

2016 年全国职业院校信息技术技能大赛 电子商务技术赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：电子商务技术

赛项组别：中职组

赛项归属产业：现代服务业

二、大赛目的

在 2015 年全国两会上，李克强总理将互联网作为一项战略性新兴产业，首次提出“制定‘互联网+’行动计划”。这意味着，互联网将成国家战略，迎来新的发展机遇。

互联网与传统行业的融合，如互联网+农业、互联网+制造业、互联网+服务业等应用的兴起，必将催生一些新的岗位群，越来越多的人将参与到企业的网上经营中，同时对从业人员的专业素养、专业技能要求也会不断变化。

在“中等职业学校电子商务专业教学标准”中，明确电子商务专业的职业范围包括：网店编辑、网络营销、客户服务。其中，网店编辑负责网店的策划、网店的装修、网店的营销、网店的维护等工作，要求从业者掌握电子商务网站相关知识，能够根据企业的业务特点、客户定位、产品特色设计出有吸引力的网店；能够选取产品的特色图片和信息，制作产品的宣传网页，发布在网店上；能够利用合理的途径宣传网店，吸引访问者访问网店。

电子商务技术大赛以“电子商务专业教学标准”为依据，以“网店编辑”、“网络营销”岗位群为导向，根据岗位的技能要求

设计竞赛内容和评分标准,旨在引导职业学校电子商务、计算机、市场营销等相关专业的教学改革,展示职业院校电子商务相关专业的建设成果,推动电子商务职业教育的发展和创新,为我国电子商务行业培养输送专业技能人才。

“电子商务技术”大赛已成功举办 4 届(2011-2014),在总结竞赛经验的基础上,结合行业发展和岗位技能要求,本次方案对竞赛内容做了优化,减少了理论竞赛题目的分值,增加了“网店设计”、“微信营销”等内容。

三、大赛内容与时间

电子商务技术比赛用时 4 个小时,为团体赛项目。分为 5 项内容:知识测试、网店设计、网店建设、网络营销、在线交易。

1. 知识测试:考核选手信息技术、网站规划与设计、网站美工、网络营销的相关理论知识。

2. 网店设计:利用本届比赛执委会提供的软件平台,根据竞赛提供的商品特点,设计网页的风格和布局,并利用平台提供的模板完成网店的设计。

3. 网店建设:利用本届比赛执委会提供的计算机、摄影器材、商品收纳箱、工作台等设备,在“立信思远电子商务模拟教学软件(竞赛版)”上完成 PC 端和移动端的网店建设。

4. 网络营销:利用大赛平台提供的营销工具,完成对网店的微信公众号的建立,并对某商品进行微信推广。

5. 在线交易:根据任务书的要求,分角色完成 PC 端和移动端的售前咨询、订单处理以及售后服务。

大赛日程安排

比赛时间：共计 4 小时。

竞赛流程：选手抽签入场，完成系统登录、商品与器材检查等准备工作，等候竞赛开始。正式竞赛开始后，首先每一位选手必做知识测试项目；然后进行网店设计、网店建设、网络营销以及在线交易的比赛，其比赛顺序和分工，由参赛队自行商定。

时间分配如下表所示：

时间安排	
6:50-07:30	选手按抽签号入场
07:30-07:35	裁判员宣读《选手须知》
07:35-07:45	参赛队就位检查比赛物品
07:45-08:00	根据分配的账号，登录到考试中心，静等比赛开始
08:00-12:00	比赛时间

四、竞赛方式

(一) 比赛方式为团体赛。

(二) 参赛规模为每个参赛队限报 1 队选手，每队参赛选手 3 人，每个参赛队可以有两名指导老师。

五、大赛试题

大赛试题采用从试题库中随机抽取组题的形式。赛项执委会将建设可组 10 套以上赛题的试题库，内容涵盖电子商务专业的基础知识点、基本理论点和核心技能点。

大赛内容分五部分：知识测试、网店设计、网店建设、网络营销、在线交易。

样题随后在官网上发布，请留意。

六、竞赛规则

1. 参赛资格：参赛选手须为中等职业学校全日制在籍学生，五

年制高职一至三年级（含三年级）学生可报名参加中职组比赛。中职组参赛选手年龄须不超过 21 周岁（当年），即参赛当年 7 月 1 日前不满 22 周岁。

2. 参赛选手应严格遵守赛场纪律，服从指挥，着装整洁，仪表端庄，自觉遵守赛场纪律，服从大赛执委会的指挥和安排，爱护大赛场地的设备和器材。

3. 选手必须佩带参赛证提前 30 分钟进入大赛场地，对号入座。

4. 监场裁判核对参赛选手资格，宣读《选手须知》，用时 10 分钟。

5. 各队选手打开密封的试题袋，准备时间 10 分钟。

6. 大赛顺序：

竞赛流程：选手抽签入场，完成系统登录、领取竞赛任务书计算机设备检查等准备工作，等候竞赛开始。正式竞赛开始后，首先每一位选手必做知识测试项目；然后进行网店设计、网店建设、网络营销以及在线交易的比赛，其比赛顺序和分工，由参赛队自行商定。

7. 比赛过程中，每队选手在指定区域进行操作，不得跨越区域干扰到其他对队选手比赛，不得大声喧哗。如果裁判员提示注意后仍无效，将酌情扣分，情节严重的终止其比赛。

8. 比赛过程中，如果出现软硬件问题影响比赛，选手不得自行处理，须举手示意，由赛场工作人员解决，故障中断时间不计。

9. 参赛选手应严格遵守赛场纪律，不得将所有资料、通讯工具等带入大赛现场。

10. 参赛选手在比赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，须经监场裁判同意后作特殊处理。

11. 当听到比赛结束命令时，参赛选手应立即停止所有操作，不得以任何理由拖延比赛时间。离开赛场时，不得将与比赛有关的物品带离现场。

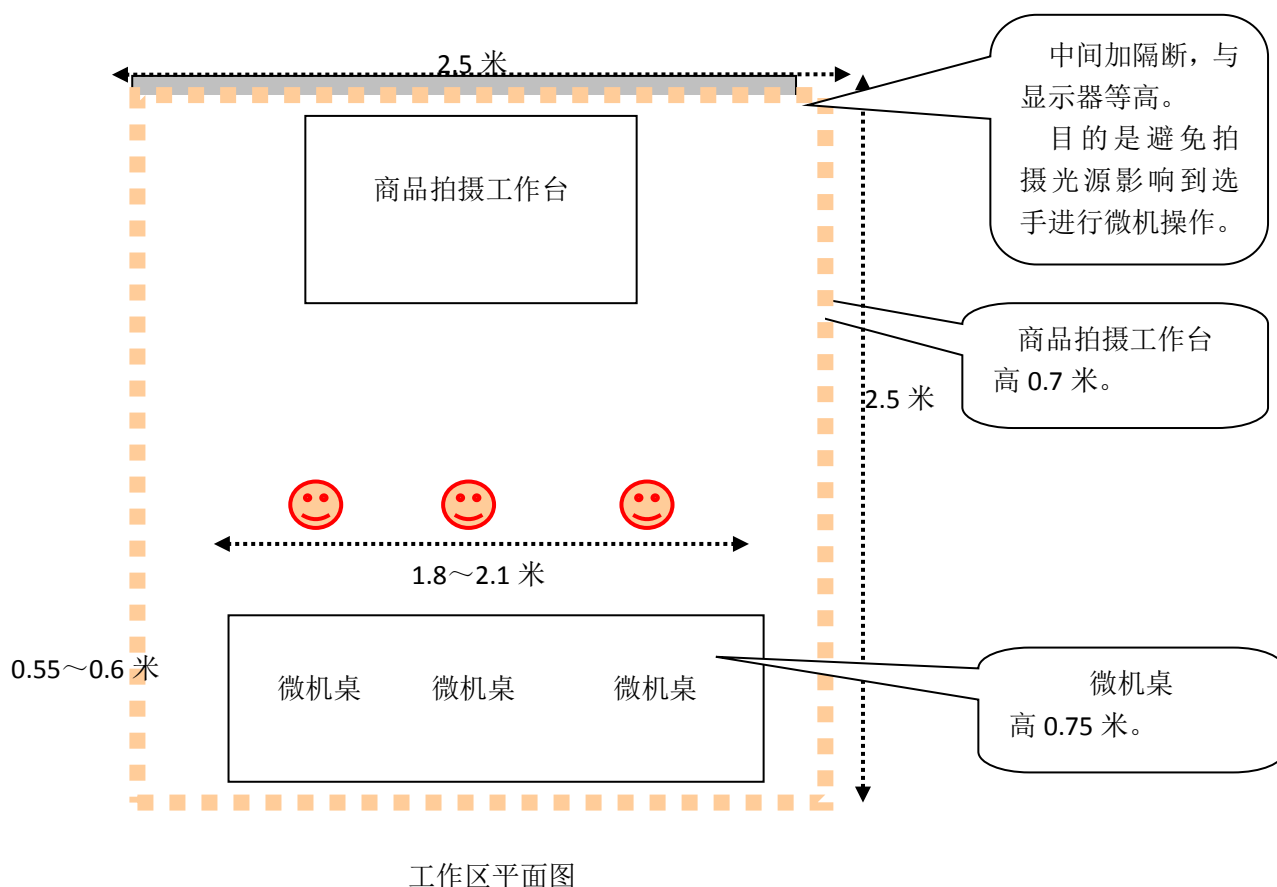
七、大赛环境

1. 赛场网络环境

各个赛场需要组建统一的局域网。不能访问局域网以外的网络。

2. 工作台

赛场为每参赛队提供1张工作台，高0.7米、宽0.7米、长1.2米，工作台编上序号。单个参赛队场地面积要求，长宽各不低于2.5米（见工作区平面图）。



3. 赛场拍摄环境

无外射光源（窗帘统一用遮光布）。

4. 现场技术支持

北京立信思远教育科技有限公司负责比赛软件技术支持。承办学校负责赛场网络及硬件支持。

5. 赛场准备的时间要求

按教育部文件中确定的比赛日期为准，比赛前 1 周考场一切工作准备就绪，比赛前 1 天封闭考场，由比赛执委会检查验收。

6. 大赛专用办公室 1 间，配备打印机 1 台（含 2 盒打印纸），订书机等相关办公设备。

八、技术规范

立信思远电子商务模拟教学软件（竞赛版）

（一）标准化试题平台：自动出题，自动判卷；在未提交试卷之前，允许选手修改答案。

（二）网店设计：充分利用首页空间，达到美化店铺，对产品对店铺背景进行宣传的目的。

（三）网店建设：根据提供的商品完成 PC 端和移动端网店的创建。

（四）在线交易：实现交易中的买家、卖家、物流的全部交易流程。

（五）网络营销：支持文档编辑和常用格式文件插入 jpg、gif、swf 等。

（六）商品描述：支持文档编辑和常用格式文件插入 jpg、gif、swf 等。

（七）商品发布：支持上传 jpg、gif 等图片文件，选择商品分类以及填写和商品相关的信息。

（八）商品照片处理：用 Fireworks、Photoshop 进行拍摄图片的处理。

九、技术平台

1. 每名选手配备一台电脑，安装北京立信思远教育科技有限公司提供的“立信思远电子商务模拟教学软件（竞赛版）”。选手在竞赛平

台上完成各项比赛内容。

立信思远电子商务模拟教学软件（竞赛版）

大赛内容	功能模块	后台支持
网店设计	网店 logo	选手自拟
	网店命名	选手自拟
	网店招牌	选手自拟
	SEO 关键字	选手自拟
网店建设	图片设计	Fireworks、Photoshop、Flash
	商品发布	支持上传 jpg、gif 等图片文件 选择商品分选手自拟类以及和填写商品相关的信息
	商品描述	支持文档编辑和常用格式文件插入 jpg、gif、swf 等
网络营销	公众号名称	选手自拟
	公众号 logo	选手自拟
	公众号菜单	选手自拟
	事件营销	支持文档编辑和常用格式文件插入 jpg、gif、swf 等
在线交易	售前咨询	选手自拟
	交易流程平台	实现电子商务中买家、卖家、物流公司的交易流程
	售后评价	选手自拟

知识 测试	标准化试题平 台	在线答题，系统自动计时与阅卷评分。
----------	-------------	-------------------

2、承办学校负责赛场硬件支持。

(1) 根据参赛队人数准备比赛用电脑，每个赛场按 10%的比例准备备用电脑。

硬件配置：

双核 1.8 GHz 以上 CPU

4GB 以上内存

100 GB 以上硬盘

1G 以上独立显卡

USB 接口

不小于 19 寸液晶显示器

软件配置：

Windows7 64 位（中文版）

Internet Explorer 11

Adobe Flash CS6 Professional（中文版）

Adobe Fireworks CS6（中文版）

Adobe Photoshop CS6 Extended（中文版）

Adobe Dreamweaver CS6（中文版）

Microsoft Office 2010（中文版）

WinRAR（中文版）

搜狗输入法（最新版）

万能五笔输入法（最新版）

以上软件均不提供原介质包以外的第三方插件。

(2) 服务器配置:

赛场具备局域网, 配备 2 台服务器。

硬件配置: 至强 5500 以上, 8G 及以上内存, 500G 以上硬盘。

软件配置:

Windows Server2008 (中文版)

Microsoft Office 2010 (中文版)

WinRAR (中文版)

搜狗输入法(最新版)

万能五笔输入法 (最新版)

(3) 拍摄设备: 按参赛队数配备摄影设备。每套包含统一品牌及型号数码相机 (SONY DSC-W800, 具备手动功能, 1000 万像素以上, 电子防抖, 微距小于 5 厘米、存储卡 2G 以上、2 块充满电的相机电池、数码相机说明书)、数据线、相机三角架, 80cm 金银反光板一个, 2 张 A4 白色打印纸, 2 张 125K 对开亚粉纸(白色和蓝色各一张), 回转四灯头柔光箱 50*70 一套(45W 色温 5500k 灯泡四个、灯架一个), 2G 以上的 U 盘一个。

(4) 网店商品: 为每参赛队提供一个“商品收纳箱”(非透明), 箱内包括: 日用商品 10 件、《大赛用商品清单》1 张、商品条形码。选手用笔 3 支和练习本 3 本。箱子密封。

十、评分标准

不同竞赛内容的评分标准见下表所示:

1. 知识测试评分标准

序号	项目	权重	评分标准 (要点)
1	单项选择 30 题	60%	每题 2 分 (在 4 个选项中选 1 个最佳答案)
2	多项选择 20 题	40%	每题 2 分 (在 4 个选项中选至少 2 个答案, 少选或多选不得分)

合计 100 分

2. 网店设计评分标准

序号	项目	权重	评分标准（要点）
1	整体风格	10%	整体风格与网店定位和商品特点一致
2	LOGO	15%	网店 LOGO 体现网店的定位、理念、含义明确，视觉效果好。
3	网店名称	10%	网店名称通俗生动，有吸引力，与营销商品有关联。
3	色彩运用	15%	色彩运用恰当，与商品色彩协调
4	网页布局	40%	满足视觉、功能要求
5	SEO 关键字	10%	关键字符合网店定位，容易被搜索引擎抓取
合计 100 分			

3. 网店建设评分标准

序号	项目	权重	评分标准（要点）
1	商品拍摄	30%	(1) 商品选择与网店类型一致 (2) 每件商品有 4 张图片，能区分不同商品与主辅图 (3) 图片清晰、明亮、不失真，主辅图应保持一致 (4) 能完整体现商品的外观，主次面清楚，布局合理，构图新颖，但商品不能变形 (5) 有创意效果，通过辅助手段展示效果特点
2	图片设计	30%	(1) 每件商品上传 4 张图片，顺序正确 (2) 图片颜色协调，布局合理，视觉效果好，能突出商品及其属性 (3) 背景能衬托主体，但不能喧宾夺主，有较强的视觉冲击力 (4) 4 张辅图，从各个角度展示商品特性，背景和修饰不能影响商品主体视觉 (5) 有水印，不破坏图片 (6) 整体效果好、有创意

3	商品描述	40%	<p>(1) 商品名称突出商品与品牌，关键词包括商品属性特点、卖点与折扣信息（不超过30字）</p> <p>(2) 商品所属类目正确，细分至二级类别</p> <p>(3) 价格与清单一致，商品参数与包装一致，突出商品外观、材质，有5张以上图片及文字说明</p> <p>(4) 明显促销信息、供邮资说明及商品星级评价</p> <p>(5) 优惠券、浮动广告</p> <p>(6) 商品产地、联系方式、网店售后以及购物或退货流程</p> <p>(7) 排版整齐美观有创意，颜色搭配合理，措词恰当，无明显错别字及病句</p>
合计			100分

4.网络营销评分标准

序号	项目	权重	评分标准（要点）
1	公众号申请	10%	正确申请网店的微信服务号
2	欢迎词	10%	<p>(1) 欢迎语</p> <p>(2) 网店介绍，语言简练，重点突出</p> <p>(3) 感谢语：感谢关注</p>
3	微信事件营销	40%	<p>① 事件选择恰当</p> <p>② 营销的产品与事件关联密切</p> <p>③ 文字精炼、重点突出</p> <p>④ 文字具有感染力和吸引力</p> <p>⑤ 有产品/网店的链接</p>
4	海报制作	30%	<p>(1) 标题醒目，有视觉冲击力</p> <p>(2) 有产品链接</p> <p>(3) 排版美观，图文并茂，整体效果好</p>
5	推广链接	10%	在合适的平台上对海报做推广链接
合计			100分

5.在线交易评分标准

序号	项目	权重	评分标准（要点）
1	售前咨询	20%	卖家正确回答买家的问题
2	订单管理	40%	<p>(1) 买家生成订单</p> <p>(2) 卖家处理订单</p> <p>(3) 选择合适的物流公司，发货</p>

3	售后评价	40%	(1) 买家对订购产品进行评价 (2) 卖家对评价正确回复 (3) 语言规范, 礼貌用语
合计 100 分			

十一、评分方法

1. 裁判员选聘: 由全国职业院校信息技术技能大赛组委会面向全国遴选赛项裁判人员。裁判长由赛项执委会聘任。

2. 评分方法: 竞赛评分由赛项裁判完成, 采取多名裁判打分, 去掉最高分和最低分求平均的方法计算得分。为了保证公平公正, 对竞赛内容分多个模块进行评分, 通过抽签号替换等手段向裁判隐藏选手信息。

3. 成绩比例: 知识测试占 10% (按三名选手得分的平均值作为折算依据), 网店设计占 10%, 网店建设 40%, 网店营销 20%, 在线交易 20%, 分项评分折算加计的总分为团体比赛成绩。

若总分相同, 则按照知识测试分数高低排序。

十二、奖项设定

竞赛设计一等奖、二等奖和三等奖。

一等奖项占参赛人数的 10%。

二等奖项占参赛人数的 20%。

三等奖项占参赛人数的 30%。

获奖的参赛选手的指导教师获“优秀指导教师奖”。

十三、赛项安全

1. 环境安全保障

赛场组织与管理应制定安保须知、安全隐患规避方法及突发事件预案, 设立紧急疏散路线及通道等, 确保比赛期间所有进入带点车辆、人员需凭证入内; 严禁携带易燃易爆物、管制刀具等危险品及比赛严令禁止的其他物品进入场地; 对于紧急发生的拥挤、踩踏、地震、火灾等进行紧急有效的处置。

2. 信息安全保障

(1) 部署杀毒软件：采用杀毒软件对服务器进行保护；

(2) 部署具有网络管理、账号管理和日志管理功能的综合监控系统；安装UPS：采用UPS防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率：3KVA，后备时间：2小时，电池类型：输出电压：230V±5%V；市电采用双路供电。

3. 操作安全保障

赛前要对选手进行计算机、装订机等设备操作的安全培训，进行安全操作的宣讲，确保每个队员能够安全操作设备后方可进行比赛。裁判员在比赛前，宣读安全注意事项，强调用火、用电安全规则。

整个大赛过程邀请当地公安系统、卫生系统和保险系统协助支持。

参赛代表队：由各省市负责参赛选手旅途及竞赛过程中的安全保障。

十四、申诉与仲裁

本赛项在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，代表队领队可在比赛结束后2小时之内向仲裁组提出申诉。赛项设仲裁工作组，赛项仲裁工作组在接到申诉后的2小时内组织复议，并及时反馈复议结果。

十五、大赛观摩

赛项将邀请带队老师、或虽未派选手参赛但对电子商务专业建设有迫切要求以及电子商务行业发展潜力巨大但人才匮乏的中西部边远地区学校3-5所的师生莅临现场观摩比赛。

通过现场观摩，了解电子商务技术竞赛的基本流程、专业技能要求、大赛平台的使用，调动学校的参赛积极性，从而促进专业建设和专业发展。

十六、大赛视频

赛项全程录像。

本赛项赛前对赛题保密、设备安装调试、软件安装等关键环节进行实况摄录。

本赛项竞赛过程采用全程摄录的形式，对比赛的开闭幕式、比赛过程、手工评卷等过程进行全程实况转播。

本赛况在赛后将制作大赛制作优秀选手采访、优秀指导教师采访、裁判专家点评和企业人士采访视频资料。

十七、大赛须知

（一）参赛队须知

1. 各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。
2. 各代表队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。
3. 竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。
4. 参赛代表队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。
5. 对申诉的仲裁结果，领队要带头服从和执行，并做好选手工作。参赛选手不得因申诉或处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。
6. 指导老师应及时查看大赛专用网页有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范 and 赛场要求，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。
7. 参赛队领队应对本队参赛队员和指导教师的参赛期间安全负责，参赛学校须为参赛选手和指导教师购买意外保险。
8. 领队和指导教师应在赛后做好赛事总结和工作总结。

（二）参赛选手须知

1. 参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，否则取消竞赛资格。
2. 参赛选手凭统一印制的参赛证和有效身份证件参加竞赛。
3. 参加选手应认真学习领会本次竞赛相关文件，自觉遵守大赛

纪律，服从指挥，听从安排，文明参赛。

4. 参赛选手请勿携带与竞赛无关的电子设备、通讯设备及其他资料与用品进入赛场。

5. 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭参赛证、身份证件检录，按要求入场，不得迟到早退。

6. 参赛选手应增强角色意识，科学合理分工与合作。

7. 参赛选手应按有关要求在指定位置就坐。

8. 参赛选手须在确认竞赛内容和现场设备等无误后开始竞赛。在竞赛过程中，确因计算机软件或硬件故障，只是操作无法继续的，经项目裁判长确认，予以启用备用计算机。

9. 各参赛选手必须按规范要求操作竞赛设备。一旦出现较严重的安全事故，经总裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

10. 竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。将资料和工具整齐摆放在操作平台上，经工作人员清点后可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

11. 在竞赛期间，未经执委会批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

（三）评分人员须知

1. 评分采用手工评分和计算机系统自动评分相结合的方式。

2. 评分人员要认真阅读评分细则，严格执行评分标准，准确量分。

3. 评分人员要严格按照评分细则的规定评分，及时、准确地将评分结果记录在相应的评分登记表中，并签名。

4. 评分人员在评分过程中存在疑问时，应及时向项目裁判长咨询。

5. 评分人员在评分过程中发现的试卷问题，应及时向项目裁判长报告。

6. 计算机系统自动评分部分的分值设置要与评分标准和评分细

则一致。

7. 计算机内所有参赛队分值设置均为零，无基础分值。

8. 计算机系统自动评分的得分实时公布。

（四）工作人员须知

1. 树立服务观念，一切为选手着想，以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风，在赛项执委会的领导下，按照各自职责分工和要求认真做好岗位工作。

2. 所有工作人员必须佩带证件，忠于职守，秉公办理，保守秘密。

3. 注意文明礼貌，保持良好形象，熟悉赛项指南。

4. 自觉遵守赛项纪律和规则，服从调配和分工，确保竞赛工作的顺利进行。

5. 提前 60 分钟到达赛场，严守工作岗位，不迟到，不早退，不无故离岗，特殊情况需向工作组组长请假。

6. 熟悉竞赛规程，严格按照工作程序和有关规定办事，遇突发事件，按照应急预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。

7. 工作人员在竞赛中若有舞弊行为，立即撤销其工作资格，并严肃处理。

8. 保持通讯畅通，服从统一领导，严格遵守竞赛纪律，加强协作配合，提高工作效率。

十八、资源转化

通过对竞赛资源的整合和应用，实现下列资源转化目标：

（一）建立企业电子商务技术教学资源包

教学资源包系统地梳理了商品经营、国际商务、客户信息服务、电子商务、网站建设与管理等相关专业的培养目标、岗位需求、课程体系、核心知识点及竞赛考核内容与评分要点，并结合技术发展趋势对未来的竞赛内容设置进行了分析和设计。

（二）形成适合中等职业学校的专业课程标准与内容

电子商务技术作为跨领域、跨专业的企业应用,涉及经济、管理、计算机、市场营销、心理学等多个产业领域。对于中职的学生来说,哪些知识和技能需要学、学到什么程度、如何学都是专业建设中的难题。作为大赛组织者,通过大赛的竞赛内容设计和参赛团队的竞赛成果分析,整理出适合中职学生学习、具有实用价值的专业课程体系、关键技能和知识体系,指导中职院校的专业建设和课程改革。

(三) 开展校企合作, 优化教学模式

开展大赛合作企业与院校间的校企合作项目、科研立项,一方面,可以有效地拉近校企之间的距离,在学校可以访问共享企业的资源;另一方面,可以将教学中产生的资源上传到企业,方便企业人员对学生和企业职工进行指导。校企合作,可以发挥学校和企业的各自优势,共同培养社会和市场需要的人才。加强学校与企业的合作,教学与生产的结合,优化现有教学或实训模式,才能充分体现校企合作举办职业的优越性和突出办学特色。