

# 2019 年全国职业院校信息技术技能大赛 赛项规程

赛项编号：XXDS201901

赛项名称：移动应用开发与服务

赛项组别：中职组  高职组

专业大类/类：信息技术类

规程编制专家组组长：赵春霞

技术解答：汪蔚

联系电话：15910705563

比赛地点：青岛西海岸新区高级职业技术学校

比赛时间：2019 年 7 月 12 日-15 日

# 2019 年全国职业院校信息技术技能大赛

## 赛项规程

### 一、赛项名称

赛项编号：XXDS201901

赛项名称：移动应用开发与服务

赛项组别：中职

赛项归属产业：信息技术类

### 二、竞赛目的

通过移动应用开发与服务大赛，考察参赛选手在企业真实项目环境下，基于产品前后端应用功能，通过实施需求分析、移动规划、页面编辑、交互设计、数据库应用、代码开发、移动生成等工作任务，锻炼学生的学习能力、分析能力、设计能力、创新能力、团队协作能力及沟通能力等，养成规范的职业素养，展现职业院校信息技术类专业学生的技能与风采，激发学生的求知欲和参与教学活动的热情，以达到“以赛促学”的目的；搭建校企合作平台，激发和调动行业企业关注和参与移动应用技术与服务专业教学改革的主观性和积极性，推动和提升移动应用技术与服务专业人才培养水平，促进参赛院校更加清楚的了解移动互联网产业的发展趋势以及产业界对人才的需求标准，引领信息技术类移动应用技术与服务等相关专业改革与发展，适应互联网+、移动互联网等新技术、新模式、新业态、新应用的发展，以达到“以赛促改”的目的，为国家培养输送大量高素质技能型复合人才，为社会经济发展和产业结构调整升级提供人才支撑；锻炼提升一批“实践能力强、教学水平高、敬业精神佳”的双师型教师队伍，利用赛事资源转化为专业建设提供一批优质的教学资源，以达到“以赛促教”的目的。

赛项的训练和参赛作品可通过扫描二维码在网络上所见即所得，充分加强了选手之间、学校之间、区域之间的交流，推进职业学校信息技术相关专业领域的

学科建设、教学水平和人才培养的同步提升。展示职教改革成果，展现师生丰富多样的良好精神面貌和职业风范。

### 三、竞赛内容

#### （一）竞赛主要内容

移动应用开发与服务赛项基于 HTML5 和 CSS3 等开发技术，针对各行业场景可开发各类型移动 APP。通过竞赛考查参赛选手对移动端 UI 设计及交互能力、开发及管理能力和数据库应用能力、软件测试发布运维能力。赛项聚焦信息技术类专业的方向，重点考察选手在界面制作、组件渲染、交互设计、数据库设置和特效代码开发相关的知识点和技能点，以适应各行业企业融入互联网+应用之广泛目的。

为体现赛项的公平公正和创新性，参赛选手在大赛提供的软硬件环境下，根据比赛时间要求，利用移动开发与服务平台完成应用管理、前端设计与开发、数据库设计与链接、特效代码开发和 APP 生成五项工作任务，最终生成真实运营的移动端 APP，可在安卓端发布。比赛任务根据职业学校学生就业岗位的需求，完整地覆盖移动应用制作的全部流程，充分展现了标准操作、规范严谨的职业素养。

#### （二）竞赛考核知识、技能点

赛项竞赛内容充分结合《中等职业学校信息技术类专业教学标准》计算机应用、网站建设与管理、计算机平面设计、计算机网络技术、软件与信息服务等专业和即将颁布的移动应用技术与服务专业教学标准，以行业典型项目实施为考核任务，以移动端应用作为载体，以移动端应用开发制作能力提升为核心，依托腾讯、阿里等通用移动生态平台，通过 HTML5、CSS3、JAVASCRIPT、MYSQL 等技术实现在移动通用平台上生成适合各行业场景的移动端 APP 同时支持移动浏览器浏览交互为最终结果。

赛项竞赛内容通过移动开发应用建设任务为载体，考核学生核心技能熟练综

合运用能力，通过移动应用产品规划、页面制作、组件设计、渲染交互，检验学生界面交互设计、图形图像处理方面的技能；通过使用前沿开发技术（HTML5、CSS3、JS 语言）编写移动端前端代码、特效代码展示学生开发方面的技能；通过数据库表单的设计、选择、关联、链接，检查学生对数据库配置方面的技能。赛项涵盖了丰富的专业知识和技能点，从专业定位、课程设置、授课模式、实训内容、评价模式等方面大力促进了信息技术类已有专业以及移动互联方向新专业的建设。

赛项把移动互联网行业发展对人才的需求与中职信息技术类专业学生毕业后主要从事相关工作进行了全方位紧密衔接。全面推动行业新技术在中职学校信息技术领域的教学实践与创新，有效促进产教融合、实践教学、工学结合。

### （三）竞赛特色与创新点

#### 1. 竞赛内容对接“移动互联技术”各行业岗位应用

赛项突出对接移动互联的应用实际，聚焦信息技术类专业的新方向，注重考查参赛选手的前端设计与开发、数据库、代码开发、APP、测试运维等技能。重点考察选手在界面制作、组件渲染、交互设计、数据库设置和特效代码开发相关的知识点和技能点，以满足各行业企业互联网+应用需求目的。

#### 2. 竞赛技能符合互联网高素质技能型人才的培养方向

遵循工学结合、理实一体的教学理念，通过比赛和实训为学生构建真实的移动应用开发环境，实现学生在做中学和学中做，使学生实训、训练和比赛成果直接投入企业使用，转化为实际生产价值，从而顺应互联网高素质技能型人才的培养方向。

#### 3. 竞赛资源促进职业学校信息技术类专业建设

移动应用开发与服务赛项经过四年的全国、省市比赛，在校企合作、行业专家指导下，共与十省市 37 所中职院校教师共同编写了《微网站界面设计基础》、

《微网站开发基础》、《微网站设计与开发实训》即将出版，赛项促进了课程改革，填补了职业学校计算机应用、网站建设、计算机平面设计等专业在微网站应用、创意、开发和维护方面技能培训、实训教学、行业案例、培训资源方面的空白，参加了《移动应用技术与服务》新专业国家教学标准的制定，增强了教师移动互联网方面的专业教学能力。

#### 4. 竞赛激发创新创业教育

在移动互联网时代，用户数量和使用时间与场景都较之前有了很大的提升。移动互联网让使用场景更细小，需求更个性化，需要更多的运营者实现用户直接服务。以学生为中心的创新 2.0 模式通过赛项提供的开放平台，通过体验、试验、检验移动应用的设计、开发和应用来提高学生的创新能力与技术技能，帮助其为企事业服务。如：可以把类似会议邀请、活动策划等商业信息制作成页面精美，便于客户群体在移动端快捷浏览、传播推广，由此实现学生在校孵化、在岗就业创业之目的，引导其成为集创意、设计和生产三位一体的创造者。例如青岛西海岸新区高级职业技术学校新媒体工作室承揽了全市教育部门的移动端应用建设工作等。

#### （四）比赛时间

本赛项为团体赛项目比赛时间为 3 个小时。

#### （五）竞赛内容与成绩比例

任务	评分要点 (一级)	评分要点 (二级)	分值	评价 方式	小计
任务一：应用管理 5%	创建应用	站点名称符合规范	3	客观	5
		站点描述撰写明确		客观	
		模板选择切合主题	2	客观	

任务二：前端设计与开发 46%	组件渲染	组件位置确定准确（x、y 坐标）	2	客观	46
		组件尺寸设定标准（宽、高）	2	客观	
		组件外观属性设置准确 （尺寸、颜色、样式）	5	客观	
		组件内容填充准确	2	客观	
		组件内文字样式设定 规范合理 （大小、颜色、字体）	4	客观	
		组件动画设置符合要求	5	客观	
	组件交互	交互实现正确 Js 函数与组件绑定	16	客观	
	选择素材	图片素材准准	3	客观	
		文本素材准准	2	客观	
	页面管理	页面添加、修改、删除正确	5	客观	
任务三：数据库设计与链接 25%	数据库表设计	表的选择正确	5	客观	25
		字段的设置准确	5	客观	
		表的关联正确	5	客观	
	数据库链接	页面组件绑定数据库表选择正确	5	客观	
		页面组件和数据表字段绑定正确	5	客观	
任务四：特效代码开发 10%	实现页面特效的代码开发	开发方法的选择合理	3	客观	10
		代码的理解与补充精确 （代码填空）	5	客观	
		特效符合页面整体设计风格	2	客观	
任务五：生	APP 参数定	APP 名称的设置明确	1	客观	10

完成 APP 10%	义	APP 图标的使用合理	2	客观	
		APP 引导页的应用完整	1	客观	
		APP 主题颜色的设置规范美观	1	客观	
	URL 设置	URL 链接的设置准确	3	客观	
	APP 导出	APP 的导出和应用符合要求	2	客观	
职业素养 4%	团队合作 与 文档规范	提交的文件有效	1	客观	4
		文件名称符合赛题要求	1	客观	
		文件内容排版规范	1	客观	
		团队配合高效	1	客观	
总分			100		
说明	计算方法为： 总分=任务 1+任务 2+任务 3+任务 4+任务 5+职业素养				

#### 四、竞赛方式

(一) 本赛项为团体赛，每支参赛队由 2 名选手组成，须为同校在籍中职学生，其中队长 1 名，限 1-2 名指导教师。

(二) 本赛项设单一场次，所有参赛队在现场根据给定的项目任务，在 3 小时内相互配合，完成要求的任务，最后以提交的文档和竞赛作品作为最终评分依据。

(三) 不计参赛选手的个人成绩，统计竞赛队的总成绩进行排序。

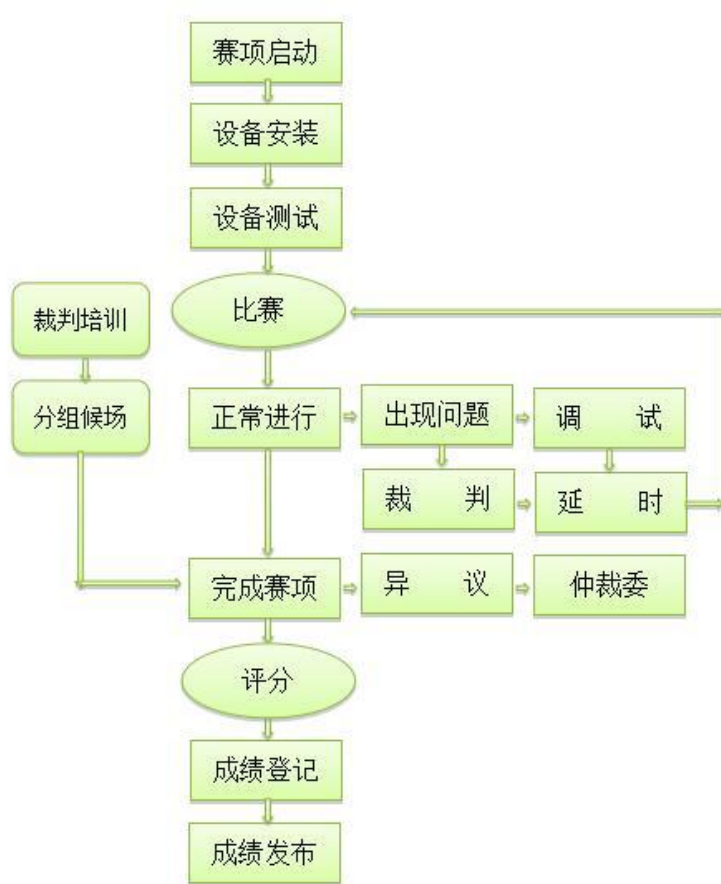
#### 五、竞赛流程

(一) 比赛时间

比赛时间共 3 小时。比赛日程具体安排如下：

比赛日程安排	
07:00-07:10	裁判进入裁判室
07:10-07:40	选手检录、抽签
07:40-08:00	参赛选手入场就位
08:00-08:10	裁判宣读要求，选手查看相关要求
08:10-11:10	比赛时间
11:10-11:20	参赛选手离场
11:20-23:00	裁判评分

## (二) 比赛流程



## 六、竞赛赛卷

样题如下：

赛题设计是根据客户需求，移动互联开发与服务工作岗位特点按照应用管理、前端设计与开发、数据库设计与链接、特效代码开发和 APP 生成五项连续工



作任务进行比赛，最终生成真实运营的移动端 APP，可在安卓端发布。

## 2019 年全国职业院校信息技术技能大赛

### 移动应用开发与服务赛项竞赛样题

#### （一）操作说明

1. 赛前准备时间，请先检查所需使用的计算机软硬件是否正常。

2. 运行“桌面:\移动应用开发与服务比赛任务.rar”自解压文件，所有比赛题目都会解压到“桌面:\移动应用开发与服务比赛任务”文件夹中。解压密码由监考人员现场公布。

3. 参赛作品存放在“桌面 XXX-参赛作品桌面 XXX-参赛作品”文件夹中，选手根据题目自行建立文件夹，名称为“任务 2”、“任务 5”（中间无空格）。若在“桌面 XXX-参赛作品桌面 XXX-参赛作品”文件夹内无指定名称的任务文件夹，则该项作品根据题目要求减去相应分数。

注释：其中 XXX 为赛位号，比如赛位号为 1 号，文件夹名称为“001-参赛作品”；赛位号为 47 号，文件夹名称为“047-参赛作品”；赛位号为 110 号，文件夹名称为“110-参赛作品”。

4. 本次移动应用开发与服务比赛的赛题共有 5 个任务，各任务所需信息资源和 UI 设计稿，分别存放在“桌面:\移动应用开发与服务比赛任务”文件夹内，部分资料信息需参赛选手根据 UI 设计稿自己制作归纳整理。

5. 赛题作品的提交，建议边做边保存，以最后 APP 呈现为最终结果。

6. 所有参考资料存放在“桌面:\资料”文件夹中，pdf 文件可用火狐浏览器打开。

#### （二）比赛任务及要求

根据客户情况和诉求，完成“互联网教育移动应用”设计制作，并生成相应 App，为方便宣传推广，作品同时可在移动端浏览和传播。

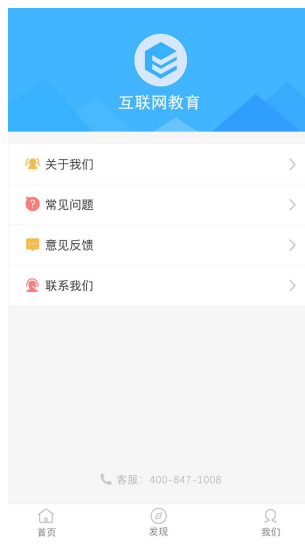
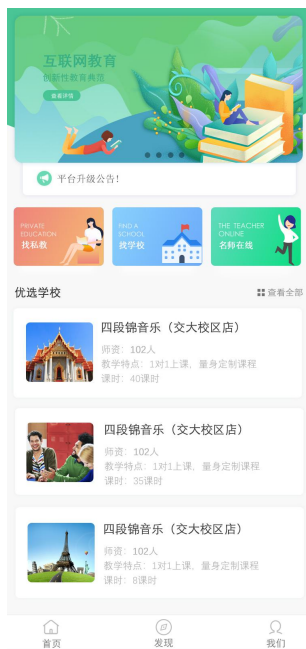
## 背景资料：

互联网科技与教育领域结合逐渐成为一种新的教育模式，云科网赢作为教育培训行业领军企业，基于新型教育创新模式结合互联网思维，致力于打造培训行业综合信息服务应用，请根据移动应用开发工具，完成该公司的“互联网教育”移动应用设计制作。

## 制作要求：

### 任务一：应用管理

1. 在平台中创建应用，命名为客户名称。
2. 根据提供的 UI 设计页面（样张），选择相应的组件。样张如下：



## 任务二：前端设计与开发

1. 按照所提供的样张，将制作所需的图片，按照移动应用软件结构将相应信息分类归纳整理至相应文件夹，包括：“图片”、“文字”。
2. 根据提供的样张，选择组件、调整组件位置、尺寸、外观属性。
3. 将调整的组件进行内容填充、文字样式设定、动画设置。
4. 对组件进行交互设置，实现 JS 函数与组件绑定。

## 任务三：数据库设计与链接

1. 对数据库表进行正确的选择。
2. 正确设定数据库字段。
3. 完成数据库表的关联
4. 正确选择页面组件绑定数据库表。
5. 正确绑定页面组件和数据表字段。

## 任务四：特效代码开发

1. 选择开发方式。
2. 按照客户需求，对代码实现效果的理解，完成代码部分的补充。
3. 完成特效代码的开发，启动后台服务设置。

## 任务五：生成 APP

1. 参数定义：设置 APP 名称、版本、图标。
2. 导入 URL 链接。
3. 导出 APP。

## 七、竞赛规则

### （一）参赛报名

1. 每个参赛队限报 2 名选手参赛，每个参赛队限 1-2 名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。

2. 参赛选手须为符合有关规定要求的、中等职业学校全日制在籍中职学生和五年制一至三年级（含三年级）学生，年龄不超过 21 周岁（即 1998 年 7 月 1 日及以后出生），要求参赛选手来自同一院校。凡在往届全国职业院校信息技术技能大赛中获一等奖的选手，不再参加同一项目同一级别的赛项。

3. 如发现参赛选手资格不符，比赛组委会将取消其参赛资格，对赛后发现者将取消其获奖荣誉并追回奖品和证书，同时对相关责任人员及单位进行纪律处理。

4. 参赛选手和指导教师报名获得确认后，不得随意更换。如备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由参赛校于相应赛项开赛 10 个工作日之前出具书面说明，经大赛组委会核实后予以更换。

## （二）比赛规则

1. 参赛选手须持赛位号在规定的时间内入场，不得携带任何与个人信息有关的证件，一经发现则退出比赛。按抽签确定的赛位号对号入座，并将赛位号置于台桌左上角备查。参赛选手不得携带电子存储设备及参考资料进入赛场。迟到超过 30 分钟不得入场。

2. 选手在竞赛中应注意随时保存。参赛选手必须按参赛试卷上的要求存储全部数据，不按要求存储数据或导致数据丢失者按成绩无效处理。

3. 竞赛过程中如发生机器故障，必须经裁判确认后方能更换机位；竞赛过程中发现问题，选手应该当场举手提出。选手提交的作品中不能包含作者个人、学校、城市及其它相关等信息，否则取消竞赛成绩。

4. 竞赛过程中，选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在操作时间内。

5. 如果选手提前结束竞赛，应举手向裁判员示意提前结束。竞赛终止时间由裁判员记录在案，选手提前结束比赛后不得再进行任何操作。竞赛时间一致，选手不得再进行任何操作。

6. 参赛选手应着装整洁，讲文明礼貌。参赛选手应严格遵守赛场纪律、维护赛场秩序，服从裁判管理，并具有良好的职业素养和安全意识。

## 八、竞赛环境

### （一）竞赛场地布置

竞赛场地分为准备区域、警界区域(分为竞赛区域、评分区域)。各区域要符合大赛制度要求，合理设置，保证各项程序顺利进行。检录、抽签在竞赛区域进行。

### （二）竞赛场地要求

1. 比赛按 40 个参赛队，80 个竞赛机位准备比赛用物品。
2. 竞赛环境依据竞赛需求和职业特点设计，每组选手机位前后距离为 1 米左右，左右距离为 2 米左右，保持机位间有足够的操作空间和通道。
3. 每个机位配备 220V 电源插座二个，机位内的电缆线应符合安全要求。每组设单独漏电保护开关。
4. 每个机位配备一台计算机，要保证网络通畅，100 兆以上局域网到工位。
5. 每个机位标明机位号，并配备竞赛平台和制作工作要求的软件、硬件。

### （三）评委使用环境要求

每位评分裁判须与参赛选手使用相同的操作平台；配备 3 台打印机。

### （四）赛场网络环境

各个赛场需要支持选手用电脑有线网络、选手用手机无线网络，需连接 INTERNET，保证每选手带宽 1Mbps。

## 九、技术规范

### （一）教育教学要求

1. 职业素养
  - 具有良好的职业道德，能自觉遵守行业法规、规范和企业规章制度。

- 具有良好的人际交往、团队协作能力和客户服务意识。
- 具有网络相关的信息安全、知识产权保护和规范意识。
- 具有获取前沿 IT 技术信息、学习新知识的能力。
- 具有理解网站建设与管理领域的合同、方案、技术支持文档的能力。
- 具有编写工作日志、简单实施方案和验收方案的能力。
- 具有熟练的信息技术应用能力。

## 2. 专业知识和技能

- 具有识别计算机及网络英文词汇、语句，借助翻译工具阅读英文技术资料的能力。
- 具有运用常用办公软件进行工作的能力。
- 具有图形图像处理、网页动画制作和网页美工的设计能力。
- 具有移动端初级开发技术。
- 具有移动端应用和网站的 UI 设计、前端开发。
- 具有初级编程能力。
- 具有移动端应用或网站测试与运营维护的能力。
- 具有移动端产品营销与推广的能力。

### （二）职业技术标准

学生具备网页设计制作员（国家四级）和网页高级设计制作员（国家三级）职业标准所需的知识和技能，并能结合微网站特点，满足企业生产实际的建站需求。

### （三）行业技术规范

#### 1. 基础标准

- GB/T11457-2006 信息技术、软件工程术语。
- GB/T14085-1993 信息处理系统计算机系统配置图符号及约定。

- GB/T20157-2006 信息技术软件维护。
- GB/T20271-2006 《信息安全技术-信息系统通用安全技术要求》。
- GB/T26224-2010 信息技术软件生存周期过程重用过程

## 2. 软件开发标准

- GB/T16680-2015 《系统与软件工程用户文档的管理者要求》
- GB/T 30882.1-2014 信息技术应用软件系统技术要求
- GB/T15532-2008 计算机软件测试规范。

## 3. 适用多媒体标准

- 文本：支持富文本编辑。
- 图形图像：支持 GIF、PNG、JPG 等常见格式，大小不超过 300K。
- 动画：支持 CSS3、HTML5、JS 等实现的动画效果。

# 十、技术平台

## （一）比赛器材

1. 按参赛队数量准备大赛用设备和相关物品。
2. 计算机软硬件配置

### （1）服务器：

CPU：4 核

内存：8G

数据盘：500G

操作系统：Windows Server 2012 标准版 64 位

### （2）比赛选手 PC 机环境

#### ①硬件

CPU：Intel Core I3

内存：4G

显卡：1G

硬盘：100G 以上

内置声卡、网卡

②软件

Windows7 64 位

Office 2010

谷歌浏览器（建议最新版本）

火狐浏览器（建议最新版本）

Adobe Flash Player （建议最新版本）for Firefox

Adobe Photoshop CS6 （试用版 30 天）

Adobe Illustrator CS6（试用版 30 天）

Adobe Dreamweaver CS6 （试用版 30 天）

③网络环境

每间赛场分别部署局域网络、无线网络环境

（二）技术平台

采用 WIZI-移动应用开发与服务平台

## 十一、成绩评定

（一）评分标准制定原则

1. 按照行业规范、职业岗位要求，全面客观评价参赛选手职业能力，本着“公平、公正、公开”的原则制定评分标准。

2. 以完成一个移动应用软件产品同时导出 APP 为整体目标，主要考核学生制作能力、设计能力、开发能力和综合应用能力，评分以客观为主，科学严谨、可操作性强。

3. 评分细则制定全面合理、充分考核学生应用能力。



## （二）评分方法：结果评分

评分裁判对参赛队伍（选手）提交的竞赛作品，依据赛项评价标准判分。竞赛作品包括信息文件夹、要求制作的移动应用软件前端设计与开发页面、数据库表、特效代码开发、APP 等赛项涉及的成果，分为 96%的客观评分和 4%的主观评分。流程如下：

1. 竞赛满分为 100 分制进行排名。

2. 团队比赛的评分成绩=应用管理+前端设计与开发+数据库设计与链接+特效代码开发+APP 生成+职业素养。

3. 评分裁判对参赛队伍（选手）提交的竞赛作品，依据赛项评价标准判分。竞赛作品包括信息文件夹、要求制作的移动应用软件前端设计与开发页面、数据库表、特效代码开发、APP 等赛项涉及的成果，分为 96%的客观评分和 4%的主观评分。

4. 两名记分员在监督人员的现场监督下负责计分，客观评分以两名评分裁判的平均分作为该参赛队伍（选手）的最后得分；主观评分以去掉一个最高分和一个最低分后，其余得分的算术平均值作为参赛队伍（选手）的最后得分；两项相加记为总分。

5. 裁判长在竞赛结束 18 小时内提交赛位（竞赛作品）评分结果，经复核无误，由裁判长、监督人员和仲裁人员签字确认后公布。

6. 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、舞弊等不文明行为的，监考老师上报裁判长，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的直至取消比赛资格，取消比赛资格参赛队比赛成绩记 0 分。

## （三）评分细则

任务	评分要点 (一级)	评分要点 (二级)	分值	评价 方式	小计
----	--------------	--------------	----	----------	----

任务一：应用管理 5%	创建应用	站点名称符合规范	3	客观	5
		站点描述撰写明确		客观	
		模板选择切合主题	2	客观	
任务二：前端设计与开发 46%	组件渲染	组件位置确定准确（x、y 坐标）	2	客观	46
		组件尺寸设定标准（宽、高）	2	客观	
		组件外观属性设置准确 （尺寸、颜色、样式）	5	客观	
		组件内容填充准确	2	客观	
		组件内文字样式设定 规范合理 （大小、颜色、字体）	4	客观	
		组件动画设置符合要求	5	客观	
	组件交互	交互实现正确 Js 函数与组件绑定	16	客观	
	选择素材	图片素材准准	3	客观	
		文本素材准准	2	客观	
	页面管理	页面添加、修改、删除正确	5	客观	
任务三：数据库设计与链接 25%	数据库表设计	表的选择正确	5	客观	25
		字段的设置准确	5	客观	
		表的关联正确	5	客观	
	数据库链接	页面组件绑定数据库表选择正确	5	客观	
		页面组件和数据表字段绑定正确	5	客观	
任务四：实现页面	开发方法的选择合理	3	客观	10	

特效代码 开发 10%	特效的代 码开发	代码的理解与补充精确 (代码填空)	5	客观	
		特效符合页面整体设计风格	2	客观	
任务五：生 成 APP 10%	APP 参数定 义	APP 名称的设置明确	1	客观	10
		APP 图标的使用合理	2	客观	
		APP 引导页的应用完整	1	客观	
		APP 主题颜色的设置规范美观	1	客观	
	URL 设置	URL 链接的设置准确	3	客观	
	APP 导出	APP 的导出和应用符合要求	2	客观	
职业素养 4%	团队合作 与 文档规范	提交的文件有效	1	客观	4
		文件名称符合赛题要求	1	客观	
		文件内容排版规范	1	客观	
		团队配合高效	1	客观	
总分			100		
说明	计算方法为： 总分=任务 1+任务 2+任务 3+任务 4+任务 5+职业素养				

## 十二、奖项设定

### (一) 参赛选手奖

本赛项奖项设团体奖。设奖比例为：以赛项实际参赛队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。如出现参赛队总分相同的情况，根据竞赛模块的顺序，按照各模块得分高低排定顺序。

### (二) 指导教师奖

获得一等奖的参赛队指导教师获“优秀指导教师奖”。

### 十三、赛项安全

（一）比赛内容涉及的器材、设备符合国家有关安全规定。

赛项专家会充分考虑比赛内容和所用器材、耗材可能存在的不安全因素，通过完善设计规避风险，采取有效防范措施保证选手备赛和比赛安全。危险警示和防范措施会在赛项技术文件中加以说明。

（二）赛项技术文件包含国家（或行业）有关职业岗位安全的规范、条例和资格证书要求等内容。

（三）进行安全培训。

源于实际生产过程的赛项，须根据《中华人民共和国劳动法》等法律法规，建立完善的安全事故防范制度，并在赛前对选手进行培训，避免发生人身伤害事故。

（四）赛项执委会负责制定专门方案保证比赛命题、赛题保管、发放、回收和评判过程的安全。

（五）赛项执委会负责在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。

赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。如有必要，也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办院校赛前须按照赛项执委会要求排除安全隐患。

（六）赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件。

比赛现场内应参照相关职业岗位的要求为选手提供必要的劳动保护。在具有危险性的操作环节，裁判员要严防选手出现错误操作。

（七）提供保障应急预案实施的条件。

对于比赛内容涉及高空作业、坠物、用电量大、易发生火灾等情况的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与抢救设施。

(八) 赛项执委会负责会同承办院校制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。

赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域，除了设置齐全的指示标志外，须增加引导人员，并开辟备用通道。

(九) 大赛期间，赛项承办院校须在赛场设置医疗医护工作站。在管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志。

(十) 在参赛选手进入赛位，赛项裁判工作人员进入工作场所时，赛项承办院校有责任提醒、督促参赛选手、赛项裁判、工作人员严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带未经许可的记录用具。

如确有需要，由赛场统一配置，统一管理。赛项可根据需要配置安检设备，对进入赛场重要区域的人员进行安检，可在赛场相关区域安放无线屏蔽设备。

(十一) 赛场、展示区、体验区的现场布置和现场使用时，全域全程禁烟。

#### 十四、竞赛须知

##### (一) 参赛队须知

1. 参赛队应该参加赛项承办单位组织的闭赛式等各项赛事活动。
2. 在赛事期间，领队及参赛队其他成员不得私自接触裁判，凡发现有弄虚作假者，取消其参赛资格，成绩无效。
3. 所有参赛人员须按照赛项规程要求按照完成赛项评价工作。
4. 对于有碍比赛公正和比赛正常进行的参赛队，视其情节轻重，按照《全国职业院校技能大赛奖惩办法》给予警告、取消比赛成绩、通报批评等处理。

##### (二) 指导教师须知

1. 各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。
2. 各代表队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好

赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

3. 竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

4. 参赛代表队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

5. 对申诉的仲裁结果，领队要带头服从和执行，并做好选手工作。参赛选手不得因申诉或对处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。

6. 指导老师应及时查看大赛专用网页有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范 and 赛场要求，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

7. 参赛选手领队应对本队参赛选手和指导教师的参赛期间安全负责，参赛学校须为参赛选手和指导教师购买意外保险。

8. 领队和指导教师应在赛后做好赛事总结和工作总结。

### （三）参赛选手须知

1. 各参赛选手要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2. 参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，否则取消竞赛资格。

3. 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭统一印制的参赛证、有效身份证件检录，按要求入场，不得迟到早退。请勿携带任何电子设备及其他资料、用品进入赛场。

4. 参加选手应认真学习领会本次竞赛相关文件，自觉遵守大赛纪律，服从指挥，听从安排，文明参赛。

5. 参赛选手应增强角色意识，科学合理做好时间分配。

6. 参赛选手应按有关要求在指定位置就坐。

7. 参赛选手须在确认竞赛内容和现场设备等无误后开始竞赛。在竞赛过程中，确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经项目裁判长确认，予以启用备用计算机。

8. 各参赛选手必须按规范要求操作竞赛设备。一旦出现较严重的安全事故，经总裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

9. 参赛选手需仔细阅读赛题中竞赛文档命名的要求，不得在提交的竞赛文档中标识出任何关于参赛选手地名、校名、姓名、参赛编号等信息，否则取消竞赛成绩。

10. 竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作，将资料和工具整齐摆放在操作平台上，经工作人员清点后可离开赛场。离开赛场时不得带走任何资料。

11. 在竞赛期间，未经执委会批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

12. 参赛选手若对竞赛过程有异议，在规定的时间内经由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

#### （四）工作人员须知

1. 树立服务观念，一切为选手着想，以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风，在赛项执委会的领导下，按照各自职责分工和要求认真做好岗位工作。

2. 所有工作人员必须佩带证件，忠于职守，秉公办理，保守秘密。

3. 注意文明礼貌，保持良好形象，熟悉赛项指南。

4. 自觉遵守赛项纪律和规则，服从调配和分工，确保竞赛工作的顺利进行。

5. 提前 30 分钟到达赛场，严守工作岗位，不迟到，不早退，不得无故离岗，特殊情况需向工作组组长请假。

6. 熟悉竞赛规程，严格按照工作程序和有关规定办事，遇突发事件，按照应

急预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。

7. 工作人员在竞赛中若有舞弊行为，立即撤销其工作资格，并严肃处理。

8. 保持通讯畅通，服从统一领导，严格遵守竞赛纪律，加强协作配合，提高工作效率。

## 十五、申诉与仲裁

（一）各参赛队对不符合大赛和赛项规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场管理、竞赛成绩，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。

（二）仲裁人员的姓名、联系方式应该在竞赛期间向参赛队和工作人员公示，确保信息畅通并同时接受大众监督。

（三）申诉启动时，参赛队向赛项仲裁工作组递交领队亲笔签字同意的书面报告。书面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）提出申诉的时间应在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时内。超过时效不予受理。

（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，可由省（市）领队向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会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。

（七）申诉方可随时提出放弃申诉。



## 十六、竞赛观摩

在确保竞赛选手不受干扰的前提下，开放赛场，吸引社会各界人士到场观赛，提升技能大赛的关注度和影响力。赛场选手竞赛的核心区域，规定设置指定参观路线、规定停留时间，安排专职人员进行管控与疏导。