

江西省第二届职业技能大赛

“移动应用开发”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	1
1.3 相关文件	1
2.基本能力与职业标准	2
3.竞赛内容	4
3.1 考核内容	4
3.2 考核模块	4
3.3 模块简述	4
3.3.1 模块 A: 原型设计	5
3.3.2 模块 B: 功能设计和实现	5
3.3.3 模块 C: 游戏开发	5
3.3.4 模块 D: 界面实现	5
3.3.4 模块 E: 开发测试	6
3.4 命题方式	6
3.5 竞赛日程及地点安排	6
4.评分标准	7
4.1 评价分（主观）	7
4.2 测量分（客观）	8
4.3 评分流程说明	8
4.4 统分方法	9

4.5 裁判构成和分组	9
5.竞赛相关设施设备	11
5.1 场地设备	11
5.2 材料	12
5.3 竞赛选手自备的设备和工具	13
5.4 竞赛场地禁止自带使用的设备和材料	13
6.项目特别规定	13
7.赛场布局要求	14
8.健康安全和绿色环保	15
9.开放赛场	15

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

移动应用开发项目是指面向移动终端设备操作系统进行“应用程序”开发，从业人员需熟悉主流操作系统，Android 操作系统应用开发包（SDK），掌握移动通信和软件编程的基本理论和基本技能，具备运用工程化方法和工具完成软件编码和测试的能力，完成 App 的设计和开发。

从业人员的专业能力具体要求包括：项目需求分析、App 产品原型设计、App 界面实现、App 功能开发与测试等。另外从业人员还应该具备其他通用能力，如专业英语阅读能力、解决问题的能力、组织与沟通能力等

该项目所对应的职业（工种）：计算机程序设计员（4-04-05-01）。

1.2 考核目的

本次大赛的目的是选拔出具备移动应用开发优良技能水平和综合素质的选手参加集训，备战第三届全国技能大赛移动应用开发项目选拔。同时，使参赛选手、裁判等相关人员熟悉世界技能大赛技术要求，了解相关职业领域技术技能发展趋势，促进行业内技能竞赛和技能人才培养工作科学和可持续发展。

本次选拔赛竞赛内容将参考第二届全国技能大赛移动应用开发项目竞赛要求，结合国内移动应用软件设计和开发类公司、院校实际情况确定，聚焦世界技能大赛该项目竞赛关键考核技术要素和基本技能要求。

1.3 相关文件

因本技术说明只涉及与技能有关的信息，查看时需参考

以下相关文档:

47 届世界技能大赛—大赛规则;
47 届世界技能大赛—道德行为准则;
世界技能大赛移动应用开发项目竞赛技术规则;
江西省第二届职业技能大赛移动应用开发项目竞赛样题等。

2.基本能力与职业标准

本项目以第二届全国技能大赛技术文件和国家职业标准为竞赛依据,全面引入世界技能大赛标准和组织模式,以计算机程序设计员高级工标准为基础,重点考核选手对移动应用开发技能的展示和评估,具体测试选手在 App 设计、编程和调试技能方面的能力。参赛选手要按照赛题中移动应用开发的标准(或要求)展示其移动应用开发技能。能力考核要素和权重大致如下:

部分		权重 (%)
1	工作组织和管理能力	5
	个人需要知道和理解: <ul style="list-style-type: none">●团队高效工作的原则与措施●系统组织的原则和行为●系统的可持续性、策略性、实用性●从各样资源中识别、分析和评估信息	
	个人应能够: <ul style="list-style-type: none">●合理分配时间制订每日开发计划●使用电脑或设备以及一系列软件包●运用研究技巧和技能紧跟最新的行业标准●检查自己的工作是否符合客户与组织的需求	
2	交流和人际技能	5
	个人需要知道和理解: <ul style="list-style-type: none">●如何解决沟通问题,包括识别问题,研究问题,分析问题●原型设计,用户测试和结果评估●设计概念和技术,包括线框,故事板和创建流程图	
	个人应能够: <ul style="list-style-type: none">●阅读理解规则文档●交付符合客户要求和规格的产品●收集,分析和评估信息	

	<ul style="list-style-type: none"> ●解释标准和要求 ●匹配客户端要求 ●提出一个满足业务需求的概念 	
3	初步计划、设计和测试框架	30
	个人需要知道和理解： <ul style="list-style-type: none"> ●移动应用程序用户的行为 ●功能对移动应用程序产品的影响（例如大小和各种参数） ●设计思维过程的原理和应用 ●用户界面(UI)的设计方法和用户体验 (UX) 的设计方法 ●框架设计的原理与应用 ●选择“最有效的方法”的方法 ●视觉动画的表现力 	
	个人应能够： 使用分析技能： <ul style="list-style-type: none"> ●使用 Adobe XD 完成产品原型的设计； ●在应用程序用户界面 (UI)上进行原型和视觉设计 ●使用 Android 系统的 UI 应用程序规范； ●遵循客户的品牌准则，生成应用程序品牌形象的标准化文档； ●规划和设计移动应用商店的营销解决方案 	
4	移动应用开发	60
	个人需要知道和理解： <ul style="list-style-type: none"> ●移动应用程序代码的编码规范和重要性;移动平台系统机制； ●SDK 架构及其用法； ●各种终端设备上的程序兼容性； ●Web Services, Socket, http(s) 协议 ●RESTful API 设计, XML 和 JSON 数据格式 ●运用分析工具分析提供的 API 使用方法 ●摄像头、GPS、陀螺仪 ●本地存储的实现方法 ●架构设计、开发、测试、调整和其他技术以及相关工具的使用 ●面向对象设计的基本原理和常见设计模式 ●数据的分析与处理 ●常用数据结构及其算法 ●系统和智能终端提示的问题。 	
	个人应能够： <ul style="list-style-type: none"> ●使用开发工具软件完成开发要求 ●使用 API 与现有代码进行集成开发 ●通过编程实现用户交互效果、动画和数据交互 ●创建模块化和可重用的开发代码 	

	<ul style="list-style-type: none"> ●进行频繁的测试以确保有效的开发 ●记录测试结果并解决问题 ●掌握文件操作处理的技巧 ●调试移动应用程序以识别问题并编写规范化的代以解决问题 ●根据原型稿的要求，实现程序的界面开发 ●实施标准化应用程序编程接口的自动化测试 	
--	--	--

3.竞赛内容

3.1 考核内容

赛题将设计和开发移动应用系统全部或部分功能形式进行命题（只要实现基于 Android 移动端应用系统），试题中融入移动应用开发基本知识和基本理论的考核，本次比赛不单独组织理论考试。具体包括移动应用原型设计、移动应用界面设计、游戏开发、移动应用设计、开发和测试五个部分对选手的移动应用设计和开发能力进行考核。

3.2 考核模块

模块编号	模块名称	竞赛时间 min	分数		
			评价分	测量分	合计
A	原型设计	150	4	16	20
B	功能设计和实现	150	2	20	22
C	游戏开发	150	3	22	25
D	界面实现	150	3	20	23
E	开发和测试	90	0	10	10
总计		690	12	88	100

3.3 模块简述

本赛题考核的是移动应用系统的典型应用，也是移动应用开发人员经常需要解决的问题。它要求参赛人员能够开发设计出该领域的典型的功能应用。赛题将以清晰明了的各项任务的形式出现，这些任务将被结合成组以便于一项模块方法的运用，使分散的任务能在一个阶段中完成。

3.3.1 模块 A：原型设计

根据移动应用系统功能设计需求，使用 Adobe XD 进行各功能模块的页面原型设计。

主要考查选手使用 Adobe XD 进行原型设计的工作流程、设计规范、基本方法和技巧，包括使用 XD 创建和导入图形，添加图像和文本，组织内容，使用资源，使用蒙版、重复网络，交互动画，响应式布局，创建原型，预览原型，分享文档、原型等。

3.3.2 模块 B：功能设计和实现

根据移动应用系统需求，使用 Android Studio 设计和实现系统部分功能，按照题目要求完成系统模块的功能。

主要考查选手使用 Android Studio 集成开发环境，使用 Java 等语言进行数据获取、数据解析、数据显示、数据处理和加工、数据存储的等基本能力，包括 Android 网络数据访问，使用 SharedPreferences 存储数据，数据内部存储和外部存储。

3.3.3 模块 C：游戏开发

根据移动应用系统需求，使用 Android Studio 设计和实现系统部分功能，按照题目要求完成系统模块的功能。

主要考查选手使用 Android Studio 集成开发环境，进行较复杂数据处理、算法设计和实现、图形图像处理、多媒体和动画设计等，包括 Android 网络数据访问，sqlite 数据存储和访问，通知、广播和服务，图形图像处理和多媒体应用开发等。

3.3.4 模块 D：界面实现

根据移动应用系统给出的原型设计图，使用布局技巧进行布局施工，界面设计完整性工艺、交互效果的处理等。

主要考查选手使用 Android Studio 创建解决方案，使用 Activity 进行界面设计的能力，使用 Android Studio 各种布局的能力，使用 Android Studio 各种组件的能力，样式和主题的应用，动画的设计，图形的绘制，交互的设计等。

3.3.4 模块 E：开发测试

根据移动应用系统给出的功能需求，设计和开发系统的功能，并写出自动测试脚本，运行 App。

主要考查选手软件功能设计和开发的能力，软件黑盒测试、白盒测试能力，测试脚本的编写和运行能力。

3.4 命题方式

本项目竞赛题的命题方式：

本项目赛前需对试题保密。根据第二届全国技能大赛移动应用开发项目赛题的命题原则，按照大赛组委会对命制赛题的要求，结合省内普遍水平和比赛场地、技术设备、工具材料状况等，参照第二届全国职业技能大赛及技术工作文件中提供的样题，采用第三方命题方法。

本项目为赛前需对试题保密的项目。赛前 3 周公布样题。赛前，赛区组委会应商本赛区相关项目裁判长，参照本项目全国技能大赛试题命制、公布的方法和程序，结合国内保密工作管理要求，命制和公布试题，确保比赛公平、公正。

3.5 竞赛日程及地点安排

移动应用开发项目竞赛在南昌技师学院举行，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	工作内容
C-1	8:00 ~ 12:00: 选手、领队、教练等与会代表报到
C-1	14:00 ~ 15:00 裁判培训 15:00 ~ 16:00 选手、领队、教练会议 (1) 培训比赛规则、安全与健康规则等 (2) 比赛安排; (3) 赛前答疑。 16:30 ~ 17:00 选手熟悉竞赛现场 (1) 裁判、选手熟悉比赛现场 (2) 设备管理员检验选手键盘并安装 17: 00 封闭竞赛场地 17:00 ~ 18:00 组委会听取各组准备工作汇报
C1	08:00 ~ 8:30 比赛相关人员到达赛场，赛前准备 8:30 ~ 8:50 选手抽签机位、检录进入赛场

日期	工作内容
	9:00 ~ 11:30 第一阶段比赛 11:30 ~ 12:00 保存、密封第一阶段比赛选手上交成果及相关资料，封闭比赛场地 12:00 ~ 14: 00 午餐，午休 14:00 ~ 14:20 选手通过检录进入赛场 14:30 ~ 17:00 第二阶段比赛 17:00 ~ 18:00 保存、密封第二阶段比赛选手上交成果及相关资料，封闭比赛场地
C2	08:00 ~ 8:30 比赛相关人员到达赛场，赛前准备 8:30 ~ 8:50 选手通过检录进入赛场 9:00 ~ 11:30 第三阶段比赛 11:30 ~ 12:00 保存、密封第三阶段比赛选手上交成果及相关资料，封闭比赛场地 12:00 ~ 14: 00 午餐，午休 14:00 ~ 14:20 选手通过检录进入赛场 14:30 ~ 15:30 第四阶段比赛 15:30 ~ 16:00 保存、密封第四阶段比赛选手上交成果及相关资料，封闭比赛场地
C3	8:00 ~ 8:30 比赛相关人员到达赛场，赛前准备 8:30 ~ 8:50 选手通过检录进入赛场 9:00 ~ 10:30 第五阶段比赛 10:30 ~ 11:00 保存、密封第五阶段比赛选手上交成果及相关资料，封闭比赛场地 12:00 ~ 14: 00 午餐，午休 14:00 ~ 18:00 裁判员评分
C+1	08: 00 ~ 12: 00 裁判长向组委会汇报评判结果 组委会批准竞赛成绩 16: 30 ~ 17: 00 公布成绩、技术点评及闭幕式

4.评分标准

本项目评分标准分为测量和评价两类。凡可采用客观数据表述的评判称为测量；凡需要采用主观描述进行的评判称为评价。

可参考该项目世界技能大赛评分标准或第二届全国技能大赛评分标准。

4.1 评价分（主观）

评价分（Judgement）打分方式：3名裁判为一组，各自

单独评分，计算出平均权重分，除以 3 后再乘以该子项的分值计算出实际得分（四舍五入，保留小数点后两位）。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裁判长的监督下进行调分。

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

4.2 测量分（客观）

评测评分要由 3 位以上裁判进行评判。若无特殊情况，则只有最高分或 0 分给出。如果有的话，则中间分的评判标准将在评分细则中清晰定义出来。

在比赛题目中可以有三种不同类型的评测标准，下表给出了对这三种类型的解释：

类型	例子	最高分	正确	不正确
满分或零分	建立“确定”按钮	0.20	0.20	0
从满分中扣除规定分数	按规定格式显示文本（每个错误扣除 0.1 分）	0.5	0.5	0-0.4
按渐进标准从零分加起	与标准答案一致（每对一处加 0.1 分）	1.0	1.0	0.0-0.9

4.3 评分流程说明

评分组成员由各参赛队推荐的 1 名裁判员组成，各裁判员将被分入不同的评分组，每个评分组将分配基本相同的分值。评分组的构成由裁判长确定，并保证每个组中都有新的和有经验的裁判员。

竞赛将根据竞赛技术规则、大赛组委会、赛区组委的要求，设置裁判长助理 1 名或 1-2 名技术支持工作人员。根据

本项目竞赛工作需要，技术支持工作人员本着公平、公正的原则，在裁判长要求下，负责竞赛事务处理、赛题技术方面问题解答等，并协助裁判长开展相关工作。裁判长和技术支持工作人员不参与选手评判工作。

对测量项的评判，要求小组各裁判打分必须一致；如果不一致，组长要组织小组裁判进行充分讨论，最后达成一致，由组长填写在相应的评分表上。

对评价评分，要求小组各裁判按照评分标准要求独立打出自己的分数（0-3）。如果两位裁判打出的分值超过 1 分，则由组长组织两位裁判重新调整打分，直至两位裁判打分不超过 1 分为止，最后将各位裁判打分填写在评分表上。

4.4 统分方法

在裁判长监督下，由各组裁判对评分进行复核后，进行解密，并统计各选手得分。

若比赛总成绩出现并列，按照以下优先顺序进行排名：

- (1)模块 B、模块 C 的成绩和；
- (2)模块 D 的成绩；
- (3)模块 A 的成绩；
- (4)模块 E 的成绩。

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：一般由参赛代表队派专业人员组成，各参赛代表队限派 1 人。

4.5.2 裁判任职条件

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：

- 1.思想品德优秀，身体健康，年龄原则上不超过 60 岁；
- 2.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；

- 3.有省级以上职业技能竞赛相关技术工作经历;
- 4.具备省级职业技能竞赛裁判员资格;
- 5.省级赛事技术专家。

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

裁判按照裁判人员人数，分为考场监督组和评分组，并进行轮换，确保每组机会均等参与考场监督和评分工作。

5.竞赛相关设施设备

5.1 场地设备

赛场选手电脑不连接 Internet 或其他公共网络，只连接赛场现场设置的服务器，存储选手的成果。

1.选手电脑硬件配置

Intel(R) I7 及以上处理器，16GB 以上内存，512GB(SSD) 以上硬盘，显存 1GB,频率 512MHz 以上独立显卡，USB3.0 接口，22 寸液晶显示器（2 个）。

2.选手电脑软件环境

- Windows 10 64 位英文版
- Adobe XD 44.0.12.7 or Upper
- Android Studio(with flutter plugin) Ladybug 2024.2.1
- Git 2.27 or Upper
- Microsoft Visio Professional 2019
- Microsoft Office (WD, EXL, PPT) – 2019
- JDK 17
- Postman
- Adobe Photoshop 2020
- Flutter SDK 3.19.0 Upper
- Chrome
- AVD pixel 7 Android Api35
- AVD pixel tablet Android Api35
- Pdf 文件阅读器
- Winrar 解压缩软件
- 中文、英文输入法若干
- 以上软件均为英文版本。

3.服务器

Intel(R) I7 以上处理器，16GB 以上内存，256GB(SSD)以上硬盘，显存 1GB,频率 512MHz 以上独立显卡，DVD 刻录光驱，USB3.0 接口，22 寸液晶显示器。

5.2 材料

(为每一个选手配备)

序号	设备名称	单位	数量
1	书写纸	张	1

2	签字笔	支	1
3	胶水	瓶	1
4	密封条	条	1

5.3 竞赛选手自备的设备和工具

选手可以自带无存储和编程功能的正规品牌键盘和鼠标。根据大赛日程安排，选手在熟悉设备设施之前，经场地经理及大赛组委会监督人员检查、审核、通过后，安装到选手工位。

5.4 竞赛场地禁止自带使用的设备和材料

序号	设备和材料名称
1	便携式通讯设备，如手机或智能手表。
2	便携式电子设备（平板电脑，掌上电脑等）
3	各类存储设备
4	其它经裁判认定的设备和工具

6.项目特别规定

(1) 选手凭本人身份证，在裁判长主持下，通过抽签决定竞赛机位和顺序。

(2) 选手必须持本人身份证、大赛组委会签发的参赛证，参加比赛。除参赛所需证件外，选手不允许携带其他任何东西进入赛场。

(3) 选手应提前 30 分钟到达比赛现场，按照要求通过检录进入赛场。迟到 30 分钟及以上者，将不得入场，并按自动弃权处理。

(4) 参赛选手必须独立完成各阶段比赛内容，除征得裁判长许可，否则严禁与其它选手或本单位裁判员或单个其他裁判员进行交流接触。

(5) 选手在比赛期间为保证数据安全，要经常存盘，文件要保存在指定的目录下。不得在交付成果上做任何不属于试题要求范围的标记。

(6) 选手在比赛过程中不得擅自处理比赛设备及设备故障。如遇到相应设备故障等问题，不论原因如何，应立即向裁判长报告并按照规定进行处理。

(7) 选手在比赛过程中，由于非本人违规操作等原因造成机器运转不正常中断比赛的，中断时间不记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故障机时造成的比赛时间延误，计入选手比赛时间并不予补偿。

(8) 选手在比赛期间不得使用手机、照相、录像等设备，不得携带U盘等存储设备；未经允许不得向他人借用工具以及其他竞赛作弊和影响赛场秩序的行为，一经发现，依情节轻重酌情扣减分数直至取消比赛资格。

(9) 比赛期间，选手及其代表队的其他人员如有违反比赛规则的行为，并且对选手比赛成绩产生影响，依情节轻重酌情对该队选手予以扣分直至取消比赛资格。

(10) 参赛选手在比赛期间可饮水、上洗手间，但其耗时一律计入比赛时间。

(11) 比赛开始与结束以裁判长口令为界。每一阶段比赛结束前，选手应将当前阶段成果按时上交，并确认工作人员收到上交成果后退离赛场。

7. 赛场布局要求

比赛在赛区组委会指定的比赛场地进行。

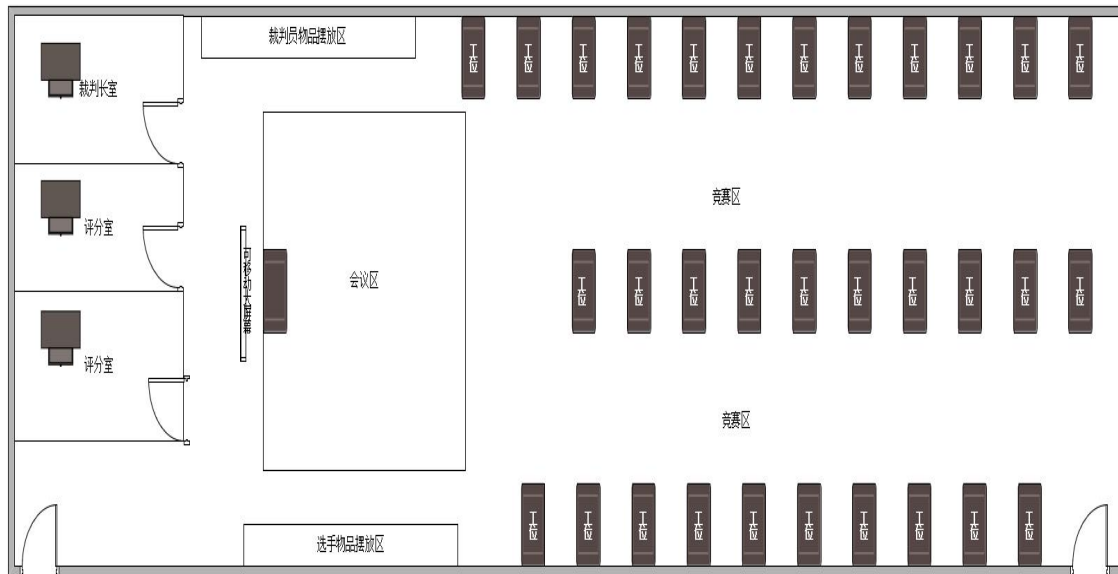
(1) 场地设计中应考虑到每个参赛选手的隐私，但也必须便于裁判监督。如果参赛选手需要裁判协助，必须很容易找到裁判。

(2) 需有一块设备齐全的场地用于参赛选手简报会。该场地必须有投影机、屏幕和音响系统，可以方便使用计算机、音频设备、视频设备和其他功能。

(3) 比赛场地应有明确的指示牌和标识，每个比赛工

位有醒目的编号，每个工位提供一套完善的竞赛设备。

(4) 比赛场地可参照中华人民共和国第一届技能大赛移动应用开发项目场地的布局，面示意图如下：



具体赛场布局图以实际为准

8.健康安全和绿色环保

- (1) 赛场严格遵守我国环境保护法。
- (2) 使用绿色环保材料。
- (3) 使用电子文件，不打印纸质版。
- (4) 赛场所有废弃物应有效分类并处理，尽可能地回收利用。

9.开放赛场

- (1) 提高参观者和媒体的参与度

为了最大限度地提高参观者及媒体的参与度，应考虑以下几点：

- 配备显示屏；
- 加强对赛事的介绍；
- 提供参赛者资料；

- (2) 公众要求

- 赛场内除指定的裁判、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，只可在规定区域内观摩比赛。
- 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。

(3) 赛事宣传要求

- 承办单位应尽力邀请报刊媒体、网络媒体、电视媒体等媒体参与赛事宣传活动，提高赛事知名度。
- 媒体记者必须经组委会同意并佩戴相应的标志方可进入赛场。
- 媒体记者进入赛场后，应遵守赛场规则，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。