

贵州省科学技术协会
贵州省大数据发展管理局
贵州省教育厅
贵州省人力资源和社会保障厅
贵州省科学技术厅

黔科协普〔2024〕6号

**关于举办2024年贵州技能大赛暨第一届
数字经济行业技术应用职业技能竞赛的通知**

各市(州)科协、大数据发展管理局、教育局、人力资源和社会保障局、科技局，各本科高校、各中高职（高专）院校、各技工（师）院校、各有关企业：

为全面贯彻落实习近平总书记对技能人才工作的系列重要指示精神，进一步发挥职业技能竞赛在技能人才工作中的示范

引领作用，加快培养大批高素质劳动者和高技能数字人才，为推进贵州高质量发展提供技能人才支撑。经研究，由贵州省科学技术协会、贵州省大数据发展管理局、贵州省教育厅、贵州省人力资源和社会保障厅、贵州省科学技术厅联合举办2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济行业技术应用职业技能竞赛（省级一类竞赛），现将本次大赛有关事项通知如下：

一、总体目标

2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济行业技术应用职业技能竞赛，以“数字赋能、科技创新”为主题，紧贴数字产业化和产业数字化发展需要，坚持创新引领和服务发展，依托职业技能大赛，搭建高技能人才成长平台，实现“以赛促学、以赛促训、以赛促评、以赛促建”，使选手成为既有理论水平又有实际操作技能的复合型人才，提升全省数字技术应用人才的整体素质，增加数字人才有效供给，促进我省数字技术应用高质量发展。

二、赛项设置及标准

2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济行业技术应用职业技能竞赛下设六个竞赛职业(工种)，分别是：1. 电子商务师；2. 数字孪生应用技术员（数控加工方向）；3. 计算机网络设备装配调试员；4. 人工智能训练师；5. 设备点检员（工业互联网应用方向）；6. 虚拟现实产品设计师。

各工种竞赛以国家职业技能标准(国家职业资格三级)

为命题参考，适当增加新知识、新技术、新工艺、新技能等内容。竞赛内容及分值分配详见《2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济行业技术应用职业技能竞赛组织实施方案》（附件1），最终比赛名次按总成绩排序，如总成绩相同则以实操成绩高者为先；如实操成绩也相同则以实操完成时间短者为先。

三、竞赛组织

（一）竞赛分组

电子商务师、数字孪生应用技术员（数控加工方向）、计算机网络设备装配调试员、人工智能训练师、设备点检员（工业互联网应用方向）、虚拟现实产品设计师赛项均设职工组和学生组。各赛项职工组、学生组均为单人赛。各赛项职工组可设指导教练1名，学生组可设指导教师1名。

1. 职工/教师组：具有经济管理类、装备制造类、电子信息类等相关工作从业人员及本科高校、中高职（高专）院校、技工（师）院校相关专业在职教师。

2. 学生组：本科高校、中高职（高专）院校、技工（师）院校相关专业全日制在籍学生。

（二）报名条件

1. 在法定年龄内（16至60周岁），具有良好的职业道德，爱岗敬业、锐意进取、刻苦钻研技术、勇于创新，贵州省户籍或在贵州省从事与参赛技术（工种）相应职业的从业

人员。

2. 职工/教师：具有经济管理类、装备制造类、电子信息类相关工作从业人员及本科高校、中高职院校、大专院校、技工（师）院校相关专业在职教师。

3. 学生：本科高校、中高职院校、大专院校、技工（师）院校相关专业全日制在籍学生。

4. 指导教师、教练不得以选手身份参赛。具有全日制学籍的在校创业学生不得以职工身份参赛。

5. 已获得“中华技能大奖”、“全国技术能手”和“贵州省技术能手”称号的人员(含已获得授予资格但尚未发文的)不得以选手身份参加竞赛。

（三）报名时间

从文件下发之日起至9月30日，为大赛报名时间。

（四）竞赛方式

1. 初赛(2024年10月)

10月8日—10月15日初赛。各相关单位见通知即日起可按照相应工种积极组织报名，参赛选手需提交《选手报名表》(附件2)和《选手信息表》(附件3)，由所在单位统一推荐到竞赛组委会完成初赛报名工作，初赛报名需上传加盖选手所在单位公章(或单位下属部门公章)的PDF和可编辑的Word文档发送到大赛组委会初赛报名邮箱（邮箱：97898919@qq.com）。

初赛以“线下集中、分片统考”为原则，采取线上形式比赛，比赛时间45分钟。初赛赛场原则上设置在各市（州）院校（含高职、中职、技工院校）。初赛比赛内容包括本工种需要的理论知识和实操技能，各竞赛职业（工种）初赛题型均由单项选择题、多项选择题、判断题、简答题组成。各赛项初赛样题库提前公布，届时将从公开的样题库中抽选部分组成正式初赛赛卷。初赛相关通知及样题库将在赛项QQ通知群中发布。

各参赛单位需严格按照组委会要求开展初赛，初赛现场需做好赛事宣传标语，做好初赛过程管理。组委会可根据实际情况到初赛单位进行实地指导。

2. 决赛（2024年11月）

大赛组委会可根据各市（州）初赛参赛人员成绩及决赛名额分配表（附件4）确定各赛项决赛名单。各赛项进入决赛人员名单由贵州省科学技术协会代组委会发文公布。决赛时间、地点等具体事项另行通知。

（五）大赛公益性原则

大赛不得以任何名义向参赛选手收取培训费、报名费、参赛费。赛前培训、决赛期间各参赛选手、指导教师（教练）食宿、交通费和人身意外伤害保险等费用回所在单位按规定报销。

四、奖项设置

（一）个人奖

1. 职工组：各工种决赛一等奖占比10%，二等奖占比15%，三等奖占比25%。获奖选手由主办单位授予相应的奖章、奖牌和证书。各赛项前三名由省人力资源和社会保障厅按有关规定给予表扬。

2. 学生组：各工种决赛一等奖占比10%，二等奖占比15%，三等奖占比25%，获奖选手由主办单位授予相应的奖章、奖牌和证书。

3. 对各赛项一、二、三等奖选手的指导教师（教练），由主办单位颁发“优秀指导教师（教练）”证书；

4. 对在竞赛组织工作中表现突出的个人（限18人以内），由主办单位颁发“优秀工作者”证书。

5. 对在大赛执裁工作中表现突出的个人（限18人以内），由主办单位颁发“优秀裁判员”证书。

（二）组织奖

对贡献突出的承办、协办、支持单位，由主办单位颁发“突出贡献单位”奖牌和证书；对组织工作表现突出的单位，由主办单位颁发“优秀组织单位”奖牌和证书。

（三）其他奖项

在决赛中获得三等奖及以上选手，可直接晋升高级工（三级）职业资格或职业技能等级，已具有高级工（三级）及以上职业资格或职业技能等级的，可核发技师、高级技

师国家职业资格证书或职业技能等级证书。同一年度同一赛事优胜选手原则上不得连续晋升技能等级（职业资格），不重复颁发同一等级技能等级（职业资格）证书。

五、工作要求

（一）加强组织领导，做好赛事统筹管理。各相关单位要切实履行竞赛管理主体责任，将公平公正作为办赛“生命线”，决赛期间应实行全程监控录像，加强大赛各环节的规范管理。突出安全生产导向，加强安全操作提示，引导参赛选手提高安全意识，确保竞赛安全举办。合理确定比赛安全卫生应急预案，落实安全责任。

（二）加强检查指导，确保培训竞赛取得实效。大赛组委会要及时了解赛事工作动态，及时指导和帮助办赛单位解决赛事活动中遇到的困难和问题。认真做好选手实名制信息审核工作，对于选手身份与实际不符的，应取消该选手参赛成绩和相关奖励。及时总结并推广开展大赛的好经验、好做法，激发各职工、青年学生参加大赛活动的积极性和主动性，营造尊重人才、重用人才的环境。

（三）加强学习钻研，努力提高技能水平。参训学员、参赛选手要珍惜学习机会，遵守比赛纪律，把学习成果转化成生产效能，并在工作岗位上做好传帮带。各单位要积极鼓励选手备赛，统筹好参赛选手培训、比赛时间，解除选手的后顾之忧，对表现突出并取得良好成绩的选手给予

适当奖励。

（四）强化宣传力度，营造社会氛围。各相关单位要以开展职业技能大赛为契机，加大宣传力度，充分利用广播、电视、报刊、网络、微信等各类媒体，持续开展技能人才培养宣传活动。树立职工、学生技能人才成长成才典型，引领广大职工、学生走技能成才、技能报国之路，在全社会营造劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的社会风尚，不断扩大竞赛的影响力和知名度，大力营造良好的竞赛氛围。

六、联系方式

联系人：黄炜杰 袁小芳

电 话：18586860066 18185042252

- 附件：1. 2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济行业
技术应用职业技能竞赛组织实施方案
2. 2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济行业
技术应用职业技能竞赛选手报名表
3. 2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济行业
技术应用职业技能竞赛选手信息表
4. 2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济行业
技术应用职业技能竞赛决赛名额分配表



贵州省科学技术协会



贵州省大数据发展管理局



贵州省教育厅



贵州省人力资源和社会保障厅



贵州省科学技术厅

2024年6月24日

附件1

2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济 行业技术应用职业技能竞赛 组织实施方案

一、竞赛主题

数字赋能、科技创新

二、竞赛安排

主办单位：贵州省科学技术协会、贵州省大数据发展管理局、贵州省教育厅、贵州省人力资源和社会保障厅、贵州省科学技术厅

承办单位：贵州建设职业技术学院、贵州轻工职业技术学院、贵州装备制造职业学院、毕节工业职业技术学院

协办单位：各市(州)科协、大数据发展管理局、教育局、人力资源和社会保障局、科技局，贵州省软件行业协会、贵州数智教育科技有限公司、上海琨耀信息科技有限公司、北京新大陆时代科技有限公司

成立2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济行业技术应用职业技能竞赛组委会，组委会下设办公室、专家委员会、裁判委员会、监审委员会。

竞赛组委会：

主任

- 陈 积 贵州省科学技术协会党组成员、副主席
- 焦德祿 贵州省大数据发展管理局党组成员、贵州省信息中心党委书记
- 杨天仪 贵州省教育厅党组成员、副厅长，省委教育工委委员
- 肖 震 贵州省人力资源和社会保障厅党组成员、副厅长
- 安守海 贵州省科学技术厅党组成员、副厅长
- 副主任**
- 王利波 贵州省科学技术协会科学技术普及部一级调研员
- 郑 影 贵州省大数据发展管理局人事人才处处长（机关党委办公室主任）
- 付颖纯 贵州省教育厅职业教育与成人教育处处长
- 康铁东 贵州省职业教育公共实训中心主任
- 薛江春 贵州省职业技能鉴定考评指导中心主任
- 石 磊 贵州省科学技术厅科技人才处处长
- 刘诗明 贵州省软件行业协会会长
- 安运池 贵州省软件行业协会副秘书长
- 黄炜杰 贵州数智教育科技有限公司总经理
- 林庆平 厦门凤凰创壹软件有限公司董事长
- 严代云 北京新大陆时代科技有限公司贵州总经理
- 段梦轩 北京博导前程信息技术股份有限公司销售总监
- 陈 俊 上海琨耀信息科技有限公司总经理
- 彭 鸿 贵州大数据产业职业教育集团副秘书长

罗林堯 贵州省软件行业协会数字经济人才专委会主任

竞赛组委会：负责省内初赛、决赛的整体安排和组织管理；指导竞赛组委会办公室、评判委员会和监审组的工作；对省内初赛、决赛期间的重大事项进行决策；对省内初赛、决赛各项组织和赛事工作进行监督检查。

竞赛组委会办公室在竞赛组委会的领导下，具体负责竞赛的组织安排，总体协调日常管理工作。主要包括制定竞赛的具体组织方案及实施计划，并组织实施和监督；负责与竞赛各相关单位的日常沟通和协调；负责竞赛期间的各项宣传工作；负责竞赛奖品、物品（包括纪念品、宣传品等）的设计、制作和管理；负责竞赛经费的筹措、使用和管理；负责竞赛的总结和统计分析等。

专家委员会：由若干名专家组成，根据大赛执委会统一安排，负责竞赛方案、竞赛设备技术要求、命题方案、样题、技术说明会、赛题、场地布置、技术支持及赛务保障等方面的具体协调、管理与实施工作。

裁判委员会：大赛设总裁判长1名，每赛项由裁判长1名及若干名裁判员组成。决赛赛项参赛选手在20人及以上，可由总裁判长向大赛执委会提出申请，增设裁判长助理1名，协助裁判长开展工作。裁判组负责赛前技术准备及竞赛各环节的技术工作。赛前各项技术准备工作，由裁判长牵头落实。竞赛期间各项技术工作，由裁判长带领全体裁判员（含裁判长助理）完成。

裁判组接受大赛执委会的领导，同时接受组委会的业务指导。

监审委员会：负责参赛人员的资格审定，赛事过程的监督；比赛成绩的公正性监督；比赛结果的公布、公示监督；解释赛事过程中出现的疑问。

三、决赛内容

(一) 电子商务师

以《电子商务师》国家职业技能标准(国家职业资格三级/高级工)为命题参考，适当增加新知识、新技术、新工艺、新技能等内容。决赛由理论知识和实际操作两部分组成，其中理论知识采用线上方式进行，时长为30分钟，题型由单项选择题、多项选择题、判断题组成。

1. 理论知识

主要考核产品及服务信息管理、线上店铺设计与装修、营销推广、业务处理、客户服务、销售数据分析等模块。

2. 实际操作

包括2个主要竞赛模块，职业素养评价融入到各任务的过程和结果评价细项当中，竞赛时长为180分钟。

考核内容及考核形式如下表。

考核模块	考核内容	任务描述	权重	评分方法
A	理论知识	理论知识考核	20%	测量分(机评)
B	实操	店铺设计与装修	25%	测量分
		网店日常运营	20%	测量分
		平台营销	15%	测量分

		数据分析	15%	测量分
		职业规范	5%	评分

(二) 数字孪生应用技术员（数控加工方向）

以《数字孪生应用技术员》国家职业技能标准（国家职业资格三级/高级工）为命题参考，适当增加新知识、新技术、新工艺、新技能等内容。涉及的知识点有：五轴数控产品的读图、建模、数控程序编写、零件加工、检测测量。

决赛由职业素养和实际操作两部分组成，竞赛时长为180分钟。考核内容及考核形式如下表。

考核模块	考核内容	任务描述	权重	评分方法
A	职业素养	职业规范	10%	系统打分
B	实操	成品相符性	32%	测量分
		工艺合理性	38%	测量分
		测量检测	10%	测量分
		建模	10%	系统打分

(三) 计算机网络设备装配调试员

以《计算机网络设备装配调试员》国家职业技能标准（国家职业资格三级/高级工）为命题参考，适当增加新知识、新技术、新工艺、新技能等内容。涉及知识点：交换技术基础、虚拟局域网技术、局域网冗余技术、路由技术基础RIP路由协议、OSPF路由协议、网络设备安全访问与管理、访问控制列表ACL、网络地址转换 NAT 技术、广域网技术、IPv6 技术、无线局域网技术。

决赛由职业素养和实际操作两部分组成，竞赛时长为180分

钟。考核内容及考核形式如下表。

考核模块	考核内容	任务描述	权重	评分方法
A	职业素养	职业规范	5%	评分
B	实操	基础网络配置	25%	测量分
		有线网络配置	33%	测量分
		无线网络配置	10%	测量分
		网络安全访问控制	10%	测量分
		广域网络配置	17%	测量分

(四)人工智能训练师

以《人工智能训练师》国家职业技能标准(国家职业资格三级/高级工)为命题依据,适当增加新知识、新技术、新工艺、新技能等内容。决赛由理论知识和实际操作两部分组成,其中理论知识采用线上方式进行,时间为30分钟,题型由单项选择题、多项选择题、判断题组成。

1. 理论知识

主要考核业务分析、智能训练、智能系统设计等模块。包括人工智能算法、深度学习、神经网络等多个方向的职业功能、工作内容、专业能力要求以及相关知识要求等模块。

2. 实际操作

职业素养的评价方法融入到各模块的过程和结果评价细项当中,竞赛时长为180分钟。

考核内容及考核形式如下表。

考核模块	考核内容	考核任务	权重	评分办法
A	理论知识	理论知识	20%	测量分(机评)

B	实操	自然语言处理技术应用	30%	测量分
		计算机视觉技术应用	30%	测量分
		综合工程技术应用	15%	测量分
		职业规范	5%	评分

(五)设备点检员（工业互联网应用方向）

以《设备点检员》国家职业技能标准(国家职业资格三级/高级工)为命题参考,适当增加新知识、新技术、新工艺、新技能等内容。涉及的知识有工业互联网设备互联互通调试、工业数据采集与分析、诊断与维修工业互联网系统和设备平台的故障、工业互联网系统数据备份与恢复等。

决赛由实际操作和职业素养两部分组成。竞赛时长为180分钟。考核内容及考核形式如下表。

考核模块	考核内容	考核任务	权重	评分办法
A	职业素养	职业规范	5%	评分
B	实操	工业互联网安装与调试	40%	测量分
		工业互联网平台应用	55%	测量分

(六)虚拟现实产品设计师

以《虚拟现实产品设计师》国家职业技能标准(国家职业资格三级/高级工)为命题依据,适当增加新知识、新技术、新工艺、新技能等内容。决赛由理论知识和实际操作两部分组成,其中理论知识采用线上方式进行,时间为30分钟,题型由单项

选择题、多项选择题、判断题组成。

1. 理论知识

主要考核Unity3D、MR Studio引擎交互的知识、混合现实头盔和虚拟现实眼镜的基本原理工作、数学知识、C#编程基础、大数据基础、3D Studio Max、Maya, Photoshop等设计软件工作原理，混合现实引擎的API使用及脚本TypeScript编程等模块。

2. 实际操作

竞赛任务包括2个主要竞赛模块，职业素养的评价方法融入到各模块的过程和结果评价细项当中，竞赛时长为150分钟。

考核内容及考核形式如下表。

考核模块	考核任务	任务描述	分值权重	评分方法
A	理论知识	理论知识	20%	测量分（机评）
B	实操	网络化环境准备及硬件设备连接	7%	测量分
		VR(MR) 场景创新设计	10%	测量分
		3D建模与模型渲染	25%	测量分
		VR (MR) 交互创新设计	20%	测量分
		答辩展示	13%	测量分
		职业规范	5%	评分

附件2

2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济 行业技术应用职业技能竞赛参赛选手报名表

参赛单位：（盖章有效）

联系人：

联系电话：

参赛工种	姓名	性别	年龄	身份证号码	手机号	组别	指导老师 (教练)

注：各参赛选手需填报附件《报名表》并加盖公章。将本单位所有选手《报名表》PDF扫描版和可编辑的Word版统一打包发送组委会指定邮箱：97898919@qq.com，邮件主题为：“单位名称+单位赛项负责人电话”。

附件3

2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济 行业技术应用职业技能竞赛参赛选手信息表

姓名		性别		照片
出生年月		学历		
身份证号码		竞赛工种		
单位名称				
技能等级		联系电话		
组别	<input type="checkbox"/> 职工组 <input type="checkbox"/> 学生组			
联系地址				
个人简历				
单位意见	单位盖章 2024年月 日			

注：各参赛选手需填《选手信息表》并加盖公章。将本单位所有《选手信息表》PDF扫描版打包发送组委会指定邮箱：97898919@qq.com，邮件主题为：“单位名称+单位赛项负责人电话”。

附件4

2024年贵州技能大赛暨第一届数字经济行业技术应用职业技能竞赛决赛名额分配表

(六个工种各40名选手)

市(州)	名额(每工种)
贵阳	10
黔南、黔东南	10
安顺、黔西南、六盘水	10
遵义、铜仁、毕节	10

注：名额数量和分配可根据初赛报名情况进行适当调整。

贵州省科学技术协会办公室

2024年6月25日印发

共印12份