据高职院校服装专业技术技能型人才培养的总体要求，结合现代服装企业科技发展与技术创新的人才需求，围绕服装与服饰设计专业及服装设计与工艺专业的核心技能，参照全国职业院校技能大赛相关内容，设计出针对服装设计、服装制版和服装工艺技术岗位对应的知识、能力、素质等竞赛内容。重点考查选手的实际动手能力、规范操作水平、创新创业水平，检验参赛选手的综合职业能力，促进学生就业与发展。

（一）模块一服装设计

坚持以“创新创业+效果表达+造型能力+设计实现”为赛项宗旨，与服装设计师、样板师岗位能力要求对应，突出服装设计能力、造型能力、效

果表达能力、实现综合设计能力和团队合作能力的培养与训练。比赛内容包括服装原创款式设计、服装款式拓展设计、服装立体造型设计、服装制版、服装缝制技术等五项技能，和占总成绩 50%，采用现场决赛方式。

（二）模块二服装制版与工艺

坚持以“工艺设计能力+造型能力+制版技术+制衣技术”为赛项宗旨，与服装样板师、工艺师岗位能力要求对应，突出服装造型能力、结构设计能力、工艺制作能力和团队合作精神的培养与训练。比赛内容包括服装原创款式设计、工艺单制定、服装 CAD 制版、服装裁剪、制作等五项技能，和占总成绩 50%，采用现场决赛方式。

（三）专业竞赛内容

1、模块一服装设计模块竞赛时间，12.5 小时，占总成绩 50%

任务	竞赛内容及要求	竞赛时间 (小时)	分值 (分)
服装原创 款式设计	内容：围绕主题，根据现场抽取的款式元素与技术要求，由参赛团队的两位选手共同讨论，并由任意一位选手完成1款原创服装设计，在印有人体模型的绘图纸上（A4版面），用黑色水笔手绘正、背面服装款式图，不用着色。 1. 考核选手对女装流行趋势、设计风格和设计元素的掌握程度； 2. 选手快速表达设计构思的能力； 3. 选手对面料特性、风格和特色的掌握程度； 4. 团队选手的高效沟通合作能力。	0.5	5
服装款式 拓展设计	内容：围绕主题，根据现场抽取的5个款式设计元素任意选择其中3个，结合给定的主面料与现场抽取的辅助材（面）料，进行服装款式拓展设计。使用手绘板，手绘1个动态人体，并画出着装创意服装设计效果图，（不需着色）；使用电脑绘图软件，再根据创意服装设计进行3款系列服装的款式拓展设计，绘制正背面彩色平面款式图，配以200字左右的设计主题说明。每个款式至少包含选择的2种设计元素。 1. 考核选手对服装廓形、内部结构、比例设计方法的掌握程度； 2. 选手处理服装局部与整体、服装正面与背面协调关系的能力； 3. 选手使用手绘板绘制效果图与电脑软件绘制服装款式图的水平； 4. 选手对流行趋势的把握与运用能力； 5. 选手对面料性能与服装风格造型的匹配程度。	3.5	35
服装立体 造型设计	内容：在服装款式拓展设计的3款服装中，由现场裁判随机抽取确定1个款式号，选手现场进行该号服装款式立体造型，完成样板的坯样制作。 1. 考核选手是否准确理解款式的结构特征； 2. 选手对服装比例（整体与局部）细节（领子、袖子，口	2.5	20

	袋)、正面与背面设计、廓形协调关系的掌握程度; 3. 要求运用立体裁剪和平面裁剪的手法塑造衣身、领子和袖子造型; 4. 考核选手的立体造型实现能力,用大头针、手缝、机缝,完成坯布裁片的组合。 5. 服装松量适度,能够完整地从小台上取下来,充分体现款式设计的造型效果。		
服装样板制作	内容:利用立裁获取的坯样,将坯布衣片转化成平面样板,完成一套面料裁剪工业样板。 1. 考核选手立裁衣片转化为平面样板的水平; 2. 选手对服装造型尺寸放松量与服装控制部位尺寸的掌握程度; 3. 选手样板制作的准确性和规范性。	2.5	5
服装假缝试样	内容:利用提供的主面料与辅助材(面)料进行假缝试样,将假缝完成的样衣穿在小台上进行立体展示。 1. 考核选手对面料特性和服装工艺、造型关系的掌握程度; 2. 考核选手根据面料特性调整服装造型问题的能力; 3. 考核选手的裁剪、缝制和熨烫能力。	3.5	30
职业素养		/	5
总计		12.5	100

2、模块二服装制版与工艺模块竞赛时间, 12.5 小时, 占总成绩 50%

任务	竞赛内容及要求	竞赛时间 (小时)	分值 (分)
服装原创款式设计	内容:围绕主题,根据现场抽取的款式元素与技术要求,由参赛团队的两位选手共同讨论,并由任意一位选手完成1款原创设计服装,在印有人体模型的绘图纸上(A4版面),用黑色水笔手绘正、背面服装款式图,不用着色。 1. 考核选手对女装流行趋势、设计风格和设计元素的掌握程度; 2. 选手快速表达设计构思的能力; 3. 选手对面料特性、风格和特色的掌握程度; 4. 团队选手的高效沟通合作能力。	0.5	/
工艺单制定	内容:运用电脑办公软件和绘图软件,以表格的形式制定原创款式服装的生产工艺单。 1. 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; 2. 考核选手对平面款式图的绘制技术、款式特点的表述能力; 3. 考核面料辅料、工艺及细节、规格尺寸的掌握程度; 4. 考核选手对整件服装生产技术的规划能力。	1.5	10
服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	内容:根据制定的服装生产工艺单,运用服装CAD软件,对原创服装进行结构设计、样板制作并规划排料方案。 1. 考核选手运用服装CAD进行工业纸样设计的能力; 2. 结构设计能力,能否正确处理不同服装品种各部件之间和内外层次的结构关系; 3. 样板制作能力,掌握样板制作的方法,制版标示符合工业样板的要求、完整准确,制版规格尺寸符合要求;	3	25

	4. 排料能力, 掌握排料的基本原则, 提高面料的利用率。		
服装裁剪、制作	内容: 使用制作的工业样板, 进行原创服装的面、里、衬料的裁剪, 并完成样衣的缝制与熨烫。 1. 考核选手的服装造型等能力; 2. 考核选手的制作能力, 要求选手在规定时间内, 完成任务, 成衣符合产品质量要求; 3. 考核选手的裁剪能力, 要求选手掌握裁剪技术。	1.5	60
	1. 考核选手的缝制能力, 要求选手掌握缝制工艺; 2. 考核选手的熨烫能力, 要求选手掌握熨烫技术。	6	
	职业素养	/	5
	总计	12.5	100

(四) 竞赛步骤及时间分配

1、选手 A 主要完成模块一内容, 竞赛时间分两天, 第一天 6.5 小时, 第二天6小时, 共计 12.5 小时 (不含午餐、休息时间)

内容	时间分配	时间流程	备注
服装原创款式设计	0.5	第一天 9:00-9:30	1. 第一天所有竞赛任务时间打通。 2. 第二天所有竞赛任务时间打通。 3. 第一天和第二天的任务时间不打通。 4. 第一天竞赛结束必须提交原创手绘款式图、服装创意设计效果图与拓展设计款式图、立体造型坯样即前三项任务的作品。
服装款式拓展设计	2.5	第一天 9:30-12:00	
午餐休息（12: 00-13: 00）			
服装款式拓展设计	1	第一天 13:00-14:00	
服装立体造型设计	2.5	第一天 14:00-16:30	
第一天结束，休息			
服装样板制作	2.5	第二天 9:00-11:30	
午餐休息（12: 00-13: 00）			
服装假缝试样 服装立体造型设计	3.5	第二天 11: 30-12:00 13:00-16:00	

2、选手主要 B 完成模块二内容, 竞赛时间分两天, 第一天 6.5 小时, 第二天6小时, 共计 12.5 小时 (不含午餐、休息时间)

内容	时间分配	时间流程	备注
服装原创款式设计	0.5	第一天 9:00-9:30	1. 第一天所有竞赛任务时间打通, 并在第一天结束时提交前三项任务的作品。 2. 从提交排料图到打印需要预留 0.5 小时的时间。 3. 选手务必统筹规划好自己的工作顺序和时间。
工艺单制定	1.5	第一天 9:30-11:00	
服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	1.0	第一天 11:00-12:00	
午餐休息 (12: 00-13: 00)			
服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	2.0	第一天 13:00-15:00	
服装裁剪、制作	1.5	第一天 15:00-16:30	
第一天结束, 休息			
服装裁剪、制作	3	第二天 9:00-12:00	
午餐休息 (12: 00-13: 00)			
服装裁剪、制作	3	第二天 13:00-16:00	

四、竞赛方式

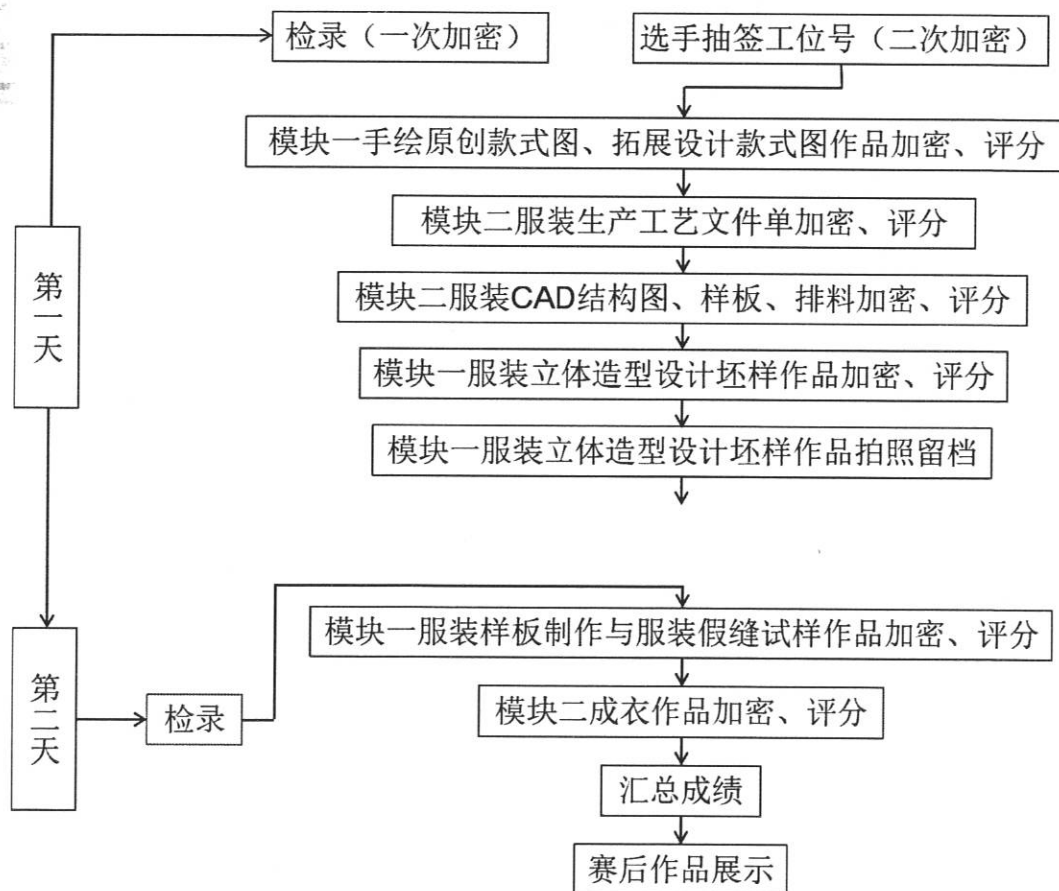
本赛项为团体赛项，每个团队 2 名参赛选手。团队 2 名选手同时参加技能竞赛，工位相邻，处于同一个赛区，在整个比赛过程中 2 名选手相互协作完成竞赛内容。其中选手 A 侧重完成“模块一服装设计”的比赛内容，选手B侧重完成“模块二服装制版与工艺”的比赛内容。

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

赛程的流程如下图，以团队的方式进行抽签，同一个团队为相同编号，侧重模块一的选手在编号后加A，侧重模块二的选手在编号后加B。



(二) 赛项时间安排 (可适当调整以日程为准)

日期	时间	内容	参加人员	地点
竞赛日前一天	全天	赛项专家、裁判员报到	会务组工作人员	住宿宾馆
竞赛日前一天	13:00 之前	参赛领队、选手报到、裁判员培训	会务组工作人员 专家、裁判	住宿宾馆 相应场所
	14:00-15:30	开幕式、赛前说明会及答疑	全体人员领队和 非保密人员	学校会议室
	16:00-17:30	领队会议、抽取检录号	领队	学校会议室
	16:00-17:30	选手熟悉场地、试用设备	选手、指导教师	比赛场所
	17:40-18:40	晚餐	全体人员	学校教工餐厅
竞赛日第一天	8:00-8:15	选手检录 (一次加密)	选手、加密裁判、监考人员	赛场
	8:15-8:45	每支参赛队抽取一个赛区工位号 (二次加密)	选手、加密裁判、监考人员	赛场
	模块一:服装设计 (6.5小时)			
	9:00-9:30	服装原创款式设计	选手、裁判、监考人员	赛场
	9:30-12:00	服装款式拓展设计	选手、裁判、监考人员	赛场
	12:00-13:00	午餐	选手、裁判、监考人员	赛场
	13:00-14:00	服装款式拓展设计	选手、裁判、监考人员	赛场
	14:00-16:30	服装立体造型设计	选手、裁判、监考人员	赛场
	16:30-17:30	作品加密	加密裁判	赛场
	模块二:服装制版与工艺 (6.5小时)			
	9:00-9:30	服装原创款式设计	选手、裁判、监考人员	赛场
	9:30-11:00	工艺单制定	选手、裁判、监考人员	赛场
	11:00-12:00	服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	选手、裁判、监考人员	赛场
	12:00-13:00	午餐	选手、裁判、监考人员	赛场
	13:00-15:00	服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	选手、裁判、监考人员	赛场
	15:00-16:30	服装裁剪、制作	选手、裁判、监考人员	赛场
	16:30-17:30	作品加密	加密裁判	赛场
竞赛日第二天	8:30-8:50	检录、提前十分钟入场	选手、监考人员	赛场
	模块一:服装设计 (6小时)			
	9:00-12:00	服装样板制作	选手、裁判、监考人员	赛场

	12:00-13:00	午餐	选手、裁判、监考人员	赛场
	13:00-16:00	服装假缝试样	选手、裁判、监考人员	赛场
	16:00-17:00	作品加密	加密裁判	赛场
	模块二:服装制版与工艺(6小时)			
	9:00-12:00	服装裁剪、制作		
	12:00-13:00	午餐	选手、裁判、监考人员	赛场
	13:00-16:00	服装裁剪、制作		
	16:00-17:00	作品加密	加密裁判	赛场
	18:00-23:00	评分、统计	裁判员	赛场
	17:00-18:00	晚餐	选手、领队、指导教师	学校教工餐厅
竞赛日 第三天	8:00-10:00	成绩统计复查	裁判员	赛场
	10:00-11:30	竞赛作品点评、展示观摩	全体领队、指导老师、选手	展示场所

六、竞赛赛题

(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,由命题专家组结合2022年全国职业院校技能大赛“服装设计与工艺”赛项赛题,按照服装行业相应工种职业标准和企业生产实际和高等职业技术学院人才培养要求统一命制。

赛题(待选项)发布在大赛指定网站,竞赛面、辅料要求同2022年全国职业院校技能大赛“服装设计与工艺”赛项要求。

(二) 赛前一天召开赛项说明会,结合样题讲解竞赛流程、考核要点、竞赛方式、注意事项等。

(三) 在竞赛当天,由裁判长在监督仲裁工作组的监督下,现场抽取赛题中的款式设计元素与模块一服装立体造型设计制作款式号,确定最终考题。

技能操作竞赛试题见附录。

七、竞赛规则

（一）报名资格及参赛队伍要求

本赛项为团体赛项，以学校为单位组队，每学校限额推荐2支队伍参赛。每个团队2名参赛选手，选手应出自同一所学校，不得跨校组队。每队限报2名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。

参赛选手须为安徽省高等职业学校专科，包括五年制高职四、五年级学生。凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加同一项目同一组别的比赛。

不符合参赛资格的学生不得参赛，一经发现即取消参赛资格，且大赛执委会有权责令其退回已经获得的有关荣誉和奖励，并予以通报批评。

参赛选手在安徽省职业院校技能大赛统一报名开始后，通过大赛指定方式报名。

（二）竞赛准备流程

1、比赛日前一天下午召开赛前说明会及领队会议，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设定对选手开放时间，选手在规定时间内熟悉场地，试用设备。

3、参赛选手应提前1小时到达赛场，大赛承办方和参赛队做好疫情防控，经测量体温正常后，凭参赛证、学生证、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、本赛项裁判组由裁判长总体安排，分模块分任务执裁，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、监督仲裁组长签字审核后上报，按照教育厅要求进行公示。

4、赛场裁判将数据进行备份和保存，成绩单提交备案。

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，能满足参赛院校在同一场地同时比赛的要求，使用面积约600 m²以上。赛场需配置消防设施及测量体温设备，赛场主通路需设置紧急通道，符合紧急疏散安全要求。

（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。考虑疫情，竞赛时每个赛位相对独立，面积不小于 10 m²，保障每队选手在相对独立范围完成竞赛。赛区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、工具可以共享使用。

(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、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。考虑疫情防疫，就餐区域应满足间隔1米就餐要求。

(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，全程直播赛事。

(5) 周密设计赛场，竞赛场地区域之间有明显指示标牌、标志或警示带。消防器材、安全通道、茶水间、洗手间等有明显的引导标牌、标识。

2、赛场的保安、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、比赛区域入口设置体温测量处，安排专人监测体温，配备医疗、生活补给等服务设施，为选手和赛场人员提供服务。

4、承办方安排医务人员，选手出现发热等情况需采取隔离等措施。

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室、专家工作室等，配备评分桌、计算机等工具供裁判评分和工作使用。

2、提供赛场直播设备和观摩处，提供给参赛校领导队和指导教师观看比赛全过程。

3、提供足够面积的服装作品展示区，赛后作品展示使用。

（三）其他区域环境

1、开幕式：提供可容纳100 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、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

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。

GB/T 30420.1-2013 缝纫机术语 第1部分：基础术语

GB/T 30421-2013 工业用缝纫机 缝纫机、缝纫单元和缝纫系统的安全要求

GB/T1335.2-2008 服装号型 女子

GB/T 31907-2015 服装测量方法

GB/T 38131-2019 服装用人体测量基准点的获取方法

GB/T 35447-2017 服装定制通用技术规范

GB/T 38134-2019 职业服装通用技术规范

GB/T 14304-2019 毛呢套装规格

GB/T 2664-2017 男西服、大衣

GB/T 2665-2017 女西服、大衣

GB/T 38147-2019 服装用数字化人体图形要求

GB/T 22703-2019 旗袍

(二) 职业技能要求

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. 能根据设计要求进行设计思维、设计构思; 2. 能把握服装流行趋势; 3. 能进行设计创新。	1. 服装设计思维的方法; 2. 服装审美; 3. 流行趋势。
	绘画服装效果图	1. 能绘画比例合理、动态准确的服装人体; 2. 能表现人体的五官、发型及四肢; 3. 能表现服装的整体造型、内部结构、面料质感、服饰配件; 4. 能完整地表达服装在人体上的穿着效果; 5. 能把控画面的布局安排, 合理构图; 6. 能将设计构思用手绘的方式准确表达; 7. 能借助手绘板, 使用Photoshop、Coreldraw、illustrator等计算机软件绘图。	1. 人体造型规律、人体比例与动态; 2. 服装形态规律; 3. 服装画技法; 4. 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。	1. 文字语言表达与组织。
	绘画服装款式图	1. 能把握服装的比例, 正确表达服装的廓形及内部结构; 2. 能表现服装的色彩搭配与面料质感; 3. 能用计算机软件绘制服装款式图。	1. 服装款式图的内容和基本要求; 2. 电脑服装款式图的绘画方法。
服装制版	人体测量	能按照人体体型, 准确测量西服、大衣、连衣裙、礼服等规格;	1. 人体测量;
	设置号型规格系列	1. 能编制服装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。	国家人体号型标准。
	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;	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。

		3. 能进行规范性操作。	
	打制样板	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. 能按照生产需要打制工艺操作样板。	1. 工业化生产用样板的种类与用途; 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。
	立体裁剪	1. 能利用人体模型进行服装立体造型; 2. 能根据服装造型的需要, 对服装款式及结构等进行调整; 3. 能将立体裁剪的样型转化为平面板型。	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。
	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。
	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、辅助设备以及专用软件参考2022年全国职业院校技能大赛相关赛项要求, 对使用的设备和软件做适当调整, 并完全可以用于教学和模拟实际生产。举办方根据竞赛需要安排设备, 保证同一团队参赛选手在同一赛位内完成所有比赛任务。

(一) 赛项技术平台、设备及软件

序号	设备及软件	型号及说明
1	电源	配备符合大赛要求的供电系统
2	监控	配备实况视频转播系统
3	一体化实训台	实训台：服装工艺理实一体化实训台，区域尺寸：(160*80)CM具有服装设计、制板、裁剪、缝制、熨烫等功能 配置电脑高速平缝机 计算机配置：win10, 64 位操作系统，英特尔 I7-10700, 内存 16GB, 硬盘：1T, 显卡：独立显卡，网卡：集成 10/100/1000M 以太网卡，21.5"显示器，USB 键盘、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、Office办公软件、服装CAD软件V10.0软件 熨斗：蒸汽熨斗 可移动软包烫板尺寸：(120*75)CM（每个工位1个） 配备：每个工位配备烫凳1个，压布块2块 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。
4	立裁人台	165/84A
5	工具包	工具包含：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、0.3cm卷边压脚/各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 提醒：选手只需自备布手臂，其他工具、材料一律不允许带入赛场。
6	手绘板	压感级别 ≥ 2048 ；尺寸长 $\geq 200\text{mm}$ ，宽 $\geq 150\text{mm}$ ；USB连接，感应方式电磁式数位板。
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
10	服装高速绘图仪	用于 CAD 1:1 纸样输出

(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	服装款式设计与工艺单用纸	服装手绘款式图绘图纸	1张	/	1张	80克 A4规格	印有半身人台模型，此张纸是原创手绘款式图评分依据
		草稿纸	2张	2张	4张	70克 A4规格	/
		服装款式拓展激光打印纸	1张	/	1张	120克 A3规格	1张/人（工作人员使用）
		工艺单打印纸	/	1张	1张	80克 A3规格	1张/人（工作人员使用）
2	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1张，第一天发放；模块一评分的唯一样板纸5张，比赛第二天发放。
		牛皮纸	3张	2张	5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克重，白色，150米每卷	工作人员用于打印CAD图
3	面料	原创服装主面料	/	3 米	3米	见面辅料规格	/
		拓展服装主面料	4米	/	4米	见面辅料规格	按照最终赛题确定发放其中的一种主面料；现场抽取一种辅助材（面）料。比赛第二天发放，第一天材料箱中只有20*20cm小样
		拓展服装辅助材（面）料1	1.5米	/	1.5米	见面辅料规格	
		拓展服装辅助材（面）料2	1.5米	/	1.5米	见面辅料规格	
4	立裁用材料	白坯布	5米	2米	7米	见面辅料规格	7m未裁
		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
5	服装辅	里料	/	3米	3米	见面辅料	/

	料				规格	
		衬料	1.5米	1.5米	3米	见面辅料规格 3m未裁开
		垫肩	1付方头 1付圆头	1付方头 1付圆头	4付	方头5层 圆头4层 /
		嵌条	直斜丝 嵌条各4 米	直斜丝 嵌条各4 米	直斜丝 嵌条共 8米	1cm宽白色 直丝、斜丝嵌 条共8m未裁断
		纽扣	中扣10 粒、透 明小扣2 粒	大扣6 粒、小 扣8粒；	大扣6 粒、小 扣8 粒； 中扣10 粒、透 明小扣 2粒	$\Phi 2.2\text{cm}$ $\Phi 1.2\text{cm}$ $\Phi 1.5\text{cm}$ $\Phi 1.0\text{cm}$ 用于模块二 用于模块一
		拉链	/	1条	1条	60cm隐形 根据款式需要 自行选择是否 需要使用，长 度自行剪短。
		机缝线	2轴	2轴 (顺 色)	4轴	40s/2 /
		手缝线	1轴	/	1轴	60s/3 /

(二) 竞赛面、辅料规格

竞赛面、辅料规格同2022年全国职业院校技能大赛“服装设计与工艺”赛项，本次竞赛面、辅料规格供应商赛前一个月公布详细信息。

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 12 人组成，其中 1 名裁判长，现场裁判、加密裁判、模块一技能竞赛评分裁判、模块二技能竞赛评分裁判等，由裁判长根据实际情况安排。裁判人选按照安徽省教育厅要求选聘。

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以提交作品确认单签字用时最短者为胜；如果用时也相同，以模块二各项任务得分之和最高者为胜。

2、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，由专项裁判长扣减该专项相应分数，情节严重的取消比赛资格，该专项成绩为 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。

3、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

1. 模块一：服装设计

评分项目	评分要点	分值权重	评分方式
服装原创款式设计 (5分)	创意设计能力：紧扣大赛主题，符合大赛限定及现场抽取的各项设计要素与技术要求；体现流行趋势，有原创艺术性；有鲜明的风格，表现时尚潮流。	50%	根据原创服装款式图的设计创意和手绘技法评分
	款式图表达技法：款式图线条流畅清晰，粗细恰当，层次清楚；比例美观协调，符合形式美法则；结构合理，可生产、能穿脱。	40%	
	数量要求：在规定时间内完成规定的正面和背面款式图。	10%	

服装款式拓展设计 (35分)	设计能力：原创款式设计元素运用得当，服装品类符合要求，时装拓展系列感强，符合形式美法则，服装不雷同，有原创艺术性，有鲜明的风格，表现时尚潮流。	30%	根据服装拓展系列效果图与款式图设计水平评分
	效果图绘制：时装黑白线稿造型，结构表达准确，面料质感悬垂性表现得当，绘画技法熟练。	10%	
	电脑款式图绘制：充分体现服装廓型、比例、工艺和结构特征，绘图规范，图面干净，线迹清爽。	20%	
	色彩与面料：色彩搭配协调，注意流行色的运用，表现得当有层次感，面料肌理充分体现。能根据面料的质地、性能恰当地表现服装风格和款式造型。	10%	
	设计说明：清晰表述服装设计风格、流行趋势元素的运用以及服装造型、结构、面料、色彩、工艺的特点。	5%	
	整体效果：服装的整体搭配恰当；	20%	
	数量要求：在规定时间内完成规定数量的款式设计。	5%	
服装立体造型设计 (20分)	结构设计能力：熟练运用立体裁剪的方法，操作规范；结构设计方法合理。	20%	根据给定正面设计稿和背面自主设计的造型效果评分
	造型款式效果：准确地实现服装造型，以及服装款式的局部形态、工艺形式；各部位尺寸制定合理，放松量适当、比例恰当，造型美观。	20%	
	工艺制作效果：正确运用立裁别针方法，工艺技法恰当。	20%	
	总体效果完善：服装总体效果干净、平整，与设计图款式、工艺相符。	40%	
服装样板制作 (5分)	样板准确性：与款式相符，内外关系正确；缝份设计合理，宽度一致；所有样板线条流畅，拼合连接后线条平顺；对款式理解正确，所有生产用样片得以正确呈现。	40%	根据提交的拓展款式样板评分
	样板规范性：部位名称、规格、数量、制图符号及样板功能等标注准确完整、规范；样片整洁，无污垢和破损。	20%	
	规格尺寸表：尺寸制定合理，放松量适当。	10%	
	样板齐全性：纸样主件、零部件齐全。	30%	
服装假缝试样 (30分)	造型效果要求：布料纱向正确，符合款式风格造型要求；面料特性能够很好地体现服装廓形以及局部形态。	20%	根据面料假缝样衣效果评分
	结构效果要求：立体造型假缝成品规格应符合样板要求；衣身结构平衡，无起吊、起皱现象；领口、袖窿曲线圆顺、合理。	20%	
	工艺效果要求：合理采用大头针、手缝或机缝方法缝合裁片，假缝线迹流畅，针距均匀、缝份倒向合理、平整；毛边处理光净整	20%	

	齐、方法准确、无毛露。		
	总体效果要求：服装总体效果干净、平整，与设计图款式、工艺相符。	40%	
职业素养 (5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%	根据竞赛现场选手的操作及工位有序程度进行评分
注：去掉一个最高分和一个最低分的方式，使评分更加合理。			

2. 模块二：服装制版与工艺

评分项目	评分要点	分值权重	评分方式
工艺单制定 (10分)	工艺单内容与模板设计：必须包括款式档案信息、正背面款式图、成品规格、款式分析、详解工艺图（不少于两个）、工艺说明以及面辅料说明。模板设计合理美观，页面设置符合大赛命题要求，各项内容排版合理有序。	10%	根据原创款式工艺单评分
	正、背面款式图与工艺细节图：使用计算机绘图软件绘制，比例协调、线条流畅、造型美观，轮廓线与内部结构线区分明显，结构线迹、造型线迹等表达清晰。	30%	
	成品规格：说明详尽，包括号型系列、规格尺寸、公差要求等以表格形式表示清楚。	10%	
	款式分析：包含服装整体风格、廓形、衣身、领、袖等细部造型特征描述。	10%	
	面辅料说明：包括面辅料及配料名称、成分、规格、用量及使用部位填写详尽。	20%	
	服装工艺说明：要求表述全面，包括裁剪、制作、整烫等具体工艺指导要求。服装裁剪辅料、用衬部位表达明确；服装缝型、缝份、缝迹、缝线、机针、针距等要求；服装主要工艺制作步骤的具体要求；服装特殊工艺的说明（条格、撞色、镶拼等）；服装整烫温度及要求	20%	
服装CAD结构设计、样板制作、排料 (25分)	结构设计：结构设计符合原创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、服装号型与原创服装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、刀口、归拔等符号标注规范、正确；里料、衬料样板与面样板匹合理。	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；结合款式有效提高面料利用率。	15%	
样衣裁剪制作（工艺部分）（60分）	服装整体效果：紧扣大赛主题，符合大赛限定及现场抽取的款式设计要素与各项技术要求；体现流行趋势，有原创艺术性；有鲜明的风格，表现时尚潮流；造型美观；规格准确，比例协调；工艺精致，松度平衡；熨烫到位，无烫黄、极光现象。	30%	根据样衣穿着效果评分
	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，左右对称，串口线顺直，止口不返吐。	25%	
	部件：制作完整，纱向合理，无遗漏等现象。	10%	
	里布：面、里、里面结合部位，十字对接整齐、平顺；里布整体外观熨烫平整，分缝和倒缝到位；无脏残、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（5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%	根据竞赛现场选手的操作及工位有序程度进行评分
注：去掉一个最高分和一个最低分的方式，使评分更加合理。			

（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上报省教育厅，按照省厅要求进行公示。

十二、奖项设定

本赛项奖项设团体奖，按照实际参赛队伍设置奖项，分别设置团体一、二、三等奖，小数点后四舍五入。一等奖占比 10%，二等奖占比 20%，三等奖占比 30%（计算分数时保留小数点后两位）。

十三、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整，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。

十四、赛项安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。承办方应采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员的人身安全，并保障赛程的秩序、电力、消防、医疗、救护等，确保大赛的顺利进行。

（一）比赛环境

1、承办方须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。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。如有必要，也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办单位赛前须排除安全隐患。

2、赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内应参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护。在具有危险性的操作环节，裁判员要提醒选手严禁出现错误操作。

4、赛场环境中如存在人员密集的区域，除了设置齐全的指示标志外，承办单位须增加引导人员，并开辟备用通道。

5、参赛选手进入赛位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。如确有需要，由赛场统一配置、统一管理。赛项可根据需要配置安检设备对进入赛场重要部位的人员进行安检。

（二）生活条件

1. 比赛期间，原则上由承办单位统一安排参赛选手和指导教师食宿，费用由各参赛校自理。承办单位须尊重少数民族的信仰及文化，根据国家相关的民族政策，安排好少数民族选手和教师的饮食起居。

2. 比赛期间安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。大赛期间的住宿、卫生由提供住宿的宾馆酒店负责、饮食安全由提供饮食的承办单位或酒店负责。

3. 承办单位须保证比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

4. 各赛项的安全管理，除了可以采取必要的安全隔离措施外，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

（三）组队责任

1、各学校组织代表队时，须安排为参赛选手、指导老师及领队购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2、各学校代表队组成后，须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。

3、各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。

（五）处罚措施

- 1、因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。
- 2、参赛队伍有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。
- 3、出现安全事故，首先追究赛项相关责任人的责任。赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

十五、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、参赛队成员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、学生证等，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，裁判组有权作出裁决。在有争议的情况下，监督仲裁组的裁决为最终裁决。
- 5、作品观摩时，各参赛队应在规定的区域观摩学习交流，不得触摸观摩作品。
- 6、整个赛程需遵守疫情防控规定，具体要求另行通知。
- 7、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件，应及时了解情况，客观做出判断，做好选手的安抚工作，必要时可在事发2小时内，向赛项监督仲裁组书面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。参赛选手一经报名确认，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、相机以及超过竞赛规程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。若对裁判评判有异议，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、协助裁判组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，裁判员及长签字后，直接交给赛项组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相关工作人员一律不得参与命题、裁判评分工作。

十六、申诉与仲裁

（一）申诉

1、参赛队对不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。

2、申诉应在竞赛结束后 2 小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向相应赛项监督仲裁工作组递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉将不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

3、赛项监督仲裁工作组收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，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。如受理申诉，要通知申诉方举办听证会的时间和地点；如不受理申诉，要说明理由。

4、申诉人不得无故拒不接受处理结果，不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。申诉人不满意赛项监督仲裁工作组的处理结果的，可向大赛监督仲裁委员会提出复议申请。

（二）仲裁

大赛采用两级仲裁机制。赛项设监督仲裁工作组，上设监督仲裁委员会。赛项监督仲裁工作组接受由代表队领队提出的对裁判结果的申诉。赛项监督仲裁工作组在接到申诉后的2小时内组织复议，并及时反馈复议结果。申诉方对复议结果仍有异议，可由省（市）领队向赛区监督仲裁委员会提出申诉。赛区监督仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

十七、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。观摩期间，各参赛队应在规定的观摩区学习交流，不得触摸观摩作品。

十八、竞赛直播

比赛现场合理安装摄像头，实况直播比赛全过程，供领导、嘉宾、领队、指导教师在休息室收看。全程采集编辑赛场影像资料，例如：赛前准备工作、各分项赛比赛过程、裁判评分、专家点评、优秀选手赛程回顾等，便于后期制作大赛交流材料，促进比赛资源转化。

附录：

2022 年安徽省职业院校技能大赛高职组

服装设计与工艺赛项试题

一、主题：融·匠心

二、比赛试题与时间：共2个模块（模块一服装设计；模块二服装制版与工艺），每个模块竞赛时间12.5个小时

三、比赛内容：

●现场抽取款式设计元素：

1. 衣身结构对称或者不对称
2. 装袖或者连身袖
3. 翻驳领或者连身领
4. 有袋盖的贴袋或者挖袋
5. 后中开衩或者侧开衩

●现场抽取辅助材（面）料：两种辅助材（面）料随机抽取一种

注：由现场裁判依次①在每类款式设计元素中任意抽取一个，共计抽取5个元素并全部运用于原创服装设计，选手自由选取其中3个设计元素运用于拓展款式设计；②在2种辅助材（面）料中任意抽取一种，用于拓展款式的设计、立体造型、样板制作和试样假缝。制版与制作：③口袋必须设置在服装的外观面料上，不少于两个。

（一）模块一 服装设计

1. 任务一 服装原创款式设计（5分）

依据设计主题，根据现场抽取的5个款式设计元素与技术要求，结合品牌服装市场定位和流行元素，由参赛团队的两位选手共同讨论，并由任意一位选手完成一款秋季时尚女上装设计，具体要求如下：

- （1）在印有半身人台模型的绘图纸上（A4版面），用黑色水笔

手绘正、背面款式图，不用着色。

(2) 服装设计主题突出，注重时尚、市场的有机结合，注重服装的原创性；服装款式图能够有效地表达设计构思，比例正确，结构准确；绘画页面不允许有任何文字标识。

(3) 原创服装的款式特征和技术要求的限定项：

- ①廓形为合体收腰型；
- ②全夹里，面与里为封闭式；
- ③后中长大于55cm，小于70cm，袖长大于50cm；
- ④门襟至少1粒扣子，扣眼造型不限；
- ⑤衣身结构中设置分割，并设置省道或褶裥。

2. 任务二 服装款式拓展设计（35分）

围绕主题，根据现场抽取的5个款式设计元素，选手自由选取其中3个设计元素运用于拓展款式设计；结合给定的主面料与现场抽取的辅助材（面）料使用手绘板，手绘1套动态人体着装的创意服装设计效果图（黑白线稿、不需着色）；使用电脑绘图软件，再根据创意款进行3款系列服装的款式拓展设计，绘制3款正背面彩色平面款式图，配以200字左右的设计说明，具体要求如下：

(1) 拓展设计服装品类：春夏长款连衣裙（有袖）

(2) 设计元素应用得当，每个款式至少要包含2种设计元素，并根据面料特性进行服装拓展设计，符合服装类别特征，市场定位和价值体现突出。

(3) 运用电子手绘板，手绘1个动态人体，并画出着装创意服装设计效果图，不需着色。

(4) 运用电脑绘图软件，绘制3款拓展系列服装的正背面彩色平面款式图；面料色彩与图案可以自行设计，不受比赛面料色彩的

限制。

(5) 设计说明：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。

(6) 效果图与款式图设计在一个版面（A3），构图美观、合理。

(7) 按①-③进行款式图序列编号，编号明确，页面打印设置A3 幅面。

(8) 拓展设计的文件命名为“服装款式拓展设计-工位号”；200字设计说明单独存Word文档，文件命名为“设计说明-工位号”：在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，以选手的“工位号”命名，然后将服装款式拓展设计文件和设计说明文件存入该文件夹。

注：选手完成任务二，并按照存储要求保存完毕提交后，举手向监考人员报告，监考人员确认文件，选手签字后进入下一任务。选手切勿关闭电脑，以免造成文件丢失。

3. 任务三 服装立体造型（20分）

在拓展设计的系列3款服装中，由裁判长现场抽取1个款式号，选手对该款式进行立体造型设计，具体要求如下：

(1) 用坯布在人台上进行服装的立体裁剪造型，完成样板的坯样设计。

(2) 服装与指定的款式一致，充分体现设计的造型效果。

注：选手将制作完成的立体造型在人台上整理好，放置在工位上，以备竞赛当日评分。本任务完成后，第一天竞赛结束，不得进行下一个任务的操作。

第一天比赛结束，必须提交任务一、任务二、任务三的成果。

4. 任务四 服装样板制作（5分）

利用立裁获取的坯样，将坯布衣片转化成平面样板，制作一套面料

裁剪工业样板，具体要求如下：

- (1) 取下立裁坯样，展开并整理布片，进行拓板；
- (2) 要求使用指定的样板纸，制作一套完整的服装面料的裁剪样板，按照工业样板的标准进行正确标注。
- (3) 在合适的样板位置绘制样板制定尺寸表，尺寸表必须包含号型、成衣控制部位名称、尺寸、单位等内容。

6. 任务五 服装假缝试样（30分）

利用提供的面料进行假缝试样，具体要求如下：

- (1) 采用坯样获取的工业样板，完成面料的裁剪；
- (2) 假缝衣片，缝制方式不限（大头针、手缝、机缝均可）；
- (3) 假缝的样衣不可用大头针与人台固定，能够完整地从人台上取下来；
- (4) 将假缝完成的整件样衣穿在人台上进行立体展示。

（二）模块二 服装制版与工艺

1. 任务一 服装原创款式设计

参赛团队的两位选手共同讨论，并由任意一位选手完成服装款式的原创设计。任务内容、要求与模块一中的任务一相同，在模块一里计分，模块二不重复计分。

2. 任务二 工艺单制定（10分）

运用电脑办公软件和绘图软件以表格的形式制定原创款式设计工艺单，具体要求如下：

- (1) 工艺单中必须包括款式档案信息、正背面款式图、成品规格、款式分析、详解工艺图（不少于两个）、工艺说明以及面辅料说明。
- (2) 工艺单的表头名称是“2022全国职业院校职业技能大赛服

装生产工艺单”，字体为宋体，26号。

(3) 工艺单模板自行设计，页面打印设置 A3 幅面。除表头外所有内容编写绘制在一个矩形边框内，其中款式图按照约1: 8的比例绘制。

(4) 工艺单文件命名为“工艺单-工位号”。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，以选手的“工位号”命名，然后将工艺单文件存入该文件夹。

3. 任务三 服装CAD结构设计、样板制作、排料（25分）

根据任务二制定的服装生产工艺单，运用服装 CAD 软件，进行结构设计、样板制作和规划排料方案，具体要求如下：

(1) 绘制结构图：根据生产工艺单的要求，进行结构设计。在宽144cm×高100cm的矩形内，绘制CAD结构图，并标注关键部位规格尺寸。制作完毕在版面的右上角位置标注工位号，字体为黑体3号，以“结构图-工位号”命名。在赛场指定的计算机硬盘分区新建一个文件夹，以选手的“工位号”命名，然后将文件存入该文件夹。提交以备工作人员输出A3纸样供评委打分用。

注：CAD结构图只需展示面料结构设计，不包括样板和里料结构。

(2) 制作裁剪样板：以结构图为依据，制作面、里、衬料的毛样板，样板标注及缝头设计应符合企业标准与要求。

(3) 规划排料方案：运用面、里、衬的裁剪样板，分别对面料、里料、衬料设计排料方案，合理有效的利用面辅料。面、里、衬料按照布幅140cm，双层或单层设计排料方案。规划排料方案时可以选择排料方式，分别有打版系统、排料系统。

制作完毕在版面的右上角标注工位号，字体为黑体3号，分别以“面/里/衬排料-工位号”命名。采用打版系统进行排料的，保存格

式为DGS格式；采用排料系统进行排料的，保存格式为Mkr。然后将文件存入以“工位号”命名的文件夹中。提交以备工作人员输出1:1纸样供制作服装用，同时输出 A3 纸样供评委打分用。

选手合理规划时间，应当在使用样板之前 30 分钟提交样板文件以备工作人员输出 1:1 纸样。

注：选手完成所有操作后，举手向监考人员报告，在监考人员确认文件和选手签字确认前，选手切勿关闭电脑，以免造成文件丢失。

本项任务竞赛阶段，组委会提供平面制板用纸和立体裁剪用白坯布，选手可以采用平面手工制板或立体裁剪方法辅助完成款式制板，但是不作为评分依据，CAD 结构样板作为唯一评分依据。

第一天比赛结束，必须提交任务一、任务二、任务三的成果。

4. 任务四 服装裁剪、制作（60分）

使用任务三制作的工业样板，进行面、里、衬料的裁剪，并完成样衣的缝制与熨烫。要求如下：

- （1）使用大赛统一提供的面辅料；
- （2）将制作完成的样衣穿在人台上进行立体展示。

四、职业素养（10分，模块一和模块二各占5分）

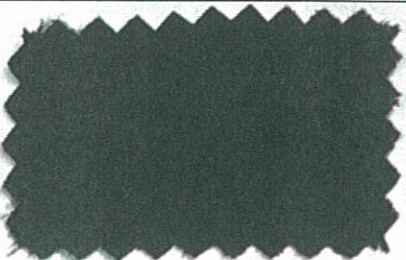
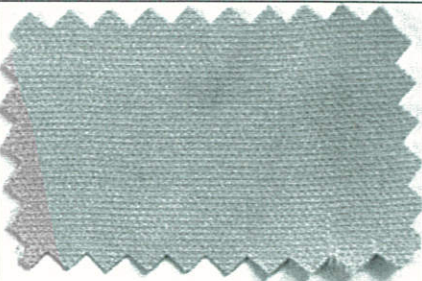
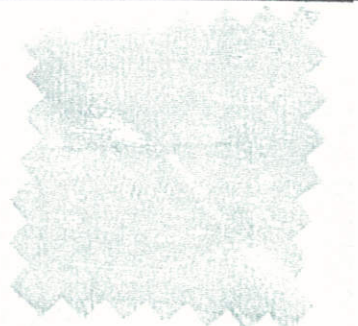
（1）设备的规范化操作及安全意识。严格遵守平缝机、熨斗以及赛场其他设备的操作规程，离开设备需要关闭电源。仪表着装符合各项安全操作的要求。

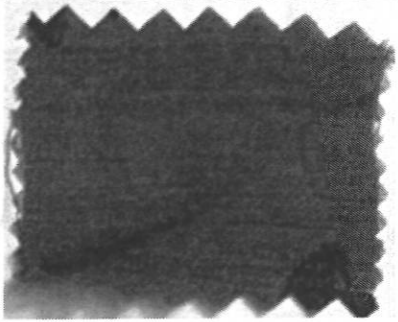
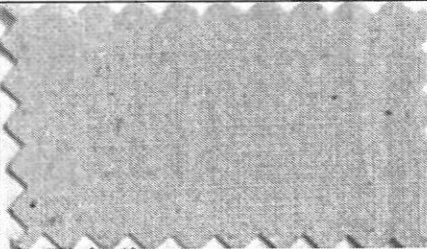
（2）团队合作精神。竞赛过程中，团队成员相互协作，高效沟通。

（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，不浪费。

2022年 安徽省职业院校技能大赛
高职组“服装设计与工艺”赛项面料说明

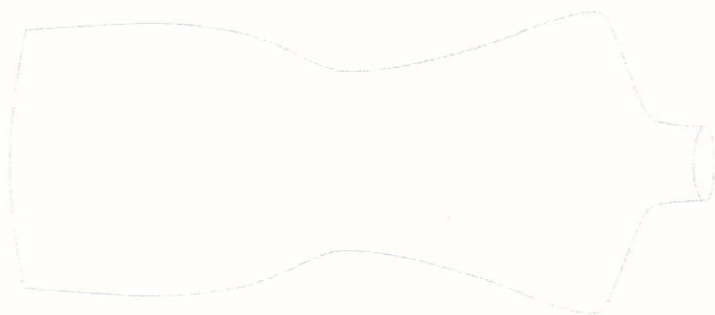
序号	用途	规格		
1	模块二 原创服装 面料	成分	羊毛 30%, 涤纶 70%	
		纱支	80/2*54/1	
		密度		
		克重	275g/m	
		幅宽	150cm	
		织物组织	斜纹	
		用料	2.5米/组	
2	模块一 拓展服装 面料 (春季)	成分	涤纶 94%, 氨纶 6%	
		纱支	经纱: 75D+40D 纬纱: 100D+40D	
		密度	252*212	
		克重	200g/m	
		幅宽	145cm	
		织物组织	平纹	
		用料	3.5米/组	
3	模块一 拓展服装 辅助面料 A	成分	涤纶100%	
		纱支	20D*50D	
		密度		
		克重	55g/m ²	
		幅宽	150cm	
		织物组织	平纹	
		用料	1.5米/组	

4	模块一 拓展服装 辅助面料B	成分	涤纶100%	
		纱支		
		密度		
		克重	75g/m ²	
		幅宽	150cm	
		织物组织	平纹(绉)	
		用料	1.5米/组	
5	模块一 立裁坯布	成分	棉100%	
		纱支	20支	
		密度	60*58	
		克重	144g/m ²	
		幅宽	156cm	
		织物组织	平纹	
		用料	5米/组	

2022年安徽省职业院校技能大赛高职组 “服装设计与工艺” 赛项辅料说明

序号	模块	辅料名称	规格要求	颜色	数量	备注
1	二	里料	醋酸涤	根据面料配色 (深绿蓝)	1.5米	面料参数：30%醋酸10%涤、120g/m ² 适用模块二秋季时尚女上衣 适用模块二秋季时尚女上衣 0121701
2	二	衬料	薄型机纺衬	配色或者黑色	1.5米	
3	一		薄型机纺衬	配色或白色	1.5米	适用于模块一连衣裙，略有弹性
4	一	拉链	65cm,3号YKK 丝边拉链	根据面料配色 (豌豆绿)	1条	适用于模块一连衣裙，略有弹性，根据款式自行剪短
5	一、二	嵌条	1cm宽、直丝	白、黑色	各4米，共8米	适用模块一、二
6			1cm宽、斜丝	白、黑色	各2米，共4米	
7	二	垫肩	方头	白色	1付	方头5层，适用模块二秋季时尚女上衣
8			圆头	白色	1付	圆头4层，适用模块二秋季时尚女上衣
9	半圆型		白色	1付	半圆型3层，包布，适用于模块一连衣裙，参考尺寸17*9.5*0.6	
10	龟型		白色	1付	龟型3层，包布，适用于模块一连衣裙，参考尺寸16*11*0.6	
11	二	纽扣	Φ2.2cm	根据面料配色 (深绿蓝)	6粒	适用于模块二，材质参照2021年
12			Φ1.2cm	根据面料配色 (深绿蓝)	8粒	
13	一		Φ1.5cm	根据面料配色 (豌豆绿)	10粒	建议配色贝壳扣，适用于模块一
14			Φ1.0cm	透明	2粒	
15	一、二	机缝线	60s/3	配色	4轴	适用于模块一 面料每色各1轴

正



背

