

2018 年全国职业院校信息技术技能大赛 赛项规程

赛项编号：xxds201801

赛项名称：移动应用开发与服务（微网站设计与开发）

赛项组别：中职组 高职组

专业大类/类：信息技术类、财经商贸类

规程编制专家组组长：陆沁

电话号码：15801228661

赛项地点：青岛西海岸新区高级职业技术学校

赛项时间：2018 年 6 月 24 日

目 录

一、赛项名称	3
二、竞赛目的	3
三、竞赛内容	4
四、竞赛方式	7
五、竞赛流程	7
六、竞赛赛卷	8
七、竞赛规则	13
八、竞赛环境	15
十、技术规范	18
十一、成绩评定	20
十二、奖项设定	23
十三、赛项安全	23
十四、竞赛须知	25
十五、申诉与仲裁	29
十六、竞赛观摩	29
十七、资源转化	30

2018 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：xxds201801

赛项名称：移动应用开发与服务（微网站设计与开发）

英文翻译：Mobile Usage Development & Service (Micro-site Design and Development)

赛项组别：中职

赛项产业类别：信息技术类、财经商贸类

二、竞赛目的

2015 年国务院印发《国务院关于积极推进“互联网+”行动的指导意见》指出顺应世界“互联网+”发展趋势，充分发挥中国互联网的规模优势和应用优势，增强各行业创新能力，构筑经济社会发展新优势和新动能；2017 年中国互联网络信息中心(CNNIC)发布的《第 40 次中国互联网络发展状况统计报告》报道指出我国手机网民规模 7.24 亿，移动互联网应用向用户各类生活需求深入渗透，移动互联网产业正蓬勃兴起，移动应用服务成为移动互联网的核心；未来五年，我国信息化人才总需求量高达 1500-2000 万人，移动应用的网页和前端设计、在线服务和运维等中低端岗位人才需求量巨大。

移动应用开发与服务（微网站设计与开发）赛项以服务国家战略为导向，以移动开发与服务应用人才培养为方向，以专业教学标准为依据，以岗位技能素养为核心，通过竞赛，培养中职信息技术类相关专业学生基于移动网站的规划、微网的界面交互设计制作、信息归纳整理、代码编写、移动应用生成等能力，提高其移动应用服务方面的

岗位职业素养，引导职业学校顺应时代发展、调整专业设置、促进课程改革、更新人才培养模式。赛项将通用性的网站建设、平面设计与移动应用、互联网技术充分融合，使学校信息技术类专业建设能快速跟上移动互联网的产业发展趋势，引导教学方向的转变，为国家培养输送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，把贯彻执行国家战略“互联网+”行动计划落到实处。

通过竞赛搭建校企紧密对接平台，提升中职信息技术类专业学生职业能力、职业素养与企业用人需求和标准的吻合度，为教学资源提供移动互联网行业案例和企业经验，引导教育教学改革与产业发展，将移动互联网产业对高素质技术技能型人才的职业素养需求、典型岗位工作流程和社会应用紧密结合，包括内容规划、页面编辑、用户交互设计制作、移动特定功能编写、移动应用生成等，构建了完整的教学体系，促进人才培养质量的大幅度提升。

赛项的训练和参赛作品可在网络上通过扫描二维码所见即所得，充分加强了选手之间、学校之间、区域之间的交流，加强校企合作，推进职业学校信息技术相关专业领域的建设、教学水平和人才培养的同步提升，展示职教改革成果及师生良好精神和职业风貌。

三、竞赛内容

移动应用开发与服务（微网站设计与开发）赛项基于 HTML5 和 CSS3 等开发技术，针对移动终端使用人群，提供丰富的微网站建设应用功能。通过竞赛能锻炼信息技术类的广大职业学校学生的微网站开发制作能力，满足各行业企业对微官网、微营销、微宣传和微邀请等多样性的需求。

（一）赛项主要内容

1. 微网站的网页设计及创意。通过选手运用设计元素，对含有网页链接、图形元素、文字和照片的综合处理能力，突出考核参赛选手的学习新技术进行原创设计的能力、制作能力、创新能力。

2. 微网站开发及管理。通过竞赛，使参赛选手熟练掌握微网站基础知识、内容编辑和微网站管理。通过利用开发技术使用微网站开发实训平台中的开放源码和框架，实现微网特效和微服务特定功能，突出考核参赛选手基于 JavaScript、H5 和 css3 的代码编写、移动开发工具应用的能力。

3. 微网站的运行与维护。通过竞赛，参赛选手根据行业企业真实需求，完成微网站运营，包括对微网站分类结构、微网站内容灯更新与升级，加强参赛选手对版权法和职业道德的认知和重视，综合提升参赛选手的微网站运维能力。

（二）竞赛考核知识、技能点

赛项竞赛内容通过移动微网站建设任务载体，考核学生综合核心技能熟练运用，考查学生站点创建、元素编辑、表单应用、样式制定、导航应用等方面的相关技能素养；检验学生 UI 设计、网页创意、图片处理等方面的技能；检验学生利用前沿开发技术对移动端页面代码编写和服务配置方面的技能素养；考核学生对微网站整体应用维护运营方面的技能素养。通过移动互联网 H5 微网站的设计开发，发挥学生的创意思维，提升代码编写移动服务的能力，更好地与创新创业相结合，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。竞赛主要技能点包括微网站创意、界面设计、图片处理、美工制作、代码交互、移动应用生成，实现整体微网站设计与开发、运行推广等，知识融于技能，达到微网站设计、开发和应用的知行统一、融

汇贯通。

(三) 比赛时间

本赛项为个人赛项目比赛时间为 3 个小时。

(四) 竞赛内容与成绩比例

序号	具体内容		内容要求
1	任务一：微网站页面设计 5%	页面设计	按要求创意制作页面效果图客户诉求表达准确，具有感染力和传播性构图合理，版式设计符合视觉流程和移动终端特性达到制作要求
2	任务二：微网站页面制作 40%	加工素材	按要求调整素材大小格式
		制作切片	按规范制作切片
		页面制作	基本组件（文本、图片、音乐、视频）
			轮播图：按照要求添加图片、修改链接
			底部菜单（图标、名称、链接）
			QQ 客服、一键拨号、加载页
			按要求选择动画特效
按要求制作表单页面			
3	任务三：微网站代码特效编写 25%	代码编写	修改关键性代码实现各种常见移动端特效
			添加部分代码实现各种常见移动端特效
			根据功能需求编写代码实现特效
4	任务四：微网站应用页面制作 10%	应用页面制作	创建分类、子分类和页面
			正确选择模板
			文章管理
			幻灯片
			轮播背景图
			底部导航菜单
			版权设置
5	任务五：微网站页面交互 10%	页面交互	按要求选择并实现页面交互
6	任务六：生成 APP 10%	设置参数	设置 APP 名称
		选择 URL	设置 APP 图标
			按要求选择 URL 链接

		导出 APP	按要求导出 APP
--	--	--------	-----------

四、竞赛方式

本项目为个人参赛项目。

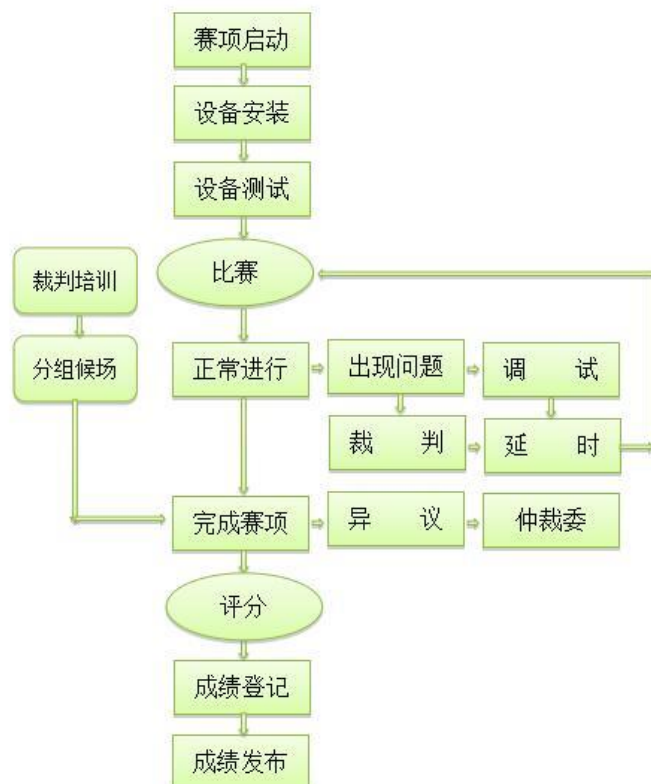
五、竞赛流程

(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：

赛题设计是完成一个整体的微网站设计与开发，根据行业岗位特点将工作分为连续性六项任务，最后结果呈现出完整性的微网站并同时导出可安装推广的 APP。

2018 年全国职业院校信息技术技能大赛

移动应用开发与服务（微网站设计与开发）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（微网站设计与开发）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（微网站设计与开发）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 1”、“任务 2”、“任务 6”、（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（微网站设计与开发）比赛的赛题共有 6 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（微网站设计与开发）比赛任务”文件夹下的 6

个文件夹内，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，尤其在页面链接跳转前，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“曼香庄园”微网站升级项目，并生成相应 App，方便客户宣传推广，可在移动端浏览器和微信端传播。

背景资料：

客户情况介绍（略）

制作要求如下：

任务一：微网站页面设计（5分）

任务说明：曼香庄园微网站建设与推广项目升级，客户提出微网站调整、升级要求，按照客户需求完成曼香庄园首页页面设计。

任务要求：

1. 版式换成全屏轮播形式，轮播图要求至少 4 张；
2. 首页要求有 LOGO 体现；
3. 首页导航按钮共有“关于庄园”、“旅游度假”、“婚礼庆典”、“科普实践”、“庄园活动”、“庄园社区”和“联系我们”七项；
4. 页面具有感染力和传播性，构图合理，版式设计符合视觉流程和移动终端特性。

任务二：微网站页面制作（40）

任务说明：根据客户微网站页面升级要求，在设计开发平台“曼

香庄园”站点下找到相关页面,按照客户要求整理素材应用基本组件,完成页面制作。

素材整理要求:

调整对象	调整大小
背景图	像素: 600px*1008px 大小: 200kb 左右 格式: jpg
轮播图	像素: 640px*250px 大小: 不超过 100kb 格式: jpg
Banner	像素: 宽度 640px, 高度自定义 大小: 不超过 100kb 格式: jpg
导航图	像素: 不得超过 640px*250px 大小: 不超过 5kb 格式: png
底部菜单图标	像素: 18px*18px 大小: 5kb 格式: png

任务要求:

1. 引导页

- 替换引导页面宣传图片;
- 为页面设置动画效果;
- 为页面添加音乐。

2. 曼香庄园首页

- 在“曼香庄园”站点下新建页面,命名为“曼香庄园”;
- 按照制作要求合理切片,符合移动端页面的设计要求,不允许使用整幅图片;
- 为页面添加动画效果;

- 为页面添加音乐；
- 为页面添加 QQ；
- 为页面添加一键拨号。

3. 婚礼庆典

- 将页面顶部图片展示调整为轮播图展示；
- 为页面添加动画效果。

4. 大事记

- 为页面添加动画效果；
- 为页面添加返回顶部图标，图标见素材文件夹。

任务三：微网站代码特效编写（25）

任务说明：根据客户微网站页面升级要求，在设计开发平台“曼香庄园”站点下找到相关页面，按照客户要求添加修改 HTML5、CSS、JS 代码，完成页面特殊效果编写。

任务要求：

1. 首页

代码 1：修改 QQ 显示图标代码，图标见素材文件夹；

代码 2：添加一键拨号显示图标代码，图标见素材文件夹；

代码 3：修改 HTML5 代码将轮播图组件修改为全屏轮播效果。

2. 科普实践

代码 1：参考弹出菜单代码，点击页面导航菜单“拓展体验”，呈现弹出菜单效果，弹出菜单为四项分别为“军训拓展”、“游学体验”、“学能成长”、“体育健身”；

代码 2：调整弹出菜单颜色与页面色调一致。

3. 联系方式

代码 1：修改 HTML 代码，实现 QQ 漂浮页面之上，达到不随页面滚动的效果。

3. 大事记

代码 1：参考隐藏显示代码，实现当页面往下滑动时显示返回顶部图标；

代码 2：修改 HTML 代码，实现返回顶部图标漂浮页面之上，达到不随页面滚动的效果；

代码 3：添加 HTML 代码，实现点击回到顶部图标回到顶部。

任务四：微网站应用页面制作（10）

任务说明：根据客户微网站页面升级要求，在微应用平台下按照客户要求完成页面制作。

任务要求：

1. 在微应用平台中“添加公众号”，公众号名称为“曼香庄园”，微知号“manxiang”；

2. 旅游度假、参观游览、酒文化博物馆页面

➤ 创建分类和子分类；

➤ 选择模板；

➤ 参观游览页面中创建“酒文化博物馆”文章页面，选择 1 号模板，内容字体为“微软雅黑”，字号为“16px”，左对齐，图片居中；

➤ 为页面添加幻灯片；

➤ 设置底部导航菜单项“首页”、“一键拨号”、“在线报名”，菜单模板样式检模板库。

3. 庄园活动

- 创建分类；
- 选择模板；
- 添加轮播背景图；
- 添加版权设置。

任务五：微网站页面交互（10）

1. 制作引导页跳转。
2. 制作页面跳转。
3. 制作全部底部菜单跳转。

任务六：生成客户宣传推广 APP（10）

1. 设置名称、标志性图片参数。
2. 导入 URL。
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，每名选手限 1 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、中等职业学校信息技术类和财经商贸类相关专业类的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 1997 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，须由教育行政部门于相应赛项开赛 10 个工作日之前出具书面说明，经大赛执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身份信息有关的证件，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、警戒区域(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 20 个参赛队，40 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/T 11457-2006: 信息技术、软件工程术语。
- GB8566-88 计算机软件开发规范。
- GB1526-1989: 信息处理各种图的文件编辑符号和约定。
- GB/T 14085-1993: 信息处理系统 计算机系统配置图符号及约定。
- GB/T 20157-2006 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/T 8566-2007 信息技术 软件生存周期过程。

2. 软件开发标准

- GB/T 8566 -2001 信息技术 软件生存周期过程。
- GB/T 15853 -1995 软件支持环境。
- GB/T 14079 -1993 软件维护指南。
- SJ/T 10367-1993(2009) 计算机过程控制软件开发规程。
- GB/T 17544-1998 信息技术 软件包 质量要求和测试。
- GB/T 15532-2008 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。
- 音频：支持 MP3 等常见格式，大小不超过 3M。
- 视频：支持腾讯视频、优酷视频等流媒体视频播放。

十、技术规范

（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

立体声耳麦

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 flash CS6（试用版 30 天）

Adobe Dreamweaver CS6（试用版 30 天）

AdobeReader DC（试用版）

③ 网络环境

每间赛场分别部署局域网络

（二）技术平台

能满足比赛技术要求，完成涉及设计、开发和应用流程的比赛需要，生成可独立运行的微网站。

内容		详细描述
可视化设计微网站页面		
可视化编辑		选手在手机模拟器中点选使用组件，可视化设置组件属性；包括背景库、基本 CSS（背景、文本、图片、音乐、视频、按钮、输入框）、微网应用（底部菜单、轮播图、QQ 客服、一键拨号）等组件样式渲染、给组件添加 CSS3 的动画效果、互动交互、源代码查看、自定义素材、组件分层、键盘微调等。
站点管理		选手对站点进行管理（删除、重命名、编辑）。
页面管理		选手创建、删除、修改和复制微网站页面。
材 理	背景	选手能利用系统背景库或创建个人背景，并存储于背景库，以便微网站页面制作调用；可对上传的背景图片进行管理（复制、删除）。
	素材	选手能利用系统素材或创建个人素材，并存储于素材库，以便微网站页面制作调用；可对上传的图片素材进行管理（复制、删除）。
	音乐	选手能利用系统音乐或创建的个人音乐，并存储于音乐库，以便微网站页面制作调用；可对上传的音乐进行管理（复制、删除），也可以引用外部资源到页面。

数据应用	选手能利用系统提供的表单，结合用户微网站需求，完成相应的数据处理和数据采集工作。	
扫一扫	选手可以通过扫描二维码预览微官网。	
站点分享	可以给微网站设置自定义微信、微博、QQ 分享，添加分享图片和分享描述。	
导出 APP	选手可将微网站打包并导出 app, 可自定义 app 的 logo, 导出站点、导出位置等。	
源代码编辑微网站页面		
源代码编辑器	选手根据提供在线代码编辑器，基于 HTML5、CSS3、JS，可以随意改造平台组件，即可实现基本 CSS（背景、文本、图片、音乐、视频、按钮、输入框）、微网应用（底部菜单、轮播图、QQ 客服、一键拨号）等组件基于代码进行样式渲染、添加动画效果、互动交互、自定义素材；可进行可视化组件分层、键盘微调等。搭建更加个性化微网站，提高代码编写能力。	
站点管理	选手对站点进行管理（删除、重命名、编辑）；查看微网站中表单采集到的数据	
页面管理	选手创建、删除、修改和复制微网站页面；页面内容通过源代码编辑器修改、编写组件代码完成。	
资源	背景	选手能利用系统背景库或创建个人背景，并存储于背景库，以便微网站页面制作调用；可对上传的背景图片进行管理（复制、删除）。
	素材	选手能利用系统素材或创建个人素材，并存储于素材库，以便微网站页面制作调用；可对上传的图片素材进行管理（复制、删除）。
	音乐	选手能利用系统音乐或创建的个人音乐，并存储于音乐，以便微网站页面制作调用；可对上传的音乐进行管理（复制、删除），也可以引用外部资源到页面。
扫一扫	扫描二维码预览微官网。	
站点分享	可以给微网站设置自定义微信、微博、QQ 分享，添加分享图片和分享描述。	
导出 APP	选手可将微网站打包并导出 app, 可自定义 app 的 logo, 导出站点、导出位置等	
分类模版搭建微网站页面		
微站应用	选手可按照模版进行页面分类管理、静态模板管理、文章管理、搭建首页幻灯片、轮播背景图、微网站底部导航菜单、版权设置等内容。	

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. 以完成一个微网站产品同时导出 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。竞赛作品包括素材文件夹、要求制作的效果图、图像图片元素、站点结构、微网页面、动画特效、APP 等赛项涉及的成果，分为大于 95%的客观评分和小于 5%的主观评分。流程如下：

1. 客观评分由两名评分裁判按照针对比赛题目的评分标准独立评分。主观评分，应至少由 5 名评分裁判按照针对比赛题目的评分标准独立评分；

2. 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

3. 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。

4. 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。

5. 每位选手总分为 100 分，按照总分排序，确定获奖参赛队（选手）。

（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：微网站页面设计 5%	页面设计	按要求创意制作页面效果图 客户诉求表达准确，具有感染力和传播性 构图合理，版式设计符合视觉流程和移动终端特性 达到制作要求	50	主观和客观	50
任务二：微网站页面制作 40%	加工素材	按要求调整素材大小格式	20	客观	400
	制作切片	按规范制作切片	30	客观	
	页面制作	基本组件（文本、图片、音乐、视频）	80	客观	
		轮播图：按照要求添加图片、修改链接	50	客观	
		底部菜单（图标、名称、链接）	50	客观	
		QQ 客服、一键拨号、加载页	50	客观	
		按要求选择动画特效	80	客观	
		按要求设计表单页面	40	客观	
任务三：微网站代码特效编写 25%	代码编写	修改 HTML 代码实现代码特殊效果（如返回顶部、全屏轮播、组件漂浮等）	80	客观	250
		添加 HTML CSS JS 代码实现特殊效果（如弹出菜单、隐藏显示等）	120	客观	
		按要求编写代码实现特效	50	客观	

任务四：微网站应用页面制作 10%	应用页面制作	创建分类、子分类和页面	30	客观	100
		正确选择模板	10	客观	
		文章管理	10	客观	
		幻灯片	10	客观	
		轮播背景图	10	客观	
		底部导航菜单	20	客观	
		版权设置	10	客观	
任务五：微网站页面交互 10%	页面交互	按要求选择并实现页面交互	100	客观	100
任务六：生成APP 10%	设置参数	设置 APP 名称	25	客观	100
		设置 APP 图标	25	客观	
	选择 URL	按要求选择 URL 链接	25	客观	
	导出 APP	按要求导出 APP	25	客观	
总分					1000
说明	每位选手最终成绩换算成百分制 计算方法为：总分=(任务 1+任务 2+任务 3……+任务 6)*10%=100				

十二、奖项设定

(一) 参赛选手奖

赛项各设一、二、三等奖和优秀奖。一等奖按参赛选手人数的 10%设置,二等奖按参赛选手人数的 20%设置,三等奖按参赛选手人数的 30%设置。

(二) 指导教师奖

大赛组委会为奖得奖项选手的指导教师颁发“优秀指导教师证书”。

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) 参赛领队须知

1. 由省、自治区、直辖市、计划单列市、新疆生产建设兵团教育

行政部门确定赛项领队 1 人，赛项领队应该由参赛院校中层以上管理人员或教育行政部门人员担任，熟悉赛项流程，具备管理与组织协调能力。

2. 领队应按时参加赛前领队会议，不得无故缺席。

3. 领队负责组织本省参赛队参加各项赛事活动。

4. 领队应积极做好本省参赛队的服务工作，协调各参赛队与赛项组织机构、承办院校的对接。

5. 参赛队认为存在不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及工作人员的违规行为等情况时，须由领队向赛项仲裁组提交书面申诉材料。各参赛队领队应带头服从和执行申诉的最终仲裁结果，并要求指导教师、选手服从和执行。

（三）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、技术规范和赛场要求，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。

（四）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。

（五）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

(1) 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。

(2) 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。

(3) 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。

(4) 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。

(5) 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。

(6) 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。

(7) 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。

十七、资源转化

大赛促进教学，对教学起到引领作用。经过大赛，积累教学资源以及规范化的实验资源，引导了学校专业培养目标的修订和知识体系的更新，适合职业教学、实训和人才就业需求。

通过对竞赛资源的整合和应用，实现下列资源转化目标：

（一）形成适合职业学校的专业课程标准与内容

作为大赛组织者，通过大赛的竞赛内容设计和竞赛成果分析，整理出适合职业学生学习、具有实用价值的专业课程体系、关键技能和知识体系，指导职业学校的专业建设和课程改革。

（二）依托资源共享平台，推广适合职业学校特色的教学资源

教学资源内容呈现形式多元化，历年竞赛作品及训练优秀作品展示可预览，微网站设计与开发电子教材供下载，微信线上课堂视频资源随时看，同时提供在线指导与电话支持随时咨询。技术支持服务电话和 QQ 咨询号为：400-847-1008；资源发布在公众微信号（weizhivet-mf）上供学校参考。

同时结合职业学校特点适时出版相应教材。目前，微网站方面的教材空白，很多学校和专业无据可依、无所适从。现已与电子工业出版社签约组织了 23 所院校教师共同参与了《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》三本教材。也希望能更好地发挥技能大赛引领作用，将竞赛内容和成果，适应最基本、最前沿的专业需求，编写优质教材。

（三）开展校企合作，优化教学模式

开展大赛合作企业与学校间的校企合作项目、科研立项,一方面,可以有效地拉近校企之间的距离,在学校可以访问共享企业的资源;另一方面,可以将教学中产生的资源上传到企业,方便企业人员对学生和企业职工进行指导。校企合作,可以发挥学校和企业的各自优势,共同培养社会和市场需要的人才。加强学校与企业的合作,教学与生产的结合,优化现有教学或实训模式,才能充分体现校企合作举办职业的优越性和突出办学特色。大赛的作品作为教学资源,竞赛的创意设计方式运用到教学过程中。