2013-2015年全国职业院校技能大赛

比赛项目方案申报书

类别：国赛新项目

申报单位：中国国际软件和信息服务交易会组委会

拟举办年份：2014、2015

方案申报负责人：温涛

电话：041184835088

手机：13941181122

邮件：[wujn@neusoft.com](mailto:wujn@neusoft.com)

通讯地址：大连市软件园路8号东软信息学院A1-102

邮政编码：116023

申报时间：2013.8

**2014年全国职业院校技能大赛（高职组）**

**“数字媒体技术应用技能大赛”竞赛项目申报方案**

1. **赛项名称**

数字媒体技术应用技能大赛

1. **赛项组别**

高职组

1. **所属产业类型**

电子信息

1. **在现行高职专业目录中的分类**

计算机、艺术设计、数字媒体艺术

1. **赛项方案设计团队构成[[1]](#footnote-1)**

设计团队总共15人，职业院校6人（占40%）,行业和企业专家 9人（占60%）。

|  | **姓名** | **单位** | **职称** | **工作任务** | **联系方式** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 行指委 | 温涛 | 工业与信息化行指委、大连东软信息学院 | 教授 | 大赛总体设计 | 13804118001 |
| 职业院校 | 杨欣斌 | 深圳信息职业技术学院 | 教授 | 竞赛方案设计 | 13510105187 |
| 职业院校 | 李宏达 | 福建信息职业技术学院 | 教授 | 竞赛方案设计 | 13960920081 |
| 职业院校 | 郭长庚 | 河南许昌职业技术学院 | 教授 | 竞赛方案设计 | 18603741826 |
| 职业院校 | 肖玉 | 常州工程职业技术学院 | 教授 | 竞赛方案设计 | 13961230895 |
| 职业院校 | 左小英 | 黑龙江信息职业技术学院 | 教授 | 竞赛方案设计 | 18645061901 |
| 软交会 | 王建莉 | 中国国际软件与信息服务交易会 | 高工 | 大赛方案设计 | 13019485696 |
| 行业协会 | 邱钦伦 | 中国软件行业协会教育分委会 | 高工 | 竞赛方案设计 | 18600758849 |
| 行业协会 | 喻涛 | 中国互联网应用创新开放平台联盟 | 高工 | 竞赛方案设计 | 13910697368 |
| 企业 | 严小舟 | 中国铁道出版社副总编 | 高级编审 | 竞赛方案设计 | 13601255835 |
| 企业 | 吴建宁 | 东软云观信息技术有限公司 | 副教授 | 大赛组织实施 | 13941181122 |
| 企业 | 孙琛 | 东软集团 | 高工 | 竞赛方案设计 | 13840060527 |
| 企业 | 毕聪刚 | 东软云观信息技术有限公司 | 高工 | 竞赛方案设计 | 15840647929 |
| 企业 | 王阳 | 东软云观信息技术有限公司 | 工程师 | 竞赛方案设计 | 18502415354 |
| 企业 | 金海岩 | 东软云观信息技术有限公司 | 工程师 | 竞赛方案设计 | 13130440737 |

1. **赛项目的**

通过竞赛，培养高职高专学生的自主创新意识和工程实践能力；激发高职高专学生对数字媒体开发领域的学习和研究兴趣，提高其分工协作意识和职业素质；引导高职院校数字媒体相关专业建设和教育教学改革；搭建校企合作平台，共同提升高职计算机类专业、艺术类专业、数字媒体艺术类专业学生能力素质与企业用人标准的吻合度；为高职计算机类、艺术类、数字媒体艺术类专业学生提供自主创业的锻炼平台。

1. **赛项意义与设计原则**

**赛项意义：**

1）以数字新媒体开发为主题，以移动应用开发为导向，顺应传统出版技术向数字媒体转化的浪潮，适应国家产业发展和社会发展需要，引领相关高职专业教育教学改革。

2）通过展示和考察学生的职业技能水平，进一步促进高职院校与行业企业的教产结合，推动高职院校校企合作、工学结合的人才培养模式的改革，培养学生的理论结合实践的能力。

3）培养具有良好的科学素养以及美术修养、既懂技术又懂艺术、能利用新的计算机媒体设计工具进行艺术作品的设计和创作的应用型设计人才。这是传统教育人才培养的空白，也是新兴产业市场崛起的急需。

**基本原则：**

“数字媒体技术应用技能大赛”竞赛设计遵循2014年全国职业院校技能大赛（高职组）的总体指导思想及原则。

竞赛设计适应国家“以信息化带动工业化，加快新型工业化进程”和“国务院关于促进信息消费扩大内需的若干意见”的产业导向，聚焦数字新媒体领域岗位的主要技能，与相关企业紧密合作，以实际工程项目为基础，围绕数字新媒体领域的先进技术、主流产品，力求突出工程实践；着重考查选手的工程能力、职业道德、组织管理能力、工作计划性和团队协作精神，以赛促教，以赛促改，引领高职院校教育教学改革 。

1. **赛项方案的特色与创新点**

竞赛内容以移动应用开发技术为核心，以数字新媒体为对象，着重考查参赛选手在内容组织、软件应用技术、艺术设计等方面的技能，明确分工、团队协作的意识。竞赛的设计面向计算机及数字艺术类领域的主要岗位及其所需技能，突出分工协作的重要性，并积极借鉴世界技能大赛（World Skills）的竞赛内容、形式和规则。使学生能较好地掌握计算机专业、艺术专业、数字媒体专业的基本理论、知识和技能，熟悉图形图像处理的基本方法，熟练掌握各种数字媒体制作软件，具有较好的美术素养和扎实的编程能力，能应用新的数字媒体创作工具从事平面设计、网络媒体制作、游戏、动画制作、数码视频编辑，以及动画、游戏、虚拟现实等领域的应用研发。

1. **比赛内容与规则**

**竞赛内容：**

比赛分主题类赛题和竞技类赛题,分别从质量和速度的角度，全方位考察参赛选手在创造性、内容组织、工具应用等方面的综合能力。

1）主题类赛题在竞赛前1个月公布。各参赛队根据分配的主题设计开发相应的数字媒体杂志，并在规定时间上传到竞赛指定网站。竞赛将采用专家评审和现场答辩的形式综合评定各参赛队比赛成绩。

2）竞技类赛题部分，参赛队在比赛现场按照赛题要求完成竞赛试题。

主题类赛题部分：

主题类赛题部分的竞赛主题来源于时尚、生活、健康、体育、教育、艺术等相关内容，参赛队需根据系统分配的主题在大赛指定的相应技术平台上创作作品，并按照要求提交如下材料：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **提交内容** | **格式** | **说明** |
| 声明 | 打印文档（1份） | 声明提交作品为原创，产权属于参赛者，大赛组委会有使用权和发布权。有参赛院校盖章及参赛选手签字 |
| 创新及创意说明书 | .pdf及打印文档（1份） | 创新及创意说明材料，不超过1000字 |
| 项目设计报告 | .pdf及打印文档（1份） | 建议总字数控制在3000字以内。建议包括以下内容：  团队组织结构介绍与分工；  实现方案、实现原理、功能描述、功能设计方案等 |
| 使用手册 | .pdf及打印文档（1份） | 准确描述该作品的概况、功能、操作指南和使用注意事项等。不超过2000字（中文） |
| 应用程序 |  | 直接在移动平台上运行的可执行程序 |
| 答辩报告 | .ppt/.pptx | 答辩时间5分钟，介绍项目创意、项目设计等内容，展示团队与成员在问题解决、创新、学习、文化、沟通、执行、管理等方面的意识与能力 |

竞技类赛题部分：

竞技类赛题部分具体竞赛内容如下：

竞技赛考查参赛选手对技术掌握的程度和操作的熟练程度，采用现场开发小项目的形式。主办方安装统一的集成开发环境，赛题需求文档和所需素材（图片文件、声音文件及视频文件等）事先由主办方装入指定目录。参赛选手比赛期间禁止以任何形式携带电子资料。

**竞赛规则：**

主题类：

1）参赛作品必须为参赛选手原创作品且未在其他商务渠道提交的作品。

2）要求作品为原创作品，即参赛者保证拥有参赛作品的充分、完全、排他的著作权，同时保证参赛作品不违反中华人民共和国相关法律法规，不损害任何第三方的知识产权及其他法律权益。如有违反，参赛者需要独立承担相应的法律责任。参赛作品需保证未在其他媒体上发表过，不得包含任何形式的广告和商业内容及任何外部链接。参赛作品上传图片不得违反国家相关法律法规，否则立即取消其参赛资格，产生的相关严重后果由参赛者承担全部责任。

3）参赛作品的著作权归参赛作者所有，参赛者授权主办单位免费使用该作品。主办单位有权将参赛作品及相关资料用于宣传品、相关出版物、指定及授权媒体发布、官方网站浏览及下载、展览（含巡展）等活动项目。

4）竞赛将开通大赛网站，各省、自治区、直辖市确定国赛参赛队后通过大赛网站进行报名，系统将根据报名顺序为各参赛队分配竞赛主题。各参赛队根据竞赛报名系统分配的主题设计开发相应的应用程序，并在规定时间内上传到竞赛指定网站。

5）作品在竞赛网站提交后不允许修改，相关打印文档盖学校公章后在比赛现场提交竞赛组委会。

6）主题类赛题部分的竞赛设置专家评审和答辩环节，将由竞赛专家在比赛现场依据评分指标对各参赛队作品和参赛队表现评定该环节成绩；竞技类赛题部分将按照评分标准的采分点评定各队该环节成绩。

7）大赛为各参赛队准备3M×4M的展台供展示竞赛成果和教学成果，各参赛队可提前2天布置展台，自带电脑、pad、智能手机、投影等设备。

竞赛类：

1）比赛场地通过抽签决定，比赛期间参赛选手不得离开比赛场地。

2）参赛队可自行决定参赛选手的工作分工、工作程序和时间安排。

3）参赛队在赛前10分钟领取比赛任务并进入比赛工位，比赛正式开始后方可开展相关工作。

4）在竞赛过程中，参赛选手须严格遵守竞赛相关操作规程，确保参赛人员人身及设备安全，并接受裁判员的监督和警示。若因选手个人因素造成设备故障或损坏，无法继续比赛，裁判长有权决定终止该队比赛；若因非选手个人因素造成设备故障，由裁判长视具体情况做出裁决。

5）比赛过程中，允许参赛队员在规定的时间里，按照规则，接受领队指导教师指导，接受指导的时间计入竞赛总用时；

6）竞赛结束（或提前完成）后，参赛队要确认已成功提交竞赛要求的文件，裁判员与参赛队队长一同签字确认，确认后参赛队不得再进行任何操作。

7）竞赛所需的硬件、软件和辅助工具由赛组委统一提供，参赛队不得使用自带硬件、软件和辅助工具。

8）竞赛展示区开放，允许观众、院校代表和企业代表入场参观、体验和交流。

1. **比赛方式**

1）本赛项为团体赛，以院校为单位组队参赛，不得跨校组队。每支参赛队由3名选手（设队长1名）组成。参赛选手须为2014年高职高专院校在校在籍学生，性别和年级不限。

2）每个参赛队可配指导教师2名，并从中确定领队指导教师1名。指导教师及领队指导教师经报名并通过资格审查后确定。

3）竞赛分预赛和决赛两个阶段。预赛由各省、自治区、直辖市，各计划单列市以及新疆生产建设兵团等有关部门自行组织，决赛由2014年全国职业院校技能大赛组委会统一组织。

4）决赛参赛队由各省、自治区、直辖市，各计划单列市以及新疆生产建设兵团等有关部门进行推荐，原则上比赛队伍总数不超过50支。

1. **比赛时间安排与流程**

比赛时间具体安排如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **日期** | **时间** | **内容** |
| 竞赛前1个月 |  | 公布主题类赛题 |
| 竞赛前1周 |  | 接受网络上传 |
| 第一比赛日 | 8:00——12:00 | 竞技类赛题比赛(前半) |
| 13:00——17:00 | 竞技类赛题比赛（后半） |
| 18:00——19:00 | 竞技类赛题评分 |
| 第二比赛日 | 8:30——11:30 | 主题类赛题答辩（裁判），主题类赛题指导教师现场评分 |
| 11:30—12:30 | 闭幕式及颁奖 |

1. **评分标准制订原则、评分方法、评分细则**

**评分标准的制定原则：**

竞赛评分严格按照公平、公正、公开的原则，评分标准注重考查参赛选手在以下几个方面的能力和水平：

主题类赛题部分专家评审和现场答辩环节评分标准：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **一级指标** | **权重** | **二级指标** | **权重** | **备注** |
| 赛前评审 | 60% | 作品及提交材料完整性 | 20% | 现场结合提交材料及作品进行评审 |
| 创意性 | 30% |
| 界面及操作体验 | 20% |
| 作品开发难度 | 30% |
| 现场答辩 | 40% | 答辩能力 | 45% | 每个团队答辩建议时间为5分钟，专家提问时间建议为5分钟，共10分钟 |
| 回答问题 | 45% |
| 时间控制 | 10% |

竞技类赛题部分评分标准：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **考查点** | **权重** | **描述** |
| 作品的完整性 | 25% | 考核选手对作品整体风格的把握能力 |
| 作品的主题契合度 | 20% | 考核选手的内容组织能力 |
| 创意性 | 15% | 考核选手的创造性 |
| 作品开发难度 | 10% | 考核选手的技术能力 |
| 作品艺术性 | 10% | 考核选手对素材的把握能力 |
| 界面及操作体验 | 20% | 考核选手对用户体验等细节的把握能力 |

**评分方法：**

1）参赛队成绩由裁判委员会统一评定。

2）采取分步得分、累计总分的积分方式，分别计算环节得分，不计参赛选手个人得分。

3）竞赛满分为100分。比赛成绩评判将根据主题类赛题和竞技类赛题分为两部分评分，分值比例分别为40%和60%。主题类赛题部分专家评审占60%、现场答辩占40%。

4）参赛队的得分按去掉最高和最低分后的算术平均值计分：

比赛最终成绩=（专家评审\*60%+现场答辩\*40%）\*40%+竞技类赛题部分得分\*60%。

5）在竞赛过程中，参赛选手如有不服从裁判判决、扰乱赛场秩序、舞弊等不文明行为，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的取消比赛资格，比赛成绩记0分。

**评分细则**

基于竞赛保密性的考虑，竞赛评分细则在竞赛开始前7天由竞赛执行委员会和命题专家共同制定。

1. **奖项设置[[2]](#footnote-2)**

竞赛奖项只设置团体奖，根据参赛代表队总得分排序（总分相同名次并列）。一等奖占比10%，二等奖占比20%，三等奖占比30%。此外还将根据作品的实际情况设置最佳创意奖、最佳设计奖等奖项。一二三等奖和其他奖项可以兼得。

1. **技术规范[[3]](#footnote-3)**

竞赛命题参照的相关国家、行业标准和相关技术规范如下：

赛项相关的技术标准

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **序号** | **代号** | **标准或规范的名称** |
| 1 | ISO9000 | ISO9000《质量管理体系》标准 |
| 2 | OMA DRM | 移动联盟数字版权管理标准 |
| 3 | GB-T 9386-1988 | 计算机软件测试文件编制规范 |
| 4 | GBT 18491.1-2001 | 信息技术 软件测量 功能规模测量 |

1. **安全保障[[4]](#footnote-4)**

安保工作主要包括比赛现场秩序维护、紧急状况处理及医疗急救等工作，保障大赛有序进行。具体工作如下：

1）赛场秩序维护。

2）安全隐患的及时通报。

3）特殊情况下组织赛场人员有序撤离。

4）竞赛现场须配备2名医生，配备必需药品及1辆救护车。

5）赛事组委会负责落实场地和检查比赛器材是否安全。

1. **企业合作意向[[5]](#footnote-5)**

东软云观公司提供技术平台、人员及经费支持。

1. **赛项使用设备平台的相关标准[[6]](#footnote-6)**

1）竞赛场地配备计算机200台，现场调试、演示设备（智能手机，pad）100台。

2）大赛组委会提供个人计算机（安装Windows操作系统），用以组建局域网和广域网，并安装Office、PhotoShop、会声会影等常用视频、音频、文字处理软件。

|  |  |
| --- | --- |
| **序号** | **软件** |
| 1 | Windows7 专业版 |
| 2 | PhotoShop CS6 |
| 3 | 会声会影 |
| 4 | Adobe Illustrator CS6 |
| 5 | Microsoft Office 2010 |
| 6 | Acrobat |

1. **建议使用的比赛器材和技术平台[[7]](#footnote-7)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **微软** | | | |
| **序号** | **操作系统名称** | **数量** | **参考设备型号** |
| 1 | Windows 8 RT | 1台以上（含1台） | Surface RT 32G |
| Windows 8 Pro | 1台以上（含1台） | Surface Pro 64G |
| 2 | Windows Phone 8 | 1台以上（含1台） | 诺基亚Lumia 920 |
| **谷歌** | | | |
| **序号** | **操作系统名称** | **数量** | **参考设备型号** |
| 1 | Android 4.0以上 | 1台以上（含1台） | 三星Galaxy Note8.0 N5110 |
| 2 | Android 4.0以上 | 1台以上（含1台） | 三星I9500 Galaxy S4 |
| **苹果** | | | |
| **序号** | **操作系统名称** | **数量** | **参考设备型号** |
| 1 | iOS 6.1以上 | 1台以上（含1台） | iPad 4 32G |
| 2 | iOS 6.1以上 | 1台以上（含1台） | iPhone 5 32G |

1. **比赛组织与管理[[8]](#footnote-8)**

**1）主办单位：**

教育部、天津市人民政府、工业和信息化部、人力资源和社会保障部、住房和城乡建设部、交通运输部、农业部、文化部、卫生部、财政部、国务院国有资产监督管理委员会、国家旅游局、国家中医药管理局、国务院扶贫开发领导小组办公室、中华全国总工会、共青团中央、中华职业教育社、中国职业技术教育学会、中华全国供销合作总社、中国机械工业联合会、中国有色金属工业协会、中国石油和化学工业联合会、中国物流与采购联合会。

**2）承办单位：**

教育部职业教育与成人教育司、天津市教育委员会、中国国际软件和信息服务交易会组委会办公室。

**3）协办单位。**

中国国际软件和信息服务交易中心、大连东软信息学院、大连云观信息技术有限公司。

**4）竞赛组织机构。**

竞赛组织机构设竞赛执行委员会（筹备专家组）、竞赛裁判委员会和竞赛秘书组，负责竞赛的运行和管理。

竞赛执行委员会：

竞赛执行委员会（筹备专家组）设组长1名，副组长2名，成员若干，负责以下工作：

* 组织完成竞赛方案设计并制定大赛的相关规程；
* 竞赛相关技术文件撰写；
* 组织竞赛的样题设计、赛题设计和赛场设计；
* 组织确定和准备竞赛设备及相关器材、工具；
* 组织建立裁判委员会，并指导裁判委员会工作；
* 通过秘书组开展相关技术咨询工作；
* 组织完成竞赛过程。

竞赛裁判委员会：

竞赛裁判委员会设总裁判长1名，裁判若干，负责以下工作：

* 组织裁判员学习并掌握竞赛规则和执裁工作要求；
* 比赛阶段维护赛场秩序，监察各参赛队竞赛，确保竞赛在公平、公正、公开的环境下顺利进行；
* 比赛评判阶段严格按照各竞赛专项的评分细则、标准进行评判打分；
* 处理竞赛现场技术、设备等意外情况。

竞赛秘书组：

秘书组由中国国际软件和信息服务交易会组委会专家及其他竞赛承办单位共同组成，负责以下工作：

* 负责竞赛组织工作的具体协调；
* 负责竞赛的联络工作；
* 组织竞赛承办工作相关文件的制定、发布工作；
* 负责对竞赛执委会各种材料的送审、上报工作；
* 负责竞赛费用预算、支出等相关工作；
* 负责竞赛筹备工作专项会议的组织工作；
* 负责竞赛项目的宣传工作；
* 负责协调竞赛工作人员的培训工作；
* 负责竞赛资料汇总、整理、总结工作。

1. **教学资源转化建设方案**

信息技术在教育领域应用的必要性和可能性，奠定了信息技术与高校课程整合的基础，我们尝试寻找计算机类专业与艺术类专业的结合点，让学生选择自己感兴趣的题材，通过实践，充分发挥学生的创造力；优秀的参赛作品将作为学校的教学样例，丰富高校的教育资源；通过竞赛的方式，引导教育模式从传统的以理论为主，向以实践为主、充分发挥学生想象力和创造力的新教育模式改革。

1. **筹备工作进度时间表**

1）2013年7月1日至8月31日为赛前准备阶段，完成赛项创新设计和申报书的上报。

2）2013年9月1日至2014年2月28日为比赛筹备阶段，完成赛题设计，服务器搭建等赛事筹备工作。

3）2014年3月至4月为比赛现场准备阶段，完成赛事现场的相关准备工作。

4）2014年5月至6月（具体时间另行确认）举办现场赛事。

1. **筹备工作人员及裁判人员组成建议**

赛事筹备及裁判人员由职教学会专家、行业专家、高职院校一线专家、企业高管共同组成。

1. **申诉与仲裁**

**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实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

3）赛项仲裁工作组收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，2小时内书面通知申诉方，告知申诉处理结果。如受理申诉，须通知申诉方举办听证会的时间和地点；如不受理申诉，须说明理由。

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

**仲裁：**

赛项设仲裁委员会，由大赛执委会办公室选派人员参加。赛项仲裁委员会在接到申诉后的2小时内组织仲裁，并及时反馈仲裁结果。仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

1. 包括行业、企业、职业院校的成员比例，成员姓名、单位、年龄、职称、职务、工作任务、联系方式等。 [↑](#footnote-ref-1)
2. 团体奖、个人奖的名称。 [↑](#footnote-ref-2)
3. 比赛项目专业教学要求，行业、职业技术标准。 [↑](#footnote-ref-3)
4. 安全操作要求和赛场安全保障。 [↑](#footnote-ref-4)
5. 参与企业提供的设备、技术、人员及经费支持等情况。 [↑](#footnote-ref-5)
6. 国际相关标准，国家相关标准，行业相关标准。 [↑](#footnote-ref-6)
7. 建议须含两种（含）以上不同企业的设备或技术平台。 [↑](#footnote-ref-7)
8. 主要组织单位、协办单位的任务分工，各单位工作职责。 [↑](#footnote-ref-8)