
2026 年江苏省职业院校技能大赛项目规程

一、项目名称

项目名称（编号）：区块链技术应用（JSG2026023-6）

项目组别：高职学生组/高职教师组

项目归属赛道：新一代信息技术赛道

二、竞赛目的

党的二十大提出了“强化国家战略科技力量、坚决打赢关键核心技术攻坚战”战略部署，国家“十四五”规划提出了“加快推动数字产业化”要求。区块链作为新兴数字产业，在产品溯源、数据流通、供应链管理等领域具有广泛的应用前景，在推动国家经济体系实现技术变革、重构数字产业体系中发挥了重要作用。

区块链技术应用项目归属新一代信息技术赛道，围绕区块链技术在产业应用中的工作岗位技能要求而设计，项目内容覆盖区块链产业主流的技术方向。通过大赛培养参赛选手在企业真实项目环境下进行区块链平台框架搭建、区块链产品需求分析与方案设计、区块链系统部署、区块链系统运维与监测、智能合约开发、区块链应用软件前端与后端开发、区块链系统测试及调优等方面的能力，形成良好的职业素养，全面提升学生自主解决综合问题的能力，达到“以赛促教、以赛促学、以赛促改、赛课融通、赛训结合”目的。

通过项目的设置，加强职业院校与区块链产业的衔接，引导院校与企业共同开发区块链课程和资源，促进教师开展区块链关键应用技术研究，推进区块链技术技能人才培养，实现产业链、创新链与教育链协同创新，促进产教融合和科教融汇，服务国家“网络强国、数字中国”战略。

三、竞赛内容

项目竞赛内容分为技能与展示讲解两个模块，其中技能占比 80%，展示讲解占比 20%。比赛总时长为 200 分钟，其中技能模块比赛时长 180 分钟，展示讲解模块比赛时长 20 分钟。学生组和教师组竞赛内容相同。

（一）技能模块

根据《全国职业院校技能大赛执行规划（2023—2027 年）》，结合高职区块链技术应用专业简介，针对区块链新兴数字产业所需的技术技能，面向区块链应

用开发、智能合约开发、区块链测试、区块链运维、区块链运营等岗位，区块链应用设计与开发、区块链平台部署与运维、智能合约开发与测试、区块链应用软件开发等典型工作任务，基于企业实际项目，要求选手在规定时间内完成指定任务的区块链应用开发。项目主要考查选手对区块链系统应用需求分析与方案设计，区块链应用及智能合约设计与开发，区块链系统测试设计、执行与分析，区块链系统部署、维护和监控，基于区块链系统的应用软件前端与后端开发等专业核心能力及职业素养，全面检验选手在区块链技术应用的工程实践能力和创新能力，提升专业教师教育教学能力和实践操作水平，展现高职区块链人才培养成果。竞赛技能要求及成绩比例见表 1。

表 1 竞赛技能要求及成绩比例

竞赛内容	技能要求	成绩比例
区块链产品需求分析与方案设计	1.能完成区块链产品需求分析，掌握借助人工智能工具进行需求文档撰写基本流程 2.能使用产品设计专用工具进行方案设计，掌握以人工智能智能体为载体的系统设计思路与方法 3.熟悉人工智能智能体使用的方法与流程	10%
区块链系统部署与运维	1.熟悉 Linux 操作系统命令,实现以 FISCOBCOS 联盟链技术为主的区块链平台架构与运维 2.熟悉使用图形化工具实现区块链中加密算法、账户体系、交易签名与验证等核心技术流程。 3.熟练使用脚本、编程语言和日志分析工具快速定位问题 4.熟悉以区块链访问接口、数据格式，能快速分析区块链节点状态和系统运行状态	10%
区块链系统测试	1.具备测试需求分析及测试用例设计能力 2.熟练使用常见的测试工具 3.能对区块链系统进行防篡改测试和签名测试 4.具备全链路压力测试设计和执行能力	5%

智能合约设计	1.以 Web3.0 产业应用为前提，具备相关背景的智能合约功能需求文档的编写能力 2.以 Web3.0 产业应用为前提，具备编写智能合约设计文档的能力 3.具备结合人工智能技术进行文档撰写的能力	5%
智能合约开发	1.熟练掌握 Solidity 核心语法 2.具备符合主流规范的智能合约编写与验证能力 3.具备智能合约全流程部署与调用能力	15%
智能合约测试	1.熟悉智能合约的运行机制 2.具备智能合约测试的能力	5%
区块链应用 前端开发	1.熟悉常用前端开发技术 2.具备 UI 设计能力 3.具备页面逻辑编程能力	10%
区块链应用 后端开发	1.熟悉 Java 等后端开发语言及框架技术 2.具备后端编程调用智能合约能力 3.具备后端编程访问数据库能力 4.熟练使用 MySQL 等主流数据库，完成业务系统数据库的创建和管理	15%
职业素养	1.团队分工合理、文明竞赛、操作规范。 2.具备良好的职业道德、职业精神、职业素养。	5%

技能模块分三部分包括区块链产品方案设计与系统运维、智能合约开发与测试、区块链应用系统开发，竞赛不分顺序先后同时完成，内容如表 2 所示：

表 2 竞赛技能模块内容

竞赛内容	主要内容	分值	竞赛时长
区块链产品方案设计与系统运维	结合实际项目背景完成需求分析与系统方案设计并输出相关文档；基于 Linux 部署 FISCO BCOS 联盟链及基础运维，实操区块链核心流程，排查系统问题、分析运行状态；完成系统	25 分	180 分钟

	功能、性能、防篡改、压力等测试并输出报告。		
智能合约开发与测试	根据业务需求编写智能合约相关文档；基于 Solidity 编写合规合约代码并修正漏洞，完成合约编译、部署与调用；设计测试场景及用例，验证合约有效性并输出测试结果。	25 分	
区块链应用系统开发	运用前端技术完成 UI 设计与页面逻辑开发；通过 Java 等技术搭建后端并开发对应接口，实现智能合约调用与链上交互；搭建 MySQL 数据库并完成设计与管理，保障业务与链上数据协同。	25 分	
职业素养	考核团队分工协作与沟通效率；检查操作合规性与流程规范性；评估竞赛过程中的文明协作表现与职业态度	5 分	
合计		80 分	

1. 区块链产品方案设计与系统运维

(1) 结合实际项目背景描述，完成区块链产品需求分析，输出规范的需求分析文档，明确需求要点与技术适配方向；

(2) 使用产品设计专用工具（**Visio**）完成系统方案设计，输出符合项目需求的功能设计方案文档；

(3) 基于 **Linux** 操作系统，执行 **FISCO BCOS** 联盟链平台部署操作，完成节点搭建、网络配置及基础运维；

(4) 运用图形化工具，实操区块链加密算法配置、账户创建、交易签名与验证等核心流程；

(5) 利用脚本、编程语言及日志分析工具，排查并定位区块链系统运行中的节点故障、数据异常等问题；

(6) 调用区块链访问接口，解析数据格式，查看并分析节点运行状态、区块同步进度及系统性能数据；

(7) 针对区块链系统开展测试需求分析，设计测试用例，使用常见测试工具完成功能与性能测试；

(8) 执行区块链系统防篡改测试、签名有效性测试，设计并执行全链路压力测试，输出测试报告。

2.智能合约开发与测试

(1) 接收给定的区块链业务需求，编写智能合约功能需求文档与设计文档，明确接口规范、功能边界及开发标准；

(2) 基于 **Solidity** 编程语言，编写符合业务需求及主流开发规范的智能合约代码，实现核心业务逻辑；

(3) 对编写的智能合约进行语法校验与逻辑自查，修正语法错误与功能漏洞；

(4) 借助编译工具完成智能合约编译，在竞赛指定区块链环境中完成合约部署，实现合约函数调用与交互；

(5) 设计智能合约测试场景与测试用例，验证合约接口调用有效性、业务逻辑准确性，输出测试结果。

3.区块链应用系统开发

(1) 运用常用前端开发技术（**Vue**）及框架，完成项目所需 UI 页面布局设计与交互效果开发；

(2) 编写前端页面逻辑代码，实现前端与后端接口对接、链上数据查询与展示功能；

(3) 使用 **Java** 后端开发语言及框架，开发应用程序接口，实现后端业务逻辑；

(4) 编写后端代码调用智能合约，完成链上信息读取、提交等交互操作；

(5) 搭建 **MySQL** 数据库，完成业务系统数据库表设计、数据录入与管理，实现后端与数据库的交互，保障业务数据与链上数据协同一致。

（二）展示讲解模块

展示讲解模块分值总计 20 分，每组竞赛时长为 20 分钟。围绕区块链技术，自主选择项目内容，针对一个具体的区块链应用场景，开展区块链应用系统或者

某项技术的实施方案设计,从而体现参赛选手针对特定应用的应用设计能力和创新能力。团队成员分工介绍总体思路、技能要点、主要成果、项目创新等。讲解内容所涉及的知识产权等须真实可靠,一经发现作假,将取消竞赛成绩。学生组和教师组竞赛内容和要求相同。

四、竞赛方式

学生赛为团体赛,参赛人数3人,不得跨校组队,同一学校参赛队不超过1队,江苏联合职业技术学院经过选拔限报5个队参加学生组比赛。参赛队可配指导教师,指导教师须为本校专兼职教师,每队限报2名指导教师,竞赛期间不允许指导教师进入赛场进行现场指导。指导教师负责参赛选手的报名、训练指导、服务和比赛期间参赛选手的日常管理。

教师赛以单人赛方式进行,每支参赛队由1名教师组成,同一学校参赛队不超过1队,江苏联合职业技术学院经过选拔限报2个队参加教师组比赛。教师赛不设指导教师。

五、竞赛流程

(一) 竞赛日程表

正式比赛限定在2天内进行,比赛分两个模块进行,第一天开展展示讲解模块比赛,每队10分钟准备,20分钟讲解,比赛时间8:00-20:00,学生赛与教师赛安排保持一致。第二天开展技能竞赛,比赛时长180分钟,比赛时间8:00-11:00。具体安排如表3所示:

表3 竞赛日程表

日期	时间	事项	参加人员
竞赛前一天	09:00-12:00	专家、裁判、监督仲裁报到	专家组、裁判组、监督仲裁组成员
	09:00-12:00	参赛队报到	各参赛队领队、选手、指导老师
	13:00-14:00	赛前工作会议	项目执委会成员、专家组、裁判组、监督仲裁组
	14:00-15:00	裁判培训会议	专家组、裁判组
	15:00-16:00	开赛式及领队会议	项目执委会成员、专家组长、

日期	时间	事项	参加人员
			裁判长、参赛队领队、选手、指导老师
	16:00-17:00	参赛队熟悉赛场（自带设备进场）	各参赛队选手、指导老师
	17:00-18:00	检查封闭赛场	裁判长、监督仲裁组长、工作人员
竞赛第一天	07:00-07:20	参赛队检录	各参赛队选手、工作人员
	07:20-07:40	参赛队两次加密	各参赛队选手、加密裁判
	07:40-08:00	参赛队进入赛场 赛前设备检查	各参赛队选手、现场裁判
	8:00-20:00	作品展示讲解及评分	各参赛队选手、评分裁判
竞赛第二天	07:00-07:20	参赛队检录	各参赛队选手、工作人员
	07:20-07:40	参赛队两次加密	各参赛队选手、加密裁判
	07:40-08:00	参赛队进入赛场 赛前设备检查	各参赛队选手、现场裁判
	08:00-11:00	技能比赛	各参赛队选手、现场裁判
	11:00-11:30	结果提交	各参赛队选手、现场裁判
	12:00-19:00	比赛评分	评分裁判
	17:30-19:30	申诉受理	监督仲裁
	19:30-21:30	成绩核定及公示	裁判长、评分裁判、监督仲裁
竞赛后一天	09:00-11:00	闭赛式（裁判长点评、宣布成绩及颁奖）	项目执委会成员、专家组长、裁判长、参赛队领队、选手、指导老师

（二）竞赛流程图

1.作品展示讲解模块竞赛流程

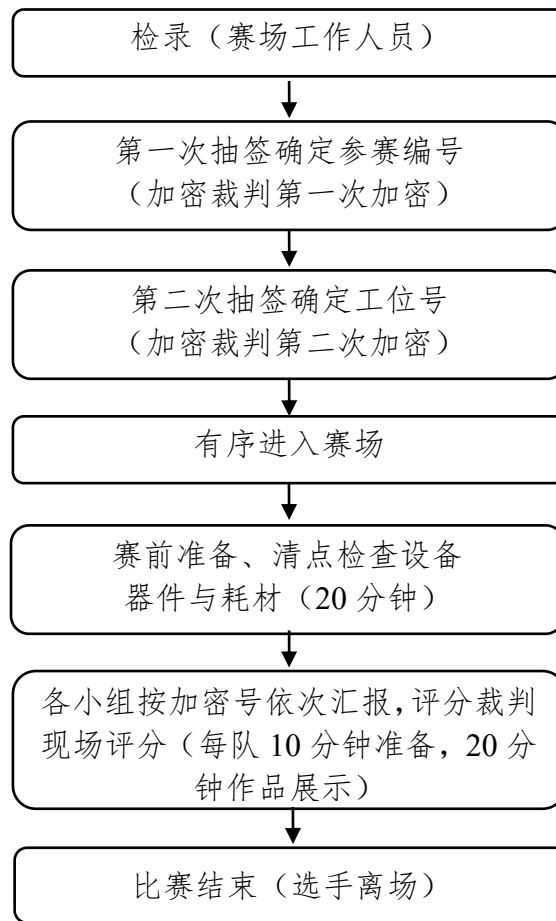


图 1 作品展示讲解模块竞赛流程

2.技能模块竞赛流程

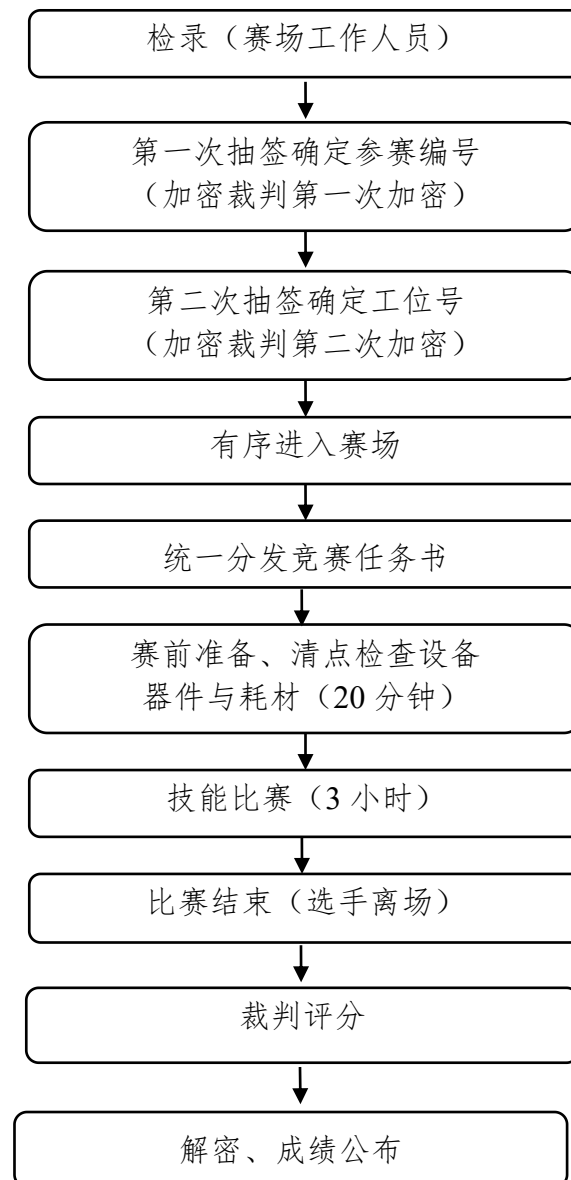


图 2 技能模块竞赛流程

六、竞赛规则

（一）竞赛报名

1. 各高职院校按照大赛组委会规定的报名要求，通过“江苏省职业院校技能大赛网络报名系统”报名参赛。

2. 高职组学生参赛对象为全省高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍在校生及五年制高职四至五年级在籍在校生；已在国赛、省赛中获得过一等奖或在世赛争夺赛获得过金奖的学生不得参加同一组别、同一赛道的比赛。

3. 高职组教师参赛对象为具有高等学校教师资格证且 2024 年 5 月 1 日之前入职的教师，江苏联合职业技术学院教师需有五年制高职四、五年级任课经历方可参加高职组比赛；近两年内获得过国赛、省赛一等奖的教师不得参加同一组别、同一项目的比赛，近两年内获得过中职组国赛、省赛一等奖的教师不可参加高职组相同赛道的比赛。江苏联合职业技术学院教师只可选择中职组或高职组一个组别参赛，参赛组别确定后不再变化。

4. 同一学校的学生赛、教师赛分别限报 1 支参赛队，不得跨校组队。江苏联合职业技术学院经过选拔可报 3-5 支参赛队参加学生赛、2 支参赛队参加教师赛。每位选手仅可参加一个项目。

5. 参赛选手和指导教师报名，获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由学校相应项目开赛前 10 个工作日出具书面说明，并按参赛选手资格补充人员并接受审核，经省大赛组委会办公室同意后予以更换。

（二）熟悉场地规则

1. 各参赛队统一有序的熟悉场地，熟悉场地时限定在指定区域，不允许进入技能部分比赛区。可以携带设备进入展示讲解部分比赛区，并与承办校设备进行联机调试。

2. 熟悉场地时严禁与现场工作人员进行交流，不发表没有根据以及有损大赛整体形象的言论。

3. 熟悉场地时严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤，喧哗，以免发生意外事故。

（三）入场规则

1. 参赛选手按规定的时间准时到达赛场检录区集合。

2. 裁判将对各参赛选手的身份进行核对。参赛选手须提供参赛证、身份证、经学校注册的学生证，证件上的姓名、年龄、相貌特征应与参赛证一致。

3. 裁判检验参赛选手的工具、量具及书写物品，不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品，检查合格后进入赛场抽签区。

4. 技能部分，一次加密选手按抽签顺序号依次抽取参赛编号，二次加密凭参赛编号抽取比赛工位号，然后在指定区域等待；在现场裁判的指挥下有序进入赛

场，按抽取的比赛工位号就位。

5. 展示讲解部分，与技能部分类同，一次加密选手按抽签顺序号依次抽取参赛编号，二次加密凭参赛编号抽取比赛分组与组内顺序号，然后在指定区域等待；在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按抽取的比赛分组与组内顺序号依次参加竞赛。

6. 展示讲解部分，选手自带笔记本电脑等设备（须有 HDMI 接口），承办校负责提供显示设备（如投影仪或显示屏）和连接电脑的 HDMI 接口器材，并提供连接上网账号（如选手需要）。选手通过自带设备进行展示讲解操作。

（四）赛场规则

1. 选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一布置和指挥。

2. 技能模块分发比赛任务书后的 10 分钟，选手可分析比赛任务，摆放工具、清点检查器材，不可使用工具进行比赛任务的操作。

3. 现场裁判宣布比赛开始，参赛选手才能进行动手完成竞赛比赛任务的操作。

4. 比赛过程中，参赛选手必须严格遵守安全操作规程，确保人身和设备安全，并接受现场裁判和技术人员的监督和警示。

5. 比赛过程中若有任务书字迹不清问题，可示意现场裁判，由现场裁判解决。若认为比赛设备或元器件有问题需更换或耗材需要补充，应在赛场记录表的相应栏目填写更换设备或元器件、耗材名称、规格与型号、更换原因、更换时间等并签比赛工位号确认后，由现场裁判和技术人员予以更换。更换后经现场裁判和技术人员检验并将结果记录在赛场记录表的相应栏目中并由选手签工位号确认。

6. 需要通电检查或调试设备时，应先报告现场裁判或技术人员，通电前的安全检测合格，获允许并派人监护后，才能通电检查或调试。

7. 经现场裁判和技术人员检验，确因设备、元器件故障或损坏而更换设备或元器件者，从报告现场裁判到完成更换之间的用时，为比赛补时时间。

8. 比赛过程中选手不得随意离开工位，不得与其他参赛选手和人员交流。因故终止比赛或提前完成比赛任务需要离场，应报告现场裁判，在赛场记录表的相应栏目填写离场时间、离场原因并由现场裁判签名和选手签工位号确认。

9. 比赛过程中，严重违反赛场纪律影响他人比赛者，违反操作规程不听劝告者，越界影响他人者，有意损坏赛场设备或设施者，经现场裁判报告裁判长，经大赛组委会办公室同意后，由裁判长宣布取消其比赛资格。

（五）离场规则

1.比赛结束前 15 分钟，裁判长提示一次比赛剩余时间。

2.比赛结束信号给出，由裁判长宣布终止比赛。

3.裁判长宣布终止比赛时，选手应停止竞赛任务的操作。竞赛任务书、图纸、赛场记录表等整齐摆放在工作台上，禁止带出赛场；工具、万用表、试题作答的文具等，保持现状，无需整理。

4.裁判长宣布终止比赛后，现场裁判组织、监督选手退出工位，站在工位旁的过道上。裁判长宣布离场时，现场裁判指挥选手统一离开赛场。

5.全部选手离场后，需要补时的选手重新进入工位，现场裁判宣布补时操作开始后，补时选手开始操作。现场裁判宣布补时时间到，选手应停止操作，离开赛场。

6.选手离场后，到指定的休息场所用餐、等待评定比赛成绩。

7.评分裁判叫到工位号的选手，进入赛场，配合评分裁判评定功能部分成绩。选手应按评分裁判指示，操作电气设备的相关部件，实现相关的功能。

8.完成功能成绩评定的选手，应按电气安装职业岗位要求，清理比赛工位上的工具、整理比赛工位及其周边的清洁，使之符合职业规范。

（六）成绩评定与管理规则

1.成绩管理的机构及分工

成绩管理机构由裁判组、监督组和仲裁组组成。裁判在大赛裁判库中随机抽取，监督组和仲裁组由大赛组委会办公室指派。

(1)裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长 1 名，全面负责项目的裁判分工、裁判评分审核、处理比赛中出现的争议问题等工作。

(2)裁判员根据比赛需要分为检录裁判、加密裁判、现场裁判和评分裁判。

检录裁判：负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作；

加密裁判：负责组织参赛队伍（选手）抽签，对参赛队信息、抽签代码等进行加密；

现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律，评定参赛队的技能部分过程得分，并对展示讲解部分按照评分规则进行现场评分；

评分裁判：负责对参赛队技能部分对照参考答案进行评分，并对展示讲解部

分按照评分规则进行现场评分。

(3) 监督组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

(4) 仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对裁判结果的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

2. 成绩管理流程

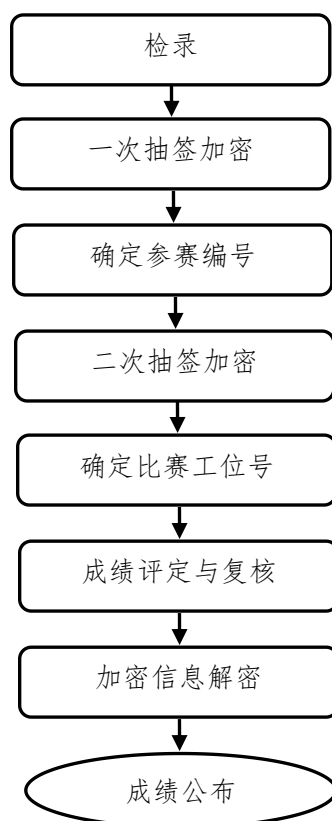


图 3 成绩管理流程图

3. 比赛成绩评定

(1) 过程评分

由现场裁判依据评分表，对参赛选手在技能模块部分的操作规范、职业素养、赛场表现等进行评分。

(2) 结果评分

由评分裁判依据参考答案，对参赛选手的技能模块部分进行评分。由评分裁判和现场裁判依据评分标准对参赛选手的展示讲解部分进行评分。

(3) 违规扣分

选手有下列情形，需从比赛成绩中扣分：

在完成比赛任务的过程中，因操作不当损坏比赛设备，不影响他人比赛，从

比赛成绩中扣 5 分；影响他人比赛，从比赛成绩中扣 10 分。

4.解密

裁判长正式提交工位号评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。

5.成绩公布

将解密后的各参赛队结果汇总，经裁判长、监督员和专家组长及巡视员签字后，在成绩发布会上公布。

七、竞赛环境

（一）竞赛环境

1.竞赛场地：竞赛场地分为竞赛现场、裁判员休息区、指导老师休息区，竞赛现场设置竞赛区、现场裁判工作区和技术支持区，以上区域应保证采光、照明和通风良好。竞赛现场配置无盲点录像设备，实时录制和显示赛场内竞赛情况。

2.竞赛设备：场内竞赛区按照参赛队数量准备比赛所需的软硬件平台，为参赛队提供统一竞赛设备和备用设备，选手无需自带任何工具及材料。

3.竞赛工位：竞赛现场每个参赛队工作区间面积合理，确保参赛队之间互不干扰，每个参赛队工作区上标明编号，各参赛队工作区配备独立电源。

4.技术支持区：为技术支持人员提供固定工位、电源保障。技术支持保障人员在技术支持服务区候场，有需要时在现场裁判的带领下到相关的工位进行赛场技术支持保障。

5.竞赛现场符合消防安全规定，现场消防器材和消防栓合格有效，应急照明设施状态合格，赛场明显张贴紧急疏散图，赛场地面张贴疏散指示箭头，赛场出入口专人负责，随时保证安全通道的畅通无阻。

（二）竞赛设备

表 4 硬件设备

设备名称	备注
PC	通用台式机 处理器 i5/16GB 内存/固态硬盘 512GB 及以上、USB3.0 接口、千兆及以上网卡

表 5 PC 工具软件

序号	名称	版本	用途
1	WPS	Version2019 及以上	编制文档
2	Mobaxterm	Version <u>23.1 及以上</u>	远程工具
3	FISCO BCOS	Version2.9 及以上	国产联盟链
4	WeBASE	Version1.4.3	FISCO BCOS 管理工具
5	Chrome	Version100 及以上	浏览器
6	Visual Studio Code	Version1.75 及以上	开发工具
7	Hardhat	Version3 及以上	智能合约开发与测试工具
8	eth.build	Version1.0.0	区块链核心技术图形化工具
9	ItelliJIDEA	VersionCE2023	开发工具
10	MySQL	Version5.7 及以上	数据库工具
11	Navicat	Version12 及以上	数据库连接工具
12	Vue	Version3.x	前端框架
13	Element-plus	Version2.x	前端 UI 框架
14	Postman	Version9.0 及以上	接口测试工具
15	Caliper	Version0.2.0 及以上	区块链测试工具
16	VMWareWorkStation	Version16.2.2 及以上	虚拟化竞赛平台工具
17	Ubuntu	Version20.04	内置虚拟机

18	Java JDK	Version1.8 及以上	Java 开发
19	Maven	Version3.6 及以上	构建工具
20	Gradle	Version6 及以上	构建工具

截图工具：可以使用 Windows 自带的截图工具。按下快捷键“Windows+Shift+S”,即可调用系统自带截图工具。

八、技术规范

结合企业职业岗位对人才培养需求，并参照相关国家职业标准制定。参赛代表队在实施竞赛项目中要求遵循的规范见表 7。

表 6 竞赛模块内容

序号	标准号	内容
1	GB/T11457-2006	信息技术、软件工程术语
2	LD/T81.1-2006	职业技能实训和鉴定设备技术规范
3	GB/T25069-2010	信息安全技术术语
4	ISO22739-2020	Blockchain and distributed ledger technologies—Vocabulary（区块链和分布式账本技术词汇）
5	GBZ2-02-10-15	区块链工程技术人员国家职业技术技能标准
6	GBZ4-04-05-06	区块链应用操作员国家职业技术技能标准
7	CBD-Forum-001-2017	区块链参考架构
8	CBD-Forum-002-2017	区块链数据格式规范
9	T/SIA007-2018	区块链平台基础技术要求
10	CIET-2018-04	区块链技术人才培养标准

九、技术平台

（一）技能操作部分

要求：承办校根据项目规程准备比赛设备平台。

照表 4 和表 5 的要求准备好硬件设备和 PC 工具软件。

（二）展示讲解部分

要求：由承办校负责显示和 HDMI 接口设备，参赛校自行准备其它设备。

承办学校须在赛前说明会上向参赛队伍公布相应设备和材料的使用条件(如占地面积、水电气规格、安全性能等)。在赛前 7 天（各项目可根据），参赛队伍向承办学校提交自备设备材料清单及其使用条件需求，经承办学校确认可行后安排设备和材料进入现场。

参赛队伍在赛前确定设备和材料选用情况，与承办学校签订参赛设备、材料和比赛环境(条件)需求协议，明确是否使用承办学校提供的设备与材料，同时对参赛设备、材料和比赛环境(条件)使用的规范性、安全性做出承诺。在报名系统上传盖章确认书后，由省大赛组委会办公室进行审核确认，双方无法达成需求协议的，提交省大赛专家组裁定。

十、成绩评定

参照 2025 年省赛形式考核技能水平和职业素养，考核权重均占 80%；参照 2025 年世赛方案设置展示讲解等环节，考核应用价值、团队合作、创新创业三个维度，考核权重占 20%。

（一）评分文件

1.评分标准

表 7 评分标准表

一级项目	二级评价项目	三级评价项目	配分
（一）技能	区块链产品需求分析与方案设计	1.掌握区块链系统基本设计概念，合理划分角色及业务功能 2.文档编制规范，各模型图绘制正确 3.模块及功能划分完整、合理 4.正确撰写应用系统功能设计文档	80 分
	区块链系统部署与运维	1.按要求正确部署区块链网络,并能验证运行状态 2.正确安装管理工具及监控工具	

	<p>3.搭建的区块链符合业务需求，按要求进行扩容和网络配置等维护操作</p> <p>4.正确使用工具完成区块链核心技术图形化构建</p>	
区块链系统测试	<p>1.对测试需求分析正确，合理设计测试用例</p> <p>2.正确对区块链系统进行防篡改测试、签名测试等</p> <p>3.正确使用测试工具修复合约中的漏洞</p> <p>4.正确对已部署的智能合约进行性能测试、系统测试和执行分析</p>	
智能合约设计	<p>1.合约模块划分合理</p> <p>2.合约能完整描述业务对象，正确表达业务对象、实体等之间的关系</p> <p>3.正确编写智能合约设计文档</p>	
智能合约开发	<p>1.合约编写功能覆盖全面、逻辑正确</p> <p>2.正确部署和调用合约</p>	
智能合约测试	<p>1.对已有合约正确构建单元测试</p> <p>2.正常使用工具完成合约功能及性能测试</p>	
区块链应用前端开发	<p>1.正确编写前端代码，完成服务端接口调用</p> <p>2.正确完成前端数据展示及页面逻辑</p>	
区块链应用后端开发	<p>1.正确使用后端开发语言和框架，完成数据库调用等功能，实现应用</p>	

		<p>程序接口</p> <p>2.正确编写后端接口程序，调用智能合约，实现链上信息的查询和结果展示</p> <p>3.正确编写后端接口程序，进行区块链应用操作</p> <p>4.正确部署后端程序</p> <p>5.正确完成业务系统数据库的创建和管理</p>	
	职业素养	<p>1.团队分工合理、文明竞赛、操作规范。</p> <p>2.具备良好的职业道德、职业精神、职业素养。</p>	
(二) 展示讲解	应用价值（占模块40%）	有助于解决生产一线实际问题或现实困难。	20 分
		能够促进职业学校学生高质量就业，包括直接间接推动扩大就业规模等。	
		对推动产业转型升级、区域经济发展、乡村振兴、城市社区治理、城乡融合发展等具有积极作用。	
		符合绿色低碳节能的可持续发展理念，有利于改善人民生活、提升生活质量。	
	团队合作（占模块30%）	团队成员能够准确理解共同目标和任务，清楚自己的角色定位和职责。	
		团队成员在比赛中能够有效沟通、紧密协作。	

		团队成员能够相互补台，共同应对突发情况。	
		团队成员相互尊重、信任和支持，拥有良好的团队氛围。	
	创新创业（占模块30%）	体现原始创意、创新。	
		体现面向职业和岗位的创意及创新，侧重于实用技术创新、产品（技术）数字化改良、应用性优化、民生类创意等。	
		体现团队成员创新精神和创新能力。	

2.评分表

评分表根据项目评分标准，由命题专家在拟定比赛任务书时拟定，裁判根据评分表对选手的比赛成绩进行评定。

（二）评分方法

技能操作由裁判员根据评分标准统一阅卷、评分与计分。操作技能的成绩由现场操作过程的规范和最终完成工作任务的质量两部分组成。其中操作规范成绩根据现场实际操作表现，按照现场操作规范评分标准，依据现场裁判员的赛场纪录，由现场裁判组集体评判成绩；工作任务的质量依据选手完成工作任务的数和量的评分标准，进行客观评判成绩。

展示讲解的评分办法要求：根据比赛内容设置，参考 2025 年世赛评分要素中的应用价值、团队合作、创新创业三个维度确定本项目的展示讲解部分评分方法。去掉一个最高分和一个最低分，将其余裁判的评分按要求计算参赛选手的该部分分数。

总成绩同分时的参赛队排序规则依次为：技能部分成绩高者排在前面；技能部分成绩相同时，职业素养成绩高者排在前面；职业素养成绩也相同时，区块链产品方案设计与系统运维成绩高者排在前面（按照考核顺序依次作为依据）。

（三）成绩审核与产生

1.评分小组应统计各个工位在该评分项目中的得分，对项目成绩进行复查审

核。提交裁判长。考虑到展示讲解部分分组进行，不同小组间评分尺度存在差异，该部分的成绩计算做如下校正：

各组所有展示讲解部分成绩计算均值得到 μ_i ，其中 i 是各组的序号，为 1 或 2（分 2 组时）。

所有参赛队展示讲解部分成绩计算均值得到 μ 。

计算出各队的最终展示讲解部分得分 Z （不超过本模块总分，精确到 0.1 分）

$$Z=X \cdot \mu / \mu_i$$

其中， X 代表各队原始数据，其中 i 是所在组的序号，为 1 或 2（分 2 组时）

2.裁判长统计各个参赛队各个评分项目的得分，产生每个参赛队的总分（竞赛成绩）。

3.为保障成绩评判的准确性，监督组将对项目成绩抽检复核，如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。

4.最终成绩经复核无误，由加密裁判在监督员的监督下解密，由裁判长、监督人员签字确认。

十一、奖项设定

（一）参赛选手奖

根据竞赛成绩，从高到低排序，按参赛队数的 10%设一等奖，20%设二等奖，30%设三等奖。

（二）指导教师奖

对获得一、二、三等奖选手的指导教师颁发指导教师奖。

十二、赛场预案

编制车辆安全措施应急预案、食品安全措施应急预案、火灾安全事故紧急处理预案、伤害事故紧急处理预案、设备事故紧急处理预案，电力供应事故紧急处理预案等。对处理各种可能出现的突发状况进行事先演练，确保项目顺利进行。

（一）竞赛环境突发应急预案

1.赛场备用工位：赛场提供占总参赛队伍 10%的备用工位。

2.竞赛系统可靠性：竞赛系统使用的服务器应进行冗余，数据库、存储应使用高可用架构。

3.服务器资源问题：若服务器在比赛过程中出现卡顿、死机等情况，在现场

裁判与技术人员确定情况后，可更换服务器资源。

4.PC 机问题：若 PC 机在比赛过程中出现死机、蓝屏等现象（重启后无法解决），在现场裁判与技术人员确定情况后，可启用备用工位或更换 PC 机。

（二）参赛选手突发情况应急预案

竞赛期间，承办校须安排 2 名医生现场值班，安排好车辆随时待命，一旦参赛选手出现发病、受伤、意外伤害或者食品安全事故，需及时对选手进行现场救治或送医治疗。

（三）停水停电及火情突发应急预案

1.承办校后勤部门须保证竞赛期间供电、供水正常遇停电及时启用自备电源（或租赁发电机）供电，保证竞赛设备用电正常。

2.发现火情时立即根据火情状况，决定是否组织人员疏散，是否切断电源和光源，以及是否需要报警。

（四）治安事件突发应急预案

规范赛场秩序，加强法制和安全教育，对发现有情绪异常、行为过激的选手，及时与参赛队领队沟通联系，做好劝导和化解工作。

十三、赛项安全

项目安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是项目筹备和运行工作必须考虑的核心问题。采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员及观众的人身安全。

（一）比赛环境

在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。如有必要，也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办单位赛前须按照项目规程要求排除安全隐患。

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。

承办单位应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及高空作业、可能有坠物、大用电量、易发生火灾等情况的项目，必须明确制度和预案，并配备

急救人员与设施。

承办单位制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域，除了设置齐全的指示标志外，须增加引导人员，并开辟备用通道。

大赛期间，承办单位应在赛场管理的关键岗位增加力量并建立安全管理日志。

参赛选手进入工位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。如确有需要，由赛场统一配置、统一管理。项目可根据需要配置安检设备对进入赛场重要部位的人员进行安检。

（二）生活条件

比赛期间，统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办单位须尊重少数民族的信仰及文化，根据国家相关的民族政策，安排好少数民族选手和教师的饮食起居。

比赛期间安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。以学校宿舍作为住宿地的，大赛期间的住宿、卫生、饮食安全等由提供宿舍的学校负责。

大赛期间承办单位须保障比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

各项目的安全管理，除了可以采取必要的安全隔离措施外，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

（三）参赛队责任

1.各学校组织参赛队时，须安排为参赛选手、领队、指导教师等人员购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2.各学校参赛队组成后，须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。

3.各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。

（四）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告项目专家组长，同时采取措施避免事态扩大，立即启动预案予以解决并报告组委会。项目出现重大安全问题可以停赛，应向组委会报告详细情况。

（五）处罚措施

- 1.因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。
- 2.参赛队伍有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。
- 3.赛场工作人员违规，按照相应的制度追究责任。情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

十四、竞赛须知

（一）参赛队须知

- 1.参赛队名称统一使用规定的代表队名称。
- 2.参赛队员在报名获得审核确认后，原则上不再更换，如筹备过程中，选手因故不能参赛，所在学校需出具书面说明并按相关规定补充人员并接受审核；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员，学生组允许缺员比赛，但不得少于2人。
- 3.参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。
- 4.各参赛队统一安排参加比赛前熟悉场地环境的活动。
- 5.各参赛队准时参加赛前领队会，领队会上举行抽签仪式抽取场次号。
- 6.各参赛队要注意饮食卫生，防止食物中毒。
- 7.各参赛队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。

（二）指导老师须知

- 1.各指导老师要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。指导老师经报名、审核后确定，一经确定不得更换。
- 2.对申诉的仲裁结果，领队和指导老师应带头服从和执行，还应说服选手服从和执行。
- 3.指导老师应认真研究和掌握本项目比赛的技术规则和赛场要求，指导选手做好赛前的一切准备工作。
- 4.领队和指导老师应在赛后做好技术总结和工作总结。

（三）参赛选手须知

- 1.参赛选手应遵守比赛规则，尊重裁判和赛场工作人员，自觉遵守赛场秩序，服从裁判的管理。

2.参赛选手应佩戴参赛证，带齐身份证、注册的学生证。在赛场的着装，应符合职业要求。在赛场的表现，应体现自己良好的职业习惯和职业素养。

3.进入赛场前须将手机等通讯工具交赛场相关人员保管，不能带入赛场。未经检验的工具、电子储存器件和其他不允许带入赛场物品，一律不能进入赛场。

4.比赛过程中不准互相交谈，不得大声喧哗；不得有影响其他选手比赛的行为，不准有旁窥、夹带等作弊行为。

5.参赛选手在比赛的过程中，应遵守安全操作规程，文明的操作。通电调试设备时，应经现场裁判许可，在技术人员监护下进行。

6.需要更换元器件、补充耗材时，应向现场裁判报告，并在赛场记录表上填写更换元器件、耗材名称、规格和型号和数量，更换原因，核实从报告到更换（补充）完成的时间并签工位号确认，以便补时。更换的元器件或补充的耗材，现场裁判和技术人员检验后，若与填写的更换原因不符，将从比赛成绩中扣分。

7.连接电路、检查设备不能带电操作；通电调试设备前，应先检查电路并记录，确定正确无误后，才能在裁判或技术人员批准后通电。调试设备过程中，因电路问题或操作不当，引起跳闸或熔体熔断，要酌情扣分。

8.安装调试过程，工具使用、操作方法要符合规范。因工具选择和使用不当，造成设备、器材、工具损坏、工伤事故或影响他人比赛，要酌情扣分。

9.比赛过程中需要去洗手间，应报告现场裁判，由裁判或赛场工作人员陪同离开赛场。

10.完成比赛任务后，需要在比赛结束前离开赛场，需向现场裁判示意，在赛场记录上填写离场时间并签工位号确认后，方可离开赛场到指定区域等候评分，离开赛场后不可再次进入。未完成比赛任务，因病或其他原因需要终止比赛离开赛场，需经裁判长同意，在赛场记录表的相应栏目填写离场原因、离场时间并签工位号确认后，方可离开；离开后，不能再次进入赛场。

11.裁判长发出停止比赛的指令，选手（包括需要补时的选手）应立即停止操作进入通道，在现场裁判的指挥下离开赛场到达指定的区域等候评分。需要补时的选手在离场后，由现场裁判召唤进场补时。

12.赛场工作人员叫到工位号、在等待评分的选手，应迅速进入赛场，与评分裁判一道完成比赛成绩评定。在评分过程中，选手应配合评分裁判，按要求进

行设备的操作；可与裁判沟通，解释设备运行中的问题；不可与裁判争辩、争分，影响评分。

13.如对裁判员的执裁有异议，可在2小时内由领队向项目仲裁组以书面形式提出申述。

14.遇突发事件，立即报告裁判和赛场工作人员，按赛场裁判和工作人员的指令行动。

（四）工作人员须知

1.工作人员必须服从项目组委会统一指挥，佩戴工作人员标识，认真履行职责，做好服务赛场、服务选手的工作。

2.工作人员按照分工准时上岗，不得擅自离岗，应认真履行各自的工作职责，保证竞赛工作的顺利进行。

3.工作人员应在规定的区域内工作，未经许可，不得擅自进入竞赛场地。如需进场，需经过裁判长同意，核准证件，有裁判跟随入场。

4.如遇突发事件，须及时向裁判长报告，同时做好疏导工作，避免重大事故发生，确保竞赛圆满成功。

5.竞赛期间，工作人员不得干涉及个人工作职责之外的事宜，不得利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。如有上述现象或因工作不负责任的情况，造成竞赛程序无法继续进行，由项目组委会视情节轻重，给予通报批评或停止工作，并通知其所在单位做出相应处理。

（五）裁判员须知

1.裁判员执裁前应参加培训，了解比赛任务及其要求、考核的知识与技能，认真学习评分标准，理解评分表各评价内容和标准。不参加培训的裁判员，取消执裁资格。

2.裁判员执裁期间，统一佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。

3.遵守执裁纪律，履行裁判职责，执行竞赛规则，信守裁判承诺书的各项承诺。服从项目专家组和裁判长的领导。按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。

4.裁判员有维护赛场秩序、执行赛场纪律的责任，也有保证参赛选手安全的

责任。时刻注意参赛选手操作安全的问题，制止违反安全操作的行为，防止安全事故的出现。

5.裁判员不得有任何影响参赛选手比赛的行为，不得向参赛选手暗示或解答与竞赛有关的问题，不得指导、帮助选手完成比赛任务。

6.公平公正的对待每一位参赛选手，不能有亲近与疏远、热情与冷淡差别。

7.选手有检查设备、更换元器件或零件、补充耗材的要求时应予以满足。对更换的元器件要与赛场技术人员一道进行检测，判断选手更换的元器件的情况；检查设备或更换元器件应在赛场记录表上记录更换元器件或补充耗材的名称与型号、要求更换到更换完毕的用时、要求更换的原因、对更换的元器件检测结果，并要求参赛选手签工位号确认。

8.赛场中选手出现的所有问题如：违反赛场纪律、违反安全操作规程、提前离开赛场等，都应在赛场记录表上记录，并要求学生签工位号确认。

9.严格执行竞赛项目评分标准，做到公平、公正、真实、准确，杜绝随意打分；对评分表的理解和宽严尺度把握有分歧时，请示裁判长解决。严禁利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。

10.竞赛期间，因裁判人员工作不负责任，造成竞赛程序无法继续进行或评判结果不真实的情况，由项目组委会视情节轻重，给予通报批评或停止裁判资格，并通知其所在单位做出相应处理。

十五、申诉与仲裁

（一）各参赛队对不符合项目规程规定的设备、工具、材料、计算机软硬件、竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等，可向项目仲裁组提出申诉。

（二）申诉主体为参赛队领队。

（三）申诉启动时，参赛队以该队领队签字同意的书面报告的形式递交项目仲裁组。报告应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。非书面申诉不予受理。

（四）提出申诉应在项目比赛结束后2小时内提出。超过2小时不予受理。

（五）项目仲裁组在接到申诉报告后的2小时内组织复议，并及时将复议结果以书面形式告知申诉方。申诉方对复议结果仍有异议，可由领队向大赛仲裁工作组提出申诉。大赛仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

（六）申诉方不得以任何理由拒绝接收仲裁结果；不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。仲裁结果由申诉人签收，不能代收；如在约定时间和地点申诉人离开，视为自行放弃申诉。

（七）申诉方可随时提出放弃申诉。

十六、竞赛观摩

（一）观摩形式

1. 现场观摩。赛场内设置现场观摩区域，由竞赛工作人员带领现场观摩人员进入现场观摩区，按照指定路线进行观摩。

2. 直播观摩。赛场外设置直播观摩区域，向媒体、企业代表、院校师生等社会公众开放，通过大屏幕对竞赛现场进行直播。

（二）观摩时间

1. 现场观摩时间为竞赛开始一小时之后、结束一小时之前。

2. 直播观摩时间为竞赛正式开始到竞赛结束全过程。

（三）纪律要求

1. 现场观摩人员需由项目执委会批准，佩戴观摩证件在工作人员带领下沿指定路线、在指定区域内到现场观赛。

2. 现场观摩人员不得同参赛选手、裁判交流，不得传递信息，不得采录竞赛现场数据资料，不得影响比赛的正常进行。

3. 文明观摩，不得大声喧哗，服从赛场工作人员的指挥，杜绝各种违反赛场秩序的不文明行为。对于各种违反赛场秩序的不文明行为，工作人员有权予以提醒和制止。

十七、竞赛直播

（一）直播形式

1. 对项目赛场准备、开赛式和闭赛式、竞赛期间进行录像。

2. 从选手进入赛场开始，除抽签加密外，全程进行比赛的实时录像。

（二）直播方法

1. 赛场内部署无盲点录像设备，能实时录制并播送赛场情况。

2. 赛场外配有大屏，同步直播赛场内竞赛状况，供赛场外的人员观看。

十八、其他

- 1.参赛选手及相关工作人员，由项目承办院校赛统一安排食宿，费用自理。
- 2.本技术文件的最终解释权归大赛组织委员会。