

# “巴渝工匠杯”2022年重庆市职业院校技能大赛 赛项规程

## 一、赛项名称

赛项编号：CQGZ-2022024

赛项名称：服装设计与工艺

英语翻译：Garment Design and Making

赛项组别：高职组

赛项归属产业：轻工纺织

## 二、竞赛目的

通过大赛，检验和展示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、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“匠人精神”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，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、创新创意水平，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“创新创意+效果表达+造型能力+设计实现”为赛项宗旨，与服装行业设计师、样板师岗位能力要求对应，突出服装设计能力、效果表达能力、造型能力、实现设计能力和团队合作能力的培养与训练。比赛内容包括服装款式设计、服装拓展设计、服装立体造型、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、团队合作精神的培养和训练。比赛内容包括服装款式设计，工艺单制定，服装CAD 制版，以及服装裁剪、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 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	1. 考核选手对女装流行趋势、设计风格和设计元素掌握程度； 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
款式拓展设计	1. 考核选手对廓形、服装内结构、比例设计方法掌握程度； 2. 选手处理服装局部与整体、服装正面与背面协调能力； 3. 选手电脑绘制服装款式图的水平。	3	30

服装立体造型	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、领子和袖子的造型； 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。	2.5	15
服装样板制作	1. 考核选手立裁衣片转化为平面样板的水平； 2. 选手样板制作的准确性和规范性。	3	10
服装假缝试样	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	35
职业素养		/	5
总计		12	100

## 2、模块二服装制版与工艺模块竞赛时间，12 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	1. 考核选手在限定条件下对女装流行趋势、设计风格和设计元素掌握程度； 2. 选手高效手绘款式图能力； 3. 选手对面料特性、风格和特色影响服装造型的掌握程度； 4. 团队选手的高效沟通合作能力。	0.5	/
工艺单制定	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. 考核选手对款式平面图的绘制技术、款式特点的表述能力； 3. 考核面辅料、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成技术的规划能力。	1	10

服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	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; 4. 排料能力, 掌握排料的基本原则, 提高面料的利用率。	3	25
服装裁剪、制作	1. 考核选手的制作能力, 要求选手在规定时间内, 完成任务并符合产品质量要求; 2. 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	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, 每天 6 小时, 共计 12 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	第一天所有竞赛任务时间打通。 第二天所有竞赛任务时间打通。 第一天和第二天的任务时间不打通。
款式拓展设计	2.5	第一天 9:30-12:00	
午餐休息 (12: 00-13: 00)			
款式拓展设计	0.5	第一天 13:00-13:30	
服装立体造型	2.5	第一天 13:30-16:00	
第一天结束, 休息			
服装样板制作	3	第二天 9:00-12:00	
午餐休息 (12: 00-13: 00)			
服装假缝试样	3	第二天 13:00-16:00	

2、选手主要B 完成模块二内容，竞赛时间分两天，每天 6 小时，共计 12 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	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个任务的作品。从提交排料图到打印需要预留 0.5 小时的时间。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	第一天 9:30-10:30	
服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	1.5	第一天 10:30-12:00	
午餐休息（12: 00-13: 00）			
服装 CAD 结构设计、样板制作、排料	1.5	第一天 13:00-14:30	
服装裁剪、制作	1.5	第一天 14:30-16:00	
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

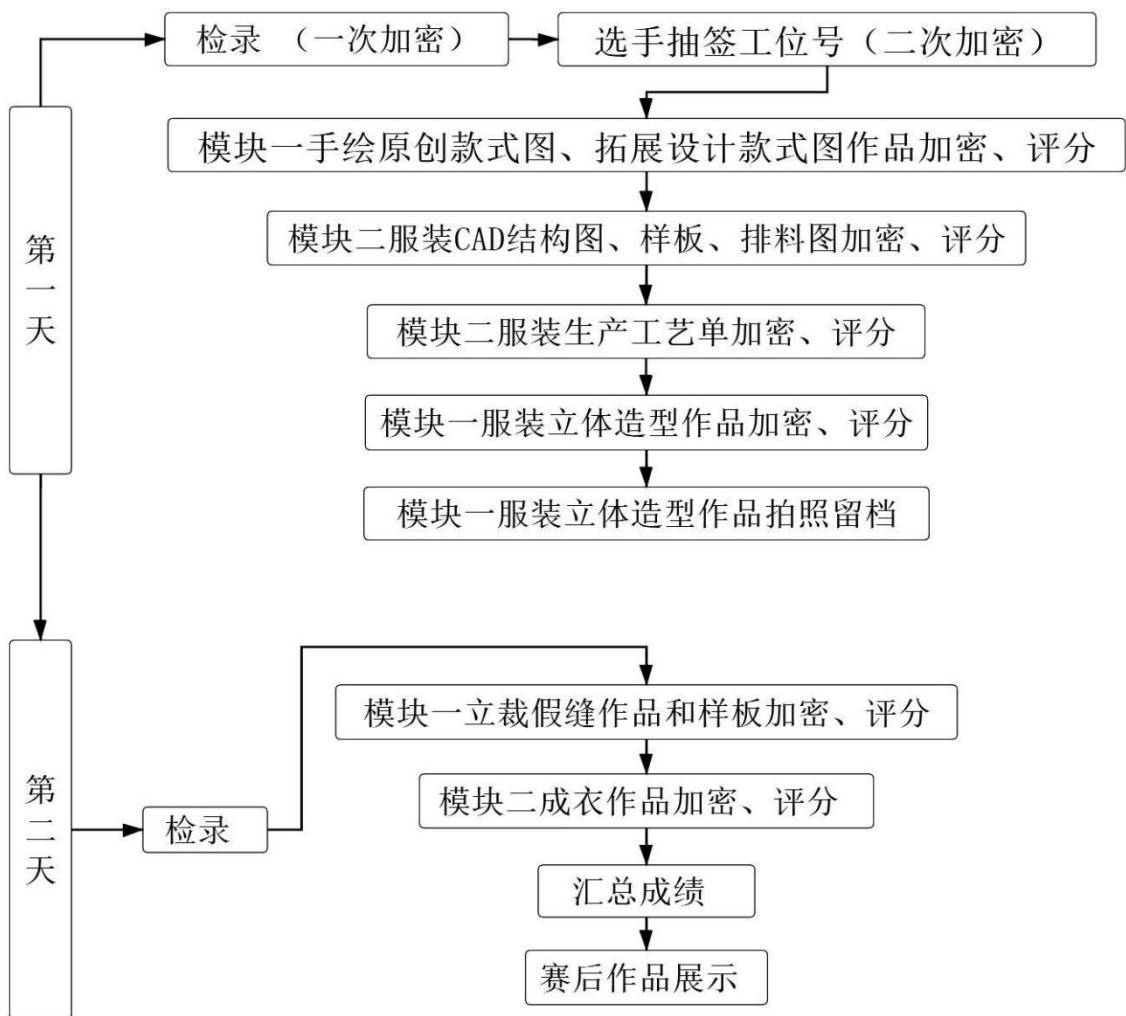
本赛项为团体赛项，每个团队2名参赛选手。团队2名选手同时参加技能竞赛，工位相邻，处于同一个赛区，在整个比赛过程中2名选手相互协作完成竞赛内容。其中选手 A 侧重完成“模块一服装设计”的比赛内容，选手 B 侧重完成“模块二服装制版与工艺”的比赛内容。

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	报道	全体人员	住宿宾馆
	15:00-16:00	领队会议、抽取检录号	领队	会议室
	15:00-16:00	熟悉场地、试用设备	选手、指导教师	比赛场所

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	
	<b>模块一:服装设计（6小时）</b>				
	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	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	
	13:00-16:00	款式拓展设计 服装立体造型	选手、裁判、监考人员	赛场	
	16:00-17:00	作品加密	加密裁判	赛场	
	<b>模块二:服装制版与工艺（6小时）</b>				
	9:00-9:30	服装原创款式设计	选手、裁判、监考人员	赛场	
	9:30-10:30	工艺单制定	选手、裁判、监考人员	赛场	
	10:30-12:00	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	
	13:00-16:00	服装 CAD 结构设计、样板制作、排料 服装裁剪、制作	选手、裁判、监考人员	赛场	
	16:00-17:00	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
		<b>模块一:服装设计（6小时）</b>			
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	

<b>模块二:服装制版与工艺(6小时)</b>			
9:00-12:00	服装裁剪、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	服装裁剪、制作	选手、裁判、监考人员	赛场
16:00以后	作品加密	加密裁判	赛场
	评分、统计与复查	裁判员	赛场
	成绩公布	裁判员	展厅
	竞赛作品展示观摩	全体领队、选手	展厅

## 六、竞赛赛卷

### (一) 赛题基本要求

本竞赛为全公开赛题库的赛项，试题在2021年全国高等职业院校服装设计与工艺比赛赛题中抽取一套，面料在比赛前1个月公布。总赛题编制遵从公开、公平、公正原则。

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

(三) 技能操作竞赛试题(样题)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，不跨校组队。同一学校报名参加团队不超过2支，



每个团队不超过 2 名参赛选手。每队限报2名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。本赛项参赛选手须为全市高职高专院校全日制在籍学生；本科院校中高职类全日制在籍学生、五年制高职院校中的四至五年级学生（需要具有高职学籍）也可报名参加高职组竞赛。参赛选手年龄不得超过 25 周岁，年龄计算的截止时间以竞赛当年的 5 月 1 日为准。凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不得再参加同一赛项的比赛。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。

## （二）竞赛纪律要求

- 1、比赛日前一天下午召开领队会议，会议讲解竞赛注意事项并进行赛前答疑。
- 2、比赛场地在比赛日前一天下午对选手开放，熟悉场地。
- 3、参赛选手应提前 1 个小时到达赛场，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、身份证检录，选手不得自行调换工位，不得迟到早退。

## （三）文明参赛

- 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、本赛项裁判组由现场裁判、加密裁判、评分裁判分别执裁，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、赛场裁判将数据进行备份和保存，成绩单提交给大赛执委会备案。

4、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。

5、按国赛统一要求，不因排名相同而多取奖，严格按照大赛文件取奖比例取奖。分数相同并涉及跨越获奖等级情况时，由裁判组商议加赛项，以得分高者排在前位。

## 八、竞赛环境

### （一）竞赛区域环境

竞赛场地应为开放式、通透式，能满足 30 人在同一场地同时比赛的要求，使用面积约 200 m<sup>2</sup>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。

1、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，全程无死角直播赛事。

2、竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、裁判区、监督仲裁区、现

场服务与技术支持区、就餐区、点评区、观摩区等区域。区域之间需有明显指示标牌、标志或警示带，标明消防器材、安全通道、茶水间、洗手间等。

3、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。

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、电和应急供电设备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。

4、赛场的保安、公安、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。

5、比赛区域需在入口设置自动体温测量设备，安排专人监测体温，赛场配备医疗、生活补给站等公共服务设施，为选手和赛场人员提供服务。赛场和各配套工作区域均配备空调。

6、承办方安排医务人员在赛场，选手出现发热等情况需采取隔离等措施。

7、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并配有明显的标牌引导。

## （二）工作区域环境

1、提供赛场直播设备和观摩大厅，确保社会各界人士、领队和指导教师观看比赛的全过程。

2、提供服装作品展示区，赛后作品展示使用。

## 九、技术规范

服装技术标准的基本内容，参照国标、行业、职业对应的标准。服装技术标准参照服装制作工国家职业技能标准。

### （一）技术标准

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
一、设计	(一) 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
	(二) 绘画服装设计图	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、色彩搭配、面料质感、服饰配件 4. 能完整的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. 能够将设计构思用手绘的方式准确表达 7. 能用 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. 计算机软件操作知识
	(三) 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	文字语言表达与组织
	(四) 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 3. 能用计算机软件绘图	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
二、制版	(一) 人体测量	1. 能按照人体体型, 准确测量西服、大衣、旗袍等的规格 2. 能对特殊体型的特殊部位进行测量, 并做出明确的标注和图示	1. 特殊体型的基本类型 2. 特殊体型与服装结构的关系

	(二) 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
	(三) 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 3. 能进行规范性操作	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
	(四) 打制样板	1. 能制定西服、大衣、旗袍等的基础样板 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. 能按基础样板对特殊体型的特殊部位进行合理的调整 4. 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
	(五) 样板缩放	能依据服装产品规格系列对服装全套样板进行合理缩放	服装制板有关知识
三、裁剪	(一) 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. 条格原料、毛绒原料、不对称条格料等的使用要求 3. 排料方法和技巧
	(二) 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 3. 选用合适的电剪, 进行裁断 4. 验片、打号、分包	铺料、裁剪
四、缝制	(一) 实施工艺文件	1. 能按工艺文件的要求和资源配置, 组织工艺流程的实施 2. 能根据生产能力, 合理调配工序	1. 工时定额的测定方法 2. 装备与生产能力的关系
	(二) 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

	(三) 组织生产	1. 能根据生产能力, 组织最佳缝制组合流程, 做到分工明确, 均衡生产 2. 能及时排除影响正常生产的因素 3. 能按照工艺标准对在线产品进行质量监督检验 4. 能对照标样, 对下线的首件产品进行工艺质量鉴定	全面质量管理的有关知识
	(四) 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, 竞赛主要设备和辅助设备以及专用软件均与以往全国技能大赛已使用的设备基本相同, 不指定设备企业和品牌, 举办方根据竞赛需要增添必要设备, 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

序号	设备及软件	型号及说明
1	电源	配备双线路供电系统和漏电保护装置
2	空调	配备空调系统, 确保环境温度适宜
3	监控	配备实况监控视频转播系统
4	竞赛电脑	WinXP 或以上操作系统, 基本配置: 内存≥1G、硬盘最小100G、显卡 GT720、CPU I3 4160 (40 台)
5	电脑辅材	光电鼠标 (30 只)
6	立裁人台	立裁人台 160/84A (30 个)
7	吊瓶蒸汽熨斗	12 套
8	工具包	梭芯、梭壳、标记带 (2 个/人)、大头针 (100个/盒, 1盒/人)

(二) 竞赛设备及耗材

模块	任务	设备及材料	型号及说明	
一 (A 工 位)	服装原创 款式设计	草稿纸	A4 (1 张)	
		绘图纸 (印人体模特)	A4 (1 张)	
	服装款式 拓展设计	平面设计软件	CORELDRAW Graphics Suite X4、 Illustrator CS6、PHOTOSHOP CS6	
		彩色激光打印 机	可输出 A3 规格纸张	
		激光打印纸	120 克 A3 (每人一份)	
	服装立体 造型	白坯布	5 米, 幅宽 1.6 米 (每人一份)	
		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	
		草稿纸	80 克 A4 (3张/人)	
		激光打印纸	80 克 A3 (3 张/人)	
		垫肩	2 付/人	
	服装样板 制作与假 缝	电脑高速平缝 机	40 台	
		牛皮纸	110cm×80cm (3 张/人)	
		白色打板纸	2米或3张 (30 份) (既可拓板, 也可作为样板纸) <b>第二天发放</b>	
		立体造型用面 料	按照赛题准备对应的面料, 3米/人	
		立体造型用辅 料	垫肩 (2付/人)、直丝、斜丝嵌条 (各4米/人与面料 近色)、衬布 (1米/人与面料近色)等	
		缝纫线	2 轴/人	
		白涤棉线	1 轴/人	
		选手须自备	布手臂、铅笔、黑色水笔	
	二 (B 工 制作)	工艺单	Office办公软 件	Office办公软件



位)		平面设计软件	CORELDRAW Graphics Suite X4、Illustrator CS6、PHOTOSHOP CS6
		草稿纸	A4 (3 张/人)
		激光打印纸	80 克 A3 (2张/人)
	服装 CAD 结构设计 样板制作 与排版	服装 CAD 软件	富怡CAD V8.0
		激光打印机	可输出 A3 规格纸张用于评阅纸样输出 (1 台)
		服装高速绘图仪	用于 CAD 1:1 纸样输出
		绘图纸	绘图仪用卷筒纸 5 卷
		激光打印纸	80 克 A3 (3 张/人)
		草稿纸	80 克 A4 (3 张/人)
		牛皮纸	2张/人 (辅助CAD)
		白坯布	2米/人 (辅助CAD)
	服装裁剪 制作	电脑高速平缝机	40 台
		面辅材料	面料、里料、衬等 (每种面料 30 份)
		垫肩和牵条	垫肩 (2 付/人)、直丝、斜丝嵌条 (各 4 米/人, 与面料近色) (30 份) 等
		纽扣	φ2.2cm×6 粒、φ1.2cm×8 粒 (30 份)
		硬板纸	半张/人
		服装 CAD 纸样	1:1 (2.5m×40 份)
		缝纫线	面料同色, 2轴/人
选手自备工具		剪刀等	

## 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, 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. 赛项裁判组由大赛办专家库抽取，赛项裁判组负责赛项成绩评定工作。

2. 各竞赛项目和竞赛总分均按百分制计分。裁判组严格遵照各项评分细则评分，按照大赛制度去掉最高分与最低分后进行平均分计算；按规定比例计入总分。

3. 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，由主裁判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，该专项成绩为0分。

4. 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，均由加密裁判对所有参赛作品进行加密。

本次选拔赛奖项评定：服装设计与工艺赛项设团体奖，一等奖占比10%，二等奖占比20%，三等奖占比30%（小数点后四舍五入）。团队总分由该团队两名参赛选手分数相加获得，最后总成绩按照各团队分数由高到低排名。

## （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 (30 分)	设计能力：设计元素运用得当，时装系列感强，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 款式图设 计水平评 分
	款式绘制：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。	30 %	
	色彩效果：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。	20 %	
	整体效果：能够注意服装的整体搭配效果。	10 %	
	数量要求：在规定时间内完成规定数量的款式设计。	10 %	
服装立体造型 (15 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 %	根据拓展 款式造型 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，放松量合理，造型美观。	20 %	
	工艺制作效果：正确运用针法，工艺技术恰当。	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 (10 分)	样板准确性：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 %	
	样板齐全性：纸样主件、零部件齐全。	40 %	
服装假缝试样 (35 分)	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；毛边处理光洁整齐、方法准确、无毛露。	20 %	根据面料假缝样衣效果评分
	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 %	
	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 %	
	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)	工艺单内容齐全：必须包括款式档案信息、正背面款式图、成品规格、款式分	20 %	根据原创款式工艺

	析、详解工艺图（不少于两个）、工艺说明以及面辅料说明。		单评分
	正、背面款式图：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。	10 %	
	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。	10 %	
	详解工艺图：不少于 2 个，使用计算机绘图软件绘制，表达准确。	10 %	
	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。服装裁剪铺料、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 %	
	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。	10 %	
	模板设计：整体合理美观，页面设置等符合大赛命题要求，各项内容排版合理有序。	10 %	
服装 CAD 结构设计、样板制作、排版（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
	样板排版：纱线准确；按照命题要求分	15 %	

	类排版；面料的利用率高。		
样衣裁剪制作 (工艺部分) (60分)	服装整体效果：造型美观；规格准确，比例协调；工艺精致，松度平衡。	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。	20 %	
	部件：制作完整，纱向合理，无遗漏等现象。	15 %	
	熨烫：熨烫到位，无烫黄、极光现象。	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。			

## 十二、赛项安全

1. 赛场设有保安、公安、消防、设备维修和电力抢险等人员，并设置安全应急通道，以防突发事件。

2. 卫生间、维修服务、医疗、生活补给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。

3. 周密设计赛场，绘出赛事管理、引导、指示要求的平面图，并标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生的疏散通道。且在竞赛期间张贴在竞赛场所、人员密集的地方。

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；竞赛场地划分为检录区、竞赛操作区、裁判区、作品展示区、现场服务与技术支持区、休息区、观摩通道等区域，区域之间有明显标志或警示带，标明

消防器材、安全通道、洗手间等位置。

5. 赛场的标注、标示要统一设计，并按规定使用大赛标注、标识图案。赛场各赛位、功能区要有清晰的标注标识。

6. 执委会安排交通车接送各代表队从驻地至赛场往返的参赛和参加会议等活动。

7. 请各位选手和老师全程佩戴口罩，入口进行体温检测。

### **十三、申诉与仲裁**

（一）各参赛队对不符合赛项规程规定的设备、工具、材料、计算机软硬件、竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁工作组提出申诉。

（二）申诉主体为参赛队领队。

（三）申诉启动时，参赛队以该队领队亲笔签字同意的书面报告的形式递交赛项仲裁工作组。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。

（四）提出申诉应在赛项比赛结束后2小时内提出。超过2小时不予受理。

（五）赛项仲裁工作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，可由领队向大赛组委会提出申诉。大赛组委会办公室的仲裁结果为最终结果。

（六）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。

### **十四、竞赛须知**

（一）参赛队须知

1. 参赛队必须认真学习领会大赛办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参加相关赛事活动。

3. 参赛队应为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

4. 参赛选手将通过抽签决定比赛工位号。

5. 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，仲裁组的裁决为最终裁决。

## （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，必要时可在规定时间内按规定向赛项仲裁组提出书面仲裁申请。

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、参赛选手必须持本人身份证、学生证参赛。

2、参赛选手须严格遵守赛场规章制度，服从裁判，文明竞赛。有作弊行为的，该项成绩为0分；如有不服从裁判、扰乱赛场秩序等不文明行为，按照相关规定扣减分数，情节严重的取消比赛资格和竞赛成绩。



3、参赛选手提前20分钟检录进入赛场，按照抽签工位号参加比赛，不得私自更换座位。迟到15分钟以上者取消比赛资格；开赛15分钟后，选手方可离开赛场。

4、参赛选手必须根据大赛组委会的要求，在规定的时间内按规定的方法提交作品。作品上不得出现任何暗示选手身份的标记或信息，否则取消比赛资格。

5、选手在比赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，须经工作人员同意，否则视为放弃比赛，成绩记零分。

6、比赛一旦结束，参赛选手均应立即停止操作，不得以任何理由拖延比赛时间。选手操作技能完成后，必须在《作品提交确认表》上签名确认后，方可离开赛场。

7.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。

8.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。

#### 9、 版权说明

(1) 参赛选手完成作品上交时需签署版权申明书。

(2) 服装设计作品必须为选手原创，因此产生的知识产权责任由参赛方承担。

(3) 参赛作品版权归主办方所有，参赛方未经主办方同意不得擅自引用、传播、出售参赛作品，因此产生的法律责任由参赛方承担。

#### (四) 工作人员须知

1. 裁判员及赛场工作人员自觉服从赛事现场各项管理，认真履行工作职责，公平公正评判选手成绩；监考组负责赛场记录、赛程控制、物料发放；设备组负责竞赛所用设备的维护、赛场摄影记录、安保组负责赛场秩序和人员财物安

全。

2. 参赛队进入赛场，裁判员级赛场工作人员应按照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，裁判和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。

**附件：**

## “巴渝工匠杯”2022年重庆市职业院校技能大赛 高职组服装设计与工艺赛项赛题

以“辉煌·跨越”为主题，根据限定的款式特征和技术要求，为160/84A的女性设计、制作一款原创春季上装。在此原创款式核心设计元素的基础上，根据抽选的服装品类，拓展设计一系列3款服装，并按照要求完成假缝试样。

### 一、模块一服装设计

#### 1、任务一服装原创款式设计（5分）

以“辉煌·跨越”为主题，根据限定的款式特征与技术要求，结合流行元素和市场定位，由参赛团队的两位选手共同讨论，为160/84A的女性设计一款春季上装，具体内容与要求如下：

- (1) 服装设计主题突出，注重时尚、市场的有机结合，适合面料性能，注重服装的原创性。
- (2) 在所提供的人体模型上用黑色水笔手绘服装的正、背面款式图，不用着色。
- (3) 服装款式图能够有效地表达设计构思，比例正确，结构准确。
- (4) 原创服装的款式特征和技术要求的限定项：
  - ①廓形为收腰合体型；
  - ②全夹里，面与里为封闭结构；
  - ③衣长大于50cm，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线和省道。

(5) 原创服装的款式特征和技术要求:

领子: 连有串口线的翻驳领。

## 2、任务二款式拓展设计 (30分)

根据原创服装的核心设计元素, 拓展设计一个系列3款服装, 具体服装品类由命题组从待选项中选取, 具体要求如下:

(1) 拓展设计服装品类:

春季长袖女上装

大赛针对款式提供中型面料。

(2) 设计元素应用得当, 在原创服装的基础上, 拓展恰当自然, 符合服装品类特征, 市场定位和价值体现突出。

(3) 运用电脑绘图软件, 绘制系列3拓展服装的正背面的彩色平面款式图。其中面料色彩与图案可以自己设计, 不受比赛面料色彩的限制。

(4) 按①-③进行款式序列编号, 页面打印设置A3幅面。

(5) 系列3款拓展设计图的文件命名为“拓展设计-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, 然后将拓展设计的款式图存入该文件夹。

**注:** 选手完成任务二, 并按照存储要求保存完毕后, 举手向监考人员报告, 监考人员确认文件, 选手签字后方可进入下一任务。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 (15分)

在拓展设计的3款服装中, 由赛项命题组确定1个款式号, 选手对该款服装进行立体裁剪造型设计。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, 可以为半身。

(2) 服装与指定的款式一致, 充分体现设计的造型效果。

**注:** 选手将制作完成的坯布样衣穿在人台上整理好, 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。

## 4、任务四服装样板制作 (10分)

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。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，按照工业样板的标准进行正确标注，制作一套完整的服装面料的裁剪样板。

### 5、任务五服装假缝试样（35分）

利用提供的面料进行假缝试样。具体要求：

(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) 假缝的样衣能够完整地从前台上取下来；

(4) 将假缝完成的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，完成款式的原创设计。任务内容与模块一中的任务一相同。

### 2、任务二工艺单制定（10分）

运用电脑办公软件和绘图软件，以表格的形式制定任务一所设计的原创款式服装的生产工艺单。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重庆市高等职业院校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，所有编写的内容均绘制在一个矩形边框内。

(4) 工艺单中的服装款式图和详解工艺图均要求机绘，款式图按照1: 8的比例绘制，工艺图的比例不限。

(5) 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。

(6) 两位选手可以协作完成工艺单的编制工作，但必须在同一台电脑上操作。

### 3、任务三服装CAD结构设计、样板制作、排料（25分）

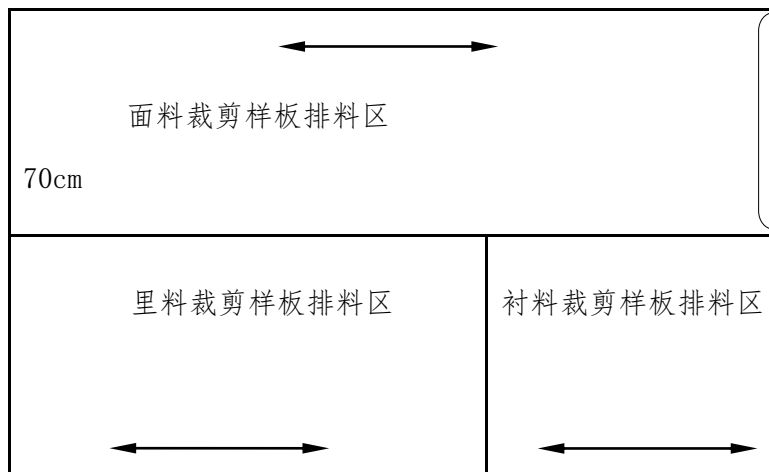
根据任务二制定的服装生产工艺单，运用服装CAD软件，进行结构设计、样板制作和规划排料方案。具体内容和要求如下：

(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写好工位号，字体为黑体三号以“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。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，设计排料方案，合理有效的利用面辅料。面、里、衬料均按照布幅140cm，双层折叠，设计排料方案。在宽度为70cm的三个相连的矩形框内，按指定区域，按照合理的丝缕方向，依次进行排料。



制作完毕在纸张的右上角标注工位号，字体为黑体三号，以“样板-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，组委会可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者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。

#### **4、任务四服装裁剪、制作**

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。

### **三、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。