

世界技能大赛编辑设计训练与课程教学的转换实践

刘聪聪

深圳城市职业学院(深圳技师学院), 设计学院, 广东 深圳

收稿日期: 2024年6月7日; 录用日期: 2024年7月10日; 发布日期: 2024年7月17日

摘要

本文旨在探讨世界技能大赛平面设计技术项目编辑设计模块考核内容特点和评价标准, 如何将参赛训练经验转化为课程教学的方法和策略。首先将介绍世赛的背景和意义, 其次论述世赛平面设计技术项目考核体系内容和特点, 最后讨论了世赛参赛训练在日常教学中的转化实践。

关键词

世界技能大赛, 平面设计, 训练转化, 编辑设计, 课程教学

Conversion Practices of World Skills Competition Editorial Design Training and Curriculum Teaching

Congcong Liu

School of Design, Shenzhen City Polytechnic (Shenzhen Institute of Technology), Shenzhen Guangdong

Received: Jun. 7th, 2024; accepted: Jul. 10th, 2024; published: Jul. 17th, 2024

Abstract

The purpose of this paper is to discuss the characteristics of the assessment content and evaluation criteria of the editorial design module of the Graphic Design Technology Program of the World Skills Competition, and how to transform the competition training experience into the methods and strategies of course teaching. Firstly, the background and significance of the World Skill Competition will be introduced, secondly, the content and characteristics of the assessment

system of the World Skill Competition Graphic Design Technology Program will be discussed, and finally, the practice of translating the World Skill Competition participation training into daily teaching will be discussed.

Keywords

World Skills Competition, Graphic Design, Training Transformation, Editorial Design, Curriculum Instruction

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 研究背景简介

世界技能大赛(下文简称世赛)是一项通过技能改变年轻人生活的活动。世界技能组织几乎覆盖了全球三分之二的人口,在各个层面产生了巨大的影响。他们帮助年轻人树立信心,促进全球经济发展[1]。世赛,被誉为世界“技能界的奥林匹克”竞赛,在众多职业技能竞赛中扮演着领导地位,代表着世界一流的技能水平。这项全球重要职业技能竞赛,旨在展示各参赛国的职业技能水平[2]。平面设计技术项目作为世赛时尚创意类别中的一个项目,分为四个模块,分别是广告设计模块、编辑设计模块、包装设计模块和信息设计模块。编辑设计作为一项重要的比赛模块,体现了世赛对于职业技能和设计的综合要求。根据历年全国选拔赛和世赛的观察,这个模块往往也是选手最容易失误的一个模块。

部分世赛参赛国已经在进行课程转化的实践,英国是在这方面尝试较早的国家之一,通过鼓励更多的大学使用技能竞赛来制定课程方案,英国技能大赛相信更多的年轻人将为工作做好准备。事实证明,选手们所经历的培训有助于技术技能和心态的培养,使他们能够建立自信、沟通和团队合作技能,这些都是雇主非常看重的属性[3]。然而,参加比赛的毕竟是少数学生,如何将世界技能大赛编辑设计模块的参赛经验成功转化为课程教学,帮助更多非参赛学生从中受益,是一个值得探究的问题。本文将通过分析和研究这一问题,为提高职业技能教学质量提供有益的参考。

2. 世赛平面设计技术项目考核体系概述

世赛作为全球围内最高水平的职业技能竞赛,代表着各领域职业技能发展的国际水平。平面设计技术项目作为其中的一项重要组成部分,其考核体系具有独特的特点和要求。本文将对世赛平面设计技术项目的考核体系进行概述,以便更好地理解其标准和要求。竞赛试题、评分表和标准规范是关键指标。

(一) 试题

竞赛试题通常由技能竞赛经理或独立测试项目开发人员设计和开发。试题受到独立的审查、验证并最终确认。竞赛试题的目的是为选手创造一个模拟真实情景的挑战,这些挑战真实地代表了一个杰出的从业者在一个确定职业中的工作状况。世赛平面设计技术项目的考核内容主要由四个模块构成,分别是广告设计模块、编辑设计模块、包装设计模块、信息设计模块。四个模块对应真实的工作内容,很好地体现了平面设计行业的工作性质。

(二) 评分表

评分表是世界技能大赛的关键,因为它将此项技能的评估环节和评估标准捆绑在一起,使用评分表的目的是让每个评分项的评分最终都符合标准规范里要求的权重分配。评分表和竞赛试题配套开发,二

者相互对照，互相关联。

为了体现诚信和公平的原则，评分表和竞赛试题更趋向由一个或多个具有相关专业知识的独立人员设计和开发。以确保在技能竞赛或竞赛模块开始之前，专家都看不到评分表和竞赛试题。

(三) 考核方式

世赛采用现场操作进行考核，在竞赛现场，参赛者需要根据评委的要求进行实际操作，展示自己的技能水平。选手操作结束由每个国家的专家担任裁判进行评分，每个子标准由一个评分小组来负责打分。无论是通过判断或测量的方式进行评分，同一个评分团队必须对所有参赛者进行评估和评分。并确保在任何情况下没有本参赛国的专家给自己的选手评分。

世赛平面设计技术项目的考核体系是一个全面而细致的评估体系，要求参赛者具备全面的技能和素质。通过深入了解其考核内容和标准，可以更好地提高自己的技能水平，为参加世界技能大赛做好准备。

3. 世赛平面设计技术项目编辑设计模块考核内容特点

世赛的竞技水平代表了职业技能发展的世界先进水平。在平面设计技术项目中，编辑设计模块是考核的重点之一，也是展现参赛者综合技能、创意和解决问题能力的重要环节。历届选手在这个模块往往是丢分最严重，其主要考核内容为封面和内页、折页、餐厅菜单、报纸、画册、电子书、交互式表格、文字编排、图像处理、图表制作、母页元素以及编辑设计中其他适用的元素。下文将深入探讨编辑设计模块的考核内容及其特点。

(一) 考核内容

编辑设计模块主要考察参赛者对编辑设计的整体把握能力，包括对创意设计、图像处理、图形绘制、文字编排和版式、色彩、交互功能、印刷输出等考点的综合掌握能力。具体来说，该模块的考核内容主要包括以下几个方面：

创意设计：要求选手根据试题的要求设计出有创意、有新意的作品。创意是设计是体现选手创意思维的重要途径，在主观评分中占分比重最大。特别是封面的设计更需要体现创意性，一个好的作品往往让人眼前一亮，给人留下深刻印象。因比赛没有现场答辩环节，选手只能用图形和图像来传递自己的想法，对选手的创意和表现能力是一种挑战。

图像处理：要求选手能根据自己想要表现的创意对图像进行色调、融合、剪切、抠图、质感等处理，图像处理更多使用 **photoshop** 软件进行操作，以增强图片的视觉效果。图像处理需要选手具备熟练的操作技巧和审美，好的图像处理有利于提高整体设计的质量。

图形绘制：和图像处理不同，图形绘制以矢量具体居多，虽然 **Photoshop** 也具备绘制矢量图形的功能，根据 **Adobe** 公司开发的软件功能，**Illustrator** 更偏向矢量图形的绘制功能，不同类型的图形从视觉上带给人不同的心理视觉感受。

文字编排和版式设计：在比赛中以 **Indesign** 软件操作英文编排为主，选手需要具备优秀的文字排版能力，能够根据不同的比赛主题和风格，合理安排文字的布局、字体、字号和颜色等。并且实现版式的风格统一性，同时兼顾页面之间的视觉连贯性和变化，才能让读者在阅读时产生轻松愉悦的心情又不会有厌倦的感受。

色彩搭配：要求选手能够根据主题和目标受众，运用合适的颜色搭配，使作品更具视觉冲击力和情感表达力。这一点也需要选手在读题时更准确的把握题目的目标受众，不同年龄段和性别差异在同一个主题下对色彩的偏好会有比较大的差别。

交互功能：随着电子产品在全球的普及，在近几届的世赛中呈现考点增多的趋势，**Adobe** 公司产品迭代的同时也在软件中加入了更多电子书交互的功能，方便用户在网络环境下使用。

印刷输出：在世赛现场使用四色激光打印机模拟印刷机的输出，需要选手具备按题目技术要求正确设置印刷输出文件的能力，完成印刷输出后还需要手工装裱成品，必须具体熟练的动手能力。

(二) 考核特点

编辑设计模块的考核特点主要体现在以下几个方面：

强调创意和个性：编辑设计模块要求参赛者具备独特的创意和个性，能够在作品中展现选手的风格和特点。围绕同一个主题，每个选手最终的创意呈现百花争鸣，各具特点。

注重实际应用：该模块的考核内容紧密结合实际应用，要求参赛者具备解决实际问题的能力，例如交互功能的使用和印刷文件的输出设置都是在日常工作中经常遇到的实际应用问题。

强调技能的综合运用：编辑设计模块不仅要求参赛者具备单项技能，还要求其能够将这些技能综合运用到实际工作中。针对图像处理、图形绘制和版面编排使用不同的软件进行操作，这要求选手具备综合技能，实现多软件协同配合，提高工作效率。

注重规范和标准：在文字排版、色彩搭配和版式设计等方面，行业有严格的标准和规范。选手必须遵守这些规范，以体现自身的专业性，确保作品的质量和可读性。

强调细节和品质：编辑设计模块非常注重细节和品质，要求参赛者在作品中对每一个元素都要进行精心的处理，以达到最佳的视觉效果。针对文字的编辑甚至是细微至标点符号的错误都会导致客观失分。最终的印刷输出文件也必须按照题目要求设置每一个技术点，才有可能在客观评分取得好的成绩。

注重时效性：在平面设计技术的考核中，每个模块都有具体的时间限制，通常是 5 个小时。选手必须在有限的时间内完成作品的设计和成品打印制作，并保证其质量和效果。这不仅考验参赛者的技能水平，还考验其时间管理和压力应对能力。任何一个错误都将导致连锁反应，影响最终的完成时间，选手必须做到快速而正确，在日常训练中不断挑战自己的时间管理能力和准确率。

注重工作经验：世赛的命题由行业专家独立完成，题目大部分来自真实的项目，参赛的选手是否具有丰富的实践经验，对于编辑设计工作至关重要。而这一点恰恰是职业院校的日常教学中所缺乏的，学校的教学缺少和企业的互动，缺乏真实案例的引入。参赛选手在训练中可以更好的学习实践经验。

注重行业趋势和技术发展：为了确保世赛的竞技水平与行业发展保持同步，行业专家在命题时除了考虑世界发展的不平衡性，会尽量紧随时代的发展，引进最先进的技术，编辑设计模块的考核内容会不断更新，以反映最新的行业趋势和技术发展。随着世赛的推广最终影响各参赛国，带来全球行业的复兴。因此参赛者不仅要具备扎实的传统技能，还要不断学习和掌握新技术、新方法。

总之，世赛平面设计技术项目中的编辑设计模块是一个综合性、应用性极强的考核环节。它不仅要求参赛者具备全面的技能和创意能力，还要能够将这些能力运用到实际工作中，解决实际问题。同时，该模块还注重细节、品质、和行业发展趋势等方面的要求。因此，对于想要在世赛中取得优异成绩的选手来说，全面提升自己的综合能力是至关重要的。

4. 世赛参赛训练在日常教学中的转化实践

世赛不仅是一场竞赛，更是中国推动职业技能教育改革和发展培养适应现代化进程高技能人才的重要途径。然而，如何将世赛的训练成果转化为日常教学实践，进一步提升教学质量，是一个值得深入探讨的问题。下文将就这一问题展开讨论，以期为职业技能教育的发展提供一些有益的思路。

世赛编辑设计模块对应职业院校课程，与书籍装帧和版式编排设计课程吻合度较高。将世界技能大赛的优秀经验和标准转化为对应设计课程教学的实践，需要我们对课程进行相应的调整和转化以适应日常教学的需要。首先，我们可以借鉴世界技能大赛的评价标准，制定更为科学、全面的评价体系。其次，我们可以引入世赛的培训模式，如实际案例教学等。最后，我们可以通过与行业专家和公司合作，引入

更为先进的设计理念和行业技术。

(一) 世赛训练的优势与挑战

世赛的训练具有鲜明的特点,如高度的专业性、实践性和创新性。这种训练模式能够极大地提高学生的职业技能和综合素质,使他们更好地适应未来职场的需求。这种训练模式也存在一些挑战,如训练内容的特定性、训练方式的局限性等,这些因素导致世赛的训练方式难以在日常教学中得到有效转化。然而,世赛选手始终是比赛最大的获益者,大量的技能和专业知识是非参赛学生通过日常教学无法获取的。将世赛训练内容融入日常教学可以帮助更多非参赛学生获益。对于提升中国平面设计职业教育整体水平有推动作用。

(二) 世赛训练在日常教学中的转化实践

为了更好地将世界技能大赛的训练成果转化为日常教学实践,可以从以下几点进行探索。

第一,引入竞赛元素,丰富教学手段:世赛的竞赛内容来源于真实的工作场景。在竞赛过程中,每一个任务都体现了企业员工的职业精神。课程转化可采用工作导向和任务驱动分解竞赛任务,通过知识和能力的递进方式设计课程内容,为学生掌握相关专业知识、能力和职业素养提供专业帮助[4]。在日常教学中,可以参照世界技能大赛的训练模式和技术点,例如在日常教学中导入真实项目的教学方式,把行业的需求直接告诉学生,锻炼学生的实际工作经验,让学生直观体验学习和实际工作的关系,以提高学生的学习积极性和参与度。根据世赛的比赛项目进行对应的分解训练,用于日常教学,可以帮助普通学生提升技能,掌握更多专业知识,有助于帮助学生在校学习期间培养实际工作经验。

第二,强化实践教学,提高动手能力:世赛是任务导向型的比赛,比赛内容与竞赛专业的工作情景非常接近,与技工院校典型任务导向的一体化教学模式也比较契合。非常适合日后推广到专业教学中[5]。世赛强调实践操作能力,因此,在日常教学中,应该更加注重实践教学,让学生在实践中掌握知识和技能,例如对应比赛使用的软件,训练学生提升软件使用技能,适应国际化趋势,提升工作效率,培养学生在实际操作中提高动手能力。

第三,创新评价体系,激发学习动力:世赛平面设计技术模块评价体系分为主观评分和客观评分,分别强调选手的审美和实际操作能力的评价。世赛职业标准规定了技能大赛的范围。这些标准规范了各行业职业实践和掌握的技能,基于国际职业分类和数据库建立。中国将这些标准纳入职业教育体系,有助于推动中国的职业教育发展[4]。因此,可以参照世赛评价所描述的设计流程来制定教学任务,使教学目标明确,具有可操作性。在日常教学中,创新评价体系,以世赛评分体系为参考,实际能力为导向,注重学生的审美培养和实际操作能力的综合素质评价。

第四,加强师资培训,提升教学质量:世赛理念与标准的教育教学转化,遵循世赛人才定位特点,重点在结合国际行业高标准教学训练。与此同时,在转化过程中还应注重相同标准和能力的专业师资队伍建设[6]。教师是职业教育中知识的主要传播者,教师的能力影响学生的质量,世赛的训练需要有一支高素质的师资队伍作为支撑。因此,在日常教学中,更应该注重师资培训,提高教师的专业素养和实践能力。艺术设计类高等教育强调设计和艺术审美,但普遍缺少技术训练和实践。因学历限制,具有实践经验的技术型教师很难进入普通高等院校任教[6]。为了避免学校教育和实际工作脱节的现象,可以通过组织教师参加技能培训、邀请行业专家来校授课、鼓励教师参加职业资格认证等方式,提升教师的教学质量。并且制定以世赛标准为核心的职业院校平面设计标准及教材撰写指南,从而完成从教学实践和教学标准的总结。

第五,建立资源共享平台,促进资源整合:教学需要大量的优质资源作为支撑,历届世赛的训练资源可转化为日常教学资源,建立以世赛训练资源为引领的教学资源库,让更多非参赛学生从日常教学中学习全球最新的技能技术,接触实际工作案例,最终实现全体学生的能力提升。

通过以上五个方面的探索和实践,我们可以将世赛训练的优秀经验和评价标准转化为编辑设计课程教学的实践。不仅可以提升非参赛学生的技能和经验,还可以帮助他们更好地适应未来的职业发展。通过不断的教学实践和探索,能够更好地将世赛经验和标准融入编辑设计课程教学中,培养出更多优秀的专业人才。

5. 结论

综上所述,将世赛的训练转化为日常教学实践是一项长期而艰巨的任务。需要不断地探索和实践,寻找适合我国职业教育发展的转化路径。通过引入竞赛元素、强化实践教学、创新评价体系、加强师资培训和建立资源共享平台等方式,可以将世赛的训练成果更好地转化为日常教学实践,从而提升教学质量和全体学生的综合素质。具体而言,将世赛平面设计技术项目编辑设计模块参赛训练经验转化为课程教学策略的关键在于深入分析世赛的评价标准和训练思路,结合实际教学情况和学生需求,制定合适的教学计划和课程内容,积极开展与行业的合作,为学生提供实践机会,注重学生个体差异,实施因材施教。这些策略的实施能够有效地提高学生的职业技能水平,增强他们的实践能力和就业竞争力。

参考文献

- [1] WorldSkills. <https://worldskills.org/about/#history>
- [2] 彭豪. 国内世界技能大赛研究现状综述[J]. 高等职业教育探索, 2017, 16(2): 4-10.
- [3] Bentley-Gockmann, N. (2020) Towards Greater Inclusion in Skills Competitions. *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, **10**, 687-692. <https://doi.org/10.1108/heswbl-03-2020-0050>
- [4] Chen, S. and Zhang, B. (2022) A Study on Worldskills Graphic Design Technology's Promoting Effects on Layout Design Teaching. *Art and Design Review*, **10**, 264-271. <https://doi.org/10.4236/adr.2022.102019>
- [5] 江连凤, 李晓琳, 刘雯方. 世赛选手思维能力研究与实践——以世界技能大赛平面设计和3D数字游戏艺术项目为例[J]. 职业, 2019(26): 22-24.
- [6] 李宁. 世界技能大赛人才评价标准在我国技能人才培养中的教学转化——以时装技术项目为例[J]. 高等职业教育探索, 2022, 21(4): 30-34.