

江西省第二届职业技能大赛

“网站技术”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 .....	2
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 竞赛模块 .....	4
3.3 模块简述 .....	4
3.3.1 模块 A .....	5
3.3.2 模块 B .....	5
3.3.3 模块 C .....	5
3.3.4 模块 D .....	5
3.4 命题方式 .....	5
3.5 赛程日程安排 .....	5
4.评分标准 .....	6
4.1 评价分（主观） .....	6
4.2 测量分（客观） .....	7
4.3 评分流程说明 .....	7
4.4 统分方法 .....	7
4.5 裁判构成和分组 .....	8

5.竞赛相关设施设备 .....	10
5.1 场地设备 .....	10
5.2 材料 .....	11
5.3 竞赛场地禁止自带使用的设备和材料 .....	11
5.4 竞赛选手自备的设备和工具 .....	11
6.项目特别规定 .....	11
7.赛场布局要求 .....	12
8.健康安全和绿色环保 .....	12
9.开放赛场 .....	14

本项目技术工作文件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**

网站技术项目指根据项目需求进行站点、元素设计，实现能够在各种终端使用的 B/S 架构业务及功能的竞赛项目。

选手需要具备熟练的图形图像处理能力和页面元素设计能力，能够在各类页面中应用所设计的元素和素材，同时还根据站点的受众群体，制作更受欢迎的设计和交互效果；按设计稿使用 HTML5 及 CSS3 实现界面，并完成各种交互效果的开发。此外还需处理好代码编写过程中发生的异常，妥善处理作品同常用浏览器以及软硬件之间的兼容性。

在实际工作中，要能理解网站业务制作的技术和艺术价值。技术的运用是为了将功能帮助网站经营者和用户更好更高效地工作（自动化）。网站的颜色、字体、图形以及布局则需要富有创意的设计技巧。用户界面要确保具有良好的可用性，也必须理解所制作项目的业务内容和网站管理的基础知识。

该项目对应的职业（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网站技术优秀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。同时通过此次比赛，将本项目近年来世界技能大赛的先进理念和技术进行推广和普及，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。

本次选拔赛竞赛内容将参考世界技能大赛网站技术项目竞赛要求，结合国内网站开发技术、各个地市区的实际情

况来制定技术工作文件，重点关注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

本项目技术文件只包含项目技术工作的相关信息。除阅读本文件外，开展本技能项目竞赛还需配合其他相关文件一同使用：

《江西省第二届职业技能大赛竞赛技术规则》

《中华人民共和国第二届职业技能大赛竞赛技术规则》

## 2.基本能力与职业标准

本项目以第二届全国技能大赛竞赛标准和国家职业标准（高级工）为竞赛依据，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，重点考核选手对网站技术技能的展示和评估，具体测试选手在网站设计、编程和调试技能方面的能力。能力考核要素和权重大致如下：

相关工作要求		权重比例 (%)
1	工作组织管理	
基本知识	个人需要知道和理解： <ul style="list-style-type: none"> <li>在团队工作中富有效益和实践</li> <li>有助于产品可持续性的方案和实践</li> <li>使用现有工具解决问题和需求</li> <li>在多方案中选择合适的方案，正确的时间预估和分配</li> </ul>	8%
	个人应能够： <ul style="list-style-type: none"> <li>考虑功能限时和项目截止日期</li> <li>调试和处理错误</li> <li>使用计算机设备、服务器和软件</li> <li>根据行业发展，应用和研究新技术及技能</li> <li>根据可用时间安排工作计划</li> <li>对工作文件进行归档</li> <li>使用版本控制系统</li> </ul>	
2	沟通 and 人际交往能力	

基本知识	个人需要知道和理解: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 如何解决和沟通问题, 包括认识问题、研究、分析、解决方案制作、原型设计、测试和结果评估</li> <li>• 通过创建线框和流程图表达设计概念</li> <li>• 软件设计概念和技术, 包括流程图和 ER 图</li> </ul>	8%
工作能力	个人应能够: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 交付符合客户要求的产品</li> <li>• 收集、分析和评估信息</li> <li>• 解释标准和要求</li> <li>• 符合客户需求</li> <li>• 提出满足业务需求的概念</li> </ul>	
3	站点设计	
基本知识	个人需要知道和理解: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 如何遵循设计原则和模式, 以产生美观和创造性的设计</li> <li>• 同设计的认知、社会、文化、技术和经济背景有关的问题</li> <li>• 如何为 Web 创建和调整图形</li> <li>• 所制作业务的设计特点</li> <li>• 不同的目标市场并满足每个市场的设计要素</li> <li>• 维护企业形象, 品牌和风格指南的协议</li> <li>• 互联网设备和对应屏幕分辨率的约束</li> </ul>	22%
工作能力	个人应能够: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 为传达错误信息创建、分析和开发视觉反馈, 包括理解层级结构, 排版, 美学和构架</li> <li>• 为项目创建、控制和优化图片</li> <li>• 识别目标市场和创建设计概念</li> <li>• 创建响应式设计, 在多种屏幕分辨率/设备上正常运行</li> <li>• 将想法融入具有美观和创意的设计</li> <li>• 评判并选择合适的草图设计、颜色和原型</li> </ul>	
4	页面重构	
基本知识	个人需要知道和理解: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 万维网联盟 (W3C) 的 HTML 和 CSS 标准</li> <li>• 定位和布局方法</li> <li>• 可用性和交互设计</li> <li>• 对有特殊需要的用户的可访问性和通信</li> <li>• 浏览器兼容性</li> <li>• 搜索引擎优化 (SEO)</li> </ul>	28%

工作能力	个人应能够: <ul style="list-style-type: none"> <li>•创建符合并能通过 W3C 标准验证的代码 (HTML5,CSS3)</li> <li>•为各种设备和屏幕分辨率创建可访问和可用的网站</li> <li>•使用 CSS 或其他外部文件修改网站的外观</li> <li>•使用 CSS 预处理/后处理器</li> <li>•为用户创建和更新的网站, 并协助提升搜索引擎性能</li> <li>•在需要的地方嵌入和集成动画, 音频和视频</li> </ul>	
5	前端开发	
基本知识	个人需要知道和理解: <ul style="list-style-type: none"> <li>•JavaScript</li> <li>•如何使用 JavaScript 来集成库、框架和其他系统或功能</li> </ul>	
工作能力	个人应能够: <ul style="list-style-type: none"> <li>•创建网站的动画和交互功能, 帮助解释页面内容和增加视觉吸引力</li> <li>•创建和更新 JavaScript 代码, 增强网站功能性, 可用性和美观</li> <li>•使用 JavaScript 操作数据和自定义媒体</li> <li>•创建模块化和可重用的 JavaScript 代码</li> </ul>	34%

### 3.竞赛内容

#### 3.1 考核内容

本次选拔赛以第二届全国技能大赛网站技术项目为指导, 并结合世赛标准来组织命题, 将理论融入技能考核过程中。具体包括游戏设计和重构、游戏功能与交互、竞速测试和团队挑战赛四个部分对选手网站技术能力进行考核。

#### 3.2 竞赛模块

模块编号	模块名称	竞赛时间 min	分数		
			评价分	测量分	合计
A	游戏设计和重构	150	4	26	30
B	游戏功能与交互	180	4	31	35
C	竞速测试	120	0	30	30
D	团队挑战赛	180	0	5	5
总计		630	8	92	100

#### 3.3 模块简述

本次比赛共计两天四个模块, 每个模块独立评分。每个

模块中选手提交的作品及源代码应具备英文网站制作规范。

### **3.3.1 模块 A**

游戏设计和重构根据赛题中列出的游戏功能描述，完成一款游戏的页面元素设计和前端页面制作。选手需要使用有限的素材，对赛题中描述的主题进行针对性的设计。在设计与制作的同时，要考虑界面美观与交互友好的设计体验。

### **3.3.2 模块 B**

游戏功能与交互选手基于模块 A 中设计的游戏，完成赛题中要求的游戏逻辑与交互制作。本模块应当延续模块 A 中的设计风格，满足游戏设计时的预期。通过良好的交互体验，提升游戏的趣味性。

### **3.3.3 模块 C**

竞速测试在这个速度测试项目中，按照赛题的要求有若干个任务需要完成，每个任务是独立的，提交作品需要符合每个任务规定的要求，并且能够体现便捷友好的交互效果。

### **3.3.4 模块 D**

团队挑战赛 根据赛题中的开放性需求，以小组为单位制作网站技术项目。选手们以小组为单位，通过合理的分工和团队的交流，共同完成本模块。通过小组展示，向观众汇报制作成果。

## **3.4 命题方式**

本项目赛题的命题方式：赛前 2 周公布样题。根据世界技能大赛本项目的技术规则要求，结合本项目技术的特殊性，相关素材文件在比赛当天提供。所命竞赛试题内容基于第 47 届世界技能大赛的技术要求，赛前根据选手普遍反映的问题或合理的意见建议以及结合赛场设备、材料状况，由裁判长进行最终修正和调整（修订比例一般不超过 30%），并对最终考核试题签字确认，调整后的竞赛试题不再重新发布。

## **3.5 赛程日程安排**



网站技术项目竞赛在江西技师学院举行，竞赛时间暂定为 2025 年 4 月，具体时间以大赛正式通知为准。

#### 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

日期	工作内容	地点	相关人员
C-1	报到、选手熟悉竞赛设备环境	比赛场地	选手
	裁判培训、赛前答疑	会议室	裁判
C1	上午：A 模块测试	比赛场地	裁判、选手
	下午：B 模块测试	比赛场地	裁判、选手
C2	上午：C 模块测试	比赛场地	裁判、选手
	下午：D 模块测试	比赛场地	裁判、选手
C3	项目技术点评	会议室	裁判、选手

说明：具体竞赛流程见执委会公布的竞赛指南

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。

本次竞赛评分表按照江西省第二届职业技能大赛竞赛系统的格式，并使用竞赛专用评分系统自动计算和汇总分值。

#### 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，保留小数点后三位）。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）

测量分（Measurement）打分方式：按模块设置若干个评分组，每组由 3 名或以上裁判构成。每个组所有裁判一起商议，在对该选手在该项中的实际得分达成一致后最终只给出一个分值。若裁判数量较多，也可以另定分组模式。

类型	示例	最高分值	正确分值	不正确分值
满分或零分	网站地图动态链接至菜单	0.50	0.50	0
从满分中扣除	CSS 代码能通过验证[每种错误扣 0.5 分]	2.00	2.00	0 - 1.5
从零分开始加	CSS 代码有注释(0.5 分) XHTML 代码有注释(0.5 分)	1.0	1.0	0 - 0.5

## 4.3 评分流程说明

通过抽签方式决定选手工位号，除因设备故障或其他原因导致工位不可用外，竞赛过程中不调整选手工位。通过抽签方式决定团队挑战赛模块的组队方式，每组由至少 3 名选手组成。由于该模块不评价选手作品（参与即得分），抽签结果对竞赛公平性不造成影响。

本项目采用事后结果评分，每日下午完成上午竞赛部分的评分，下午竞赛部分的评分次日上午进行，最后一个竞赛日完成所有模块评分工作。

当选手总成绩并列时，选手排名顺序按照 B 模块成绩先后顺序排序；若 B 模块成绩依旧相同，依次按照 A、C 顺序比较模块成绩。

## 4.4 统分方法

由各组裁判复核后交登分员录入系统，再根据系统操作流程进行二次复核，该组汇总分数由该组所有裁判签字确认，选手选拔最终汇总结果由全体裁判签字确认。

## 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 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，以实际情况做调整。

### 5.竞赛相关设施设备

#### 5.1 场地设备

选手以每个工位配备

序号	设备名称	型号	单位	数量
1	主机	>=i7 处理器 >=16G 内存 >=512GB 固态硬盘	台	1
2	显示器	尺寸: >=21 英寸 分辨率: 1920*1080	台	2
3	键盘	美式	个	1
4	鼠标	三键光电	个	1

附表：选手比赛用主机软件环境

序号	名称	版本
1	Windows10	Windows 10 x64 (EN)
2	Photoshop	CC2024
3	Adobe XD	CC2024
4	Adobe Illustrator	CC2024
5	WinRAR	X64
6	Firefox	Developer Edition V116 or upper
7	Chrome	V133 or upper
8	MS Office	2021 or upper
9	Filezilla	3.5 or upper
10	Editplus	6.0 or upper
11	Notepad++	8.7.0 or upper

12	Web Storm	2024 or upper
13	PHP Storm	2024 or upper
14	Vue	3 or upper
15	jQuery	3.7 or upper
16	Visual Studio Code	1.97.2 or upper
17	Sublime Text 4	4.1.6 or upper

## 5.2 材料

本项目没有耗材

## 5.3 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	额外的软件
2	移动电话
3	掌上电脑和智能穿戴设备
4	存储设备和带有存储功能的外设

## 5.4 参赛选手自备的设备和工具

选手可以自带没有额外存储功能的鼠标键盘，经过检查认证后使用。在比赛日中，部署在工位上的设备不可中途带离赛场。

## 6.项目特别规定

以世界技能大赛技术为参考依据，主要从以下几方面进行明确：

6.1 本项目赛题文件，包括软件环境均为英语。

6.2 存在以下情况者，取消该模块成绩：

6.2.1 在提交的作品中带有公司、个人或组织机构的标记；

6.2.2 携带任何有记录内容的纸张等用品到工位上；

6.2.3 竞赛时间截止时不听从裁判结束比赛口令，继续操作电脑。

6.3 存在以下情况者，取消该选手比赛成绩：

6.3.1 考生在比赛过程中将禁止使用的设备带到工位上；

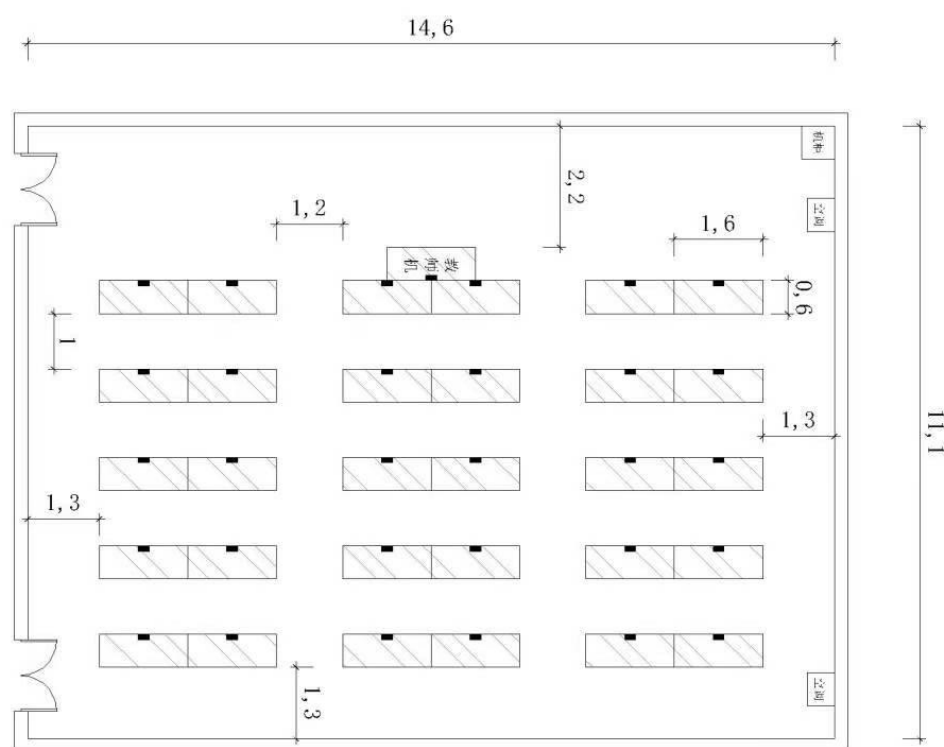
6.3.2 在比赛中存在有违诚信道德的事件，经当值裁判记录并提交裁判长确认。

6.4 如果发生非本人因素引起的软硬件故障且无法立即解决的，裁判将予以记录并根据处理所花费的时间给予补时。

6.5 如选手在比赛中存在技术问题的争议，以本技术说明与赛题规定为准，文件中未涉及的情况由裁判组决定。

## 7.赛场布局要求

场地在室内机房，具体场地设置以现场实际为准。



具体赛场布局图以实际为准

## 8.健康安全和绿色环保

### 8.1 选手安全防护要求

8.1.1 参赛选手应严格遵守设备安全操作规程。

8.1.2 参赛选手停止操作时，应保证设备的正常运行，比赛结束后，所有设备保持运行状态，不要拆、动硬件连接，确保设备正常运行和正常评分。

8.1.3 参赛选手应遵从安全规范操作，例如：ESD(静电放电)，静电放电无害环境下的设备用途，安全使用及储存。

8.1.4 参赛选手应保证设备和信息完整及安全。

## 8.2 选手禁止携带物品

本次比赛赛场提供选手比赛所需的设备，选手禁止携带任何带有存储功能电子产品进入赛场，另外还要遵循如下规定：

8.2.1 任何储存液体、气体的压力容器。

8.2.2 任何有腐蚀性、放射性的化学物品。

8.2.3 任何易燃、易爆物品。

8.2.4 任何有毒、有害物品。

8.2.5 任何没有生产厂商或达不到国家安全标准的工具及设备。

8.2.6 任何可能危及安全问题的物品。

8.2.7 任何影响竞赛公平性的物品。

## 8.3 赛事安全要求

8.3.1 承办单位应设置专门的安全防卫组，负责竞赛期间健康和安​​全事务。主要包括检查竞赛场地、与会人员居住地、车辆交通及其周围环境的安全防卫；制定紧急应对方案；监督与会人员食品安全与卫生；分析和处理安全突发事件等工作。

8.3.2 赛场应具备良好的通风、照明和操作空间的条件；赛场需留有安全通道，必须配备灭火设备。

8.3.3 赛场须配备相应医疗人员和急救人员，并备有相应急救设施。

## 8.4 绿色环保

环境整洁卫生，体现绿色环保，严格遵守竞赛规则，提高安全意识和卫生意识，所有竞赛相关人员必须保持场地整洁。交通路线、走廊、楼梯、紧急疏散通道、灭火器及其他救生设备周边必须保持畅通无障碍，每天竞赛结束后，选手



要整理好竞赛工位的卫生，赛场保洁人员要保障赛场整体的环境卫生，体现安全、整洁、有序，将垃圾分类处理。

## **9.开放赛场**

在竞赛过程中，借鉴世界技能大赛组织方式，尝试开放式竞赛方式，广泛宣传，积极组织院校师生、企业员工等人员进行现场观摩，营造参与技能学习、实现技能成才的氛围。

### **9.1 公众要求**

9.1.1 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，佩带相应的标志方可进入赛场内。

9.1.2 允许进入赛场的人员，只可在安全区内观摩竞赛，不得使用录像设备长时间拍摄选手工位、屏幕。

9.1.3 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、打扰选手竞赛。

9.1.4 允许进入赛场的人员不得在场内吸烟、喧哗。

### **9.2 对于赞助商和宣传的要求**

经组委会允许的赞助商和负责宣传的媒体记者，按竞赛规则的要求进入赛场相关区域。上述相关人员不得妨碍、干扰选手竞赛，不得有任何影响竞赛公平、公正的行为。