**2025** **年渭南市职业院校技能**

**大赛赛项规程**

赛项组别： 中职组 赛项名称： 移动应用与开发 归属赛道： 电子信息大类

对接产业： IT产业

一、竞赛目的

本赛项重点考查参赛选手在移动应用与开发实际工程项目中的综合分析能力、界面设计能力、编码能力、文档编写能力、创意创新能力、产品测试能力，通过比赛展现移动应用技术与服务等专业学生的技能与风采，使教师和学生更全面地了解行业企业岗位对学生职业技能的最新要求，提升移动应用技术与服务等专业人才培养质量和就业质量。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，引领移动应用技术与服务及相关专业改革与建设，以适应互联网+、移动互联、云计算、大数据、人工智能技术的发展，促进我国信息产业技术的改进与升级。

二、竞赛内容

**（一）项目内容**

参赛队结合专业要求，围绕生产、管理、服务一线岗位实际需要和实践要求，立足技能创新，基于学校专业优势和特点，自主确定参赛项目名称，自主设计参赛项目内容，自主选择参赛设备。

1.项目内容设计

应围绕“技能水平、职业素养、应用价值、团队合作、创新创意”要素，进行参赛项目的内容设计。技能水平方面应能体现选手技能熟练度、难易度及解决 问题的复杂度等；职业素养方面应能体现良好的职业道德、 职业精神、工匠精神等；应用价值方面应能体现解决生产、 生活一线实际问题或困难以及创造社会经济价值的情况；团队合作方面应能够体现分工明确、紧密协作、各司其职、高效沟通、统筹安排等能力；创新创意方面应能体现创新意识、创新理念及技能创新点。

2.参赛设备选择

参赛所需设备和材料不做统一要求，赛点学校公布可用于比赛的设备和材料清单供参赛队伍选择，参赛队根据赛点学校公布的清单，自主决定设备是否自带。如自带设备及材料，须在比赛日前三天将自带设备及材料清单确认书打包发至252473374@qq.com邮箱，经裁判及承办学校审核确认可行后进场，现场设备技术保障谁提供谁负责。

**（二）项目呈现**

参赛队伍根据工作任务，按团队成员分工，同步进行技能操作和现场讲解。技能操作重点展示专业技能熟练程度、规范程度以及解决技术难题的创新能力，现场讲解主要介绍总体思路、技能要点、主要成果、项目创新等。比赛时长由各参赛队伍根据项目实际需要确定，不超过1小时，在技能操作的同时，对关键技术环节安排适当讲解。具体实施由赛点学校组织，各参赛队依次比赛。

三、竞赛时间

本赛项比赛时长可由各参赛队根据项目实际需要确定，不超过 1 小时。

四、竞赛规则

（一）参赛资格。

参见《关于举办2025年渭南市职业院校技能大赛的通知》相关参赛资格要求

（二）组队方式。

每支参赛队由 2-4名选手组成，不得跨校组队，每支参赛团队可配 2名指导教师，指导教师须为本校在职教师。

（三）遵循准则。

1. 学生必须持本人身份证和参赛证参加比赛。

2.参赛选手出场顺序、位置由抽签决定，不得擅自变更、调整。

3.参赛选手按时进入赛场，并按照指定位号参加比赛。迟到15 分钟者，取消比赛资格。

4.选手在比赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需 经裁判同意。选手若需休息、饮水或去洗手间等，耗用时间计算在比赛时间内。

5. 比赛结束时，参赛选手应立即停止操作，不得以任何理由拖延比赛时间。

五、竞赛环境

（一）竞赛环境安静、整洁。须设立紧急疏散通道，医疗服务站。

（二）比赛场地可容纳至少一组队同时比赛，且配备满足赛项比赛所需的设施。

（三）赛场有志愿服务人员、配备医护人员，同时有治安人员维护比赛现场秩序与卫生。

六、技术规范

《移动应用与开发》赛项是以教育部颁布的职业学校相关专 业教学指导方案和国家职业标准规定（见表1）的技能要求为标准。

**表1 《移动应用与开发》赛项各模块要求**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **序号** | **分类** | **具体要求** |
| 1 | 界面设计 | 掌握图像工具软件处理和设计图片，如Photoshop；掌握原型设计设计工具，如Adobe XD |
| 2 | 编程语言 | 掌握至少一种编程语言，如Java等。 |
| 3 | 数据库技术 | 了解关系型数据库，如MySQL，掌握基本的SQL语句和数据库设计方法。 |
| 4 | Web开发技术 | 掌握Web开发技术，如HTML、CSS、JavaScript、Ajax等。 |
| 5 | 操作系统 | 熟悉操作系统的原理和常用命令，如Windows、Linux等。 |
| 6 | 网络通信 | 熟悉网络通信协议和网络编程技术，如TCP/IP、HTTP等。 |
| 7 | 软件工程 | 了解基本的软件开发流程和方法，如需求分析、软件设计、编码实现、测试等。 |
| 8 | 软件测试 | 了解基本的软件测试方法和技巧，如单元测试、集成测试等，掌握基本的测试流程和工具。 |

七、技术平台

本项目竞赛设备和材料不做统一要求，承办学校为参赛队提 供本校现有可用于比赛的设备和材料清单（见表 2），供参赛队 自愿选择使用。

决定自带设备和材料的参赛队需与承办学校积极沟通协商 并签订确认书（模版参见《关于举办 2025 年渭南市职业院校技能大赛的通知》），确认自带设备清单及赛场环境要求信息。双方确认可行后方可进场。现场设备技术保障谁提供谁负责。

**表**2 **《移动应用与开发》赛项承办学校现有设备及材料清单**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 类别 | 名称 | 型号 | 主要技术参数 | 台套数 | 设备厂商 | 备注 |
| 硬件 | 台式计算机 |  | 操作系统：Windows 10（64位）  处理器：i5以上处理器（支持VT）  内存：16GB或以上  硬盘：256GB或以上  网卡：千兆及以上网卡  显示器：23 英寸及以上 | 4台 |  |  |
| 交互智能平板 |  | 1.整机屏幕采用86英寸液晶显示器;  2.整机采用UHD超高清LED液晶屏，显示比例16:9，分辨率3840\*2160;  3.支持红外触控,支持 Windows系统中进行20点或以上触控，安卓系统中进行10 点或以上触控， 支持红外笔书写;  4.支持智能U盘锁功能， 整机可设置触摸及按键锁定，锁定后无法随意自由操作，需要使用时插入USB key可解锁。 | 1台 |  |  |
| 智能笔 |  |  | 1个 |  |  |
| 软件 | Adobe XD | 40 |  | 4套 | Adobe |  |
| Adobe Photoshop | 2022 |  | 4套 | Adobe |  |
| Postman | 10.5 |  | 4套 | Abhijit Kane |  |
| WPS | 11.1.0 |  | 4套 | WPS |  |
| GitStack | 2.3.11 |  | 4套 | windows |  |
| Android Studio | 4.2.2 |  | 4套 | 谷歌 |  |
| Android模拟器 | 10.0.X |  | 4套 | 谷歌 |  |
| HBuilder X | 3.1.22 |  | 4套 | Dcloud |  |
| Chrome浏览器 | 111.X |  | 4套 | 谷歌 |  |
| 工具 | HDMI线 |  |  | 5根 |  |  |
| 切屏器 |  |  | 1台 |  |  |
| 技术支持 | (一)设备技术保障  参赛选手要根据参赛项目的具体需求选择合适的设备，确保设备的性能稳定，功能完整;在比赛开始前，参赛选手要对选择的设备进行现场检查并确认，确保设备处于正常工作状态;参赛选手要明确设备故障处理方法。承办学校配备了技术人员和备用比赛设备及工具，以便在设备出现故障时能够迅速进行修复或替换。  (二)安全操作规范  参赛选手要熟知设备使用方法、安全操作规范和安全性能，能够熟练使用设备且安全文明操作，明确应急处理流程，以便在发生安全事故时能够迅速进行处理，另外，在比赛现场承办学校配备了专业的应急人员和急救设备。  (三)本赛项技术咨询与支持由东软教育科技有限公司提供。 | | | | | |
| 场地及环境 | 竞赛场地面积约100平米，参赛队的参赛展示区约20平米且标明区域;参赛展示区提供 稳定的供电和应急备用电源，提供无线网络环境;赛场入口及赛场内显眼位置公示应急疏散图，场地内相关区域配备必要的灭火器材。 | | | | | |
| 其他 | 其他所需设备及耗材由参数队自行携带并填写自带设备清单。 | | | | | |

八、评分标准

（一）制订原则。

突出能力导向、解决实际问题、体现创新因素、确保公平为评分原则，依据参赛选手整体表现综合评定，全面评价参赛 选手职业技能水平。

（二）评分要素。

主要从技能水平60%、职业素养10%、应用价值10%、团队 合作10%、创新创意10%等五个方面，按权重对参赛队伍做整体评价（评分要素见表2）。

**表** **2** **2025** **年大赛评分要素**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **评分** **要点** | **评审内容** | **权重** |
| 技能 水平 | 1.熟练掌握本专业或工作岗位的技能。  2.技能操作规范，符合行业和岗位标准。  3.具备较高的技能操作水平及解决复杂问题的综合能力。 | 60% |
| 职业 素养 | 1.展现较好的职业伦理，具有工匠精神。  2.展现学校对学生全面培养、基本素养培育和成长发展的成效。 3.展现职业教育育人成果，体现产教融合、科教融汇。  4.具备良好的职业道德、职业精神、职业素养。 | 10% |
| 应用 价值 | 1.有助于解决生产一线实际问题或现实困难。  2.能够促进职业学校学生高质量就业，包括直接间接推动扩大就 业规模等。  3.对推动产业转型升级、区域经济发展、乡村振兴、城市社区治 理、城乡融合发展等具有积极作用。  4.符合绿色低碳节能的可持续发展理念，有利于改善人 民生活、提升人民生活质量。 | 10% |
| 团队 合作 | 1.团队成员能够准确理解共同目标和任务，清楚自己的角色定位 和职责。  2.团队成员在比赛中能够有效沟通、紧密协作。  3.团队成员能够相互补台，共同应对突发情况。  4.团队成员相互尊重、信任和支持，拥有良好的团队氛围。 | 10% |
| 创新 创意 | 1.体现原始创意、创新。  2.体现面向职业和岗位的创意及创新，侧重于加工工艺创新、实 用技术创新、产品（技术）数字化改良、应用性优化、民生类创 意等。  3.体现团队成员创新精神和创新能力。 | 10% |

九、奖项设置

本赛项为团体赛，奖项设一、二、三等奖，获奖比例分别为平行组实际参赛队伍数量的 10%、20%、30%（分别四舍五入取整数）。本赛项成绩作为选拔 2025 年陕西省职业院校技能大赛渭南市代表队的重要依据。

十、赛项安全管理

（一）承办学校须成立专门的安全管理机构，落实赛事筹备和比赛期间的各项安全工作，承办学校主管领导为第一安全责任人。

（二）比赛期间，参赛队的食宿原则上由承办学校推荐，参赛院校承担各自费用。承办学校须尊重参赛人员的文化习俗，安排好参赛选手和指导教师等人员的饮食起居。比赛期间安排的住宿场所应具有旅游业经营许可资质。

（三）参赛选手、裁判、工作人员严禁携带通讯、摄录设备和未经许可的记录用具进入比赛区域。如确有需要，由承办学校统一配置，统一管理。承办学校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。

（四）比赛期间，承办学校赛前须按照赛区执委会要求排除安全隐患，须落实定点医院，并在赛场设置医疗医护工作站。除必要的安全隔离措施外，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自 由。

（五）承办学校须建立信息联络通知渠道，加强对微信群、QQ群、钉钉群等网络平台的使用管理，做好赛前、赛中、赛后的舆情监控，确保赛事活动平稳、安全、有序开展。

十一、申诉与仲裁的程序

（一）赛前承办校赛事组委会应向参赛队伍和工作人员公布申诉渠道、联系人、联系方式、工作地点等信息。

（二）参赛队对设施配备、比赛执裁、赛场管理、成绩评定，以及工作人员不规范行为等，可向赛项裁判长、大赛裁判委员会、大赛仲裁委员会提出申诉。

（三）申诉主体为参赛队领队。

（四）申诉启动时，参赛队以该赛项领队亲笔签字同意的书面报告递交材料。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。

（五）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。

（六）赛项裁判长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，可由该赛项领队代表参赛学校递交加盖学校公章的书面报告向大赛裁判委员会提出申诉，裁判委员会在接到申诉后两日内将裁决结果告知申诉方；若申诉方对裁判委员会裁决有异议，可由参赛学校递交加盖学校公章的书面报告向大赛仲裁委员会提出申诉，大赛仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

（七）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。

（八）申诉方可随时提出放弃申诉。

（九）申诉方必须提供真实的申诉信息并严格遵守申诉程序，提出无理申诉或采取过激行为扰乱赛场秩序的应给予取消参 赛成绩等处罚。

十二、竞赛须知

（一）大赛人员须知。

为确保大赛工作安全、有序开展，涉及大赛工作的人员应自查健康状况，一旦发现身体有不适症状，及时向所在单位报告，并尽快就诊检查。

（二）参赛队须知。

1.参赛队名称统一使用选手所在学校全称，团体赛不接受跨校组队报名。

2.参赛选手在报名资格审查通过后，原则上不再更换，如备赛过程中，选手因身患疾病或不可抗拒原因不能参赛，所在学校需于开赛 10 个工作日前出具书面报告并按相关参赛选手资格补充人员并接受审核。竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，若有参赛队员缺席，则视为自动放弃竞赛团体名次排名。

3.参赛队对大赛组委会发布的所有文件都要仔细阅读，确切了解大赛时间安排、评判细节等，以保证顺利参加比赛。

4.参赛队按照大赛赛程安排，凭有效身份证件、大赛组委会 颁发的参赛证参加竞赛及相关活动。

5.参赛队将通过抽签决定比赛场地和比赛顺序。

6.对于本规则没有规定的行为，裁判组有权作出裁决。在有 争议的情况下，大赛仲裁委员会的裁决是最终裁决。

7.本竞赛项目的解释权归大赛组委会。

（三）指导教师、赛项领队须知。

1.做好赛前抽签工作，确认比赛出场顺序，协助大赛承办单位组织好本单位选手参赛。

2.做好本单位参赛选手的业务辅导、心理疏导和思想引导工作，对参赛选手比赛过程抱以平和、包容心态，共同维护竞赛秩序。

3.自觉遵守竞赛规则，尊重和支持裁判工作，不随意进入比赛现场及其他禁止入内的区域，确保比赛进程的公平、公正、顺畅、高效。

4.做好参赛队伍比赛全过程管理和出行安全教育。

（四）参赛选手须知。

1.参赛选手报到后，凭身份证领取参赛证。参赛证为选手参赛的凭据。参赛选手一经确认，中途不得任意更换，否则以作弊论处，其所在参赛队不得参与团体奖项的排名。

2.参赛选手应持参赛有效证件，按竞赛顺序、项目场次和竞赛时间，提前30分钟到各考核项目指定地点接受检录等。

3.检录后的选手，应在工作人员的引进下，提前15分钟到达竞赛现场，从竞赛计时开始，比赛开始15分钟后，选手未到即取消该项目的参赛资格。

4.参赛选手进入赛场，应佩戴参赛证，做到衣着整洁，符合安全生产及竞赛要求。

5.比赛需连续进行，比赛一旦计时开始不能无故终止比赛。比赛过程中，参赛选手必须严格遵守竞赛纪律，并接受裁判员的监督和警示。若比赛过程中出现设备问题，由裁判长视具体情况做出裁决，并现场记录予以加时。

6.参赛选手应认真阅读各项目竞赛操作须知，自觉遵守赛场纪律，按竞赛规则、项目与赛场要求进行竞赛，没有事先报备和允许，不得携带任何书面或电子资料、U盘、手机等通讯设备进入赛场，不得有任何舞弊行为，否则视情节轻重执行赛场纪律。

7.竞赛期间，竞赛选手应服从裁判评判，若对裁判评分产生异议，不得与裁判争执、顶撞。

8.参赛选手如提前完成项目展示，应在指定的区域等待，经裁判同意方可离开赛场。

9.竞赛过程中如因竞赛设备或检测仪器发生故障，应及时报告裁判，不得私自处理，否则取消本场次比赛资格。

10.竞赛过程中，不得以任何方式泄露参赛学校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息，否则取消评分资格。

11.技能大赛参赛作品的版权归大赛组委会所有,由大赛组委会统一使用与管理。

十三、本竞赛项目的最终解释权归大赛组委会。