

2024年江门市第四届职业技能大赛

网站设计与开发项目技术文件

江门市职业技能竞赛组织委员会

2024年12月

一、竞赛项目及标准

（一）竞赛项目

网站设计与开发

（二）竞赛标准

（1）项目概要

网站设计与开发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；能够使用 HTML5 和 CSS3 技术实现前端页面重构工作、使用 JavaScript 技术制作前端业务功能、使用 PHP 技术和 Mysql 数据库实现后端业务逻辑。除此之外，选手应当熟练掌握各类主流框架的使用，借此提高项目中的开发效率。处理好开发过程中发生的异常，并使所开发的业务能够适应提供的服务器环境。还需要考虑到作品在常用浏览器中的兼容性以及适应客户端的硬件，为各类设备和用户提供最佳的体验。

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。

（2）基本知识及能力要求。

本项目选手应具备的能力所列出的知识点及特定技能，参照第一届全国技能大赛技术文件为该项目的标准规范编制，可作为竞

赛选手训练及准备的指引。

本项目竞赛内容是通过技能实操表现来评估知识及理解，将不再另外举行知识及理解的理论测试。

二、竞赛规则

（一）选手须知

（1）参赛选手思想品德优秀、身心健康、具备相应职业（专业）扎实基本功和技能水平，具有较强学习能力以及身体素质、心理素质应变能力良好的人员。

（2）参赛选手必须持本人身份证并携（佩）戴组委会签发的参赛证入场参加比赛。

（3）参赛选手必须按照比赛时间，提前30分钟检录进入赛场。并按照抽签的编号位参加比赛。迟到15分钟者按自动弃权处理。离开赛场后不得在赛场周围高声谈论、逗留。

（4）参赛选手应严格遵守竞赛规则。

（二）赛场规则

（1）赛务人员必须统一佩戴由组委会签发的胸卡（参赛证），着装整齐。

（2）赛场设有裁判员、巡视员、监督员和赛场配备的工作人员。

三、裁判组织

由大赛组委会成立裁判组，共3名组成，负责竞赛执裁、评分和竞赛成绩汇总、取平均值计分。

四、申诉与仲裁

（一）为保证比赛顺利进行，保证比赛结果公平公正，组委会专家组负责受理竞赛中出现的所有书面申诉并进行仲裁。

（二）参赛选手对不符合竞赛规定的设备，有失公正的评审、

计分，以及对工作人员的违规行为等，均可提出书面申诉。

（三）申诉必须由领队在规定时限内、用书面形式向大赛仲裁组提出。仲裁组要认真负责地受理选手申诉，并将处理意见尽快反馈当事人。

（四）仲裁组的裁决为最终裁决，参赛选手不得因申诉或对处理意见不服而停止竞赛，否则视弃权处理。

五、竞赛内容、形式、时间和成绩计算

（一）竞赛内容

包括速度测试和网页重构两部分内容。

（二）竞赛形式

采用个人技能操作竞赛形式，不设理论考试。

（三）比赛时间及试题具体内容

（1）比赛时间安排：本项目竞赛总时间为300分钟，9：00-14：00，A、B模块时间由选手自行分配。竞赛中间不单独设休息及进餐时间，选手自由决定休息时间，休息及进餐时间计算在考试时间内。

（2）试题：参考第一届全国技能大赛技术文件说明的要求以及本项目的发展趋势，本赛项采用保密开发形式，由主裁判组织第三方开发试题，参与试题开发专家须事先签订保密协议，与参赛队有利益关系的专家不能参与试题开发工作。于赛前7天公布考题。所有竞赛试题、评分标准与评分表按照保密工作要求公布。

模块A：速度测试，在本模块中选手需要完成多个小型项目，他们分为4个部分：设计、布局、前端开发、后端开发。

模块B：网页重构，一位设计师为一家虚构的在线商店创建了一个网页设计。该设计会根据用户的设备和浏览器大小自动调整视口的宽度。选手的任务是采用HTML5+CSS3进行开发，将该设

计进行重构。

（四）成绩计算

模块	评分标准	分数		
		主观分	客观分	合计
模块 A	速度测试	0	60	60
模块 B	网页重构	10	30	40
总分		45	55	100

评价分（主观）

评价分（Judgement）打分方式：裁判各自单独评分，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主裁判的监督下进行调分。

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

测量分（客观）

测量分（Measurement）打分方式：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。

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

统分方法：

由裁判组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，汇总分数由所有裁判签字确认，选手选拔最终汇总结果由全体裁判签字确认。

3. 成绩并列：

当两名选手总成绩并列时，选手排名顺序按照 B 模块成绩先后顺序排序。

六、技术要求

（一）网页设计：

选手必须知道并理解：

- （1）如何创建图形文件、图片并具备审美价值观。
- （2）如何根据要求有效使用提供的文字简介进行设计。
- （3）在设计网站颜色、排版和图像时所需要的创意和技巧。
- （4）如何凸显站点的目标受众群体。
- （5）如何运用用户中心的设计。
- （6）如何为网站创建动画。
- （7）如何在网站中嵌入所创建的动画、音频和视频。

选手必须能够：

- （1）创建网站首页及不少于二个的二级内容页。

- (2) 导入并编辑图像。
- (3) 为网页优化图像。
- (4) 使用某种图像处理软件创作图像。
- (5) 使用某种图像处理软件对图片进行切片。
- (6) 选用可以增强设计效果的布局版式。
- (7) 为不同的屏幕分辨率进行设计；对给定的分辨率进行优化，并且页面在不同分辨率的设备中良好工作。
- (8) 为各种自适应的站点页面设计合适的效果。
- (9) 创建高效的、直观、易用的网站导航。
- (10) 创建的页面布局包含：流式页面、网格页面、页面留白、均衡的文字图像，清晰的层次。

(二) 前端交互应用：

选手必须能够：按照组委会提供的软件如JavaScript、JQuery等前端技术，按照赛题要求完成此前端应用，如：鼠标拖拽功能，更改表格内容等。

(三) 后台网站开发：

选手必须知道并理解：

- (1) 如何进行服务器端编程。
- (2) 如何设计数据库。

选手必须能够：

利用PHP网站开发语言和MySQL数据库进行网站客户端和服务端编程，实现常见的网站后台管理功能

七. 材料与装备

(一) 选手比赛机软硬件配置要求

选手比赛机软件清单：

操作系统：WIN 7 32bit

开发工具：

Adobe Photoshop CS6（中文版）

Adobe Dreamweaver CS6（中文版）

Adobe Illustrator CS6（中文版）

Adobe Flash CS6（中文版）

浏览器：

Firefox 88.0.1版本

Chrome 90.0.4430.93版本

辅助软件：

MS Office Prof Version 2010

Edit plus 3.6 / WampServer 2.4(Apache version 2.4,PHP version 5.x,MySQL version 5.x)，考虑到各个院校的PHP语言开发环境不一致，选手可向承办院校申请安装不同的PHP语言开发环境，由承办院校酌情安装。

Zend Studio 10.1.0版本

HBuilderX 3.1.12版本

Sublime Text 3 3.2.2版本

xampp-control 3.2.4版本

win RAR or 7ZIP new ver.

代码库：

jquery-ui-1.11.2

jquery-2.1.1

选手比赛机硬件配置：（不低于此配置）

计算机最低配置如下：

(1) CPU I3以上处理器

(2) 内存 4G以上

(3) 硬盘500G以上

(二) 裁判员的材料、设备和工具使用规定

(1) 本项目裁判员执裁无需携带任何设备和工具。

(2) 裁判不能携带任何物品来帮助选手比赛。

(3) 裁判不能在赛场内对选手作品进行拍摄。

(三) 技能竞赛场地禁止使用的材料和设备

(1) 额外的软件。

(2) 通讯工具。

(3) 智能设备（包括穿戴设备）。

(4) 不能使用任何带内置存储功能的设备。

(5) 对具有争议性的设备和工具，现场执裁人员汇报裁判长认可后，有权禁止在比赛中使用某些设备。

(四) 材料和设备的特别规定

在每个模块比赛开始前，选手们将得到一切必需的素材。选手有责任检查该模块所提供的材料是否完整可用（对照论坛预先公布的内容），这些材料之前已由两位裁判检查并签名。

软件和设备意外情况的规定：所有机器和软件引起的问题，在选手提出后，由现场执裁裁判记录提出时间，并判断是否符合此类问题，再转由场地设备主管进行故障处理。无法在合理时间内解决的问题，将更换备用机或调换至备用工位。选手在处理过程中不得进行答题等其他工作，问题解决后根据解决问题记录的时间花费对选手进行补时。

如在熟悉赛场环节中就能明确的例如软件安装问题、软件版本

问题，以及选手本身操作引起的各种问题（没有存盘等），将不予补时。

八、竞赛注意事项与赛场纪律

（一）. 选手注意事项

（1）选手在熟悉设备前通过抽签决定比赛顺序和比赛用设备；

（2）比赛前需保证每名选手有不少于 0.5 小时时间在各自比赛场地上进行检查、熟悉设备。禁止携带清单以外的工具，禁止携带危险品、易燃易爆品，禁止携带不符合安全规定的工具及设备；

（3）选手不得携带计算机（包括台式机、笔记本、平板及 pad 等），在比赛期间不得使用手机、照相机、摄录机等设备；

（4）比赛结束指令发出后，选手应立即停止工作，并按指令做好赛后工作。按裁判员要求提交试卷等，并签名确认。

（二）. 赛场纪律

（1）所有参观人员的活动必须在参观通道内，不得进入竞赛区域；

（2）现场保持安静，不得大声交谈及喧哗；

（3）现场参观允许拍照，严禁使用闪光灯，赛场内部禁止拍照（拍照由裁判长指定人员进行）；

（4）竞赛开始前选手有权熟悉自己的比赛工位和设备，比赛日禁止带任何工具、设备入场；

（5）在比赛前选手可以在工位内准备自己物品和工具，在裁判宣布开始前禁止触碰竞赛设备或开启电源，否则做扣分处理；

（6）竞赛期间选手禁止携带存储及通信设备，如带到赛场，需要交给本单位场外人员保管或由赛场工作人员集中保管；

（7）听取任务简介时，选手必须在任务区内对题目进行仔细审

核，如有问题及时向现场裁判反映，由裁判长决定是否修改或调整题目，如有修改必须对所有参赛队公示说明，比赛开始后选手禁止提出针对题目的疑义或建议；

（8）选手上交的电子文档由工作人员用赛场指定 U 盘进行拷贝传递或指定网络上传，设计成果由工作人员打印并由选手确认签字；

（9）各参赛单位场外人员在竞赛过程中严禁与任何选手交谈或作出任何提示、影响、干扰行为，如被发现将相应扣除当事人所在参赛队的成绩；

（10）竞赛期间，选手需要通过提示牌与现场裁判进行应答或举手交流；场内现场裁判执裁过程中，除选手示意并经专家组同意，禁止主动进入选手工位内，禁止接近本单位选手；

（11）选手如怀疑设备问题，可向裁判示意，并选择两种处理方式，1 技术工作人员查设备时同时工作，不予补时，2 离开工位让技术工作人员检查设备，如是设备问题给予相应补时，如设备无恙则不予补时；

（12）严禁在竞赛过程中向赛场内传递任何物品，如有需要必须经过现场裁判确认后由裁判转交；

（13）在相关操作过程中，禁止做违规操作竞赛现场发布的试卷禁止带出场外，该项目竞赛结束后由现场裁判统一收回存档；

（14）竞赛现场任何位置严禁吸烟。