

江西省第二届职业技能大赛

“鸿蒙应用开发”项目技术工作文件

（省赛精选）

2025 年 03 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 竞赛模块 .....	4
3.3 模块简述 .....	5
3.3.1 模块 A: 需求分析 .....	5
3.3.2 模块 B: 鸿蒙应用设计 .....	5
3.3.3 模块 C: 鸿蒙应用编码 .....	6
3.3.4 模块 D: 鸿蒙应用测试 .....	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 .....	8
4.1 评价分（主观） .....	8
4.2 测量分（客观） .....	9
4.3 评分流程说明 .....	9
4.4 统分方法 .....	10
4.5 裁判构成和分组 .....	10
4.5.1 裁判组 .....	10
4.5.2 裁判任职条件 .....	11
4.5.3 裁判长职责 .....	11
4.5.4 裁判员职责 .....	11
4.5.5 裁判评判工作及纪律要求 .....	12
4.5.6 预期分组与分工方案 .....	12
5. 竞赛相关设施设备 .....	13
5.1 场地设备 .....	13

5.2 材料 .....	14
5.3 竞赛选手自备的设备和工具 .....	14
5.4 竞赛场地禁止自带使用的设备和材料 .....	14
6. 项目特别规定 .....	14
6.1 参赛选手行为规范 .....	14
6.2 违规处罚规定 .....	15
7. 赛场布局要求 .....	16
7.1 赛场规格要求 .....	16
7.1.1 参赛选手竞赛区域 .....	16
7.1.2 观摩展示区 .....	16
7.2 场地布局图 .....	17
8. 健康安全和绿色环保 .....	17
8.1 健康与安全规定 .....	17
8.1.1 选手要求 .....	17
8.1.2 赛事要求 .....	18
8.2 绿色环保要求 .....	18
9. 开放赛场 .....	19

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**

鸿蒙应用开发赛项旨在考察选手在鸿蒙操作系统平台上进行应用设计与开发的能力。

该项目要求选手深入熟悉鸿蒙操作系统及 OpenHarmony 应用开发包（SDK），掌握网络通信和软件编程的基本理论与核心技能，具备运用工程化方法和工具完成产品需求分析设计、软件编码、测试以及 HAP（Harmony Ability Package）开发和文档编写的能力。

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**

以世界技能大赛和全国技能大赛的技术要求和规则为主要参照，通过组织此次竞赛，充分展示江西省高技能人才的精湛技术和精神风貌，在全社会营造尊重技能、崇尚技能的良好氛围。同时，通过此次竞赛，公平、公正地选拔出我省最优秀的选手备战第三届中华人民共和国职业技能大赛。

本次竞赛旨在通过鸿蒙应用开发这一具体项目，检验参赛选手在鸿蒙应用开发领域的专业技能和创新能力，以及考察选手的综合素质和潜质，包括逻辑思维、问题解决、团队协作等。同时，参赛选手、裁判等相关人员进一步熟悉赛项技术要求，加深对鸿蒙应用开发项目相关技术技能发展趋势的了解，推动我省相关行业、领域的发展。

### **1.3 相关文件**

本项目技术工作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：

《计算机程序设计员》国家职业技能标准

## 2. 基本能力与职业标准

本项目以全国技能大赛标准和国家职业标准为竞赛依据，全面引入竞赛标准和组织模式。根据鸿蒙应用开发赛项的特点和要求，选手应具备的基本能力与职业标准如下表所示：

项目	模块	基本能力（应知）	职业标准（应会）
需求分析与设计	需求分析	1. 理解用户需求，具备市场敏锐度	1. 能够进行用户调研，撰写需求文档 2. 考虑需求背景、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 3. 解释客户的业务需求，以开发信息资源的UML概念模型
	UI 设计	1. 具备良好的审美观，熟悉 UI 设计原则 2. 了解用户界面（UI）的设计方法和用户体验（UX）的设计方法 3. 如何遵循设计原则和模式，以产生美观和创造性的设计 4. 掌握与设计中的认知、社会、文化、技术和经济背景有关的问题 5. 选择颜色、排版和构图的主要规则 6. 不同的目标市场并满	1. 能够使用设计工具进行界面设计，符合用户体验 2. 在应用程序用户界面（UI）上进行原型和视觉设计 3. 使用 OpenHarmony 系统的 UI 应用程序规范 4. 为产品创建、使用和优化图像 5. 通过图形表示开发信息资源的概念模型 6. 使用 UI/UX 方法设计用户界面原型

		足每个市场的设计要素 7. 维护企业形象, 品牌和风格指南的协议	
鸿蒙应用开发与测试	代码编写	1. 熟悉鸿蒙开发框架和编程语言 2. 鸿蒙应用模型的使用, 如 FA 模型、Stage 模型等 3. 面向对象 (OOP) 思想和模块化封装能力 4. 基于 ArkTS 的声明式开发范式或兼容 JS 的类 Web 开发范式 5. 网络通信技术, 如 HTTP、Socket、TCP、UDP 等 6. 硬件接口调用, 传感器数据交互等 7. 架构设计、开发、测试、调整和其他技术以及相关工具的使用	1. 能够独立完成代码编写, 实现应用功能 2. 创建动画和交互功能, 帮助解释页面内容和增加视觉吸引力 3. 根据产品需求描述, 实现程序的界面开发 4. 理解产品需求描述, 能够使用提供的 API 接口, 实现业务功能 5. 通过编程实现用户交互效果、动画和数据交互 6. 理解业务规则, 保持数据完整性, 实现业务 workflow 7. 创建模块化和可重用的开发代码 8. 调试应用程序、识别问题并编写规范化的代码以解决问题
	性能优化	1. 了解应用性能优化的方法和技巧	1. 能够进行性能分析, 优化应用性能
	调试测试	1. 具备严谨的测试思维, 熟悉测试工具	1. 能够进行单元测试、集成测试, 确保应用质量
职业素养	团队协作	1. 具备良好的沟通能力和团队协作精神	1. 能够在团队中发挥作用, 共同完成任务
	工作组织与管理	1. 实现生产性工作(包括团队合作)的原则和实践	1. 优化利用计算机硬件和软件, 提高生产力

		2. 提高生产力和制定最佳战略 3. 选择技术和工具来解决任务（项目）的基本概念 4. 规划和记录项目的基本方法 5. 针对需求制定解决方案	2. 根据行业最新体系结构，为任务选择技术和工具 3. 根据可用时间计划工作进度，考虑交付期限 4. 项目开发过程中使用版本管理工具 5. 解决常见的设计和开发代码任务
	沟通 and 人际交往	1. 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 2. 信息收集、归纳和梳理的基本概念	1. 阅读理解规则文档 2. 匹配、交付符合客户要求和规格的产品 3. 收集、分析和评估信息 4. 解释标准和要求 5. 提出满足业务需求的解决方案

以上描述涵盖了选手在鸿蒙应用开发赛项中应具备的基本能力和职业标准，旨在引导选手全面提升自身技能水平，为竞赛做好充分准备。

### 3. 竞赛内容

#### 3.1 考核内容

竞赛内容主要由 4 个模块组成，模块 A 主要考察需求分析、模块 B 主要考察鸿蒙应用设计、模块 C 主要考察鸿蒙应用编码、模块 D 主要考察鸿蒙应用测试。

#### 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	需求分析	60	3	7	10
B	鸿蒙应用设计	120	5	15	20

C	鸿蒙应用编码	300	10	50	60
D	鸿蒙应用测试	60	2	8	10
总计		600	20	80	100

### 3.3 模块简述

本次竞赛共计两天，分别针对本文件中所列举的基本知识及能力要求，主要针对选手鸿蒙应用开发的综合能力进行考核。

#### 3.3.1 模块 A：需求分析

基本要求：以实现产品原型设计为目标，基于鸿蒙操作系统应用开发平台，围绕鸿蒙应用开发相关资源，对产品需求编制规范的开发文档功能说明书(模板)。对关键需求信息进行提取和归纳，并梳理其中的业务流程，使用 UML 建模技术，绘制对应业务流程图、时序图、用例图、E-R 图等。根据提供的相关资源信息，使用工具对目标鸿蒙应用程序的功能进行梳理，并对核心代码结构及实现方案进行说明，包括但不限于工程目录结构说明、核心技术方案说明、页面结构说明、领域模型图、类图等，为后续的产品开发和优化奠定坚实的基础。

进阶要求：全面系统地考虑开发本系统功能的经济性，以实现功能为核心，兼顾 MVM 架构设计、性能优化、编程规范、面向对象编程设计、代码可维护性、扩展性等方面，进行优化提升，列举开发方案的亮点设计。

#### 3.3.2 模块 B：鸿蒙应用设计

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；能够使用 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。

### 3.3.3 模块 C：鸿蒙应用编码

基于产品原型还原产品 UI 设计；熟练使用鸿蒙应用程序下常用的布局设计，遵循布局和设计原则，熟练自定义控件和一些主流的第三方控件的使用等，熟练掌握鸿蒙应用程序的生命周期；熟悉掌握常用控件的使用；熟悉动画、选择器、样式和主题的使用。熟悉鸿蒙应用程序常用的开发模式。熟练掌握面向对象（OOP）思想；掌握模块化封装能力；熟练使用集合、IO 流及多线程断点上传下载和线程池的使用；掌握异步数据加载编程能力。理解产品需求描述及功能设计；掌握软件产品化能力；熟练处理与服务器之间的通信。掌握常用的数据存储等方式的使用；掌握鸿蒙应用程序下获取服务器数据等开发能力；根据提供的资源，进行业务数据模拟，完成业务功能开发，并根据题目要求，完成应用的打包。

### 3.3.4 模块 D：鸿蒙应用测试

依照完成的鸿蒙应用进行完整的功能测试，记录测试中出现的 Bug，并对 Bug 进行分析，重点考查选手应用系统测试能力，主要执行应用部署与测试工作考察测试用例设计编写能力，需要了解被测系统的功能设计，掌握测试流程和测试规范，具备撰写操作文档的综合能力。

## 3.4 命题方式

本项目为可以提前公布样题的项目，样题于赛前三周公布。竞赛内容基于全国技能大赛的技术要求，结合鸿蒙应用开发工程师岗位标准，对已公布的样题进行不超过 30% 的修改、调整，为最终竞赛试题，调整后的竞赛试题将不再发布。

## 3.5 竞赛日程及地点安排

鸿蒙应用开发项目竞赛在江西电力职业技术学院举行，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	时间	内容	参与人员
C-1	09:00-12:00	报到、赛事相关资料领取	领队、选手，教练
	15:00-15:50	领队会	领队
	16:00-17:00	熟悉场地	选手、赛场技术人员、裁判长
	17:00-18:00	裁判长赛前检查，封闭赛场	
C1	07:30-08:00	参赛队集合前往比赛现场	选手、工作人员
	08:00-08:20	赛场检录 一次加密：参赛队抽取一次加密号 二次加密：参赛队抽取工位号 三次加密：加密裁判发放平台账号	选手、工作人员、赛场技术人员、现场裁判、裁判长
	08:20-08:30	参赛队进入工位，进行赛前软硬件检查	
	08:30-11:30	第一阶段比赛	
	11:30-12:00	确认各参赛队提交竞赛成果物	
	13:30-14:00	参赛队集合前往比赛现场	
	14:00-14:20	赛场检录 一次加密：参赛队抽取一次加密号 二次加密：参赛队抽取工位号 三次加密：加密裁判发放平台账号	
	14:20-14:30	参赛队进入工位，进行赛前软硬件检查	
	14:30-17:30	第二阶段比赛	
	17:30-18:00	确认各参赛队提交竞赛成果物	
	18:00-22:00	裁判评分	裁判长、裁判
C2	07:30-08:00	参赛队集合前往比赛现场	选手、工作人员

	08:00-08:20	赛场检录 一次加密：参赛队抽取一次加密号 二次加密：参赛队抽取工位号 三次加密：加密裁判发放平台账号	选手、工作人员、 赛场技术人员、现 场裁判、裁判长
	08:20-08:30	参赛队进入工位，进行赛前软硬件 检查	
	08:30-11:30	第三阶段比赛	
	11:30-12:00	确认各参赛队提交竞赛成果物	
	12:00-19:00	裁判评分	裁判长、裁判
	19:00-20:00	成绩录入	裁判长、裁判
C+1		赛后点评	选手、工作人员、 现场裁判、裁判长

## 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：至少 3 名裁判为一组，各自单独对每一评分项评分，裁判员的平均分为该评分项的实际得分。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。每个模块的评价评分必须先于测量分评分进行。裁判员不参与本参赛队选手的作品评分。

权重表如下：

权重分值	要求描述
0 分	作品各方面均低于行业标准，包括“未做尝试”

1 分	作品符合行业标准
2 分	作品符合行业标准，且在某些方面高于行业标准
3 分	作品全方位超过行业标准，接近完美

## 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 名及以上裁判构成。每个组所有裁判一起商议，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。

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“重置”按钮	0.20	0.20	0
从满分中扣除规定分数	按规定格式生成报表 (每个错误扣除 0.1 分)	0.5	0.5	0-0.4
按渐近标准从零分加起	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

本项目采用事后结果评分，下午完成上午竞赛部分的评分。每场竞赛结束前，选手作品应当被评价的内容须正确提交至服务器。在每个模块比赛结束后，裁判长安排人员从服务器克隆选手作品至裁判机，组织裁判按分组进行评判，并只对按试题要求提交的作品评分。

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。选手通过抽签取得工位号，作品根据抽

签后的工位号进行命名（作品中不出现选手身份信息），评分过程中不再采取其他回避措施。

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、赛题技术方面的问题解答等，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。

各阶段（模块）评判结束后，裁判长组织裁判核对本人本阶段（模块）评判成绩（含纸质评分表及系统录入后输出成绩单）并签字确认；在全部阶段（模块）竞赛结束后，由裁判长对总成绩签字确认并通过系统锁定。

#### **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。

如果总成绩并列，则依次按模块 C>B>A>D 的分数排名，即：如果总成绩分数并列，则按模块 C 分数排名，若模块 C 分数并列，则按模块 B 分数排名，若模块 B 分数并列，则按模块 A 分数排名，若模块 A 分数并列，则按模块 D 分数排名，以此类推。

#### **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：一般由选手选派单位派专业人员组成，各选派单位限派 1 人。

#### 4.5.2 裁判任职条件

1. 思想品德优秀，身体健康，年龄原则上不超过 60 岁。
2. 裁判员应具有团队合作、秉公执裁等基本素养，原则上须具备下列条件之一：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；具有省级以上职业技能竞赛相关技术工作经历；在省级选拔中担任技术专家的；具备省级职业技能竞赛裁判员资格。
3. 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。

## 5. 竞赛相关设施设备

### 5.1 场地设备

（以每一个选手必须配备）

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) Xeon(R) Gold 6226R CPU@2.90GHZ 及以上处理器，16GB 以上内存，256GB(SSD) 以上硬盘，USB3.0 接口，22 寸液晶显示器。

#### 2. 选手电脑软件环境

序号	软件	版本
1	操作系统	Windows 10 64 位
2	Adobe Photoshop	Version 2022 or upper
3	Adobe XD	Version 40 or Upper
4	Axure RP	Version 9.0 or Upper
5	DevEco Studio	Version 3.1.0 or upper
6	Chrome	
7	Microsoft Visio Professional	Version 2016 or upper
8	Microsoft Office (WD, EXL, PPT)	Version 2016 or Upper
9	JDK	Version 8 or upper
10	Postman	7.32.0 or Upper
11	MySQL	Version 8.0 or Upper
12	鸿蒙模拟器	API 9 or Upper
13	Snipaste	Version 2.10 or upper
14	Pdf 文件阅读器	
15	Winrar 解压缩软件	
16	中文、英文输入法若干	

（上述配置仅供参考，最终配置按赛场实际提供为准）

## 5.2 材料

（以每一个选手必须配备）

序号	设备名称	型号	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	任何包含内置存储器、网络、蓝牙等功能的其他设备，包括但不限于智能手表、蓝牙耳机等
4	其他经裁判认定的设备和工具

## 6. 项目特别规定

### 6.1 参赛选手行为规范

- （1）参赛选手需身体健康，无传染性疾病。
- （2）参赛选手，迟到十五分钟以上不得入场。
- （3）参赛选手在比赛中严禁使用各类通讯工具。
- （4）参赛凡有书面答题的，选手一律用蓝色或黑色的水笔在卷内设定的位置书写。
- （5）注意安全。违反安全操作规定造成的损失由考生负责。
- （6）参赛选手必须严格遵守考场有关规定，严禁作弊

或代考，自觉服从裁判长、裁判员、考场工作人员的管理。

（7）参赛选手着装、用品等在外观上不应显示选手所在单位等个人信息。

## 6.2 违规处罚规定

（1）存在以下情况者，取消选手该模块成绩：

①参赛选手在提交的作品中带有公司、个人或组织机构的标记；

②参赛选手在比赛正式开始前进行任何与比赛相关的操作；在比赛时间截止时不听从裁判结束比赛口令，继续操作电脑。

（2）存在以下情况者，取消该选手比赛成绩：

①参赛选手在比赛过程中将禁止使用的设备和物品带到工位上；

②在需要参赛选手信息保密的项目或模块中，故意显示可使裁判人员辨识的本参赛队特征或选手本人特征信息；

③参赛选手必须独立完成比赛任务，不得与他人合作或抄袭他人成果；

④参赛选手比赛规定时间内使用未经许可的开发工具、框架、插件或第三方服务；

⑤访问互联网资源超出赛事允许范围；

⑥故意攻击比赛系统或其他参赛者的开发环境；

⑦参赛选手未严格遵守操作规程，造成设备损坏或影响他人比赛，情节严重的，报裁判长确认；

（3）参赛选手在比赛中存在有违诚信道德的事件，经当值裁判员记录并提交裁判长确认。

裁判员应当遵守《江西省第二届职业技能大赛竞赛技术规则》中的相关要求，如有违反要求的行为且情节严重，将依据技术规则违规处理。

## 7. 赛场布局要求

### 7.1 赛场规格要求

#### 7.1.1 参赛选手竞赛区域

每个竞赛赛位标有醒目的赛位编号，各赛位间距大于 1.5m，确保参赛队之间互不干扰，不提供 Internet 网络服务。根据报名选手数量提供相应的工位，另外，需包括 2 个备用工位，每个赛位按照基础设施清单配备竞赛所需的软硬件。赛场要求竞赛过程全程无死角视频监控，监控录像保存 3 个月。环境标准要求保证赛场采光（大于 500lux）、照明和通风良好，提供稳定的水、电，并提供应急的备用电源，提供足够的干粉灭火器材，设置紧急情况撤离通道。

#### 7.1.2 观摩展示区

需要用隔离带与竞赛场地分开，供参赛队领队、指导教师及工作人员休息，并开展其他相关活动。

##### （1）裁判区

- ①现场裁判区。设在竞赛场地区域内，配备必备文具；
- ②加密裁判区。3 个加密裁判设置分别相对独立的工作室，不得与外部通信交流，设置视频监控；
- ③评分裁判区。相对封闭区域，配备服务器 1 台，计算机 5 台，按要求配置竞赛环境，桌椅 5 套，A4 激光打印机 1 台，饮水机、纸杯、文具用品若干，设置视频监控。

##### （2）技术支持区

技术支持人员的工作场地设在赛场隔离区域内。

##### （3）检录区

参赛选手检录区域。

##### （4）服务区

配备常用药品、消毒用品等急救用品，提供医疗等服务保障，并用隔离带隔离。

##### （5）试卷保密室。

设立带视频监控符合标准要求的试卷保密室。

## 7.2 场地布局图

(最终以场地实际布局为准)



软件楼C324

## 8. 健康安全和绿色环保

为了确保本项目竞赛的顺利进行，以及维护参赛人员的健康与安全，同时积极响应绿色环保理念，特制定以下健康、安全、绿色环保及疫情防控要求。

### 8.1 健康与安全规定

#### 8.1.1 选手要求

（1）参赛选手必须严格遵循设备安全操作规程，确保自身及他人安全。

（2）参赛选手在停止操作时，要确保设备处于正常运行状态，比赛结束后，所有设备应保持运行状态，不得擅自拆卸或移动硬件连接，以保障设备正常运行和评分的顺利进行。

（3）参赛选手应按照安全规范操作，妥善使用和储存赛事相关设备，防止设备损坏或丢失。

（4）参赛选手应负责保管好设备和信息，确保其完整性和安全性，防止信息泄露或设备被恶意破坏。

### 8.1.2 赛事要求

（1）严禁参赛选手及所有参与赛事的人员携带任何有毒有害物品进入竞赛现场，以确保场地内的环境安全和人员健康。

（2）承办单位需设立专门的安全保卫组，全面负责竞赛期间的健康和安全事务。其职责包括检查竞赛场地、与会人员居住地、车辆交通及周边环境的安全防卫；制定紧急应对方案，以应对可能出现的突发事件；监督与会人员的食品安全与卫生，防止食物中毒等事件发生；及时分析和处理安全突发事件，确保赛事的顺利进行。

（3）赛场必须设立急救站，配备专业医务人员和设备，以应对可能的紧急医疗情况。

（4）竞赛场地应设置合理的安全疏散通道，配备消防器材等应急处理设施。

## 8.2 绿色环保要求

（1）赛场应严格遵守我国环境保护法，确保赛事活动不对环境造成污染和破坏。

（2）对赛场产生的所有废弃物进行有效分类和处理，尽量减少纸张的使用，提高资源利用率。

（3）对于所有可反复循环利用的材料，应妥善收纳和

管理，以便后续的回收再利用，减少资源浪费。

（4）竞赛相关人员要自觉保持环境整洁卫生，将垃圾集中存放，不得随意丢弃。

（5）每场竞赛结束后，选手应做到“工完场清”，清理好自己的比赛区域。

（6）赛场保洁人员要及时清理赛场垃圾，保障赛场整体的环境卫生，营造一个安全、整洁、有序的比赛环境。

## **9. 开放赛场**

（1）赛场内除了指定的监考裁判工作人员外，其他人员进入赛场需经过组委会同意或在组委会负责人陪同下，佩戴标志方可以进入赛场；

（2）允许进入赛场的人员只可以在安全区内观摩竞赛；

（3）允许进入赛场的人员应遵守赛场规则，不得与选手交谈，不得妨碍干扰选手竞赛；

（4）经过组委会允许的赞助商和负责宣传的媒体记者，按竞赛规则要求进入赛场相关区域。上述人员不得妨碍干扰选手竞赛，不得有任何影响竞赛公平、公正行为。