

2018 年河南省职业院校技能大赛

互联网金融运营能力赛项规程

一、赛项名称

赛项名称：互联网金融运营能力

赛项英语名称：Internet Financial Operation Skills Competition

赛项组别：高职组

赛项归属产业：财经商贸

二、竞赛目的

本赛项为各院校师生提供交流借鉴的平台，引领高职院校互联网金融专业建设和教学改革，以赛促教，推进专业建设与产业发展对接、课程内容与职业标准对接、人才培养过程与企业经营过程对接，提高互联网金融专业人才培养质量和社会认可度与影响力。

三、竞赛内容

（一）互联网金融基础知识（占总分 20%）

主要考核选手对基本互联网金融知识的掌握能力。客观题环节的比赛为使用竞赛系统在线完成操作，比赛成绩由系统自动评分。客观题的题库范围是 P2P、第三方支付、互联网征信、众筹、互联网基金销售、互联网保险、互联网消费金融等涉及的知识。

（二）互联网金融运营能力（占总分 80%）

以团队竞赛方式完成 P2P、第三方支付、互联网征信、众筹、互联网基金销售、互联网保险、互联网消费金融等运营任务，达到系统设定的运营效果，并由系统自动完成竞赛成绩评定。

所有项目均需由参赛选手团队合作完成。

四、竞赛方式

（一）本竞赛为团体赛。每校只能组织 1 支队伍参与竞赛，每个队伍限参赛人数 4 人，每人分别担任任务角色，每校设领队一人，每队设不超过 2 名指导老师。参赛选手必须为该校全日制在校学生，性别、年龄、年级、专业不限。

（二）“互联网金融基础知识”竞赛，由每支参赛队 4 名选手分别独立完成。

（三）“互联网金融运营能力”竞赛由每支参赛队 4 名选手共同完成。其中，互联网金融运营能力竞赛每位参赛选手所担任的团队角色，由指导老师通过抽签现场决定，4 名选手间团队角色不得重复。

（四）本赛项省外团队可参赛，同时欢迎省外团队观摩。

五、竞赛日程

日期	时间	内容	参加人员	地点
4月6日	15:00-16:00	赛项说明会	赛项组委会、裁判、仲裁、领队、指导教师	郑州财税金融职业学院
	16:00-17:00	选手熟悉场地、调试设备、了解竞赛现场要求	参赛选手	郑州财税金融职业学院
4月7日	8:30-8:50	开幕式	全体人员	郑州财税金融职业学院
	9:00-9:25	检录	参赛选手	郑州财税金融职业学院
	9:30-10:00	互联网金融基础知识	参赛选手	郑州财税金融职业学院
	10:10-11:40	互联网金融运营技能	参赛选手	
	11:45-13:30	午餐+午休	全体人员	郑州财税金融职业学院区校内餐厅
	14:00-14:30	闭幕式	全体人员	郑州财税金融职业学院

六、竞赛试题

本赛项包括互联网金融基础知识和互联网金融运营能力两项。

本赛项竞赛试题由深圳智盛信息技术股份有限公司提供的“互联网金融虚拟运营创新创业竞赛平台”题库生成。包括互联网金融运营能力操作模块、互联网金融基础知识操作模块、赛题模块、评分模块、成绩汇总打印模块等。其中互联网金融运营能力操作模块细分为P2P、

第三方支付、互联网征信、众筹、互联网基金销售、互联网保险、互联网消费金融等。

正式竞赛赛题在比赛前由专家抽取确定。样题如下：

（一）互联网金融基础知识

题型一：单选题

1. 个人信用信息基础数据库采集的信贷信息是（ ）。
 - A. 1999年1月1日之后新发生的信贷交易信息
 - B. 2003年1月1日之后新发生的信贷交易信息
 - C. 2004年1月1日尚未还清或之后新发生的信贷交易信息
 - D. 2006年1月1日尚未还清或之后新发生的信贷交易信息
2. 对姓名、性别、户籍地址等个人基本信息有异议，可采取以下哪种措施（ ）。
 - A. 向商业银行总行提交异议申请
 - B. 向当地人民银行征信管理部门提交异议申请
 - C. 直接到任何一家商业银行更新、更正您的信息
 - D. 向当地公安机关提出更正申请
3. 委托代理人向人民银行征信管理部门提出个人信用报告的异议申请需要哪些资料？（ ）。
 - A. 由于房地产开发商的原因，造成的逾期信息
 - B. 比如由于出差、工作忙等个人原因造成的逾期
 - C. 商业银行等数据报送机构的过错，造成的逾期

4. 股权众筹监管“54321”方案中的“2”是？（ ）
- A. 定位为多层次资本市场中的新五板
 - B. 私募、大私募、公募、小公募
 - C. 种子众筹、天使众筹、成长众筹
 - D. 种子众筹、天使众筹、成长众筹
5. 以下哪一种融资类型不属于股权众筹融资？（ ）
- A. 私募
 - B. 公募
 - C. 股权众筹

题型二：多选题

1. 股权众筹完成后的股权登记通常有哪两种路径？（ ）
- A. 在众筹门户的平台中完成登记确认股权归属,由众筹门户受托持股
 - B. 在众筹投资者的平台中完成登记确认股权归属,由众筹投资者持股
 - C. 直接在众筹项目公司工商登记中登记股权信息
 - D. 直接由众筹项目公司登记股权信息
2. 下面哪些项“V”是大数据的“大”体现的标志性特征（ ）。
- A. 量级大 (Volume)
 - B. 量级大 (Volume)
 - C. 价值性 (Value)
 - D. 速度 (Velocity)
 - E. 多样化 (Variety)
3. 个人在征信活动中的义务有（ ）。

- A. 及时报送自身收入情况
 - B. 关心自己信用记录
 - C. 提出异议申请
 - D. 提供正确的个人基本信息
4. 征信信息主要来自以下机构（）。
- A. 法院
 - B. 提供贷款的机构
 - C. 提供先消费后付款服务 的机构
 - D. 政府部门
5. 逾期，指到还款日最后期限仍未足额还款。 以下情况（） 属于逾期行为， 都会被记入信用报告。
- A. 比到期还款日晚一 两天还款
 - B. 过了到期还款日， 银行工作人员电话催缴后， 客户还清欠款
 - C. 客户已经在到期还款日之前还款， 但由于不清楚应还的具体金额， 没有足额还款
 - D. 尚未到还款期 已经足额还款

题型三：判断题

1. 个人信用信息基础数据库要采集“为他人贷款担保”的信息。（）
- A. 正确
 - B. 错误
2. 没有贷款的人就没有信用报告。（）
- A. 正确

B. 错误

3. 互联网金融在我国蓬勃发展的主要原因之一是传统金融机构大多集中在高净值客户，小微客户的需求未得到很好的满足。（）

A. 正确

B. 错误

4. 我国《公司法》规定股份有限公司的股东人数不能超过 200 人、有限责任公司的股东人数不得超过 100 人。（）

A. 正确

B. 错误

5. Kickstarter、Indiegogo、点名时间等众筹网站属于事前销售模式。（）

A. 正确

B. 错误

（二）互联网金融运营能力

任务一：第三方支付

任务描述：第三方支付模块通过模拟第三方支付公司、个人用户和商家用户，创造出一个第三方交易的平台和场景。学生通过不同的角色，完成第三方支付公司的运作过程，对这种新型的支付方式有个更深刻的理解。

任务二：P2P 网络借贷

任务描述：P2P 网络借贷模块，通过模拟 P2P 网贷公司、网贷借款人、网贷投资人仿真网贷交易环境。学生通过不同的角色，完成 P2P 网贷公司的运作，加深对 P2P 网络信贷运营过程及风险控制的认识。

任务三：互联网征信

任务描述：互联网征信模块，通过创建互联网征信中介机构和互联网征信用户，模拟互联网征信数据采集、征信用户发出请求到收到个人征信报告的过程。征信中介机构下包括公司创始人、运营专员、风控专员、客服四种角色，在体验不同的角色中，理解征信的运作过程，并完成征信在互联网银行、P2P 网贷等业务中的应用。

任务四：众筹

任务描述：众筹模块，通过创造众筹平台运营管理人、奖励（公益）众筹发起人、股权众筹发起人、投资人几种角色，模拟众筹的运作过程。众筹发起人在平台上发出众筹项目，投资人查看项目信息并投资。学生通过扮演不同的业务角色，完成众筹全业务运营及风险控制。

任务五：互联网保险

任务描述：互联网保险模块，学生将模拟互联网保险公司角色、个人保险客户角色、公司团险客户角色，通过互联网保险公司发布保险产品，个人保险客户和公司团险客户分别购买保险，保险公司审核，以及在保期内申请理赔，保险公司对理赔审核以及赔付的流程，虚拟操作互联网保险的综合业务，完成相应的互联网保险业务运作任务。

任务六：互联网基金销售

任务描述：互联网基金销售模块，通过虚拟互联网基金销售公司和基金投资者，完成基金销售平台的运作和投资者的投资过程。

任务七：互联网消费金融

任务描述：互联网消费金融模块，学生将会模拟互联网消费金融公司和客户角色，虚拟操作互联网消费金融的综合业务，并进行业务分析、风险控制、营销推广等业务操作。

七、竞赛规则

（一）报名资格

凡开设有赛项相关专业的高等职业院校和本科院校的高职学生均可报名参加高职组比赛，参赛选手必须是 2018 年在籍全日制高职学生，指导老师和学生须为同校在籍。每所院校限报一个代表队。

（二）报名流程

1. 参赛院校须于 3 月 19 日前登陆河南省高职院校技能大赛报名系统 (<http://120.131.1.11>)，按要求填报并提交参赛信息。

2. 各参赛校以学校为单位注册报名平台。

3. 提交报名信息后，参赛院校从系统导出报名表、赛项汇总表，连同参赛选手身份证复印件、省招办录取名册复印件各 1 份并加盖公章报送至郑州财税金融职业学院（联系人：梁文博，电话：

18837127279）

（三）赛前准备

1. 领队会议：比赛日前一天下午 15:00-16:00 召开领队会议，由各参赛队伍的领队和指导教师参加，会议讲解竞赛注意事项并进行赛前答疑。

2. 熟悉场地：比赛日前一天下午 16:00-17:00 开放赛场，熟悉场地。

3. 参赛队员入场：比赛当天参赛选手应提前 15 分钟到达赛场，凭参赛证、身份证检录，按要求入场，不得迟到早退。并根据抽签结果在对应的座位入座，裁判负责核对参赛队员信息；严禁参赛选手携带与竞赛无关的电子设备、通讯设备及其他相关资料与用品入场。

（四）比赛期间

1. 各参赛队伍打开电脑，进入竞赛平台。由裁判长宣布比赛开始，各参赛队伍开始竞赛。

2. 参赛选手应按竞赛要求在指定位置就坐

3. 在比赛过程中，参赛选手如有疑问，应举手示意，考场主裁判应按要求及时予以答疑。如遇设备或软件等故障，参赛选手也应举手示意，考场主裁判、技术人员等应及时予以解决。确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经考场主裁判确认，予以启用备用计算机。若因选手主观因素造成计算机软件或硬件故障或损坏，无法继续比赛，裁判长有权决定终止该队比赛。

4. 比赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。

（五）成绩公布

1. 第一步为系统评分：遵循“公开、公平、公正”的竞赛原则，所有比赛项目均由系统自动评分并生成成绩；
2. 第二步为裁判评分：裁判只负责扣分，不加分；扣分依据竞赛选手互联网金融运营能力业务操作规范程度，最大扣分为任务得分值的 30%；
3. 第三步最终竞赛成绩=系统评分-人工扣分；
4. 各参赛队伍派一名参赛代表在竞赛成绩单上签字，裁判监督所有参赛队伍签字后，裁判签字。赛场裁判将数据进行备份和保存，成绩单提交给大赛执委会备案；
5. 参赛代表队若对赛事有异议，可由领队按规程提出书面申诉；
6. 赛项执委会在两个项目全部竞赛完毕后公布成绩。

八、竞赛环境

（一）竞赛场地设在郑州财税金融职业学院。

（二）一个参赛队员一个机位，每个机位一台电脑，一张桌子，一把椅子；每位选手使用的设施设备，规格、型号、新旧程度一致，保证竞赛的公平。

（三）局域网络。采用星形网络拓扑结构，安装千兆交换机。网线与电源线隐蔽铺设。

（四）安全保障。采用统一的杀毒软件对服务器进行防毒保护。屏蔽竞赛现场使用的电脑 USB 接口。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。

九、技术规范

赛项竞赛内容符合国内金融机构业务技术规范，竞赛软件平台采用相同的技术标准、业务流程、业务规范设计。

本赛项竞赛平台软件采用“智盛互联网金融虚拟运营创新创业竞赛平台软件 V1.0”。

（一）B/S 架构

竞赛平台采用 B/S 结构，能支持远程应用，可通过局域网或互联网连接登录使用。由竞赛技术支持单位提供技术支持。

（二）三层结构

软件的设计包括数据库层、应用服务器层、操作层。系统扩展能力强，可以满足上百个小组或数千人同时竞赛。

（三）数据库

软件后台采用 SQL Server 2008 R2 专业数据库系统，数据安全性较高。

（四）软件知识产权

软件具有独立知识产权，拥有软件著作权证书。

十、技术平台

品名	规格要求说明
参赛选手计算机	CPU: 酷睿 I3 双核 3.0 以上 ; 内存: 4G 以上; 硬盘: 500G 以上; 网卡: 百兆网卡; 操作系统: Microsoft Windows 7 操作系统, office 2016, 谷歌浏览器、Firefox 浏览器, 预装 QQ 拼音、五笔、微软拼音、搜狗拼音等中文输入法和英文输入法, 屏蔽 usb 等外接存储设备接口。
网络连接设备	提供网络布线、交换机。

竞赛服务器	CPU: 2 颗 Quad Core(四核) 2.0G 以上; 内存: 4GB 以上; 硬盘: 500G 以上; 网卡: 千兆网卡; 操作系统: Windows 2008 Server Enterprise, 安装 IIS 7.0 以上; 数据库: Microsoft SQL Server 2005 企业版。
竞赛软件	智盛互联网金融虚拟运营创新创业竞赛平台软件

十一、成绩评定

(一) 评分方式

团队竞赛总分为 2000 分，互联网金融基础知识 100 分（个人）、互联网金融运营能力 1600 分。

1. 第一步为系统评分：遵循“公开、公平、公正”的竞赛原则，所有比赛项目均由系统自动评分并生成成绩；

2. 第二步为裁判评分：裁判只负责扣分，不给分；扣分依据竞赛选手互联网金融运营能力业务操作规范程度，最大扣分为任务得分值的 30%。

3. 第三步最终竞赛成绩=系统评分-人工扣分。

(二) 评分细节

1. 互联网金融基础知识项目

评分细节	分值(参考)	总分值	评分方式	竞赛时间
单选题	50 分	100 分	系统评分	30 分钟
多选题	40 分			
判断题	10 分			

2. 互联网金融运营能力项目

业务类型	评分细节	分值 分值 (参考)	合计	评分方式	竞赛时间
互联网金融 运营能力	第三方支付	200	1600	系统评分	1:30 分钟
	P2P 网贷	200			
	众筹	200			
	互联网征信	250			
	互联网保险	250			
	互联网基金	250			
	互联网消费金融	250			

十二、奖项设定

(一) 团体奖按各代表队每位选手的个人总分最终竞赛成绩累加计算后排行确定。

(二) 团体奖按以下设置：一等奖 10%、二等奖 20%、三等奖 30%，优秀奖 20%，末位 20% 不设奖。

(三) 本赛项只设团队奖，不设个人奖。每位获奖选手和指导教师均可获得相应证书。

十三、其他要求

本次大赛食宿由承办院校帮助安排，费用由参赛选手所在学校承担。

各承办院校应加强与本专业行业协会和相关企业的联系，积极争取行业和企业的支持和参与，赛前需进行赛项说明，解答疑问，但不

得以任何形式收取任何费用。要认真策划、精密组织，把赛事办好。

各院校要将赛前训练与日常教学紧密结合，认真学习教育部关于全国职业院校技能大赛相关通知要求，积极做好参赛的准备工作。

十四、赛项安全

赛事安全是互联网金融运营能力大赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。赛项执委会采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、工作人员及观众的人身安全。

（一）比赛环境

1. 执委会须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执委会要求排除安全隐患；

2. 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；

3. 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赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施；

4. 执委会须会同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；

5. 大赛期间，承办单位须在赛场管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志；

6. 参赛选手进入赛位、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。赛项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

1. 比赛期间，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；

2. 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、饮食安全等由执委会和提供宿舍的学校共同负责；

3. 大赛期间有组织的参观和观摩活动的交通安全由执委会负责。执委会和承办单位须保证比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全；

4. 各赛项的安全管理，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. 各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险；

2. 各学校代表队组成后，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执委会，同时采取措施避免事态扩大。执委会应立即启动预案予以解决并报告组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由执委会决定。事后，执委会应向组委会报告详细情况。

（五）处罚措施

1. 赛项出现重大安全事故的，停止承办院校的赛项承办资格；
2. 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格；
3. 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；
4. 赛事工作人员违规的，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。

十五、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队名称统一使用各学校代表队名称，不得使用其他组织或团体名称；不接受跨学校组队报名；
2. 参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。如比赛过

程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，视为弃赛。竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员，允许选手缺席竞赛；

3. 参赛队按照大赛赛程安排，凭赛项组委会颁发的相关证件参加竞赛及相关活动；

4. 参赛队须为参赛师生购买人身意外保险，参赛期间意外风险各参赛队自行承担。

（二）领队、指导教师须知

1. 领队、指导教师须对选手竞赛进行专业指导和心理疏导；

2. 领队、指导教师须严格遵守赛场纪律，服从裁判，文明竞赛；

3. 竞赛期间，指导教师不得进入赛场内进行指导；

4. 正式报名的领队、指导教师原则上不得更换；

5. 竞赛期间各参赛队不得以任何形式向裁判透露参赛信息或沟通竞赛事宜，有关竞赛所有问题须由领队按规范要求向赛项组委会或仲裁组反映或协商。

（三）参赛选手须知

1. 参赛选手需在报到时提供学生证明及身份证明；

2. 参赛选手凭参赛证进入竞赛场地，竞赛期间应始终佩戴参赛证以备检查；

3. 参赛选手不允许携带任何纸质资料（按规定允许携带的竞赛材料除外）、通讯工具和电子设备进入竞赛场地；

4. 参赛选手在赛场内须服从工作人员调度，遵守赛场纪律，不得擅自离开指定区域；

5. 在竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应举手示意，裁判人员应予以解答，但选手不得对业务技能相关知识和操作询问裁判人员。确因计算机软件或硬件及竞赛用具故障，致使操作无法继续的，经裁判人员确认同意后，予以启用备用设备；

6. 每一项竞赛环节，未经裁判员许可，参赛选手不得中途离场；

7. 参赛选手每环节竞赛结束，离开赛场时不得带走任何赛场物品；

8. 参赛选手应尊重裁判，尊重对手，应服从裁判组的评判。对竞赛过程或结果如有异议，应由领队按规范程序和方式向赛项仲裁工作组提出；

9. 参赛选手在竞赛期间未经赛项组委会批准，不得随意接受任何单位或个人进行的与竞赛相关的采访，不得私自公开竞赛的相关情况和资料。

（四）工作人员须知

1. 大赛期间，工作人员须佩戴组委会核发的证件进入赛场，并遵守赛场相关规定。新闻媒体等进入赛场必须经组委会允许，由专人陪同并且听从现场工作人员的安排和管理，不能影响比赛进行；

2. 在选手比赛时，工作人员及赛场所有人员必须保持安静，不得随意走动、喧哗、提示或出现对选手有影响的动作。除经特别允许，

工作人员进入赛场后请关闭手机；

3. 比赛期间，由赛项组委会负责处理突发事件，由仲裁组人员处理申诉事项。

十六、申诉与仲裁

（一）申诉应在比赛结束后3小时内提出，超过时效不予受理。申诉时，应由参赛队领队向仲裁工作组递交书面申诉报告。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉不予受理。申诉报告须有申诉的涉及申诉的参赛选手及领队签名；

（二）仲裁工作组收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，24小时内书面告知申诉处理结果。仲裁组的仲裁结论为最终结论；

（三）申诉人不得无故拒不接受处理结果，不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则申诉无效。

十七、竞赛观摩

为保证大赛顺利进行，在观摩期间应遵循以下规则：

（一）除与竞赛直接有关工作人员、裁判员、参赛选手外，其余人员均为观摩观众。

（二）请勿在选手准备或比赛中交谈或欢呼；请勿对选手打手势，包括哑语沟通等明示、暗示行为，禁止鼓掌喝彩等发出声音的行为。

（三）请勿在观摩赛场地内使用相机、摄影机等一切对比赛正常进行造成干扰的带有闪光灯及快门音的设备。

（四）不得违反全国职业院校技能大赛规定的各项纪律。请站在规划的观摩席或者安全线以外观看比赛，并遵循赛场内工作人员和竞赛裁判人员的指挥，不得有围攻裁判员、选手或者其他工作人员的行为。

（五）请务必保持赛场清洁，将饮料食品包装、烟头及其他杂物扔进垃圾箱。

（六）为确保选手正常比赛，观摩赛上观众席内严禁携带手机及其他任何通讯工具，违者将除本人被驱逐出观摩赛场地，还将视情况严重程度对所在代表队的选手的成绩进行扣分直至取消比赛资格。

（七）如果对裁判打分及观摩赛成绩产生质疑的，请在通过各参赛队领队向组委会仲裁委员会提出，不得在比赛现场发言。

十八、资源转化

（一）赛项资源转化的内容包括本赛项竞赛全过程的各类资源。做到赛项资源转化成果应符合行业标准、契合课程标准、突出技能特色、展现竞赛优势，形成满足职业教育教学需求、体现先进教学模式、反映职业教育先进水平的共享性职业教育教学资源；

（二）本赛项所有转化资源做到均符合《2017年全国职业院校技能大赛赛项资源转化工作办法》中规定的各项技术标准；

（三）制作完成本赛项资源上传大赛指定网站。版权由技能大赛执委会和赛项执委会共享，由大赛执委会统一使用与管理。