

江西省第二届职业技能大赛

**“商品展示技术”项目技术工作文件  
(世赛选拔)**

2025 年 3 月

# 目录

1. 项目简介 .....	1
1.1 项目描述 .....	1
1.2 考核目的 .....	2
1.3 相关文件 .....	2
2. 基本能力与职业标准 .....	3
2.1 选手应具备的能力 .....	3
3. 竞赛内容 .....	8
3.1 考核内容 .....	8
3.2 竞赛模块 .....	8
3.3 模块简述 .....	8
3.3.1 模块 A:调研 .....	8
3.3.2 模块 B:设计 .....	9
3.3.3 模块 C:情绪版、效果图和设计原理 .....	9
3.3.4 模块 D:安装准备 .....	9
3.3.5 模块 E:橱窗安装 .....	9
3.4 命题方式 .....	9
3.4.1 命题流程 .....	9
3.4.2 命题要素 .....	10
3.4.3 命题方案 .....	10
3.5 竞赛日程及地点安排 .....	11
4. 评分标准 .....	13
4.1 评价分（主观） .....	14
4.2 测量分（客观） .....	15
4.3 评分流程说明 .....	16
4.4 评判方法 .....	16
4.4.1 评判参与人 .....	16
4.4.2 评判确认 .....	16
4.4.3 问题修改 .....	16

4.4.4 材料保管 .....	17
4.4.5 回避和第三方检测 .....	17
4.4.6 评判争议处理 .....	17
4.4.7 成绩并列 .....	17
4.5 裁判构成和分组 .....	17
4.5.1 裁判组 .....	17
4.5.2 裁判任职条件 .....	17
4.5.3 裁判长职责 .....	18
4.5.4 裁判员职责 .....	18
4.5.5 裁判评判工作及纪律要求 .....	19
4.5.6 预期分组与分工方案 .....	19
5. 竞赛相关设施设备 .....	21
5.1 场地设备（每一个选手必备一个） .....	21
5.2 场地公用设备 .....	22
5.3 材料列表 .....	22
5.4 工具 .....	25
5.5 辅助工具清单 .....	27
6. 项目特别规定 .....	27
6.1 竞赛流程 .....	27
6.2 裁判员的工作内容 .....	28
6.2.1 技术保障 .....	28
6.2.2 赛务 .....	28
6.2.3 后勤保障 .....	28
6.2.4 评分 .....	28
6.3 选手的操作规定 .....	28
6.4 赛场纪律 .....	29
7. 赛场布局要求 .....	30
7.1 场地面积要求 .....	30
7.2 场地消防和逃生要求 .....	30
8. 健康安全和绿色环保 .....	32

8.1 商品展示技术选手必备的防护装备 .....	32
8.2 有毒有害物品的管理和限制 .....	32
8.3 赛事安全要求 .....	33
8.4 环境保护 .....	33
8.5 循环利用 .....	33
9. 开放赛场 .....	33
9.1 公众要求 .....	33
9.2 对于赞助商和宣传的要求 .....	34

本项目技术工作文件（技术描述）是对本竞赛项目内容的框架性描述，正式比赛内容及要求以竞赛最终公布的赛题为准。

## **1. 项目简介**

### **1.1 项目描述**

商品展示技术是在一定空间和时间里，为了达到一定的商业目的，利用顾客消费心理，通过视觉结合一定商业手段、艺术设计手段与技术方法，并拥有系统管理体系的一种商业展示活动的技术。虽然不可能精确地衡量商品展示技术的展示的影响，但是他们被认为是成功的零售业务的营销和销售组合中越来越重要的要素。

商品展示技术在工作岗位中对应的是展示设计师，商品展示的设计工作不仅可以让视觉陈列师独立完成，也可以由公司的视觉陈列部门来完成。展示设计师也可以根据市场、展示产品的销售需求，用不同的形式把商品展示处于不同的形态；展示设计师也可以根据卖场里空间区域的不同，用不同策略的展示组合形态来展示商品，使顾客在经过商场的不同区域时，对商品有不同视觉感受和联想。满足消费者的视觉需求，从而达到视觉营销的目的。

商品展示设计师为店铺和百货商店提供橱窗和内部设计，是零售商店外表的核心负责人员。商品展示设计师的主要目的是通过与目标消费者交流的方式营造积极氛围从而促进销售。商品展示设计师直接与目标客户沟通，留下一种积极、主动的消费印象，并将其转化为盈利目标的实现。虽然无法非常精确直接地衡量商品展示设计师带来的利润影响，但是他们在当今零售业的成功营销中扮演着越来越重要的角色。商品展示设计师通常在零售店里工作，他们在一个独立的零售店铺中扮演重要的角色。商品展示

技术在工作岗位中对应的是展示设计师，商品展示设

计师的工作是建立在理解和探索基础上完成设计概念并实施。

对应工种：装饰美工（6-21-08-01）、装潢美术设计师（4-08-08-06）等相关工种。

## 1.2 考核目的

世界技能组织的标准规范（WSSS）规定了商品展示技术和职业最高国际水平所需的知识、理解力和具体技能，反映了全球范围对于该项行业这份工作或职位的理解。技能竞赛的目的既是展现世界技能组织标准规范（WSSS）所述的本项技能在世界上的最高水平，或至少在某种程度上它能够对此予以展示。因此该标准规范就是该技能备赛和培训的指导标准。

全面贯彻落实党的十九大提出的“建设知识型、技能型、创新型劳动者大军，弘扬劳模精神和工匠精神，营造劳动光荣的社会风尚和精益求精的敬业风气”要求，通过组织江西职业技能大赛，促进技能竞赛和技能人才培养工作科学有序发展。

参照第二届全国技能大赛选拔赛的技术要求和规则标准，选拔出我省最优秀的选手代表参加第三届全国技能大赛；通过全省选拔赛，使参赛选手、裁判等相关人员进一步熟悉全国技能大赛技术要求，加深对相关项目技术技能发展趋势的了解与认识。

在江西职业技能大赛上，有关该项技能的知识 and 理解将通过选手的技能表现予以考核，不设单独的理论考试。

## 1.3 相关文件

本项目技术标准依据世界技能大赛的 WSOS 技术标准。WSOS 详细举例说明相关知识，理解和指定技能 以支持国际上优秀的技术与职业表现的实践。它应该反映一个全球的、共同的对产业及商业内相关工作的职责或职业表现的理解([www.worldskills.org/WSOS](http://www.worldskills.org/WSOS))。

## 2. 基本能力与职业标准

### 2.1 选手应具备的能力

本项目选手应具备的能力及以下所列出的知识点及特定技能，参照全国职业技能大赛全国选拔赛该项目标准规范，作为竞赛选手训练及准备的指引。

本项目竞赛内容是通过技能实操表现来评估选手掌握的知识及技能，将不再另外举行知识及理解的理论测试。

相关要求		权重比例 (%)
1	工作组织和管理	10
基本知识	<ul style="list-style-type: none"><li>—健康与安全相关的规程，义务，条例及文件必须使用个人防护服包括鞋子的情况</li><li>—手持/电力工具和设备的目的、使用、保养和维护以及安全储存</li><li>—材料的使用、目的、保养和维护以及安全储存—2D和 3D 设计的 IT 程序</li><li>—通过时间管理提高生产力的方法</li><li>—使工作流程高效的工效学原理</li><li>—工作实操可持续性和环保的重要性—管理个人可持续发展的重要性</li></ul>	
工作能力	<ul style="list-style-type: none"><li>—遵守健康安全的标准、规则和法规</li><li>—按要求辨识和运用适当的个人防护服包括鞋子</li><li>—挑选、使用、清洗、保养和安全贮存所有的工具、粉刷和设备</li><li>—挑选、使用材料（包括混合涂料），高效安全贮存—根据需要和时间计划、安排和考虑工作的优先顺序</li></ul>	

工作能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>—在压力下工作满足业务要求</li> <li>—保持安全的、符合人体工程学的工作方式</li> <li>—保持工作区域的整洁干净—环保地处理垃圾</li> <li>—与社会和行业时尚潮流发展接轨</li> </ul>	
2	<b>沟通和人际交往</b>	
基本知识	<ul style="list-style-type: none"> <li>—商品展示技术领域内专业人士和同行的职责和要求，例如：品牌经理</li> <li>—在组织内与同行建立和维持高效工作关系的重要性，例如：市场营销与销售</li> <li>—高效团队合作的方法</li> <li>—商品展示技术的教育/社会责任—谈判技巧，例如：材料采购</li> <li>—解决误解、需求冲突的方法</li> <li>—成功展示商品的特征</li> </ul>	5
工作能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>—准确判断目标群体的需求，包括内外消费者</li> <li>—与目标群体建立、保持信任，包括内外消费者—持续地管理和同行间的有效口头和书面沟通</li> <li>—积极和有建设性地对同行和外部消费者的反馈进行倾听、反应和回应</li> <li>—专业地向同行以及相关部门/专业人士表达自己的想法、理论和设计</li> <li>—适当反映回应同行的问题和想法</li> </ul>	
3	<b>解决问题，改革与创新</b>	
基本知识	<ul style="list-style-type: none"> <li>—商品展示技术中常见的问题类型，例如道具即兴创作—解决问题的诊断方法</li> <li>—安全解决问题的范围，例如向电工求助—用创造性思维方法产生独特的设计</li> <li>—最新的潮流趋势</li> </ul>	15



工作能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>—迅速发现问题并按照自主解决问题的程序解决</li> <li>—根据情况需要积极地排列内部消费者问题的优先次序</li> <li>—了解自身技能/职责的限制并向相关同行求助</li> <li>—获取灵感，例如通过看书/杂志/上网，参观城市/店铺，看电影、展览和专业文献</li> <li>—保证开放的心境，准确判断目标群体、内外部消费者的需求</li> <li>—运用想象和灵感得出新的想法</li> <li>—发展和保持自信，成为“与众不同的”</li> <li>—与 2D 和 3D 设计的 IT 程序更新保持同步</li> <li>—组织内部的设计改革应变</li> </ul>	
4	<b>理解与探索</b>	
基本知识	<ul style="list-style-type: none"> <li>—商品展示技术的概念：与目标群体交流沟通并通过吸引、连接和融入消费者的方式达到销售最大化</li> <li>—相关部门/专业人士的角色以及他们的着力点/需求，例如市场营销目标</li> </ul>	10
工作能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>—用于展示的场地的计划和大小</li> <li>—目标群体的消费行为和愿望</li> <li>—决定主题的一般因素包括：季节，当下潮流/趋势，特殊活动或促销</li> <li>—图像的组合</li> <li>—根据生活方式概念、潮流趋势和店铺情况进行调研</li> <li>—认清并有效利用调研工具，例如互联网</li> <li>—根据调研概要、主题和产品/品牌设计出独特的展示</li> <li>—调研和开发展示的理念以达到客户/组织要求目标以及市场需求和预期；</li> <li>—评估当前展示设计、设备和材料的运用趋势</li> <li>—开发原创的概念，达到客户/组织要求目标以及市场需求和预期</li> </ul>	

	—创造并专业地为同行、经理和相关部门/专业人士呈现出一个干净、专业的情感展板，其中包括：草图，图像和纤维着色块	
<b>5</b>	<b>设计</b>	
基本知识	—IT 程序的所有应用软件，例如 Photoshop 和 Illustrator；科技发展以及如何开发运用； —渲染 —平面设计/3D 设计 —道具、空间设计和 3D 设计	30
工作能力	—完成 2D 和 3D 设计，例如用道具和文字完成展览和橱窗的设计 —观察并准确“翻译”想法和设计—呈现品牌共鸣 —手工或用设计软件画出比例图—在给定预算内工作 —向同行、经理以及相关部门/专业人士展示效果并获得认可	
<b>6</b>	<b>实施</b>	
基本知识	—橱窗展示的原理包括：颜色、形状和文本的有效使用，高效利用空间，平衡感，分类组合，以及产品活力，核心和灯光的特殊使用； —橱窗展示的目的：为了获得品牌兼容性，有效展示产品、效果、故事、商业性和美学； —材料以及他们的目的/特征，例如木头，主配线架，聚氯乙烯，胶和漆，涂料。	30

工作能力	<ul style="list-style-type: none"> <li>—根据商品的特征和原始概念和概要的转化，选取和展示商品</li> <li>—展出一系列的产品包括：潮流时尚、配饰、餐具以及书籍等产品</li> <li>—收集、展示并支持商品，更有效的与目标市场沟通</li> <li>—悉心照料所有的货品、人体模特和材料，包括家具、展台和支撑架</li> <li>—在规定时间内准确高效制定计划进行安装的分解</li> <li>对墙壁、固定装置和镶嵌板的表面进行清洁并选取、渲染、粉刷</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>—用不同类型的材料和工具精确地测量、剪裁和完成展示</li> <li>—用适当的材料包裹地板和墙壁</li> <li>—以专业手法打造个人设计的道具，以强化主题，支持商品和更有效的与目标市场沟通</li> <li>—收集和 design 产品、衣物，打扮橱窗人体模特以最大程度强化主题，支持商品并与目标市场有效沟通</li> <li>—挑选、放置好所有道具、材料和人体模特，在橱窗中形成令人印象深刻的布局组成以强化主题，深化商品品牌，并与目标市场有效沟通</li> <li>—最大程度地有效利用区域空间与布局</li> <li>—创新地使用灯光，有效分配聚光灯并按要求调整灯光以保证商品特征突出有重点</li> <li>—重复检查展示效果以保证其美学效应和有令人惊叹的效果</li> <li>—评估橱窗展示在促进特定商品品牌方面的有效性</li> <li>—检查最终的安装标准以保证其是完整的、安全的、整洁的、专业的和按时完成</li> <li>—分析反馈并及时反应以提出适当优化建议</li> </ul>	
合计		100

### 3. 竞赛内容

#### 3.1 考核内容

选手需按照给定的主题、产品和材料进行研究、设计，并成立体视觉展示的现场布置安装，完成后进行现场评分。竞赛项目分为 5 个模块，要求在规定时间内完成所有竞赛模块。

#### 3.2 竞赛模块

	模块编号	模块名称	竞赛时间计划	
			竞赛天	竞赛时间 (min)
技能实操	模块 A	调研	C1	210
	模块 B	设计		
	模块 C	情绪版、效果图和设计原理		90
	模块 D	安装准备	C2	420
	模块 E	橱窗安装	C3	180
总计			3 天	900

#### 3.3 模块简述

试题由技术专家组长组织技术专家组共同编制。样题、基础材料清单、展示产品等均会参照《全国职业技能大赛全国选拔赛的竞赛规则》的要求。正式比赛前，由裁判长组织裁判员现场抽取黑盒子与展示产品作为比赛用具。

##### 3.3.1 模块 A: 调研

参赛者需要调研一个商品橱窗，请使用大赛主办方提供一台能连接互联网的电脑，不允许登录通讯工具、设计素材网站与下载字体，所有查找下载的图片存放在电脑桌面的文件夹中，图片的链接也要保存在相应的文件中。文件夹按规定命名。

### 3.3.2 模块 B: 设计

参赛者使用手绘工具或电脑设计软件，根据调研得到的资料文件和提供的详细材料清单，按模拟橱窗的条件设计整体展示陈列方案。

展示陈列模拟橱窗尺寸为：1.65m 长\*1.00m 宽\*2.10m 高，橱窗不设墙面，顶部栅格天花上有 6 盏可调节角度射灯、左右两侧方柱共有 4 盏可调节角度射灯。参赛者根据按模拟橱窗的条件写出设计概念、广告语、完成头脑风暴过程，并用草图表达设计思路及过程，设计图稿必须清晰表达设计主题及设计效果。

### 3.3.3 模块 C: 情绪版、效果图和设计原理

参赛者使用手绘工具或电脑设计软件，根据前面完成的内容完成情绪版、效果图与设计原理等系列工作。

### 3.3.4 模块 D: 安装准备

根据试题要求，利用大赛方提供的材料和工具，按专业标准做好搭建的准备工作。要求有效利用灯光与视觉动线并制作小道具，做出平衡、美观、干净整洁的橱窗设计方案，按要求进行对橱窗底板油漆施工或包裹等工作，使用惊喜材料制作惊喜小道具，做好安装时间计划表并展示在工作台。

橱窗设计方案要求橱窗与设计板一致，设计理念主题清晰，并用道具专业地展示产品，清晰地体现出品牌，专业上色并达到。

### 3.3.5 模块 E: 橱窗安装

根据设计与顾客的要求以行业标准安装最后的橱窗展示，以行业标准进行产品展示和造型。

## 3.4 命题方式

### 3.4.1 命题流程

裁判长组织专家命制样题、专家组讨论、修订完善、公布样题、确定比赛试题。

### 3.4.2 命题要素

项目考核的样题，遵循《全国职业技能大赛的竞赛规则》，以全国职业技能大赛关键技术标准为主要依据，结合比赛场地、技术设备、工具材料状况等，采取由裁判长组织行业专家编制方式，确定本项目比赛初步样题，经过专家组的讨论、修订，确定本项目的比赛样题，经裁判长签字确认为最终比赛的样题，不晚于赛前三周公布样。

本项目重点考察检验参赛选手的商品展示技术基本功和技术技能发展潜力等综合素质。竞赛项目涵盖全国职业技能大赛商品展示技术项目所涉及的调研、设计、情绪版、效果图和设计原理、安装准备、橱窗安装共 5 个模块的内容，采用个人现场独立完成并依据设计方案进行实施制作完成。

### 3.4.3 命题方案

选手需按照给定的主题、产品和材料进行研究、设计，并成立体视觉展示的现场布置安装，完成后进行现场评分。竞赛项目分为 5 个模块，要求在规定时间内完成（模块 A 调研）、（模块 B 设计）、（模块 C 情绪版、效果图和设计原理）、（模块 D 安装准备）、（模块 E 橱窗安装）。

竞赛赛程为 3 天，比赛时长共计 15 小时，包括调研设计、资料收集、电脑操作、方案实施、清理、休息、饮水、上洗手间的时间，参赛选手必须在规定时间内独立完成所有项目。选手将在 3 天的竞赛中使用一系列产品，自制一个完整的橱窗展示。选手不会知道产品的类型，直到 C1 当天拿到试题。选手将实施一系列特定的设计技术，基于世界技能大赛标准规范（WSSS）要求的创意性和实操技术，使用提供的材料和工具。本项目选手不需要携带任何工具和耗材，不允许携带任何东西到工位，包括工具、USB、手机、草稿等。

C-1 是熟悉日，只允许选手（其他人不允许）试用材料和工具，在 C-1 结束时所有使用过的材料都会从工位上移除。在熟悉日没有多余的材料，试用的不给予补充，选手不可以要求更多的材料。不允许准备、清洁、测量、进入或者触摸橱窗、橱窗底板或者是聚光灯。

公开交流是在交流区阅读了试题后进行。在公开交流期间，选手和代表裁判一起在竞赛开始前阅读 2 份文件（试题基本概要、技术试题文件），选手和代表裁判不会在公开交流期间得知产品和惊喜材料/物品。在竞赛开始后，选手可以在工位上找到产品或物品。（公开交流不允许进入工位）。

按照人力资源社会保障部办公厅关于全国职业技能大赛竞赛规则的要求，结合比赛场地、技术设备、工具材料状况等，采取由裁判长组织制定样题并审核，样题于赛前 3 周公布，最终比赛前一天将会有不超过 30% 的修改作为正式比赛试题，由裁判长确定修改内容并于比赛期间按模块当场依次公布；修改原则尊重主体比赛内容，以行业规范为基础，拉开考生差距，突显选手创意能力，竞赛软硬件环境不变，技术规范 and 公布的样题相近。

### 3.5 竞赛日程及地点安排

商品展示技术项目竞赛在江西技师学院举行，竞赛时间暂定为 2025 年 4 月，具体时间以大赛正式通知为准。

日期	时间	工作内容	相关人员
C-2	上午	裁判、选手报到	参赛选手、裁判员
	下午	裁判长对接竞赛材料与场地设施；技术培训、选手熟悉场地	参赛选手、裁判员、裁判长、裁判长助理、场地经理、技术支持人员
C-1	全天	赛前培训；检查赛场设备；熟悉场地；选手工位抽签；场地验收	参赛选手、裁判员、裁判长、裁判长助理、技术支

		封存	持人员
C1	7:30-7:45	工作人员报到	裁判长、助理、项目裁判员、参赛选手、技术支持人员
	7:45-8:00	选手、项目裁判员报到与选手身份核对	裁判长、助理、项目裁判员、参赛选手
	8:00-8:15	赛前会议	裁判长、助理、项目裁判员
	8:15-8:30	赛前交流时间	参赛选手、裁判员、裁判长、裁判长助理、技术支持人员
	8:30-12:00	AB 模块竞赛（210min）	裁判长、助理、项目裁判员、参赛选手
	12:00-13:00	午餐	后勤保障组
	13:00-14:30	C 模块竞赛（90min）	裁判长、助理、项目裁判员、参赛选手
	14:30-结束	成绩打分	裁判长、助理、项目裁判员
C2	7:30-7:45	工作人员报到	裁判长、助理、项目裁判员、参赛选手、技术支持人员
	7:45-8:00	选手、项目裁判员报到与选手身份核对	裁判长、助理、项目裁判员、参赛选手
	8:00-8:15	赛前交流时间	参赛选手、裁判员、裁判长、裁判长助理、技术支持人员
	8:30-12:00	D 模块竞赛（210min）	裁判长、助理、项目裁判



			员、参赛选手
	12:00-13:00	午餐	后勤保障组
	13:00-16:30	D 模块竞赛（210min）	裁判长、助理、项目裁判员、参赛选手
	16:30-结束	成绩打分	裁判长、助理、项目裁判员
C3	7:30-7:45	工作人员报到	裁判长、助理、项目裁判员、参赛选手、技术支持人员
	7:45-8:00	选手、项目裁判员报到与选手身份核对	裁判长、助理、项目裁判员、参赛选手
	8:00-8:15	赛前交流时间	参赛选手、裁判员、裁判长、裁判长助理、技术支持人员
	8:30-11:30	E 模块竞赛（180min）	裁判长、助理、项目裁判员、参赛选手
	11:30-12:30	午餐	后勤保障组
	12:30-结束	成绩打分、汇总、签字确认；裁判长向组委会汇报评判结果、技术点评	参赛选手、裁判长、助理、项目裁判员

## 4. 评分标准

世赛选拔项目评判方式分为测量（依据客观数据评判）和评价（依据主观判断评判）。裁判长根据本项目特点和竞赛工作实际，参照世赛竞赛规则相关要求制定评判标准。

评分标准的主标题是评估方案。这些标题与测试项目

互相协调。在一些项目中，评估标准可与标准规范的章节标题相似，或者也可以完全不一致。无论两者标题是否一致，评分标准作为一个整体必须反映出标准规范中的权重。分配至每一个标准的分数会由竞赛信息系统计算。在评估标准中，每个部分的分数累积为总分。

每一个评估标准被分成 1 个或者更多个子标准。每一个子标准是世界技能大赛评分表格的标题。每一个评分表格（子标准）包含了被评估的和需被打分的关于测量或关于评价的方面，或者同时包含测量和评价的方面。

每一个模块详细确定了，被评估和评分的单个项目的分数，以及如何给分的指引；每个方面不仅从测量上也从评价上评分。评分表的列表具体标明被分配至每一个方面的分数，并且一并打分。

下图为分值分配表：

模块编号	模块名称	分数		
		评价分	测量分	合计
模块 A	调研	3.5	2	5.5
模块 B	设计	10	3.5	13.5
模块 C	情绪版、效果图和 设计原理	17.5	5.5	23
模块 D	安装准备	21	7.5	28.5
模块 E	橱窗安装	22.5	7	29.5
总计		74.5	25.5	100

本次竞赛测量分占约 25%，评价分占约 75%。总分满分为 100 分，竞赛配分表详见上表规定。本次竞赛评分表参照全国选拔赛系统的评分格式计算和汇总分值。

#### 4.1 评价分（主观）

评价分（Judgment）打分方式：裁判员依据评分标准，独立打分，（裁判相互间分差必须小于等于 1 分，否则需要给出确切理由并在小组长或监督员的监督下进行调分。）计分员读出各裁判所给分数，并在选手评价评分表上完成记录。权重表如下：

权重分值	要求描述
0 分	各方面均低于行业标准，包括“未做尝试”
1 分	达到行业标准
2 分	达到行业标准，且某些方面超过标准
3 分	达到行业期待的优秀水平

样例：商品展示技术项目-效果图呈现清晰的主题、概念和完整的橱窗设计等信息

权重分值	要求描述
0 分	设计信息传达错误
1 分	信息传达仅被展示
2 分	信息传达可理解且比较够清晰
3 分	概念理念是非常清晰的

## 4.2 测量分（客观）

测量分（Measurement）打分方式：由裁判员依据测量评分表中的评分标准，共同检查选手作品完成情况并进行逐项评分。评判只有“是”或“否”两种情况，每个评分点的得分相应只有满分与零分两种。测量分评分准则样例表如下：

测量分评分准则样例表：

测评内容	项目特征描述	配分	正确分值	不正确分值
满分或零分	设计板完整地呈现视觉资料 和模块 A 的“最终图像”， 并写出 200 字的设计说明。	0.5	0.5	0

从满分中扣除	足够 200 字的设计说明	0.5	0.5	0-0.5
从零分开始加	没有呈现完整的设计板	0.5	0	0-0.5

### 4.3 评分流程说明

在评分前，赛务组工作人员须对选手提交的竞赛作品文件的个人信息进行加密，裁判组需确认选手所提交的竞赛作品文件为不可改写数据；然后由各组裁判员进行评分。

所有裁判员在评分表上评完分后，必须在评分表上签名，并在汇总成绩表上签名。

### 4.4 评判方法

#### 4.4.1 评判参与人

裁判长及裁判长助理不参与具体评判。竞赛开始前，裁判长根据工作需要、培训情况和裁判员技术能力特长，对裁判员进行工作分工。竞赛过程中，裁判员按照分工，依据评判标准和相关技术要求开展评判工作。

#### 4.4.2 评判确认

每阶段（模块）评判结束后，裁判员核对本人本阶段（模块）评判成绩并签字确认；全部阶段（模块）竞赛结束后，集体评判项目由裁判长对总成绩签字确认并锁定。

#### 4.4.3 问题修改

各阶段（模块）在核对过程中发现错误的，由裁判长安排立即修改，并由当值裁判员和裁判长在纸质评判表修改处签字。经裁判长确认锁定后的评判成绩原则上不得再修改，如发现确需修改的问题，可向裁判长提出申请，由裁判长主持裁判组讨论一致通过后，解锁、组织修改评判错误并填写《第二届江西技能大赛评判修改记录单》（以下简称《修改记录单》）。裁判长、全体裁判员及所有参与修改人员须在《修改记录单》上签字。裁判长将《修改记录单》及修改的评判表上传到大赛信息系统。

#### 4.4.4 材料保管

竞赛期间的所有纸质评判表均由裁判长保管。赛后由裁判长统一报送执委会。

#### 4.4.5 回避和第三方检测

参赛选手个人信息不需加密的竞赛项目，裁判员按回避原则不对本参赛队参赛选手评判。竞赛工件（成果）需进行检测的项目，应对选手个人信息加密，如有直系亲属参与本次竞赛，请回避裁判员工作。

#### 4.4.6 评判争议处理

评判过程中如出现问题、异议或出现裁判员评分差异过大时，裁判长拥有最终裁决权。裁判员应服从裁判长的裁决，如不服从裁判长裁决，裁判长有权取消裁判资格。

#### 4.4.7 成绩并列

如果出现选手总成绩并列，则根据“橱窗安装”模块的成绩确定同分选手排名先后；如果仍有选手的成绩并列，则根据“设计”模块的成绩确定同分选手排名先后；如果继续出现有选手的成绩并列，则根据“安装准备”模块的成绩确定同分选手排名先后；如果继续出现有选手的成绩并列，则根据“情绪版、效果图和设计原理”模块的成绩确定同分选手排名先后。

### 4.5 裁判构成和分组

#### 4.5.1 裁判组

裁判长：裁判长由大赛组委会另行确定后公布；

裁判员：一般由选手选派单位派专业人员组成，各选派单位限派 1 人。

#### 4.5.2 裁判任职条件

1. 思想品德优秀，身体健康，年龄原则上不超过 60 岁。

2. 裁判员应具有团队合作、秉公执裁等基本素养，原则上需具备下列条件之一：具有本职业（赛项）高级工及

以上职业资格或中级及以上专业技术职务；有省级以上职业技能竞赛相关技术工作经历；在省级选拔中担任技术专家的；具备省级职业技能竞赛裁判员资格。

3. 裁判员需参加本项目赛前培训方可上岗。

#### **4.5.3 裁判长职责**

1. 全面负责竞赛技术、裁判及争议处置等工作。

2. 解读竞赛赛题及技术文件，牵头组织开展裁判员培训会议。

3. 以分组形式安排裁判组任务分工，监督裁判员各项工作。

4. 现场裁定有关裁判争议，协助仲裁组做出仲裁处理。

5. 对扰乱赛场秩序，干扰裁判员工作，经裁判长讨论后酌情扣分，情况严重者取消竞赛资格。

6. 裁判长在裁判员测评中，可进行抽查，若出现失职，第一次进行警告，同时对本代表队选手按规定给予扣分处罚，第二次取消执裁资格。

7. 比赛过程中，A、B、C、D、E 模块由裁判小组随机进行评测，小组签字后交给裁判长，再由裁判长审核后交由工作人员进行分数汇总，最终成绩由裁判长公布。

#### **4.5.4 裁判员职责**

1. 按照裁判长分组分工，具体承担比赛现场赛务工作，公平公正开展具体裁判和测评工作，并对本小组承担执裁工作的评判结果签字确认。

2. 查看选手身份证和随身佩戴的对应工位号。

3. 组织选手在赛前检查环境、设备、工具等，选手签字确认，审核选手自带设备工具是否符合要求，保障选手人身安全和设备正常使用。

4. 协助裁判长解答技术及考核工作问题。

5. 详实记录选手考核过程，及时提出意见建议。

6. 遵照执行考核回避、保密等规则及议定事项。

7. 接受裁判长和监督仲裁组的抽查和监督。

#### **4.5.5 裁判评判工作及纪律要求**

1. 裁判员出入赛场要佩戴胸牌，衣着整齐，举止大方，不大声喧哗，听从指挥，按照裁判长统一安排分组开展工作。

2. 裁判员要严格遵守保密规定，正式比赛期间，不允许携带通信设备、智能设备、存储设备，比赛期间，不允许泄露任何比赛信息，不允许单独离开赛场或单独与场外人员交流沟通。

3. 裁判过程中实行回避政策，各代表队推荐的裁判员不参与本代表队选手和本地区代表队选手的执裁、测量、评分等工作，不得与本代表队选手和本地区代表队选手现场交流、指导。

4. 各项目裁判组在选手报到、检录阶段，要按照本项目比赛细则要求，对选手携带的工具等进行严格检查，避免选手违规携带物品进入赛场对比赛成绩造成影响。

5. 每一阶段(模块)比赛结束，需参赛选手离场的，各项目裁判组要在裁判长带领下，会同技术保障组，对每个工位的设备、设施、比赛工件(成果)、工具、材料等进行全面检查，确认无误后统一安排选手退场。

6. 执裁过程中，出现技术争议、测评争议等问题由裁判长负责解释并裁定。

#### **4.5.6 预期分组与分工方案**

根据商品展示技术项目的实际情况和工作需要，赛事的裁判工作由该项目裁判组成员完成。裁判员参加评分前必须通过专业测试，如专业测试不通过，裁判长有权撤销其比赛评分资格。

按照项目赛事的日期安排和流程设置，项目裁判员工作流程内容如下表所示：

日期	工作内容	地点
C-2	技术对接、赛前培训	赛场
C-1	熟悉赛场	赛场
C1	过程性监督、记录，评分，成绩录入	赛场
C2	过程性监督、记录，评分，成绩录入	赛场
C3	过程性监督、记录，裁判完成所有模块评分， 成绩录入选手最终成绩汇总并确认， 裁判长向组委会汇报评判结果；技术点评	赛场

评价成绩的评判是由评价裁判员组成，依据评分标准，对选手所完成的作品分模块评审。评价分裁判成员，依据职业技能大赛的（0—3 分）评价评分办法及评分标准，独立打分。

评价分裁判由 5 名裁判员组成，裁判独立给分，如果裁判之间给出分值的分差大于（或等于）1，在裁判长的组织下，根据试题的要求，对照评分表，各位裁判阐述自己的评分理由，说服对方加分或减分，直到分差小于 1 为止。

测量成绩的评判是由测量裁判分成员打开已提交的作品文件，依据测量统一评分标准，对全部选手判分。

测量裁判组由 5 名裁判组成，裁判根据评判项目的测量评分表中的评分点，共同检查选手作品完成情况，根据试题的要求，对照评分表，一一对应进行评分。测量分评判，只有“是”或“否”两种情况，每个评分点的得分相应只有满分与零分两种。

每一个任务评价评判分值和测量评判分值以配分比例



表为准。每一位选手的最终成绩为 5 个模块得分计算之和。

## 5. 竞赛相关设施设备

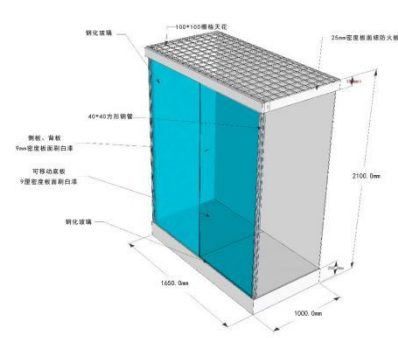
选手不允许自带任何工具和设备进入场地(竞赛禁止使用任何形式人工智能生成类软件)，所有比赛设施与设备、工具均有赛事承办方提供。

赛场电源排插（使用排插要求国标认证）需满足竞赛电脑稳定运行需求，赛场电源须分两路，分别为单独控制的照明电路和单独控制的比赛电脑电路。

比赛专用系统设备配置如下： 预装正版 OS/WINDOWS 及正版比赛系统软件（数量以参赛选手数量为准，外加 20%冗余备用）	
内置比赛操作软件	AdobePhotoshopCC2022/AdobeIllustratorCC2022/MicrosoftOffice365/skechup2022/3dmaxs2022
CPU	Intel(R)Core(TM)i5-10400FCPU@2.90GHz2.90GHz
显卡	技嘉显卡 2060super
内存	RAM16.0GB(15.8GB 可用)
硬盘	SAMSUNG980512GM.2
显示器	Lenovo
USB 接口	2XUSB3.2/Type-C/HDMI/DP/WiFi/2.5G 有线网卡
U 盘	8GUSB3.0
无线键盘、鼠标	1 套

### 5.1 场地设备（每一个选手必备一个）

序号	设备名称	型号	单位	数量
1	电脑	见硬件配置要求表	台	1
2	电脑桌	1200*750*600mm	张	1
3	椅子	\	张	1
4	工作台	1800*750*600mm	张	1

5	储物柜	\	个	1
6	模拟橱窗	<p>商品展示技术项目橱窗尺寸 长度<math>\geq 1650\text{mm}</math>、宽度<math>\geq 1000\text{mm}</math>、高度<math>\geq 2100\text{mm}</math>（误差<math>\leq 40\text{mm}</math>）</p> 	个	1

## 5.2 场地公用设备

序号	设备名称	型号	单位	数量
1	打印机	激光打印机	台	2
2	切字机	（所有工位共用 3 台，由场地经理负责）	台	3
3	便携式水槽	\	个	4

## 5.3 材料列表

序号	设备名称	型号	单位	数量
1	彩色铅笔	24 色	盒	1
2	橡皮	\	块	1
3	马克笔	12 色	盒	1
4	铅笔	2B	支	3
5	卷笔刀	\	个	1
6	针管笔	0.2、0.3、0.5	支	各 1
7	三角板	30cm	副	1
8	量角器	30cm	个	1
9	手套	m 码，一次性乳胶手术手套	对	10

10	口罩	N95 防尘口罩	个	10
11	海绵	清洁海绵	块	6
12	抹布	\	块	5
13	刮板	带绒布, 小型背胶 刮板、蓝色	块	1
14	电插板	3m2 个二三插	个	3
15	抗割防割手套	\	对	1
16	切割垫	A2	块	1
17	刷子	1、1.5、2、3、4 寸	套	2
18	滚筒	6、8、10 寸	套	4
19	滚筒	4 寸	把	4
20	海绵滚筒补充装	4 寸	个	4
21	托盘	塑料黑色 10 寸	个	5
22	白色涂料	乳胶漆 5L	桶	2
23	颜色添加剂	外墙用艺术油漆色 浆 MYCK/1kg	套	1
24	美纹纸	\	卷	10
25	胶合板	6*1220*2440mm, E0 级别	块	3
26	雪弗板	3*1200*2440mm, 低 密度	块	1
27	PVC 不干胶	6 色	米	6
28	法兰绒布	3 色	米	6
29	A3 彩纸	6 色	包	1
30	A3 纸	\	张	30
31	A4 纸	\	张	30
32	码钉	\	盒	1
33	鱼丝线	0.3、1.0	卷	各 1
34	砂纸	200、600 目	张	各 2

35	热熔胶棒	10mm	根	20
36	转移贴	600mm*6m	块	1
37	麻绳	2mm	卷	1
38	麻绳	3.5mm	卷	1
39	铁线	10m	卷	1
40	圆木棒	2cm*2cm*1.5m	根	8
41	木龙骨	4cm*4cm*3m	根	8
42	扎带	\	根	20
43	塑料薄膜	油漆用	卷	5
44	铁钉	1.2、1.5、2 寸	粒	若干
45	螺丝钉	M3.5*25、 M3.5*51、M4.5*75	粒	若干
46	螺栓螺帽组套	60 件套	套	1
47	铆钉	M3.2*6、M4*10	粒	若干

48	S 挂钩	大型、金属	个	20
49	一次性鞋套	\	对	6
50	耳塞	\	对	4
51	蹦极绳	20m	条	1
52	纸板管	1.5m	根	20
53	打扫刷套装	\	套	1
54	垃圾袋	50L	个	20
55	清洁纸	厨房清洁用纸	包	4
56	胶水	手工干胶	个	1
57	电锯锯片	T118A、T127D、 T224D	片	3
58	订书钉	\	盒	1
59	光油	2L	桶	1
60	抹刀	腻子用	把	1

61	补墙膏	腻子	支	2
62	打磨器	装砂纸用，砂纸夹座	把	1

## 5.4 工具

工具清单表				
序号	名称	规格	数量	单位
1	三层储物架	金属、1000mm*400*1500mm、 三层	1	个
2	铝合金梯子	5 步、铝、带防护	1	把
3	吸尘器	\	1	台
4	U 盘	8G	1	个
5	电锯	曲线锯、博世	1	台
6	电钻	博世	1	把
7	钻头套装	1.5--6.5mm13 支	1	套
8	热熔胶枪	\	1	把
9	钳工锤	\	1	把
10	十字螺丝刀	\	1	把
11	一字螺丝刀	\	1	把
12	起子套装	\	1	套
13	码钉枪	\	1	把
14	墙纸刀	美工刀、8 寸	1	把
15	刀片	美工刀用	1	盒
16	刻刀	套装	1	套
17	木工夹具	F 夹、快速夹、8 寸、压力、 塑料、带快车按钮	4	把
18	木工锯		1	把

19	尖嘴钳	\	1	把
20	平口钳	\	1	把
21	水口钳	\	1	把
22	锥子	\	1	把
23	开孔器	\	1	套
24	铆钉枪	\	1	把
25	订书机	\	1	把
26	热风机	\	1	把
27	羊角锤	\	1	把
28	卷尺	5m	1	把
29	剪刀	金属用	1	把
30	金属直尺	500mm	1	把
31	直角尺	300mm	1	把
32	组合角尺	300mm	1	把
33	安全护目镜	\	1	副
34	喷壶	750ml，可调节壶嘴	1	个
35	透明塑料盒	30L、带盖	6	个
36	清洁刮板	玻璃用、刮水器、 200*255mm、塑料+橡胶	1	把
37	水平仪	30cm	1	把
38	塑料桶	30L	1	个
39	圆规	金属、带延长器、鸭嘴头、 连接杆	1	把
40	带盖塑料桶	5L、白色、可密封	6	个
41	垃圾桶	100L	1	个

## 5.5 辅助工具清单

序号	辅助工具与材料	数量和要求
1	文件袋	40 个
2	签字笔	40 支
3	A4 复印纸	6 包
4	A3 彩色激光打印机	3 台
5	电脑工作台	8 张
6	电脑转椅	8 张
7	电子计算器	7 台
8	0-3 分评分牌	20 套
9	封条	60 条
10	背胶架布架	2 套
11	保密耗材	11 批
12	U 盘	8G（20 个）

选手无需自带任何工具、材料，选手禁止携带任何与比赛相关的物品进入或离开赛场。

## 6. 项目特别规定

选手必须严格遵守操作的项目规程：项目确定——调查分析——规划空间——确定方案——整合设计——实施制作。

### 6.1 竞赛流程

选手在竞赛前 30 分钟到达考场，在进入赛场前，选手进行工号抽签，通过检录，依据抽签号进入相应工位，按照抽签的工位号进行竞赛。工作人员在每一场竞赛中登记选手工位号信息。在竞赛及评分过程中，只出现选手工位号信息，不得出现参赛证、身份证等任何选手个人身份信息。

竞赛前 5 分钟，监考工作人员发试卷。

监考工作人员宣布竞赛开始，选手才可以开始根据试题要求应用设计软件进行设计创作。

竞赛时间结束，选手须立即停止一切操作。

根据试题要求完成 A、B、C、D、E 模块竞赛项目后，保持干净整洁的工位。

## **6.2 裁判员的工作内容**

裁判员根据赛务分为四项工作：

### **6.2.1 技术保障**

根据竞赛的技术要求，裁判员监督指导 IT 专业技术人员，负责安排比赛场地、设施设备、材料工具、电脑硬件维护等，为比赛提供相应的技术保障。

### **6.2.2 赛务**

裁判员负责监督指导赛务工作人员在竞赛现场的选手抽签、检录、监考工作，主要包括：核对选手证件、抽签号；维护赛场纪律；控制竞赛时间；记录赛场情况，做好监考记录；纠正选手违规行为，并对情节严重者及时向裁判长报告；负责监督技术保障组按程序要求存储刻录选手竞赛原始文件；统计分数。裁判员根据裁判长组织对相应内容进行抽签。

### **6.2.3 后勤保障**

裁判员负责监督后勤保障人员维护赛场公共秩序并提供赛场服务等，保障竞赛安全有序进行。

### **6.2.4 评分**

全体裁判员在裁判长的带领下，负责比赛各环节的技术工作，对竞赛试件作品质量进行评判、成绩复核和汇总。裁判长不参与评分，

负责竞赛的组织、监督、仲裁工作。

## **6.3 选手的操作规定**

参赛选手须提前一天到赛场熟悉赛场环境，检查比赛硬件、软件。参赛选手在比赛当天须提前 60 分钟到赛场检



录抽签。参赛选手须在规定时间内完成相应模块的竞赛内容。

#### **6.4 赛场纪律**

参赛选手须凭竞赛抽签单、身份证和参赛证进入考场。

参赛选手除了竞赛抽签单、身份证、参赛证及赛题规定的自备工具外，不得携带任何物品进入考场，特别是严禁带存储设备进入考场。

进入考场后，参赛选手应按照抽签单进入相应工位，并检查设备状况。

参赛选手应准时参赛，迟到 30 分钟以上者，将不得入场，按自动弃权处理。

参赛选手在竞赛期间可饮水、上洗手间，但其耗时一律计入竞赛时间。

监考裁判发出开始竞赛的时间信号后，参赛选手方可进行操作。参赛选手必须独立完成所有项目，除征得裁判长许可，否则严禁与其他选手或本单位裁判员交流接触。

参赛选手不得在作品上做任何不属于试题要求范围的标记。

竞赛期间，参赛选手遇有问题应向监考裁判举手示意，由监考裁判负责处理。

操作完成时，参赛者应举手示意监考工作人员记录其竞赛实际时间。

监考裁判发出结束竞赛的时间信号后，参赛选手应立即停止操作，依次有序地离开赛场。

如果参赛选手在现场因机器设备故障导致选手无法继续进行比赛，参赛选手须立即举手示意监考裁判，记录其故障发生时间，通知裁判长来处理，裁判长会同电脑技术保障人员对电脑故障进行确认，如不是选手本人违规操作或个人技术误操作等原因造成机器设备运转不正常而中断

比赛的，中断时间不计入选手正式比赛时间。机器设备恢复正常后，可根据故障或问题处理的具体时间，补足比赛时间。因个人原因导致机器设备故障而造成比赛延误的时间，计入选手比赛时间并不予补偿。

## 7. 赛场布局要求

### 7.1 场地面积要求

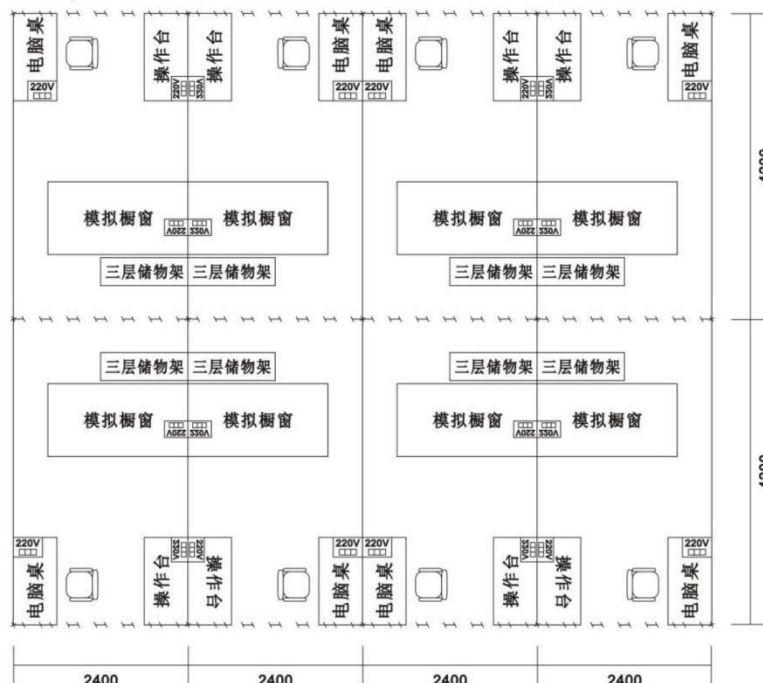


图 1. 商品展示技术项目场地布置平面图

具体赛场布局图以实际为准。竞赛商品展示技术工位除了具有可操作面积以外，还应有工具和耗材设备及配套的安装空间；

竞赛场地商品展示技术工位数应不少于参赛选手数，备用一定数量工位；工位内应配备对方案所用电脑、工具、耗材等；另外安排裁判室、登分室、休息室、隔离室等。

### 7.2 场地消防和逃生要求

室内必须使用红外光束感烟探测器、双波段火灾探测器及空气采样火灾探测器，一旦火灾能及时报警。

合理设计安全疏散。首先要增加安全出口的数量和宽带。由于竞赛场所人员高度集中，紧急情况下疏散时，常发生拥挤现象，应尽可能多、尽可能宽地设置安全出口。其次要在布置场地展时留出疏散通道。竞赛的主办单位应在布置场地时，划出竞赛区域和疏散通道，确保竞赛场地的布置不影响疏散和消防设施的使用，且赛场的布置不得遮挡疏散标志和安全出口标志。赛场中留有消防通道。这些通道的设计不仅用于火灾情况下人员的逃生，还可以保证消防车进入赛场内灭火。发生火灾情况，要采用应急广播引导疏散。赛场内不宜设置警铃，可选用应急广播系统，火灾时自动切换到应急录音播放。由于参赛人员和参观人员对逃生路线不熟悉，录音内容应详尽疏散路线和出口位置，且语音清晰。最后要在入口处设置路线图。借鉴旅馆的消防管理经验，展厅入口处应设置有疏散路线图，便于人员进入赛场前对疏散情况有所了解。

采用雨淋系统的自动灭火设施，雨淋系统是一种开式系统，一旦有火灾，启动雨淋阀，启阀后的所有喷头就可喷水灭火，对于大空间的赛场只要有足够的雨淋阀和开式喷头就可实现喷水保护。

如果发生火灾意外情况，所有参赛人员和参观人员必须坚持“三要”、“三救”、“三不”的原则，才能够化险为夷，绝处逢生。“三要”就是“要”提前熟悉赛场的环境，对疏散路线图的疏散情况有所了解，“要”遇事保持沉着冷静，“要”防止烟毒的侵害；

“三救”就是选择逃生路线自“救”，结绳下滑“自救”，向外界求“救”；“三不”就是“不”乘普通电梯，“不”轻易跳楼，“不”贪恋财物。

## 8. 健康安全和绿色环保

### 8.1 商品展示技术选手必备的防护装备

竞赛过程中，参赛选手须严格遵守安全操作规程及劳动保护要求，接受裁判员、现场技术服务人员的监督和警示，确保设备及人身安全。

防护项目	图示		说明
眼睛的防护			防溅入 戴近视镜也必须佩戴
足部的防护			防滑、防污、防刺穿、防砸
口鼻耳的防护			防吸入，防气管过敏，防噪音
统一的服装			防止复杂的衣物卷绕和绞缠
无佩戴首饰			防止尖锐物品划伤
发帖/发夹			防止头发遮挡视线/被夹住/缠住

### 8.2 有毒有害物品的管理和限制

选手禁止携带以下物品进入赛场；  
任何储存液体、气体的压力容器；  
任何有腐蚀性、放射性的化学物品；  
任何易燃、易爆物品；

任何有毒、有害物品；  
任何没有生产厂商或达不到国家安全标准的工具及设备；

任何可能危及安全问题的物品；

### **8.3 赛事安全要求**

赛场必须留有安全通道；必须配备灭火设备；赛场应具备良好的通风、照明和操作空间要求；承办单位要做好大赛安全、健康和公共卫生及突发事件预防与应急处理等工作。

承办单位要设置专门的竞赛后勤保障组，负责竞赛期间健康和安​​全事务。主要包括检查竞赛场地、与会人员居住地、车辆交通及其周围环境的安全防卫；制定紧急应对方案；督导竞赛场地用电、空调等相关安全问题；监督与会人员食品安全与卫生；分析和处理安全突发事件等工作。赛场必须配备医护人员和必需的药品，并备有相应急救设施和救护设备。

### **8.4 环境保护**

大赛任何工作都不应该破坏赛场周边环境。

### **8.5 循环利用**

提倡绿色制造的理念。所有可循环利用的材料都应分类处理和收集。

## **9. 开放赛场**

开放现场要求仅供参考。

### **9.1 公众要求**

赛场内除指定的监考、裁判、工作人员外，其他与会人员须经组委会同意或在组委会负责人陪同下，佩戴相应的标志方可进入赛场。

允许进入赛场的人员，只可在安全区内观摩竞赛。

允许进入赛场的人员，应遵守赛场规则，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。

允许进入赛场的人员，不得在场内吸烟。

## **9.2 对于赞助商和宣传的要求**

经组委会允许的赞助商和负责宣传的媒体记者，按竞赛规则的要求进入赛场相关区域。上述相关人员不得妨碍、干扰选手竞赛，不得有任何影响竞赛公平、公正的行为。