

上海电子信息职业技术学院第八届学生职业技能大赛

工业产品造型设计赛项介绍

一、竞赛承办单位

动画学院

二、竞赛目的及意义

通过比赛考核参赛选手掌握设计软件及快速成型技术的综合能力，如设计能力，设备使用能力、模型修改能力、模型后期处理能力等；考核参赛选手的创新能力、工作效率、质量意识、安全意识、职业道德和职业素养等。赛项设置符合产业发展和专业建设需求，由学生根据比赛指定主题进行创意产品设计，培养学生发散性思维与创意设计能力。

工业设计专业、艺术设计专业、模具设计与制造专业等多个专业的学生均可参加该比赛，赛项覆盖专业面比较广，增强各专业学生之间的交流。

让学生了解第三次工业革命，让学生独立思考，亲自动手设计产品，可以有效的培养学生们的敏锐的观察力，提升专业能力，并让学生们可以更清楚的了解现实社会中各种流行元素、设计风格，增强创新设计的主动性和时代性。

三、竞赛宗旨/主题

（一）坚持公开、公平、公正、科学、透明；

（二）文化创意、设计创新、软件应用相融合，提高职业教育为产业服务能力。以创新设计为内容。

（三）体现高职人才培养衔接，考核内容略有侧重。

(四) 将创新意识、创新能力、知识和技能运用能力融入竞赛考核内容。

(五) 提高学生原创精神, 让学生独立思考, 亲自动手设计产品, 可以有效的培养学生们的敏锐的观察力, 提升专业能力, 鼓励学生细心观察周围的生活环境和社会现状, 增强创新设计的主动性和时代性。

四、参赛对象

2017 年在籍学生

五、竞赛时间设定

1. 竞赛宣传与动员时间: 2017 年 4 月 1 号—2017 年 4 月 25 日
2. 报名时间: 2017 年 4 月 15 日—2017 年 4 月 30 日
3. 题目公布时间: 2017 年 5 月 16 日
4. 现场竞赛时间: 2017 年 5 月 26 日

六、竞赛方式和内容

(一) 竞赛采用个人赛方式, 统计参赛者的总成绩进行排序。参赛对象为工业设计、模具设计与制造等相关专业 2017 年在籍学生。

(二) 赛场的赛位统一编制赛位号, 参赛队比赛前 30 分钟到赛项指定地点接受检录, 进场前 15 分钟抽签决定赛位号, 抽签结束后, 随即按照抽取的赛位号进场, 然后在对应的赛位上完成竞赛规定的工作任务。赛位号由参赛选手抽取, 抽取赛位号的步聚:

1. 抽签由赛场工作人员主持;
2. 参赛选手随机抽取赛位号, 并在赛位记录单上签名确认;
3. 赛位号不对外公布, 抽签结果由赛项办公室密封后统一保管, 在评分结束后开封统计成绩。

（三）竞赛内容：

针对通过工业化生产的、与日常生活相关的现有产品，按任务书中创新要求进行新一代产品的创意设计。具体内容、时长及考核知识点、技能点、创新点如下表：

具体内容	竞赛时长	考核知识点、技能点、创新点
产品创意草图绘制 35%	6 小时	专业综合知识，产品创意能力，手绘技能
产品三维数字化设计 35%		产品三维造型设计能力 产品零件三维结构设计能力
展板设计 30%		创意设计表达能力、平面软件应用技能

竞赛的各项比赛内容为：

（一）. 产品创意草图绘制：根据任务书要求，利用油性黑式、中灰、浅灰、浅蓝、浅黄、草绿马克笔和 4B 铅笔、水笔在 A3 打印纸上采用透视画法完成产品创意设计的手绘表达并含必要的创意说明。

（二）. 产品三维数字化设计：利用给定三维软件，结合工业设计专业知识，进行产品外观三维造型设计和指定零件的结构设计。要求产品外形美观，功能满足创意要求并且可行、可靠，具有良好的人机协调性和制造可行性。

（三）. 展板设计：利用给定的平面设计软件，用展板形式表现产品创意设计方案。展板规格为横幅 A3，精度 300dpi，jpg 格式。以产品渲染图为视觉中心，包含产品创意设计说明、产品色彩方案和产品结构分解图（爆炸图）等图文内容。展板要求整体布局合理、效果漂亮，图文信息清晰直观，层次分明。

七、评分规则

按比赛成绩（总分 100 分）从高分到低分排列参赛者的名次。竞赛成绩相同时，完成工作任务所用时间少的名次在前；竞赛成绩和完成工作任务用时均相同时，产品造型创意的成绩高的名次在前。

评分指标体系：

比赛内容	比例	分项指标	预计分值
产品创意草图 绘制	35%	创意符合题意，表达明确	20
		产品手绘技能好，图面布局合理	15
产品三维数字 化设计	35%	创意表达符合题意，与草图一致性强	12
		产品外观造型美观性，三维软件应用能力强	10
		产品内部布局合理，功能可行，可靠性强	5
		零件的力学性、工艺性	5
		零件之间装配可行性	3
展板设计	30%	产品渲染效果佳	5
		爆炸图层次分明、图面清晰	5
		产品创意设计表达明确，图文信息清晰直观	14
		文字、图形、版面布局合理美观，效果新颖	16

八、奖项设置

以赛项决赛实际选手人数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 5%、10%、15%（小数点后四舍五入）。

九、技术平台

（一）计算机

同一赛场提供统一品牌计算机。

（二）预装软件

操作系统：Windows 7；

2. 文字处理软件：Office 2010；

3. 三维造型设计软件：可选用 UG NX10.0、 Keyshot5.0、
Rhinoceros5.0；

4. 平面设计软件：Adobe Photoshop CS6、CorelDraw X6、Adobe
Illustrator CS6。

动画学院