

# 2023—2024学年广东省职业院校技能大赛

## 应用软件系统开发赛项规程（正式稿）

### 一、赛项名称

赛项名称：应用软件系统开发

英文名称：Application Software System Development

赛项组别：高等职业教育

赛项编号：GZ031

### 二、竞赛信息

赛项类别			
<input checked="" type="checkbox"/> 每年赛 <input type="checkbox"/> 隔年赛（ <input type="checkbox"/> 单数年/ <input type="checkbox"/> 双数年）			
赛项组别			
<input type="checkbox"/> 中等职业教育 <input checked="" type="checkbox"/> 高等职业教育			
<input checked="" type="checkbox"/> 学生赛（ <input type="checkbox"/> 个人/ <input checked="" type="checkbox"/> 团体） <input type="checkbox"/> 教师赛（试点） <input type="checkbox"/> 师生同赛（试点）			
涉及专业大类、专业类、专业及核心课程			
专业大类	专业类	专业名称	核心课程
51 电子与信息 大类	5102 计算机类	510201 计算机应用技术	数据库技术及应用
			前端设计与开发
			数据分析方法
			系统部署与运维
		510203 软件技术	面向对象程序设计
			数据结构
			软件建模与设计
			网站开发技术
			企业级项目开发
			软件测试

对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力		
产业行业	岗位（群）	核心能力
新一代信息技术产业-新兴软件和新型信息技术服务行业	应用软件程序设计	1. 具备数据库设计与应用、计算机系统操作等能力；
		2. 具备简单算法分析、设计与应用的能力；
		3. 具备软件界面设计的能力；
		4. 具备软件设计、开发、测试等能力；
		5. 具备软件安装、实施与运维服务的能力；
		6. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。
	应用软件测试	1. 具备软件安装、部署、实施与运维服务的能力；
		2. 具备软件测试策略、用例设计的能力；
		3. 具备软件缺陷分析的能力；
		4. 具备使用常见测试工具进行软件测试的能力
		5. 具备撰写软件测试文档的能力；
		6. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。
	应用软件工程技术	1. 具备软件系统分析和建模的能力；
		2. 具备编写软件项目方案设计、文档的能力；
		3. 具备软件项目管理的能力；
		4. 具备软件售后支持服务的能力；
		5. 具备软件安装、实施与运维服务的能力；
		6. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。
	数字系统运维	1. 具备数据库设计与应用、计算机系统操作等能力；
		2. 具备使用多种方法进行数据采集、使用工具进行 数据分析的能力；
		3. 具备计算机软硬件系统安装、调试和维护能力；
		4. 具备网络设备的运维与管理能力；
		5. 具备软件系统部署与运维的能力；
		6. 具有探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

### 三、竞赛目的

党的二十大报告明确指出“要推动战略性新兴产业融合集群发展，构建新一代信息技术等一批新的增长引擎”，新一代信息技术产业对经济社会高质量发展的赋能作用更加突显，软件是新一代信息技术的灵魂，是数字经济发展的基础，是制造强国、网络强国、数字中国建设的关键支撑，是壮大产业高质量发展的新动能。

本赛项旨在落实国家软件发展战略，深化产教融合，协同推动软件行业创新与发展，赋能经济社会和现代职业教育高质量发展。对接软件工程领域当前的新技术、新业态、新模式、新要求，通过大赛让参赛选手掌握一个真实企业应用软件系统的开发流程和实现过程；培养选手在企业真实项目环境下进行数据库设计、简单算法分析和设计、软件设计和开发、软件部署测试和运维、软件项目文档编制等方面的能力，同时培养选手探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

赛项围绕软件行业相关岗位的实际需求和要求进行设计，通过大赛搭建校企合作平台，引导更多行业企业参与校企合作，深化产教融合，提升人才培养质量，使职业院校能更深入地了解产业的发展趋势以及产业对IT人才的需求与标准，检验职业院校教学水平，引领专业建设和“三教”改革，促进“岗课赛证”协同育人，营造崇尚技能的社会氛围；强化赛后资源转化，将竞赛成果转化为教材、课程和实训项目等资源，融入教学、服务教学，为国家发展战略提供软件工程领域高素质技术技能人才。

#### 四、竞赛内容

本赛项还原企业真实开发场景和工作任务，主要考察选手设计和开发应用软件系统的水平和掌握企业真实项目的工作流程的程度。重点考核参赛选手需求分析能力、程序设计能力、编码能力、测试能力、创意创新能力等多方面的技能。

##### （一）竞赛模块

模块编号	模块名称	竞赛时间（分钟）	占比（%）
模块一	系统需求分析	360	25
模块二	软件系统开发		55
模块三	系统部署测试		20
总计		360	100

##### （二）竞赛任务

本赛项通过“系统需求分析”、“软件系统开发”和“系统部署测试”三个模块考查参赛选手对实际问题的综合分析能力、对 Web 界面的基础设计能力、对技术架构的设计能力、对全栈开发技术的掌握程度以及操作的熟练程度、对系统部署、功能测试、Bug 排查修复及文档编写能力等。

##### 模块一：系统需求分析

本模块重点考查参赛选手依据给定的需求，进行系统需求分析的能力，具体包括：

系统规划设计。按照给定的项目需求，进行需求的梳理与规划，使用标准的需求规格说明书（模板），进行需求规格的描述，编写模块概要简述，绘制对应业务流程图/活动图、用例图、类图、时序图、E-R 图。

原型设计绘制。依据模块功能要求，使用原型图绘制软件，进行模块原型设计，并实现原型页面之间的交互功能。

## 模块二：软件系统开发

本模块重点考查参赛选手的业务设计、前端页面开发和后端业务代码编写能力，具体包括：

前端页面开发。基于给定的系统需求，利用后端API提供的数据接口，使用HTML5、CSS3、JavaScript、Vue.js（ElementUI、vue-element-admin）等技术，遵循MVVM模式完成前端页面，实现业务功能。要求编码符合前端工程化开发技术规范。

后端业务开发。基于给定的系统需求，利用可视化开发工具设计数据库，并利用Spring Boot框架实现后端业务功能，完成RESTful API接口开发，并发布运行。要求设计符合Spring Boot框架的Domain/POJO、DAO、Service、Controller分层架构模式，编码符合命名和注释规范。

## 模块三：系统部署测试

本模块重点考查参赛选手的系统部署、功能测试、Bug排查修复及文档编写能力，具体包括：

系统部署。将给定项目发布到集成部署工具中，确保正常运行。

功能测试及Bug修复。使用给定的前后端源代码，制定测试策略，设计测试用例，完成指定的功能测试；记录测试中出现的Bug，对Bug进行分析与修复；基于测试报告模板，撰写系统测试报告。

API接口测试。使用JMeter工具对后端RESTful API接口进行编码规范测试，输出API接口测试报告。

## 竞赛技术要求

本赛项考核技术主要涉及：行业知识应用、界面原型与交互设计、项目配置和管理；前端技术栈主要包括HTML5、CSS3、

JavaScript (ES6)、MVVM 架构。主要前端框架包括 Vue.js、Element-UI、jQuery、ECharts 等；后端采用 Java 主要开发框架 SpringBoot 等，实现 Restful API、基于 MQ 和 MQTT 协议的消息发布和订阅、基于 WebSocket 技术的前后端实时通讯、基于 MySQL 关系数据库的数据管理，基于图表和报表技术的数据导入导出与数据分析、以及基于 Nginx 的前后端分离技术的系统部署；测试和 Bug 修复，使用测试工具进行 API 接口测试，完成系统测试文档编制等。

#### 四、竞赛方式

（一）本赛项为团队赛，每支参赛队由 3 名选手组成，须为同校在籍学生。最多 2 名指导教师。

（二）本赛项分 3 个阶段，参赛选手在现场根据给定的项目任务，在共计 6 个小时内完成“系统需求分析”、“软件系统开发”“系统部署测试”三个竞赛模块。

（三）本赛项由评分裁判对参赛队伍提交的作品采取客观性结果评分和主观性结果评分相结合的方式。各参赛队总成绩=系统需求分析模块得分+软件系统开发模块得分+系统部署测试模块得分。

五、竞赛流程

（一）竞赛流程图

本赛项竞赛流程如图 1 所示。

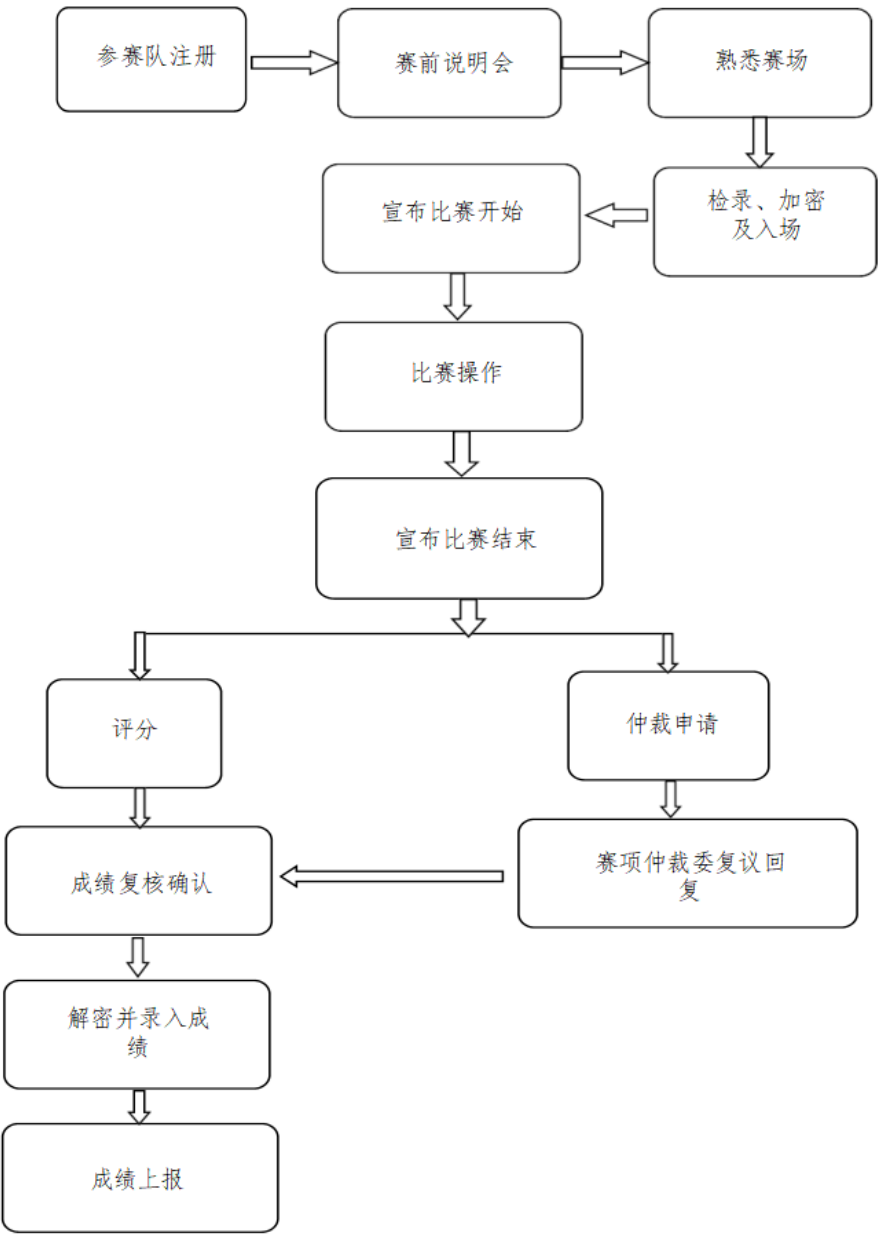


图 1 赛项竞赛流程示意图

（二）竞赛时间表

竞赛期间的各项日程与详细流程安排如下表：

日期	时间	事项
报到日	15:30 之前	各参赛队报到
	15:30—16:00	开赛式
	16:00—16:30	领队会、裁判会
	16:30—17:00	参赛队熟悉比赛场地
	17:00—18:00	裁判长赛前检查，封闭赛场
竞赛日	07:20—07:30	赛场检录
	07:30—07:55	一次加密：参赛队抽取参赛编号
	07:55—08:20	二次加密：参赛队抽取赛位号
	08:20—08:30	参赛队进入比赛赛位，进行赛前设备、材料检查
	08:30—11:30	选手比赛
	11:30—12:00	赛场午饭和休息
	12:00—15:00	选手继续比赛
	15:00—17:00	申诉受理
	15:00—21:30	成绩核定和解密

## 六、赛卷说明

本赛项采用公开样题的形式。公开方式为赛题库公开，提前5天以上公布5套以上赛题，且各套赛题内容重复率不高于50%。

正式比赛试题由公开题和应变题组成。其中公开题是从5套以上赛题库中抽取的原题，总分值不低于70%，最高不得超过80%。应变题由专家工作组从赛题库中选取赛题修改而成，总分值不超过30%。应变题用于考查参赛选手的临场发挥能力。

正式比赛试题赛前不予公开。比赛前3天内，由大赛督察员从公开的5套以上题库中抽取2套赛卷，在封闭式、保密环境下修改应变题，由专家组编制两套正式比赛试题（一套备用）并由大赛执委会封存保管。

正式比赛时，由大赛督察员从专家编制的正式比赛试题中随机任意抽取1套试题作为该场次比赛用题。



## 七、竞赛规则

### （一）参赛资格

参赛选手须为高等职业学校专科、本科全日制在籍学生或五年制高职四、五年级学生。参赛选手年龄须不超过 25 周岁（年龄计算的截止时间以 2023 年 12 月 31 日为准）。凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的学生，不得再参加同一项目同一组别的比赛。请各高等职业院校做好参赛学生资格核查工作。凡经省教育厅审查不符合报名条件的参赛选手将取消参赛资格，产生的空缺名额不得补报。

### （二）报名要求

本赛项为团队赛。参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。如有特殊情况需更改报名信息的，经省教育厅职教处同意向大赛组委会提交申请，审批通过后由后台工作人员统一修改。开赛前 10 个工作日内将不再接受更改报名信息申请。选手因特殊原因不能参加比赛时，需上报大赛执委会备案。竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手。

### （三）赛前准备

1. 参赛队在比赛前一天组织熟悉赛场。
2. 比赛场地通过抽签决定，参赛选手须按规定提前入场，入场前须携带参赛凭证和有效身份证件（身份证和学生证）。不得私自携带任何软硬件工具（各种便携式电脑、各种移动存储设备等）、技术资源、通信工具等。按工位号就位，检查比赛所需竞赛设备齐全后，由参赛选手签字确认方可开始比赛。

### （四）正式比赛

1. 参赛选手应严格遵守赛场纪律，服从指挥，着装整洁，仪表端庄，讲文明礼貌。各地代表队之间应团结、友好、协作，避免

各种矛盾发生。

2. 比赛期间参赛选手原则上不得离开比赛场地（去洗手间会有工作人员陪同），比赛结束后方可离场。
3. 竞赛所需的硬件、软件和辅助工具统一提供，参赛队不得使用自带的任何有存储功能的设备，如硬盘、光盘、U 盘、手机、随身听等。
4. 参赛队在赛前 20 分钟领取比赛任务，并进入比赛工位，比赛正式开始后方可进行相关操作。
5. 竞赛过程中，每队参赛选手可以内部讨论，不得和其他队参赛选手人员讨论问题，也不得向裁判、巡视和其他必须进入考场的工作人员询问与竞赛项目的操作流程和操作方法有关的问题。
6. 在比赛过程中，参赛选手如有疑问，应举手示意，现场裁判应按要求及时予以答疑。如遇设备或软件等故障，参赛选手应举手示意，现场裁判、技术人员等应及时予以解决。确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经赛场裁判长确认，予以启用备用设备。
7. 比赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。经工作人员查收清点所有文档后方可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。
8. 赛项裁判应严格遵守赛项各项规章制度，确保比赛公平、公正、公开。比赛当天 8:00 起，赛项裁判应上交所有通信设备，由赛项执委会统一保管并安排赛项裁判在指定区域休息或工作，直至赛项成绩评定结束。
9. 比赛结束，经加密裁判对各参赛队提交的竞赛成果进行整合后，评分裁判方可入场进行成绩评判。

### （五）成绩公示与公布

最终竞赛成绩经复核无误及裁判长、监督长签字确认后，以纸质形式向全体参赛队进行公示。成绩无异议后，在闭赛式上予以公布。

其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明，一切均需符合大赛制度规定。

## 八、技术规范

按照《全国职业院校技能大赛赛项规程编制要求》，列出竞赛内容涉及技术规范的全部信息，包括相关的专业教育教学要求，行业、职业技术标准等。

### （一）教学标准

序号	标准单位	中文标准名称
1	教育部	高等职业教育专科专业简介：51 电子与信息大类-5102 计算机类 -510201 计算机应用技术
2	教育部	高等职业教育专科专业简介：51 电子与信息大类-5102 计算机类 -510203 软件技术

### （二）行业标准

序号	标准号	中文标准名称
1	DB21/T 2347.3-2014	信息技术行业职业技能 第 3 部分：软件开发
2	GB/T 38557.1—2020	系统与软件工程 接口和数据交换 第 1 部分：企业资源计划系统与制造执行系统的接口规范
3	SJ/T 10367-1993	计算机过程控制软件开发规程
4	GB/T 36475-2018	软件产品分类
5	GB/T 36964-2018	软件工程 软件开发成本度量规范
6	GB/T 37691-2019	可编程逻辑器件软件安全性设计指南

7	GB/T 25000.2-2018	系统与软件工程 系统与软件质量要求和评价 (SQuaRE) 第 2 部分：计划与管理
8	GB/T 28174.1-2011	统一建模语言 (UML) 第 1 部分：基础结构
9	GB/T 11457-2006	信息技术 软件工程术语
10	GB/T 32421-2015	软件工程 软件评审与审核
11	GB/T 38634.1-2020	系统与软件工程 软件测试 第 1 部分：概念和定义
12	GB/T 32423-2015	系统与软件工程 验证与确认
13	GB/T 32424—2015	系统与软件工程 用户文档的设计者和开发者要求
14	GB/T 30999—2014	系统和软件工程 生存周期管理 过程描述指南
15	GB/T 30971—2014	软件工程 用于互联网的推荐实践 网站工程、网站管理和网站生存周期
16	GB/T 26239—2010	软件工程 开发方法元模型
17	GB/T 22032—2021	系统与软件工程 系统生存周期过程
18	T/CESA 1154—2021	信息技术服务 从业人员能力评价指南 设计与开发服务
19	T/CESA 1155—2021	信息技术服务 从业人员能力评价指南 集成实施服务
20	T/CESA 1156—2021	信息技术服务 从业人员能力评价指南 运行维护服务

### (三) 专业知识与技术技能

序号	分类	具体要求
1	需求分析	掌握需求分析的方法和技巧，能够根据用户需求编写需求规格说明书，进行需求分析和设计。
2	软件设计	了解软件设计的原则和方法，能够根据需求规格说明书进行软件设计，包括架构设计、模块设计、接口设计等。
3	编码实现	掌握编码实现的技术和规范，能够根据软件设计进行编码实现，包括代码编写、调试、测试等。
4	软件测试	了解软件测试的方法和技巧，能够进行软件测试，包括单元测试、集成测试、系统测试等，确保软件质量。
5	软件维护	了解软件维护的方法和技巧，能够对软件进行维护和升级，包括 BUG 修复、功能扩展等。

6	项目管理	了解项目管理的方法和工具，能够进行项目计划制定、进度控制、风险管理等，确保项目按时按质完成。
7	团队协作	具备良好的团队协作能力，能够与团队成员进行有效的沟通和协作，共同完成软件开发任务。
8	学习能力	具备快速学习新知识和技术的能力，能够不断学习和掌握新的技术和工具，提升自己的职业素养和竞争力。

## 九、技术环境

选手竞赛设备主要包括 3 台计算机和一台 PC 服务器以及常用开发工具软件。

### （一）硬件环境及配置

序号	设备名称	配置要求	数量
1	计算机	<ul style="list-style-type: none"> <li>. 操作系统：Windows 10 专业版（64 位）</li> <li>. 处理器：i5 及以上处理器</li> <li>. 内存：8GB 及以上</li> <li>. 硬盘：256GB 固态硬盘及以上</li> <li>. 显示器：23 寸 1920×1080 分辨率及以上</li> <li>. 有线网卡：1000Mbps 以太网卡</li> </ul>	4 台/每队  (含 3 台开发机、1 台服务器)
2	路由器	<ul style="list-style-type: none"> <li>. 千兆端口</li> <li>. Wan 口数量：1 个</li> <li>. LAN 口数量：4 个及以上</li> </ul>	1 台/每队
3	竞赛服务器	<ul style="list-style-type: none"> <li>. 双路至强处理器 32 核心 64 线程及以上，128G 及以上内存,512G 及以上固态硬盘，显示器分辨率 1920*1080 及以上，千兆网络接口，USB 接口</li> <li>. Windows Server 2021 操作系统</li> <li>. 部署本地资源服务</li> <li>. 支持虚拟化服务</li> </ul>	1 台

4	交换机	. 端口：48 口（千兆） . 网管类型：网管 . 层级：三层企业级网络交换机 . 特性：支持 VLAN 、WEB 网管、端口隔离、ACL IP 扩展等特性	3 台
---	-----	---	-----

（二）软件环境

竞赛涉及的所有软件，如下表所示。

类别	名称	版本	单位	数量
操作系统	Windows10	Windows 10 专业版（64 位）	套	1
开发工具	Adobe Photoshop	Version 2019	套	1
	Axure RP	Version 9.0	套	1
	IntelliJ IDEA	Version 2023.1	套	1
	Visual Studio Code	Version 1.77 及以上	套	1
	HBuilder X	Version 3.1.22	套	1
前端开发	clipboard	Version 2.0.6 及以上	套	1
	core-js	Version 3.8.1 及以上	套	1
	file-saver	Version 2.0.4 及以上	套	1
	js-cookie	Version 2.2.1 及以上	套	1
	jsencrypt	Version 3.0.0-rc.1 及以上	套	1
	screenfull	Version 5.0.2 及以上	套	1
	axios	Version 0.21.0 及以上	套	1
	vue-router	Version 3.4.9 及以上	套	1
	vuex	Version 3.6.0 及以上	套	1
	connect	Version 3.6.6 及以上	套	1
	sass	Version 3.32.0 及以上	套	1
	Node.js	Version 14.18 及以上	套	1
	Vue	Version 2.6.12 及以上	套	1

类别	名称	版本	单位	数量
	Element-ui	Version 2.14.1 及以上	套	1
	Echarts	Version 5.3.3 及以上	套	1
	vue-element-admin	Version 4.4.0 及以上	套	1
后端开发	Spring	Version 2.2.12 及以上	套	1
	Tomcat (内嵌至 Spring)	Version 9	套	1
	Mybatis	Version 3 及以上	套	1
	Spring Security	Version 5.0 及以上	套	1
	JDK	Version 8 及以上	套	1
	Jwt	Version 2.5.0 及以上	套	1
数据库及管理工具	MySQL	Version 8.0	套	1
	Redis	Version 3.0 及以上	套	1
	Navicat Premium	Version 11.0 及以上	套	1
	MySQL Workbench	Version 8.0 及以上	套	1
浏览器	Firefox	Version 112 及以上	套	1
	Chrome	Version 111 及以上	套	1
其他辅助软件	WPS	Version 11.1.0	套	1
	GitStack	Version 2.3.11	套	1
	Postman	Version 10.5	套	1
	Office Visio	Version 2021	套	1
	WinRAR	Version 2022	套	1
	phpstudy	Version 8.0	套	1
	JMeter	Version 5.5	套	1
	Nginx	Version 1.5.1 及以上	套	1

## 十、成绩评定

1. 竞赛满分为 100 分。
2. 选手比赛的评分成绩=模块一得分+模块二得分+模块三得分。
3. 本竞赛参与赛项成绩管理的组织机构包括裁判组、监督仲裁组。  
裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长 1 名，加密裁判 1 名，  
现场裁判 3 名，评分裁判 8 名，共计 13 人，具体需求见下表：

序号	专业技术方向	知识能力要求	执裁、教学、工作经历	专业技术职称 (职业资格等级)	人数
1	裁判长 (专业技术方向：软件工程、计算机科学技术)	具有深厚的软件工程专业理论以及软件工程项目经验，熟悉职业教育和大赛工作，有较强的领导力、组织协调能力和临场应变能力。	具有全国职业院校技能大赛或国家职业技能大赛执裁经验；从事软件开发教学或在 IT 行业工作 5 年以上(含 5 年)。	副高及以上专业技术职称或高级技师职业资格	1
2	现场裁判(专业方向：软件工程、计算机科学技术)	具有深厚的软件工程专业理论以及软件工程项目经验，熟悉职业教育和大赛工作，有较强的组织协调能力和临场应变能力。	具有省级或行业职业技能竞赛执裁经验；从事计算机网络专业教学或在计算机网络行业工作 5 年以上(含 5 年)。	中级及以上专业技术职称或高级技师职业资格	3
3	评分裁判(专业方向：软件工程、计算机科学技术)	具有深厚的软件工程专业理论以及软件工程项目经验，熟悉职业教育和大赛工作，有较强的组织协调能力和临场应变能力。	具有省级或行业职业技能竞赛执裁经验；从事计算机网络专业教学或在计算机网络行业工作 5 年以上(含 5 年)。	中级及以上专业技术职称或高级技师职业资格	8
4	加密裁判(专业方向：不限)	熟悉职业教育和大赛工作，有较强的组织协调能力和临场应变能力。	具有省级或行业职业技能竞赛执裁经验。	中级及以上专业技术职称或高级技师职业资格	1
裁判总人数					13



4. 竞赛对参赛队伍提交的成果物采取分步得分、累计总分的计分方式。各子模块分别计算得分，错误不传递，按规定比例计入个人总分。

5. 比赛过程采取两次加密，通过抽取参赛编号、工位号和竞赛成果号，屏蔽参赛队信息，每个环节设置一名独立裁判，每个环节结束后，数据立即封存于承办校保密室保险柜内，加密裁判直接隔离，确保成绩评定公平、公正。裁判长正式提交全部模块评分结果并复核无误后，在监督人员监督下进行竞赛成果号加密到工位号解密，然后再依次进行工位号加密到参赛编号解密，以及参赛编号加密到参赛队名称解密。

6. 监督组在复检中发现错误，需以书面形式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。如复核、抽检错误率超过 5%，裁判组需对所有成绩进行复核。

7. 在竞赛过程中，参赛选手如有不服从裁判裁决、扰乱赛场秩序、舞弊等行为的，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的将取消比赛资格，比赛成绩计 0 分。

8. 赛项成绩解密后，经裁判长、监督仲裁长签字，在赛项执委会指定的地点，以纸质形式向全体参赛队进行公示。成绩公示 2 小时无异议后，将赛项总成绩的最终结果录入赛务管理系统，裁判长、监督仲裁长在系统导出成绩单上签字。

## 十一、奖项设定

根据参赛队竞赛成绩排名分别设立一、二、三等奖。以各赛项实际参赛队（团体赛）数量为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20%、

30%（小数点后四舍五入）。

## 十二、赛项安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是 赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。大赛执委会采取 切实有效措施保障大赛期间参赛学生、指导教师、领队、裁判员、工作人员及观众的人身安全。

### （一）安全管理要求

1. 执委会须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。承办单位赛前须按照执委会要求排除安全隐患。

2. 赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。赛场内应参照相关职业岗位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。

3. 执委会须会同承办单位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。

4. 大赛期间，承办单位须在赛场管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志。

5. 参赛队选手进入工位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。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部位的人员进行

安检。

## （二）组队责任

1. 各单位组织代表队时，须安排为参赛队选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各单位代表队组成后，须制定相关管理制度，并对所有参赛学生、参赛教师进行安全教育。

3. 各代表队须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。

## （三）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告大赛执委会，同时采取措施避免事态扩大。大赛执委会应立即启动预案予以解决并报告省大赛办。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由大赛执委会决定。事后，大赛执委会应向省大赛办报告详细情况。

## （五）处罚措施

1. 因参赛队选手原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。

2. 参赛队选手有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。

3. 赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

## （六）赛场预案

1. 竞赛过程中如出现赛场设备断电、故障等意外时，现场裁判需及时

确认情况，安排技术支持人员进行处理，同步现场裁判做好详细情况登记，并填写补时登记表，报裁判长批准后，可安排延长补足相应选手的比赛时间。

2. 赛场现场预留充足备用PC和设备，当出现设备掉电、故障等意外时经现场裁判确认后由赛场技术支持人员予以更换。赛项出现重大突发事件和重大安全问题，经大赛执委会和专家组同意，暂停比赛，由涉及人员有关领导，如裁判长、领队、技术支持公司负责人、执委会领导和承办校负责人协调处理解决；如若不能处理，中止比赛是否停赛由大赛执委会决定。事后，大赛执委会应向省大赛办报告详细情况。

3. 比赛期间发生意外伤害、意外疾病等重大事故，裁判长立即中止相关人员比赛，第一时间由承办校医疗站校医抢救，根据情况严重呼叫120送往医院。

## **十三、竞赛须知**

### **（一）参赛队须知**

1. 参赛队按照赛程安排凭颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。

2. 赛事期间，所有领队及参赛队其他成员不得私自接触裁判，凡发现有影响比赛公平、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，按照有关文件给予警告、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。

9. 因疫情防控需要，提供赛场直播，不安排观摩。

### （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

物品进入赛场。

3. 参赛选手应按有关要求在指定位置就坐。

4. 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。

5. 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，经裁判长确认，予以启用备用计算机。

6. 竞赛过程中，个别选手电脑软件、硬件等设备问题，排查、确认、处理问题所占用的时间，由选手承担，不做补时。

7. 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。

8. 参赛选手需详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。

9. 竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作，将资料 and 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。

10. 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。

11. 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。

#### **十四、申诉与仲裁**

本赛项在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，参赛队领队可在比赛结束后 2 小时之内向仲裁组提出书面申诉。

书面申诉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，并由领队亲笔签名。非书面申诉不予受理。

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。

2023-2024 学年广东省职业院校技能大赛

深圳信息职业技术学院大赛执委会

深圳信息职业技术学院（代章）

2024 年 1 月 6 日