

2020 年甘肃省中等职业学校学生技能大赛

“Web 前端开发”赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：Web 前端开发职业技能

赛项组别：中职组

赛项归属产业：电子信息大类

二、竞赛目的

本赛项旨在考察参赛选手在企业真实项目环境下网站规划、网站开发、用户体验设计等专业技术能力和对相关行业发展的核心技能，以及团队协作、沟通力、抗压力、职业规范等职场素质，展现职业院校计算机相关专业学生技能与风采，激发学生的求知欲和参与教学活动的热情，以达到“以赛促学”的目的；培养一批“实践能力强、教学水平高、敬业精神佳”的双师型“种子教师”师资队伍，建设一批高质量、立体化、一体化的专业、课程、项目教学资源，以达到“以赛促教”的目的。

三、竞赛内容

竞赛时间为 240 分钟。竞赛以实际工程项目为基础，面向企业岗位技能需求，突出工程应用，体现新技术普及应用推广。本项目对标世界技能大赛网站设计与开发项目，通过“页面设计”、“前端重构”、“网站搭建”三种形式考察选手对实际需求分析能力、对前端开发技术的应用能力、对框架的应用能力等。考点包括：按需求完成网站规划和页面设计、响应式前端重构、HTML 基础及 HTML5 标签、CSS 及 CSS3 应用、JavaScript 基本语

法与高级编程、ES6 标准、数据库应用、FTP 站点发布、CMS 系统搭建配置等。

四、竞赛方式

(一) 为提高各院校的学生参与度, 综合考虑承办单位现有设备、竞赛准备时间和场地情况, 比赛时间定为 240 分钟, 凡报名成功的院校参赛队伍均可参加, 未报名的队伍不能参加。

(二) 每支参赛队由 3 名同一院校 2019 年在籍学生组成, 并从中指定队长 1 名。

(三) 每个参赛队可配指导教师 2 名, 每个参赛院校指派领队 1 名。

(四) 参赛选手在现场根据给定的项目任务, 在规定时间内, 相互配合在设备上完成竞赛试题中要求内容, 最后以提交在各参赛队服务器上的作品作为最终评分依据。

五、竞赛命题规则

1、依据 “Web 前端开发” 赛项规程制定, 分为 “页面设计”、“前端重构”、“网站搭建” 三个模块。

2、竞赛题目以实际项目为基础, 体现 Web 设计前沿技术, 符合行业应用相关的工程规范及标准, 体现软件技术应用领域的人才需求特点。

3、竞赛题目设计和评分规则体现竞赛的选拔性, 具有一定难度。

六、竞赛规则

1、竞赛工位通过抽签决定, 竞赛期间参赛选手不得离开竞赛工位;

2、竞赛所需的硬件设备按照竞赛要求配置，组委会提供计算机及其它辅助工具，参赛队不得自带移动通信设备、移动存储设备、软件及其他辅助工具；

3、参赛队自行决定选手分工、工作程序和时间安排；

4、参赛队在赛前 10 分钟领取竞赛任务并进入竞赛工位，竞赛正式开始后方可进行相关工作开展；

5、比赛过程中，选手须严格遵守操作规程，确保人身及设备安全，并接受裁判员的监督和指示。若因选手原因造成设备故障或损坏而无法继续比赛的，裁判长有权决定终止该队比赛；若非因选手个人原因造成设备故障的，由裁判长视具体情况作出裁决；

6、竞赛为事后结果评分，没有时间分，且只对各参赛队服务器上提交的作品内容进行评分。

七、竞赛环境

竞赛工位之间保持一定距离，并标有醒目的工位编号，确保参赛队之间互不干扰。另外，设置评委/裁判会议室兼休息室 1 间，设备、材料、工具、耗材等储藏室 1 间。颁奖场地和参赛队休息场地另计。环境标准要求保证赛场采光、照明和通风良好；提供稳定的电力。

八、技术规范

参赛代表队在实施竞赛项目中要求遵循如下规范：

序号	标准号	中文标准名称
1	GB/T 11457-2006	信息技术 软件工程术语
2	GB/T 14394-2008	计算机软件可靠性和可维护性管理
3	GB/T 15532-2008	计算机软件测试规范
4	GB/T 16260-2006	软件工程 产品质量（质量模型 外部度量 内部度量 使用质量的度量）

5	GB/T 18905-2002	软件工程 产品评价
6	GB/T 19003-2008	软件工程
7	GB/T 20271-2006	信息安全技术-信息系统通用安全技术要求
8	GB/T 20918-2007	信息技术 软件生存周期过程 风险管理
9	GB/T 8567-1988	计算机软件产品开发文档编制指南
10	GB/T 8567-2006	计算机软件文档编制规范
11	GB/T 9385-2008	计算机软件需求规格说明规范
12	GB/T 9386-2008	计算机软件测试文档编制规范
13	SJ/T 11291-2003	面向对象的软件系统建模规范

九、技术平台

1、软件平台

序号	软件名称	设备基本功能描述	备注
1	中慧 Web 技术实训平台	平台集成第三方 MySQL 数据库管理软件、能稳定运行 WordPress 的 PHP 环境，并能够实现不同工位间的数据隔离。	成都中慧科技有限公司
3	PC 操作系统	Windows 7/Windows 10	承办校提供
4	软件开发环境	Adobe Photoshop CC2018 or upper Adobe Dreamweaver CC2018 or upper Adobe Illustrator CC2018 or upper XAMPP 7.2.5 or upper Firefox Developer Edition V58 or upper Chrome V60 or upper MS Office 2016 Prof Editplus 5.0 or upper Notepad++ 7.5 or upper PHPStorm 2018 or upper Sublime build 3143 or upper WinRAR FileZilla 3.42.0 or upper Postman 7.0 or upper	承办校提供

2、硬件平台

序号	设备名称	设备基本功能描述	备注
1	交换机/集线器	具备 4 口集线器功能，配置参赛队局域网。	承办校提供

2	选手 PC 机	参赛选手用机，Intel 酷睿 i5 或以上级别处理器，8GB 以上内存，320G 以上硬盘，千兆网卡。	承办校提供
3	选手服务器	参赛队服务器，Intel 酷睿 i5 或以上级别处理器，8GB 以上内存，320G 以上硬盘，千兆网卡。	承办校提供

备注： 一组由 3 台 PC 机和 1 台服务器构成。

十、评分标准

1、评分原则

竞赛满分为 100 分。比赛成绩将由“页面设计”、“前端重构”、“网站搭建”三个部分组成，分别权重为 35%、45%、20%。

竞赛总得分=页面设计+前端重构+网站搭建得分

2、评分项目

竞赛模块	竞赛内容	权重
页面设计	选手需要知道和理解： <ul style="list-style-type: none"> 如何遵循设计原则和模式，以产生美观和创造性的设计 与设计的认知、社会、文化、技术和经济背景有关的问题 不同的目标市场并满足每个市场的设计要素 维护企业形象，品牌和风格指南 互联网设备和对应屏幕分辨率的约束 选手应能够： <ul style="list-style-type: none"> 创建、分析和开发通讯问题中的视觉反馈，包括理解层次结构、排版、美学和构成 为互联网创建、控制和优化图片 识别目标市场和创建设计概念 将想法融入美观和有创意的设计中 考虑用户体验，评判并选择合适的草图设计、颜色和原型 	35%
前端重构	选手需要知道和理解： <ul style="list-style-type: none"> W3C 的 HTML 和 CSS 标准 页面元素定位和布局的方法 可用性和交互设计 对有特殊需要的用户的无障碍设计和通信 浏览器兼容性 搜索引擎优化（SEO）和性能优化 JavaScript 及如何使用 JavaScript 来集成库、框架和其他系统或 	45%

	<p>功能</p> <ul style="list-style-type: none"> 使用 JavaScript 前置/后置处理器和任务运行工作流 <p>选手应能够:</p> <ul style="list-style-type: none"> 创建符合并能通过 W3C 标准验证的代码 (HTML5, CSS3) 为各种设备和屏幕分辨率创建可访问和可用的网站 使用 CSS 或其他外部文件修改网站的外观 使用 CSS 预处理/后处理器 为用户创建和更新网站, 并协助提升搜索引擎性能 在需要的地方嵌入和集成动画, 音频和视频 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 创建和更新 JavaScript 代码, 增强网站功能性, 可用性和美观 使用 JavaScript 来操作数据和自定义媒体 创建模块化和可重用的 JavaScript 代码 	
网站搭建	<p>选手需要知道和理解:</p> <ul style="list-style-type: none"> 面向对象的 PHP FTP 服务器与客户端的关联以及软件包 如何管理服务器和客户端系统之间的数据交换 CMS (WordPress) 系统的优点和局限性 如何实现 CMS 网站客户端功能 理解对 CMS 插件和模块的安全性进行维护和更新的需求 <p>选手应能够:</p> <ul style="list-style-type: none"> 安装、配置和更新内容管理系统 安装、配置和更新 CMS 插件/模块 使用和修改开源主题启动器为 CMS 创建主题 创建内容管理系统的自定义主题/模板 	20%
扣分项	违纪扣分	

3、评分细则

(1) 评价分 (主观)

评价分打分方式: 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。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
权重分值	要求描述
0分	更改现有 CSS 代码极度困难，CSS 代码没有组织结构。HTML 没有格式化
1分	更改现有 CSS 代码较为困难，较难以定位需要的内容。HTML 有基本格式
2分	更改现有 CSS 代码比较容易，很方便就能定位需要的内容。HTML 格式良好
3分	在 2 分基础上，CSS 还应用了一定的代码分组技术并至少包含 5 条以上有用的注释

(2) 测量分 (客观)

测量分打分方式：按模块设置若干个评分组，每组由 2 名及以上裁判构成。每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

十一、评分方法

1、竞赛结束评分前，专家组根据试题类型及工作量提前制定评分工作分组方案；每组裁判负责对应模块，客观分由 2 名及以上裁判协商给出一致分数，主观分由 3 名裁判独立评分，具体请参见评分细则。

2、参赛选手成绩采用结果评分方式。竞赛名次按照成绩总分由高到低排序。相同成绩的依次按“前端重构”、“页面设计”、“网站搭建”部分得分高低决定排名次序。

3、在竞赛过程中，参赛选手如有不服从裁判判决、扰乱赛

场秩序、舞弊等不文明行为，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的取消竞赛资格，竞赛成绩记 0 分；

4、如有申诉，参赛选手可在比赛结束后一个小时之内，向裁判组提交书面申诉材料；

5、比赛不因申诉等原因重新组织。

十二、奖项设定

本赛项奖项设团体奖。设奖比例为：以赛项实际参赛队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 15%、25%、35%（小数点后四舍五入）。

获得一等奖的参赛队指导教师获“优秀指导教师奖”。

十三、赛项安全

成立安全保障工作组，负责本赛项筹备和比赛期间的各项安全工作，根据赛项具体特点做好安全事故应急预案，保证比赛筹备和实施工作全过程的安全。

赛前应组织安保人员进行培训，提前进行安全教育和演习，使安保人员熟悉大赛的安全预案，明确各自的分工和职责。督促各部门检查消防设施，做好安全保卫工作，防止火灾、盗窃现象发生，要按时关窗锁门，确保大赛期间赛场财产的安全。

竞赛过程中如若发生安全事故，应立即报告现场总指挥，同时启动事故处理应急预案，各类人员按照分工各尽其责，立即展开现场抢救和组织人员疏散，最大限度地减少人员伤害及财产损失。

竞赛结束时，要及时进行安全检查，重点做好防火、防盗以及电气、设备的安全检查，防止因疏忽而发生事故。

赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件。比赛现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。

在参赛选手进入赛位，赛项裁判工作人员进入工作场所时，赛项承办院校有责任提醒、督促参赛选手、赛项裁判工作人员严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带未经许可的记录用具。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。

比赛期间发生意外事故时，发现者应第一时间报告赛项执委会，同时采取措施，避免事态扩大。赛项执委会应立即启动预案予以解决并向赛区执委会报告。

十四、申诉与仲裁

1、申诉

(1) 参赛队对不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。

(2) 申诉应在竞赛结束后 1 小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向相应赛项裁判委员会递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉将不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

(3) 赛项裁判委员会收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，6小时内书面通知申诉方，告知申诉处理结果。如受理申诉，要通知申诉方举办听证会的时间和地点；如不受理申诉，要说明理由。

(4) 申诉人不得无故拒不接受处理结果，不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。申诉人不满意赛项裁委会的处理结果的，可向大赛中职组赛事仲裁工作组提出复议申请。

2、仲裁

(1) 大赛采取两级仲裁机制。赛项设仲裁工作组，大赛执委会设仲裁委员会。大赛执委会选派人员参加赛项仲裁委员会和仲裁组工作。

(2) 赛项仲裁工作组收到申诉报告后，应根据申诉事由组织复议，在1小时内通知申诉方，反馈复议结果。

(3) 申诉人不得无故拒绝接受处理结果，不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。

(4) 申诉方不满意赛项仲裁工作组复议结果的，可向赛项仲裁委员会提出复议申请。赛项仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

十五、竞赛须知

1、参赛队须知

(1) 参赛队名称统一使用规定的学校名称，一个学校组织两个队的，分别命名为学校一队、学校二队。

(2) 参赛队组成：每支参赛队由3名2020年在籍中职学生

组成，性别和年级不限，包括队长 1 名。参赛队员在报名获得审核确认后，不再更换，允许队员缺席比赛。

(3) 指导教师：每个参赛队可配指导教师最多 2 名，指导教师经报名并通过资格审查后确定。不允许更换新的指导教师，允许指导教师缺席。

(4) 参赛队按照大赛赛程安排凭大赛组委会颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。

(5) 参赛队员着装须符合安全生产及竞赛要求。

(6) 参赛队员应自觉遵守赛场纪律，服从裁判、听从指挥、文明竞赛；持证进入赛场，禁止将通讯工具、自编电子或文字资料带入赛场。

(7) 比赛过程中，参赛选手须严格遵守操作过程和相关准则，保证设备及人身安全，并接受裁判员的监督和警示；若因设备故障导致选手中断或终止比赛，由大赛裁判长视具体情况做出裁决。

(8) 在比赛过程中，参赛选手由于操作失误导致设备不能正常工作，或造成安全事故不能进行比赛的，将被终止比赛。

(9) 在比赛过程中，各参赛选手限定在自己的工作区域和岗位完成比赛任务。

(10) 若参赛队欲提前结束比赛，应向裁判员举手示意，比赛终止时间由裁判员记录，参赛队不得离场，参赛队结束比赛后不得再进行任何操作。

2、指导教师须知

(1) 严格遵守赛场的规章制度，服从裁判，文明竞赛。持

证进入赛场，禁止将通讯工具和存储设备带入赛场。

（2）现场指导教师必须预先报名，确定后不允许更换。现场指导教师以实名制进入赛场。

（3）在本队进入赛场同时，指导教师应进入指定位置，不能随意走动。

3、参赛选手须知

（1）竞赛选手严格遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

（2）选手凭证进入赛场，在赛场内操作期间应当始终佩戴参赛凭证以备检查。

（3）参赛选手进入赛场，不允许携带任何书籍和其他纸质资料（相关技术资料的电子文档由组委会提供），不允许携带通讯工具和存储设备（如U盘）。竞赛统一提供计算机以及应用软件。

（4）入场后，赛场工作人员与参赛选手共同确认操作条件及设备状况，参赛队员必须确认材料、工具等。竞赛过程中不得擅自离开赛场。

（5）竞赛时，在收到开赛信号前不得启动操作，各参赛队自行决定分工、工作程序和时间安排，在指定赛位上完成竞赛项目，严禁作弊行为。

（6）在比赛期间，选手连续工作，选手休息、饮食或如厕时间均计算在比赛时间内。

（7）为培养技能型人才的工作风格，在参赛期间，选手应当注意保持工作环境及设备摆放符合企业生产“5S”（即整理、

整顿、清扫、清洁和素养)的原则,如果过于脏乱,裁判员有权酌情扣分。

(8) 在比赛中如遇非人为因素造成的设备故障,经裁判确认后,可向裁判长申请补足排除故障的时间。

(9) 参赛队欲提前结束比赛,应向现场裁判员举手示意,记录比赛终止时间,但不得离场,比赛终止后,不得再进行任何与比赛有关的操作。

(10) 各竞赛队按照大赛要求和赛题要求提交竞赛成果,禁止在竞赛成果上做任何与竞赛无关的记号,如留有相关记号标识,以作弊处理。