2025年焦作工贸职业学院技能大赛

应用软件系统开发赛项竞赛

（征求意见稿）

一、赛项名称

赛项名称：应用软件系统开发赛项

赛项编号：GZ031

赛项组别：赛道个人赛

专业大类：电子与信息

竞赛形式：个人

主办单位：焦作工贸职业学院

承办单位：智能工程学院

监督部门：焦作工贸职业学院教务处

报到地点：焦作工贸职业学院（山阳校区）院系楼5306

二、竞赛目标

党的二十大报告明确指出“要推动战略性新兴产业融合集群发展，构建新一代信息技术等一批新的增长引擎”，新一代信息技术产业对经济社会高质量发展的赋能作用更加突显，软件是新一代信息技术的灵魂，是数字经济发展的基础，是制造强国、网络强国、数字中国建设的关键支撑，是壮大产业高质量发展的新动能。

本赛项参照河南省高等职业教育技能大赛应用系统软件开发赛项，旨在落实国家软件发展战略，深化产教融合，协同推动软件行业创新与发展，赋能经济社会和现代职业教育高质量发展。对接软件工程领域当前的新技术、新业态、新模式、新要求，通过大赛让参赛选手掌握一个真实企业应用软件系统的开发流程和实现过程；培养选手在企业真实项目环境下进行数据库设计、简单算法分析和设计、 软件设计和开发、软件部署测试和运维、软件项目文档编制等方面的能力，同时培养选手探究学习、终身学习和可持续发展的能力。

赛项围绕软件行业相关岗位的实际需求和要求进行设计，通过大赛深化产教融合，推动职业教育的人才培养、科技创新、社会服务、就业创业等各个环节；检验教学水平，引领专业建设和“三教”改革，促进“岗课赛证”协同育人，营造崇尚技能的社会氛围；强化赛后资源转化，将竞赛成果转化为教材、课程和实训项目等资源，融入教学、服务教学，选拔软件工程领域高素质技术技能人才。

三、竞赛内容

（一）选手需具备能力

本赛项基于企业真实软件系统项目和工作模块，通过“需求分析—系统原型设计—数据库设计—模块开发—系统部署—系统测试”等软件系统开发典型工作任务，结合高职软件技术和计算机应用技术专业教学标准，充分考量企业岗位对学生职业技能的最新需求，在规定的时间内完成指定竞赛模块，主要考查参赛选手计算机信息处理技术、程序设计、操作系统等相关知识，应用软件系统数据库设计、简单算法分析和设计、前端页面和后端业务功能开发、数据采集与分析、系统部署测试与运维、软件项目文档编制等方面的能力，培养选手工作组织和团队协作能力、沟通和人际交往能力、解决问题能力以及致力于紧跟行业发展步伐的自我学习能力。

（二）竞赛模块及内容

**1.竞赛时间**

本赛项竞赛总时长1.5小时（1天进行），各参赛队在规定的时间内，独立完成“竞赛内容”规定的竞赛模块。

**2.竞赛内容**

竞赛内容以真实企业软件系统项目为载体，按照软件系统开发典型工作任务，设置“系统需求分析”“软件系统开发”和“系统部署测试”三个竞赛模块。三个模块可自由选择两个模块进行比赛。总分记录备案，但排名只记录其中2个模块的分数。（例：选做模块一、二，则模块三分数自动失效，学生可以做，但只记录总分。不记录排名，排名则记录选做的模块，优先记录三个模块中，得分最多的两个模块。）

**模块一：系统需求分析**

本模块重点考查参赛选手依据给定的需求，进行系统需求分析的能力，具体包括：

（1）系统规划设计。按照给定的项目需求，进行需求的梳理 与规划，使用标准的需求规格说明书（模板），进行需求规格的描 述，编写模块概要简述，绘制对应业务流程图/活动图、用例图、类图、时序图、E-R 图。

（2）原型设计绘制。依据模块功能要求，使用原型图绘制软件，进行模块原型设计，并实现原型页面之间的交互功能。

**模块二：软件系统开发**

本模块重点考查参赛选手的业务设计、前端页面开发和后端业务代码编写能力，具体包括：

（1）前端页面开发。基于给定的系统需求，利用后端API提供的数据接口，使用HTML5、CSS3、JavaScript、Vue.js（ElementUI、vue-element-admin）等技术，遵循 MVVM 模式完成前端页面，实现业务功能。要求编码符合前端工程化开发技术规范。

（2）后端业务开发。基于给定的系统需求，利用可视化开发工具设计数据库，并利用Spring Boot框架实现后端业务功能，完成RESTful API接口开发，并发布运行。要求设计符合Spring Boot框架的Domain/POJO、DAO、Service、Controller分层架构模式，编码符合命名和注释规范。

**模块三：系统部署测试**

本模块重点考查参赛选手的系统部署、功能测试、Bug排查修复及文档编写能力，具体包括：

（1）系统部署。将给定项目发布到集成部署工具中，确保正常运行。

（2）功能测试及Bug修复。使用给定的前后端源代码，制定测试策略，设计测试用例，完成指定的功能测试；记录测试中出现的Bug，对Bug进行分析与修复；基于测试报告模板，撰写系统测试报告。

（3）API接口测试。使用JMeter工具对后端RESTful API接口进行编码规范测试，输出API接口测试报告。

（三）模块时长及分值

表 1模块名称、时长及分值一览表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 模块 | | 主要内容 | 比赛时长 | 分值 |
| 模块一 | 系统需求分析 | 根据给定的需求描述，进行系统规划设计及原型设计。 | 1.5小时 | 25分 |
| 模块二 | 软件系统开发 | 设计系统数据库，并基于指定开发框架，完成前端页面、后端业务和交互功能的开发。 | 55分 |
| 模块三 | 系统部署测试 | 对给定项目进行系统部署、功能测试和 Bug修复，使用测试工具进行API接口测试，完成 系统测试文档编制。 | 20分 |

四、竞赛方式

（一）竞赛形式

本赛项为线上（沁阳校区线上会议共享屏幕+摄像头，采用线上题库出题）+线下（山阳校区用线上题库出题，线下机房比赛）比赛形式。所有参赛队在现场根据给定的项目模块，1 天进行，在总计 1.5 小时内，采用个人赛形式完成竞赛模块。

（二）组队方式

本赛项采用个人赛方式。每支参赛队由1 名全日制在籍学生组成（凡在往届河南省职业院校技能大赛中获得本赛项一等奖的选手，不能再参赛），参赛选手不得跨校组队；每队限报 1 名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师，竞赛期间不允许指导教师进入赛场进行现场指导；参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。

五、参赛报名

1、参赛学院须于2025年5月10日前，按要求填报并提交选手报名表（附件1），选手报名表电子表格发送至邮箱：aluyunjie@qq.com（文件名称：赛项-姓名-选手所在单位）。

2、各参赛学院以学院为单位报名，专人负责报名工作。

六、竞赛流程

（一）竞赛时间表

**竞赛时间安排表（以实际安排为准）**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 日期 | 时间 | 事项 |
| 报到日  暂定5月27日 | 15:00之前 | 各参赛队报到 |
| 15:00—15:30 | 开赛式 |
| 15:30—16:00 | 领队会、裁判会 |
| 16:00—16:30 | 参赛队熟悉比赛场地 |
| 16:30—17:00 | 裁判长赛前检查，封闭赛场 |
| 竞赛日  暂定5月29日 | 14:30—14:40 | 赛场检录 |
| 14:50—15:00 | 参赛队进入赛位，进行赛前设备、材料检查 |
| 15:00—17:00 | 选手比赛 |
| 17:10—18:00 | 申诉受理 |
| 18:00—22:00 | 成绩核定 |

注：具体以《竞赛通知》或《竞赛手册》的规定为准。

（二）竞赛评分

本赛项由评分裁判对各参赛队伍提交的作品采取测量性结果评分和评价性结果评分相结合的方式进行评分。各参赛队总成绩=模块一得分+模块二得分+模块三得分。

（三）评分细则

评分维度：明确各模块的评分项，如作品质量、功能实现、创新性、规范性等。

分值权重：为每个评分项分配相应的分值权重，体现各项在整个比赛中的重要程度。

评分标准：详细描述各项的评分标准，具体到每个得分点的评判依据，以便评委准确打分。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块** | **评分维度** | **分值权重** | **评分标准** | **分值** |
| 模块一 产品原型设计 | 原型设计质量 | 10分 | 根据作品完整性、美观性、实用性等方面进行评价，界面设计合理得5分，内容美观完整得5分。 | 25分 |
| 原型功能实现 | 15分 | 依据功能需求的满足程度打分，原型页面制作完整5分，原型内容布局合理5分，原型页面之间关联准确5分 |
| 模块二 软件系统开发 | 功能实现 | 35分 | 每个页面功能完整，能够成功请求到相应的API接口获取正确的返回值，每个接口5分，上限35分 | 55分 |
| 技术难度 | 10分 | 能够使用面向对象特点进行通用模块封装、自定义组件调用，10分 |
| 代码规范 | 10分 | 代码格式规范，注释准确内容清晰，5分 |
| 模块三 系统部署测试 | 测试用例 | 10分 | 测试用例编写完整，内容涵盖所有功能，每个功能点1分。 | 20分 |
| 测试执行 | 5分 | 测试结果记录详细，反馈准确，每个功能点1分 |

（四）评委、裁判员

**组成：**

**裁判长：**智能工程学院院长、副院长

**裁判员：**由专业教师组成，具备丰富专业知识和实践经验，且与参赛队伍无直接利害关系。

比赛裁判由承办学院主要负责，参与单位可推荐裁判员，提交裁判员推荐表（附件2），电子版发送至邮箱aluyunjie@qq.com（文件名称：执裁赛项-推荐人姓名-推荐人所在单位）。

**职责：**

1、负责比赛过程中的评判工作，依据评分细则公正、准确地为参赛选手/队伍打分。

2、在比赛期间解答选手提出的与比赛规则、技术要求相关的问题。

3、对比赛结果进行审核和确认，确保成绩真实有效。

（五）参赛流程

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **阶段** | **时间节点** | **具体事项** |
| 报名阶段 | 2025年5月1日~10日 | 参赛部门选手提交报名信息，完成组队及指导教师确定等事宜 |
| 赛前准备阶段 | 2025年5月11日~15日 | 承办方准备比赛场地、设备、资料等；参赛队伍进行赛前训练、熟悉比赛规则和流程等 |
| 报到阶段 | 2025年5月27日  15:00-18:00 | 参赛队伍报到，熟悉比赛场地，参加赛前说明会等 |
| 比赛阶段 | 2025年5月29日  14:00-18:00 | 按比赛时间安排进行正式比赛，选手完成各项竞赛任务 |
| 成绩评定阶段 | 2025年5月30日 | 评委进行评分，统分员统计成绩，确定比赛结果 |
| 颁奖阶段 | 根据学校安排另行通知 | 举行颁奖仪式，对获奖选手/队伍进行表彰 |

七、竞赛规则

1.参赛队及参赛选手资格。参赛选手须为同校在籍学生，高职 组参赛选手须为普通高等学校全日制在籍专科学生，参赛选手年龄一般不超过25周岁，年龄计算的截止时间以2024年的4月20日为准。**每支参赛队可配1名指导教师，指导教师须为本校在职专兼职教师。**

2.比赛赛位随机分配，比赛期间参赛选手原则上不得离开比赛场地。

3.比赛所需的硬件、软件和辅助工具统一提供，参赛队不得使用自带的任何具有存储和通信功能的设备，如硬盘、光盘、U盘、手机、随身听、智能手表、PDA等。

4.参赛选手在赛前10分钟领取比赛任务，并进入比赛赛位。比赛正式开始方可进行相关操作。

5.比赛过程中，参赛选手如有疑问，应举手示意，现场裁判应 按要求及时予以答疑。如遇设备或软件等故障，参赛选手应举手示意，现场裁判、技术人员等应及时予以解决。确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续，经赛场裁判长确认，予以启用备用设备。

6.比赛时间结束，选手应全体起立，结束操作。经工作人员查收清点所有文档后方可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

7.赛项裁判应严格遵守赛项各项规章制度，确保比赛公平、公正、公开。比赛当日8:00起，赛项裁判应上交所有通信设备，由赛项执委会统一保管，并安排赛项裁判在指定区域休息或工作，直至赛项成绩评定结束。

8.比赛结束后，评分裁判方可入场进行成绩评判。最终竞赛成绩经复核无误、裁判长签字确认后，按要求上报教育厅。

9.赛项中每个比赛环节裁判评分的原始材料和最终成绩等结果性材料，经裁判长签字后，装袋密封留档；由赛项承办院校封存，并委派专人妥善保管。

八、技术规范

本赛项的技术规范、专业知识和技术技能等包括：软件技术相关专业的教育教学要求、行业、职业技术标准，以及根据高职目录修订后的软件技术相关专业人才培养教学标准和规范，适时地修订本赛项遵循的技术规范。

1. 教学标准

表 3 教学标准一览表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 标准单位 | 中文标准名称 |
| 1 | 教育部 | 高等职业教育专科专业简介：51 电子与信息大类-5102 计算机类  -510201 计算机应用技术 |
| 2 | 教育部 | 高等职业教育专科专业简介：51 电子与信息大类-5102 计算机类  -510203 软件技术 |

（二）行业标准

表 4 行业标准一览表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 标准号 | 中文标准名称 |
| 1 | [DB21/T 2347.3-2014](http://www.csres.com/detail/264754.html) | 信息技术行业职业技能 第 3 部分：软件开发 |
| 2 | [GB/T 38557.1—2020](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0)) | [系统与软件工程 接口和数据交换 第 1 部分：企业资源](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0))计划系统与制造执行系统的接口规范 |
| 3 | [SJ/T 10367-1993](http://www.csres.com/detail/102355.html) | 计算机过程控制软件开发规程 |
| 4 | [GB/T 36475-2018](http://www.csres.com/detail/315691.html) | 软件产品分类 |
| 5 | [GB/T 36964-2018](http://www.csres.com/detail/323663.html) | 软件工程 软件开发成本度量规范 |
| 6 | [GB/T 37691-2019](http://www.csres.com/detail/332747.html) | [可编程逻辑器件软件安全性设计指南](http://www.csres.com/detail/332747.html) |
| 7 | [GB/T 25000.2-2018](http://www.csres.com/detail/323751.html) | [系统与软件工程 系统与软件质量要求和评价（SQuaRE）](http://www.csres.com/detail/323751.html)  第 2 部分：计划与管理 |
| 8 | GB/T 28174.1-2011 | 统一建模语言(UML) 第 1 部分：基础结构 |
| 9 | [GB/T 11457-2006](http://www.csres.com/detail/60663.html) | 信息技术 软件工程术语 |
| 10 | [GB/T 32421-2015](http://www.csres.com/detail/279292.html) | [软件工程 软件评审与审核](http://www.csres.com/detail/279292.html) |
| 11 | GB/T 38634.1-2020 | 系统与软件工程 软件测试 第 1 部分：概念和定义 |
| 12 | [GB/T 32423-2015](http://www.csres.com/detail/279294.html) | 系统与软件工程 验证与确认 |
| 13 | [GB/T 32424—2015](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0)) | [系统与软件工程 用户文档的设计者和开发者要求](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0)) |
| 14 | [GB/T 30999—2014](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0)) | [系统和软件工程 生存周期管理 过程描述指南](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0)) |
| 15 | [GB/T 30971—2014](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0)) | [软件工程 用于互联网的推荐实践 网站工程、网站管理](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0))和网站生存周期 |
| 16 | [GB/T 26239—2010](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0)) | [软件工程 开发方法元模型](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0)) |
| 17 | [GB/T 22032—2021](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0)) | [系统与软件工程 系统生存周期过程](https://openstd.samr.gov.cn/bzgk/gb/javascript:void(0)) |
| 18 | T/CESA 1154—2021 | 信息技术服务 从业人员能力评价指南 设计与开发服务 |
| 19 | T/CESA 1155—2021 | 信息技术服务 从业人员能力评价指南 集成实施服务 |
| 20 | T/CESA 1156—2021 | 信息技术服务 从业人员能力评价指南 运行维护服务 |

（三）专业知识与技术技能

表 5 专业知识与技术技能一览表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 分类 | 具体要求 |
| 1 | 需求分析 | 掌握需求分析的方法和技巧，能够根据用户需求编写需求规格说明书，进行需求分析和设计。 |
| 2 | 软件设计 | 了解软件设计的原则和方法，能够根据需求规格说明书进行软件设计，包括架构设计、模块设计、接口设计等。 |
| 3 | 编码实现 | 掌握编码实现的技术和规范，能够根据软件设计进行编码实现，包括代码编写、调试、测试等。 |
| 4 | 软件测试 | 了解软件测试的方法和技巧，能够进行软件测试，包括单元测试、集成测试、系统测试等，确保软件质量。 |
| 5 | 软件维护 | 了解软件维护的方法和技巧，能够对软件进行维护和升级，包括 BUG 修复、功能扩展等。 |
| 6 | 项目管理 | 了解项目管理的方法和工具，能够进行项目计划制定、进度控制、风险管理等，确保项目按时按质完成。 |
| 7 | 团队协作 | 具备良好的团队协作能力，能够与团队成员进行有效的沟通和协作，共同完成软件开发任务。 |
| 8 | 学习能力 | 具备快速学习新知识和技术的能力，能够不断学习和掌握新的技术和工具，提升自己的职业素养和竞争力。 |

九、技术环境

软件环境与版本，来智能工程学院5307办公室找其拷贝以下环境的软件。联系人：卢老师，联系电话：17634801226

表 7 竞赛软件开发环境及版本一览表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 类别 | 名称 | 版本 | 单位 | 数量 |
| 操作系统 | Windows10 | Windows 10 专业版（64 位） | 套 | 1 |
| 开发工具 | Adobe Photoshop | Version 2019 | 套 | 1 |
| Axure RP | Version 9.0 | 套 | 1 |
| IntelliJ IDEA | Version 2023.1 | 套 | 1 |
| Visual Studio Code | Version 1.77 及以上 | 套 | 1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | HBuilder X | Version 3.1.22 | 套 | 1 |
| 前端开发 | clipboard | Version 2.0.6 及以上 | 套 | 1 |
| core-js | Version 3.8. 1 及以上 | 套 | 1 |
| file-saver | Version 2.0.4 及以上 | 套 | 1 |
| js-cookie | Version 2.2. 1 及以上 | 套 | 1 |
| jsencrypt | Version 3.0.0-rc. 1 及以上 | 套 | 1 |
| screenfull | Version 5.0.2 及以上 | 套 | 1 |
| axios | Version 0.21.0 及以上 | 套 | 1 |
| vue-router | Version 3.4.9 及以上 | 套 | 1 |
| vuex | Version 3.6.0 及以上 | 套 | 1 |
| connect | Version 3.6.6 及以上 | 套 | 1 |
| sass | Version 1.32.0 及以上 | 套 | 1 |
| Node.js | Version 14. 18 及以上 | 套 | 1 |
| Vue | Version 2.6. 12 及以上 | 套 | 1 |
| Element-ui | Version 2.14. 1 及以上 | 套 | 1 |
| Echarts | Version 5.3.3 及以上 | 套 | 1 |
| vue-element-admin | Version 4.4.0 及以上 | 套 | 1 |
| 后端开发 | SpringBoot | Version 2.2. 12 及以上 | 套 | 1 |
| Tomcat（内嵌至 Spring） | Version 9 | 套 | 1 |
| Mybatis | Version 3 及以上 | 套 | 1 |
| Spring Security | Version 5.2.X 及以上 | 套 | 1 |
| JDK | Version 8 及以上 | 套 | 1 |
| JJwt | Version 0.9. 1 及以上 | 套 | 1 |
| 数据库及  管理工具 | MySQL | Version 8.0 | 套 | 1 |
| Redis | Version 3.0 及以上 | 套 | 1 |
| Navicat Premium | Version 11.0 及以上 | 套 | 1 |
| MySQL Workbench | Version 8.0 及以上 | 套 | 1 |
| 浏览器 | Firefox | Version 112 及以上 | 套 | 1 |
| Chrome | Version 113 及以上 | 套 | 1 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 其他辅助  软件 | WPS | Version 11.1.0 | 套 | 1 |
| GitStack | Version 2.3.11 | 套 | 1 |
| Postman | Version 10.5 | 套 | 1 |
| Office Visio | Version 2021 | 套 | 1 |
| WinRAR | Version 6.0.2 | 套 | 1 |
| phpstudy | Version 8.0 | 套 | 1 |
| JMeter | Version 5.5 | 套 | 1 |
| Nginx | Version 1.5. 1 及以上 | 套 | 1 |

十、成绩评定

**1.结果评分原则**

评分裁判对参赛选手提交的竞赛成果物，依据赛项评价标准进行评分。**以结果为导向，成果物能正常运行即可参与评分，无法正常运行则不可参与评分。**

**2.独立评分原则**

根据裁判分工，负责相同模块评分工作的不同裁判采取随机抽签独立评分，确保成绩评定严谨、客观、准确。

**3.奖项设定**

根据竞赛成绩，获奖等次与比例分别为实际参赛队数的：一等奖15%、二等奖25%、三等奖35%。

如出现参赛队总分相同情况，按照模块分值权重顺序的得分高低排序，即总成绩相同的情况下比较技能水平的排名优先；以此类推完成相同成绩的排序。如果所有模块分值相同，则查看文档撰写规范分值进行排序。

十一、申诉与仲裁

1.各参赛队对不符合大赛和赛项规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品，竞赛执裁、赛场 管理、竞赛成绩，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。

2.申诉主体为参赛队领队。

3.申诉启动时，参赛队以该队参赛选手亲笔签字同意的书面报告 的形式递交赛项仲裁组。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。

4.提出申诉应在赛项比赛结束后不超过2小时内提出。超过时效不予受理。

5.赛项仲裁工作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，由院系领队向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

6.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。

7.申诉方可随时提出放弃申诉。

申诉交由：裁判长

十二、竞赛监督部门

竞赛监督部门：焦作工贸职业学院教务处。

附件1 焦作工贸职业学院技能大赛选手报名表

**焦作工贸职业学院技能大赛选手报名表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 参赛项目 | |  | | | | | | 2寸白底彩色  免冠照片 | |
| 姓名 | |  | | 性别 | |  | |
| 出生日期 | |  | | 民族 | |  | |
| 户籍所在地 | |  | | 政治面貌 | |  | |
| 就读学院 | |  | | 就读专业 | |  | |
| 联系电话 | |  | | 电子邮箱 | |  | | | |
| 通信地址 | |  | | | | | | | |
| 指导教师 | | | | | | | | | |
| 姓名 |  | | 所在单位 | |  | | 联系电话 | |  |
| 所在单位  （部门）意见 | | (盖 章)  年 月 日 | | | | | | | |

附件2 焦作工贸职业学院技能大赛裁判员推荐表

焦作工贸职业学院技能大赛裁判员推荐表

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 执裁赛项 |  | | | |
| 姓名 |  | 性别 |  | 2寸白底彩色  免冠照片 |
| 出生日期 |  | 民族 |  |
| 政治面貌 |  | 学历 |  |
| 从事专业 |  | 联系电话 |  |
| 工作单位  （所在部门） |  | | | |
| 通讯地址 |  | | | |
| 主要工作  （执裁）经历 |  | | | |
| 所在单位  （部门）意见 | (盖 章)    年 月 日 | | | |