附件：

**2018年全国职业院校技能大赛**

**赛项申报书**

赛项名称：**数字影音后期制作技术**

赛项类别：**常规赛项**█ 行业特色赛项□

赛项组别：**中职组**█ 高职组□

涉及的专业大类/类：**信息技术类**

方案设计专家组组长：

手机号码：

方案申报单位（盖章）：**中国职业技术教育学会信息化工作**

**委员会**

方案申报负责人：

方案申报单位联络人：

联络人手机号码：电子邮箱：

通讯地址：

邮政编码：

申报日期：**2017年8月28日**

**2018年全国职业院校技能大赛**

**赛项申报方案**

**一、赛项名称**

（一）赛项名称

数字影音后期制作技术

（二）压题彩照



（三）赛项归属产业类型

信息技术类

（**说明**：按照公布的《全国职业院校技能大赛实施规划（2017-2020年）》，该赛项归属于文化艺术类，此前该赛项划归于信息技术类。考虑到中职学校的实际情况，赛项归属更改后，需要三年左右时间给学校调整的时间，且2015年、2016年和2017年参赛选手多为信息技术类专业，故将两个专业大类同时列出）。

（四）赛项归属专业大类/类

文化艺术类——数字影像制作专业（141900）

广播影视节目制作专业（140200）

信息技术类——数字媒体技术应用专业（090200）

**二、赛项申报专家组**

**三、赛项目的**

引领职业院校专业建设与课程改革；促进产教融合、校企合作、产业发展；展示职教改革成果及师生良好精神面貌等方面阐明赛项设计的目的和意义。

**（一）服务国家战略，选拔和推送优秀技能人才**

2014年2月《国务院关于推进文化创意和设计服务与相关产业融合发展的若干意见》（国发〔2014〕10号）发布，文化产业上升为国家战略，文化创意和设计服务将深度融合到装备制造业、消费品工业、建筑业、信息业、旅游业、农业和体育等七大产业，影视、出版等跳出传统领域，放大为文化“溢出”效应，提升了文化的附加值，文化也将像科技一样，成为国民经济转型升级的“新引擎”。《意见》提出要“加快数字内容产业发展”，推动传统媒体和新兴媒体融合发展，发挥职业教育在文化传承创新中的重要作用，推进文化创意和设计服务人才扶持计划。赛项紧紧围绕国家文化产业发展战略，力争选拔和推送出具有创意与设计相关能力的优秀技能人才。

**（二）围绕行业发展，强化岗位技能进课堂**

当前，信息技术与影视产业融合的深度、广度和精度越来越高，尤其是影视媒体的信息化、数字化和智能化水平不断提升，使其逐步成为最为大众化、最具影响力的媒体形式，信息技术、数字技术、网络技术全面进入媒体创意领域，深度融入影视制作过程，影视制作的应用也从专业影视制作扩大到电脑游戏、广告设计、视觉创意、媒体宣传、网络推广、家庭娱乐等众多领域。数字媒体产业日益繁荣与开放，行业的规模不断壮大，亟需大批技艺精湛、技能复合和素养出众的高水平数字影音后期制作人员。

近年来，信息技术全面改造传统影视产业的浪潮，深度影响着学校专业的设置、调整和革新，信息技术改造传统影视专业、文化创意专业和信息技术专业的步伐不断加快。作为人才需求旺盛、就业前景广阔、技能素养复合的岗位技能——“数字影音后期制作技术”，已经成为职业院校信息技术类专业群和文化艺术类专业群的一项“核心技能”，正在快速全面地进校园、进教材、进课表、进课堂，教学内容不断丰富，学校改革、区域交流与整体提高的需求十分紧迫：一是众多中等职业学校开设了“数字媒体技术应用”专业（090200）、广播影视节目制作专业（140200）和数字影像制作（141900）专业；二是数字影音后期制作技术项目相关的基础理论和技能已被列入NACG认证（国家动漫游戏人才培养工程认证）、数字视频（DV）合成师等考证内容；三是该项目是2007年、2010年、2011年、2013年、2015年、2016年和2017年全国职业院校技能大赛中职组比赛项目，而且是参赛选手最多的项目之一。**在《全国职业院校技能大赛实施规划（2017-2020年）》中被列为2017年至2020年连续举办的“常规赛项”**。

**（三）引领教学改革，促进广泛交流合作**

数字影音后期制作技术赛项经过多年举办，日臻成熟，经验丰富，形成了以产业发展需求为导向，以重点考核学生专业核心技能和核心知识为着力点，以全面检验职业学校教育教学改革成果为抓手的赛项机制。通过竞赛项目，检验参赛选手的职业能力和创新创意水平；增进职业学校的培养能力和教学实训实力；促进专业建设对于国家数字媒体产业发展的契合度、针对性和贡献率。同时，加强选手之间、学校之间、区域之间的交流，加强校企之间的合作，推进职业学校数字影音后期制作技术相关专业建设、教学水平和人才培养的同步提升，引导数字影音后期制作技术的教育教学改革与产业发展、岗位需求和社会应用的紧密结合，促进人才培养质量的大幅提升。

**（四）紧贴规划要求，深化产教融合校企合作**

自2015年以来，数字影音后期制作技术赛项考核选手综合职业能力为抓手，在赛项设计、赛题设计上开展产教融合、校企合作的深度融合，将行业的先进理念、技术方法、工作流程，有机地加入赛项中。2015年和2016年的赛题将规定创作和自主创作按数字影音后期制作技术岗位工作流程进行组赛，不仅全面考核了参赛选手，而且有效地引领指导教师贴近和学习、引入企业先进技术和理念，加大课程改革力度。2017年按照《全国职业院校技能大赛实施规划（2017-2020年）》将该赛项归属于文化艺术类的要求，及时地在赛项设计中加大创意比重，要求选手于赛前在指导教师指导下独立自主创作，这一变化进一步推进产教融合、校企合作向纵深发展，突现学校与企业对接、专业与产业需求对接、课程与岗位对接、教学过程与生产过程对接。

**（五）展示职教改革成果及师生良好精神面貌**

2017年252名普通中学的初中学生观看并点评了参加赛项的168个参赛选手的自主创作作品。这些作品得到了初中学们的喜爱和点赞。这些作品是参赛选手在指导教师指导下设计、拍摄、剪辑完成的，作品拍摄的是选手所在学校专业课教师的技能操作或所在地区的能工巧匠技能操作，对技能操作人进行了宣传，让更多人看到了大师、职业学校专业老师的精湛操作。初中学生通过选手作品了解职业教育，了解职业学校，了解技能操作，激发职业兴趣，培养职业意识。在中学中宣传职业教育。在点评现场，有不少同学兴奋地说：很喜欢这样的视频，希望自己也可以到职业学校学习。

**四、赛项设计原则**

赛项设计的总体要求是遵循政府主导、行业指导、企业参与的基本方向，适应产业人才需求、面向企业职业岗位、引导学校教学改革，坚持公益性、专业性和普惠性，坚持公开、公平、公正。以赛事制度机制建设为基本点，以完善设赛标准、规范办赛过程、优化管赛要素为着力点，进一步完善赛项组织管理、技术支持和比赛流程，大幅提高赛项的规范化、标准化、信息化和现代化水平。赛项设计主要遵循以下四个基本原则：

1．**围绕真实工作过程任务与聚焦核心知识技能体系有机统合**。赛项紧密结合数字影视产业发展的人才需求，根据《全国职业院校技能大赛实施规划（2017-2020年）》（以下简称《规划》），以数字影视制作企业岗位真实流程和操作程序为基础，基于实用、能用、会用、用好的理念，设计以工作岗位为导向的竞赛试题，并在试题中将职业核心能力与核心知识进行统合，把丰富的专业知识与专业技能贯穿在每一个考核点中。

2．**提高规范标准操作能力与培养创新创意水平密切结合**。赛项根据《规划》要求，优化竞赛内容，重点考查选手的实际动手能力、规范操作水平、创新创意水平。在竞赛试题结构上突出规范与创意的二元合理性和学生核心素养测试的完整性：一方面，通过设立“规定创作试题”强化规范操作，赛项以建立规范、标准为着力点，将规范标准意识和规范标准制度落实在竞赛程序、试题内容和评分细则中，全面考核学生应用能力；另一方面，通过设立“自主创作试题”鼓励自主创意，使其与规定创作环节相呼应，重点引导和培养学生自主创意和设计能力，养成自主精神，给选手释放创新创意的空间，提升其创新创意水平。通过赛事举办，促进区域间、学校间、师生间教学成果、方法交流。

3．**提高职业技能与培养职业精神高度融合**。赛项根据《规划》要求，在设计中体现独立工作、综合设计和团队协作能力，兼顾学生基础技能掌握的同时，细化技术技能，分解重点难点，以测试综合专业能力为主线，难易适当、深浅有度，既考核学生职业技能，更让学生能充分展示专业能力。设立自主创作部分，重点考查选手的工作组织能力和团队管理及合作精神，加强对职业素养的考核，引导选手在提升职业技能的同时，自觉养成遵守规范执行标准、团队合作、精益求精、善始善终等，产业发展、企业管理和精品制作所需要的综合职业素养和良好职业精神。

4．**提高信息化水平与加强赛项管理深度衔接**。从赛项举办的实际需求出发，以避免重复、即时高效、公开公平为目标，加强完善技能大赛的赛项管理、要求管理、选手管理、试题管理、资料管理、特定人员管理等；坚持比赛网络现场直播，促进赛事公开透明。

**五、赛项方案的特色与创新点**

**1．在竞赛内容选择上**

**聚焦培养目标。**本赛项完整覆盖影视节目后期制作技术流程，充分体现技术与艺术的结合，综合考察选手的职业技能和职业精神，符合中职学生教学要求和技能人才培养目标。

**推送技能人才。**影视后期制作的核心是创作高质量作品，比赛让拥有创作灵感和出色技能的选手通过大赛脱颖而出，成为数字影音行业急需的高素质技能人才。

**体现行业需求**。比赛选用Adobe Master Collection CC套装软件，是通用的软件平台，在行业中应用广泛，操作便捷，社会认可度高，有助于提高中职学生的就业竞争力。

**2．在竞赛过程安排上**

**对接职业岗位。**规定创作的四个模块和自主创作内容覆盖剪辑师和数字影视合成师要求，充分体现相关岗位素养要求和工作任务流程，比赛结果能如实体现中职学生就业岗位的职业要求。

**对接职业资格**。实现赛项考核任务所需要的Adobe Premiere是多媒体作品制作员中级考证软件之一，Adobe After Effects是数字影视合成师中、高级考证软件。

**弘扬工匠精神。**将赛事组织流程与操作程序设计有机结合，将作品制作与评分细化有机结合，把精益求精的理念贯穿在组织流程、操作程序和试题、评分标准中，培养赛事人员和选手的标准意识，强调树立精准、精细、精致的工作作风和竞赛风格，努力创建高水平的经典赛项。同时，赛项设立自主创作部分，通过参赛选手的专业技能展示中职学校优秀的专业课教师和企业能工巧匠，推进专业技能服务教学、应用教学。

**宣传职业教育**。赛项在自主创作项目评审环节设立初中生点看投票环节，将中职生作品送进普通中学课堂，让初中生观看中职生作品，了解职业学校，认识职业学校，大力宣传职业教育。同时因自主创作视频为技能操作视频，也让初中生有机会接触多行业的技能操作过程，激发探究意识，培养初中生的职业意识

**3．在竞赛结果评判上**

**评审制度严谨**。赛项采用主辅互审和组间复核制度，最大限度地减少评分误差，提高了比赛成绩的信度效度。竞赛试题的评分标准精准、严谨，评分点细化参透到作品的每一个节点。本次评分标准按样片完全模仿赋值更加精细，要求更加严格。举例：以素材叠加为例。细化考核技术技能点，突出技术技能的综合运用能力，技能点制作的标准意识，精确、精细、精致的水平和作品的艺术表现力。

**评审方式多元**。实现评价方式的多元化，除裁判评审外，适当且有限度地增加了初中生、指导教师参与点评。赛前初中生参与点评自主创作作品；指导教师参加参赛自主创作作品点评，从而增加了交流，互学互看，共同提高。

**4．在竞赛资源转化上**

**聚焦标准引领**。赛项经过三年的积累，研制出一整套紧贴行业发展和岗位需求、符合中职数字影音后期制作技术专业方向的项目教学组织标准、视频制作标准和作品评审标准，有效地推进了教学质量的提高。

**推进教学改革**。以赛项为引领，以标准为主线，以流程为基础，赛项通过赛项操作解读、选手作品剖析，把工匠精神的精准、精细、精致落实到了教学层面，落实到了技能操作，有力地推进了课堂教学的改革。

**六、竞赛内容简介（须附英文对照简介）**

赛项分为**“规定创作”、 “自主创作”和“现场创意制作”**三个部分。以此来实现：在试题结构上，达到规范性试题与创意性试题构成的二元合理性；在考察内容上，全面检验学生技术技能与职业精神。

基本要求：选手于现场竞赛以及之前分别完成的3个视频文件，并且必须能完全脱离原制作环境播放。

——规定创作要求，选手在现场竞赛当日规定的时间内独立完成一个150-210秒短片，制作分为素材管理、素材制作、影视编辑、音画合成四个模块。

——自主创作要求，选手和指导教师等组成制作团队，于现场竞赛之前的1个月内（待赛项确定后再最后确定提交时间）完成提交一个240~360秒的视频短片。

——现场创意制作要求，选手在现场根据规定创作提供的片头素材和设定音乐，制作一个15秒的创意片头。

Competition divides into three parts, rule creation, independent creation and creative production on site. In rule creation the player needs to complete a short film of 150-210 second within a specified time of competition by material management, material production, video editing, video synthesis. In independent creation the team consisting of the player and instructors and other components finishes another short film of 240-360 second within one month prior to the competition.

## （一）规定创作主要知识和技能点

重点考查选手的规范操作能力。通过赛事组织，引导选手树立规范、标准意识，建立落实规范、标准的工作习惯，养成精益求精工作作风，培养新时代的工匠精神。

模块一：素材管理。格式转换、音频处理、素材整理、建立工程文件、导入素材。

模块二：素材制作。基础动画制作、视频特效制作、高级视频效果制作、动态素材的应用、视频调色的制作、摄像机运动效果制作、基础字幕制作。

模块三：影视编辑。建立视频剪辑项目、剪辑视频素材、视频转场及效果、字幕制作、文件输出。

模块四：音画合成**。**成片合成、成片配乐、解说词字幕制作、成片输出、成片整体性。

## （二）自主创作主要知识和技能点

作为参赛选手教学项目实施，重点考查选手的创新创意水平，全面提高选手影视作品制作能力和水平。通过赛事组织，引导学生和教师在教学过程中注重创新意识和创造能力的培养、自主精神和团队协作精神的养成。

1.考查选手影视作品的制作水平和职业态度；

2.考查选手掌握影视作品制作流程和方法；

3.鼓励选手较高水平的创意制作。

## （三）现场创意制作主要知识和技能点

重点考查选手的创新创意水平，全面提高选手影视作品制作能力和水平。通过现场考察，学生制作实力和创意水平。

1.考查选手对于影视片头的创作能力；

2.鼓励选手较高水平的创意制作。

**七、竞赛方式（含组队要求、是否邀请境外代表队参赛）**

本项目为个人参赛项目。每个参赛省、市参赛人数为4人，参赛选手必须是中职学校在籍中职学生。拟邀请境外代表队参赛。

**八、竞赛时间安排与流程**

比赛时间共4小时。比赛日日程具体安排如下：

|  |  |
| --- | --- |
| **比赛日日程安排** | |
| 07:00-07:10 | 裁判进入裁判室 |
| 07:10-07:40 | 选手检录、抽签、加密 |
| 07:50-08:00 | 参赛选手入场就位 |
| 08:00-08:10 | 裁判宣读要求，选手查看相关要求 |
| 08:10-12:10 | 比赛时间 |
| 12:10-12:20 | 参赛选手离场 |
| 12:20-14:00 | 作品拷贝、加密 |
| 14:00-16:00 | 指导教师点评自主创作作品 |
| 14:30-23:30 | 裁判评分 |
| 23:30后 | 成绩汇总、解密 |

比赛流程如下：

赛项启动

设备安装

设备测试

正常进行

完成赛项

成绩登记计算

成绩发布

裁判培训

分组候场

出现问题

裁判

异议

调试

延时

仲裁

**图1 赛项比赛流程**

# 九、竞赛试题

申报赛项应提供样题或样卷。

## （一）竞赛试题构成

竞赛试题由**“规定创作试题”、“自主创作试题”和“现场创意试题（选做项）”三部分构成，分别占最终总成绩的90%、10%、5%**。

1. 自主创作试题公开。按规定赛前通过全国职业院校技能大赛网络信息发布平台（www.chinaskills-jsw.org）公布。

2. 规定创作试题公开。按规定赛前通过全国职业院校技能大赛网络信息发布平台公布。

## （二）自主创作要求

**创作规程：**公布《全国职业院校技能大赛数字影音后期制作技术赛项自主创作规程》，参赛选手及指导教师须根据规程要求，组建创作团队，完成制作。

**短片选题**：定位为一个技能操作视频，拍摄所在学校专业课教师（专任教师或企业兼职教师），或所在地区能工巧匠的技能操作。内容安排以技能操作为主，要依据生产项目、实际的岗位技能，呈现完整的技能操作过程或一个技能过程中关键的技术环节。视频名称的确定要主题突出，内容具体，名称不能太宽泛，也不宜太狭窄，要简明、准确地表述出视频的核心内容，如“制作XXX”、“XXX维护”、“XXX安装”等。

**主操作人：**主操作人即技能操作的主要完成者，须是学校专任的专业课教师或企业兼职教师、企业能工巧匠。必要时技能操作可以多人协同完成。

**短片设计：**短片为技能操作视频，时长240-360秒。以呈现技能操作为主，重点展示操作的技法，精湛的工艺，主操作人个人介绍不超过40秒。技能操作的呈现既要基于课堂，又要高于课堂，要融入影视设计理念，合理运用影视表现手法，充分运用信息技术，自如、生动地展示操作过程，提高技能操作的艺术性与观赏性。

**输出格式：**画幅1280×720，PAL制，宽高比16:9，音频16bit/48KHz/立体声，格式MP4（h264），码流8M。

**特别要求：**影片中应用到的视频与图片文件必需是团队自行拍摄，不得使用他人素材，否则自主创作部分成绩为零，并自行承担产生的后果；若因短片或其中相关内容的著作权而引发纠纷，或因此给大赛造成影响，甚至损失，将取消选手获奖资格，并保留追究相关法律责任的权利。自主创作短片在赛项结果公布之前，不得用于参加其他竞赛或转为其他用途，否则将取消获奖资格。

## （三）规定创作要求

规定创作制作一个时长150-210秒短片。规定创作项目分为六个任务。选手须根据解说词、提供的样片及素材，按照“制作要求”，分别完成六个任务，模仿制作完成短片。

## （四）规定创作样题

本次考核围绕《插花的艺术》的主题进行。

解说词：

插花是一种艺术，起源于人们对花卉的热爱，通过对花卉的定格，表达一种意境。插花有东方式插花和西方式插花之分，其不同在于民族风情和各自的文化艺术。......

**模块一 素材管理**

任务1 格式转换

任务要求：

1．对图片文件按要求进行修改并保存要求格式。

2．对音频文件按要求进行格式转换、降噪、调整声道等。

3．对视频文件按要求进行格式转换、调色、明暗度等。

任务2 素材收集和管理

任务要求：

1．在编辑软件中建立相应工程文件，根据提供的音、图、视频素材对应进行归类。

2．在编辑软件中建立高清PAL制序列项目，导入素材并建立序列。

**模块二 素材制作**

任务3 片头制作

任务要求：

1．利用文件夹整理的素材，完成制作。

2．模仿制作片头。

3．输出格式：画幅1280×720，PAL制，宽高比16:9，音频16bit/48KHz/立体声，格式MP4（h264），码流8M。

任务4 片尾制作

任务要求：

1．利用文件夹整理的素材，完成制作。

2．模仿制作片尾。

3．输出格式：画幅1280×720，PAL制，宽高比16:9，音频16bit/48KHz/立体声，格式MP4（h264），码流8M。

**模块三 影视编辑**

任务5 主片制作

任务要求：

1．在编辑软件中，用提供的素材，完成主片剪辑。

2．模仿制作主片。

3．输出格式：画幅1280×720，PAL制，宽高比16:9，音频16bit/48KHz/立体声，格式MP4（h264），码流8M。

**模块四 音画合成**

任务6 短片合成

任务要求：

1．利用制作完成的片头、片尾、主片合成短片。

2．根据解说词内容和要求，给短片添加解说词字幕。

3．协调片头、片尾和主片时长，选配音乐。

4. 输出格式：画幅1280×720，PAL制，宽高比16:9，音频16bit/48KHz/立体声，格式MP4（h264），码流8M。

## （五）现场创意制作要求

现场创意制作一个时长15秒片头。选手须根据规定创作提供的片头素材和设定音乐，制作一个15秒的创意片头。

# 十、评分标准制定原则、评分方法、评分细则

## （一）评分标准制定原则

1.按照职业岗位要求，全面评价参赛选手职业能力，本着“科学严谨、公平公正公开、可操作性强”的原则制定评分标准。

2.确定评分因素上兼顾自主创作和规定创作两个部分，兼顾规定创作的四个模块。

3.评分分配因素在权重上着力区分重要与非重要因素，区分主客观评分因素。

4.评分细则在制定上充分考虑科学性、合理性。

## （二）评分方法

1.赛项采用结果评判的方式评定选手成绩，每位选手最终成绩总分为100（必做）+5（选做），分数最高者获胜。

2.每位选手最终成绩按权重换算得出，具体如下：选手最终成绩=自主创作得分\*权重（10%）+规定创作得分\*权重（90%）+现场创意制作得分\*权重（5%）。

客观评分为2人，取平均值；主观评分为5人，去掉一个最高分和一个最低分，取其他三个分数的平均值。同一模块组间成绩采用主辅互评。

3.自主创作评分设立公开点评和裁判评分两个环节。初中学生点评于赛前7-10天，选取初中学生进行点评，全过程在监督下进行；指导教师点评在现场比赛日下午，参加点评人数由参赛选手数量而定；裁判评分在规定创作比赛结束时与规定创作评审同步进行评分。

4.裁判分为评分裁判、现场裁判和加密裁判三类。评分裁判负责选手成绩评定。现场裁判负责监督比赛现场，并按规定做好赛场记录，维护赛场纪律。加密裁判负责组织参赛选手抽签并对参赛选手的信息、数据进行比赛开始前和评分开始前的三次加密，评分结束后再进行解密。加密裁判不参与现场比赛过程和评分过程。比赛成绩按《全国职业院校技能大赛成绩管理办法》复核后，通过赛项信息平台发布。

## （三）评分内容

**1.自主创作评分内容**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块** | **评分要点** | | **评分内容** | **分值** | **权重** |
| 公开  得分 | | 初中生点评 | 按喜欢程度分为非常喜欢、很喜欢、比较喜欢、不太喜欢、不喜欢五个等级，分数5-1分 | 10 | 10% |
| 指导教师点评 | 按喜欢程度分为非常喜欢、很喜欢、比较喜欢、不太喜欢、不喜欢五个等级，分数5-1分 | 30 |
| 裁判  评分 | | 团队组成 | 按人员组成的要求分为4个等级 4分 | 60 |
| 精准性 | 选题以技能操作为主，无科学性、政策性错误2分  短片名称要主题突出，内容具体2分 |
| 呈现内容完整，组合精细，技能操作环节脉络清晰。充分运用镜头展示操作细节8分 |
| 技能操作、设备操作、动作演示等关键环节的呈现及实训场地布置标准、规范、安全8分 |
| 技术性 | 画面清晰稳定4分  剪辑流畅，声画协调4分  色彩准确4分  声音清晰，音量均衡4分  短片时长、格式符合技术规范要求4分 |
| 创新性 | 表现形式有新意5分  表现内容有新意5分 |
| 艺术表现力 | 艺术表现力强、一般、弱6分 |

**2.规定创作评分内容**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块** | **评分要点** | **评分内容** | **分值** | **一次权重** | **二次权重** |
| 素材管理 | 格式转换 | 音频格式为.WAV、视频格式为.MP4、图片格式为.JPG，等等 | 40 | 10% | 90% |
| 音频处理 | 降噪、混响效果制作、音量和声道调整，等等 | 30 |
| 素材整理 | 把视频、音频、图片放入相应文件夹 | 10 |
| 建立工程文件 | 在Premiere中建立项目和序列 | 10 |
| 导入素材 | 在Premiere项目中建立素材分类，导入相应素材，并按要求的名称位置保存 | 10 |
| 素材制作 | 基础动画制作 | 遮罩的应用、多画面之间拼接融合，等等 | 10 | 40% |
| 视频特效制作 | 基本光效、模糊效果、粒子效果，等等 | 15 |
| 高级视频效果制作 | 画笔效果、变形效果、镜头拍照效果，等等；  三维图层应用、灯光应用、抠像应用、跟踪和稳定，等等 | 25 |
| 素材的应用 | 素材叠加模式 | 5 |
| 视频调色 | 调色技术应用（如色彩白平衡调整、风格化处理、局部调色等） | 20 |
| 摄像机运动效果制作 | 模拟真实摄像机效果；多画面纵深空间移动效果等 | 15 |
| 基础字幕制作 | 字幕预设动画、路径动画等 | 10 |
| 影视编辑 | 建立视频剪辑项目 | 按要求创建项目和序列，并导入素材 | 5 | 30% |
| 剪辑视频素材 | 动态影像剪辑；解说词与画面配合等 | 30 |
| 视频转场及效果  字幕制作 | 视频转场应用  视频滤镜应用  视频调速、倒放 | 45 |
| 提示、注释等字幕制作 | 10 |
| 文件输出 | 正片输出 | 10 |
| 短片合成 | 成片合成 | 片头、正片、片尾视频衔接 | 20 | 20% |
| 成片配音配乐 | 效果音、配乐 | 25 |
| 旁白字幕制作 | 字幕制作 | 20 |
| 成片输出 | 成片输出 | 15 |
| 成片整体性 | 时长；流畅程度（剪辑、特效、音画）等 | 20 |

**3.现场创意制作评分内容**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **模块** | **评分要点** | **评分内容** | **分值** | **权重** |
| 裁判  评分 | 技术性 | 技术运用得当 5个等级  画面清晰流畅 5个等级  技能操作环节脉络清晰 5个等级 | **30** | **5%** |
| 艺术性 | 制作精美，艺术感强5个等级 | **30** |
| 创新性 | 有新意，创意新颖5个等级 | **40** |

# 十一、奖项设置

本赛项设个人奖，以赛项实际参赛人数为基数，一等奖占比10%，二等奖占比20%，三等奖占比30%，小数点后四舍五入；

获得一等奖的参赛选手指导教师获“优秀指导教师奖”，授予荣誉证书。

# 十二、技术规范

（一）自主创作技术规范

详见附件《2018年全国职业院校技能大赛数字影音后期制作技术赛项自主创作作品制作要求及技术规范》

（二）规定创作技术及现场创意制作规范

视频格式：画幅1280×720，PAL制，宽高比16:9，音频16bit/48KHz/立体声，格式MP4（h264），码流8M。

# 十三、建议使用的比赛器材、技术平台和场地要求

## （一）赛项使用设备平台的相关标准

本赛项使用设备平台主要参照数字视频合成师和多媒体作品制作员国家职业标准所要求的设备配置。

## （二）建议使用的比赛器材和技术平台

本项目比赛使用通用联网的计算机硬件与软件系统作为比赛器材，具体要求如下：

1.赛场环境

(1)竞赛场地布置

竞赛场地分为准备区域、警界区域(分为竞赛区域、评分区域)。各区域要符合大赛制度要求，合理设置，保证各项程序顺利进行。检录、抽签在竞赛区域进行。

（2）评委使用环境要求

每位评分裁判须与参赛选手使用相同的操作平台；配备若干台打印机。

（3）技术平台

本项目比赛使用通用联网的计算机硬件与软件系统作为比赛器材。选用Adobe Master Collection CC套装软件。

硬件环境：CPU处理器在Intel Core i5及以上；内存在4GB及以上；独立显卡，显存在1GB及以上；显示器在20寸液晶宽屏及以上；网卡在100M及以上；内置硬盘驱动器要大于320GB及以上硬盘驱动器；含DVD光驱和立体声耳麦。

安装Windows 7 64位 (中文版)；Microsoft Office 2010(中文版)；Adobe Master Collection CC(2015)（英文版）； Quicktime7.2或以上适配版本。提供系统自带的拼音输入法，软件均不提供原介质包以外的第三方插件。视频播放软件（暴风影音等）。

承办单位应提供3%的备用设备。

（4）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。

（5）竞赛场地要求

①比赛按40个参赛队，170个赛位准备比赛用物品，同时设置8个备用赛位。

②竞赛环境依据竞赛需求和职业特点设计，每组选手机位前后距离为1米左右，左右使用隔板隔开，保持机位间有足够的操作空间和通道。

③每个机位配备220V电源插座二个，机位内的电缆线应符合安全要求。每组设单独漏电保护开关。

④每个机位配备一台计算机，要保证网络通畅，100兆以上局域网到工位。

⑤每个机位标明赛位号，并配备竞赛平台和制作工作要求的软件、硬件。

（6）自主创作短片点评室

点评室3个，每个室电脑40-60台。用于指导教师点看各参赛选手提交的自主创作作品。

硬件环境：CPU处理器在Intel Core i3及以上；内存在2GB及以上；独立显卡，显存在 1GB及以上；显示器在17寸液晶宽屏及以上；网卡在1000M及以上；内置硬盘驱动器要大于120GB及以上硬盘驱动器；含立体声耳麦。

软件环境：安装Windows 7 32位 (中文版)及以上；Microsoft Office 2010(中文版)。火狐浏览器，视频播放软件（暴风影音、VLC两种以上）。

**十四、安全保障**

1．赛场布置、场内器材设备要符合国家有关安全规定。

2．竞赛现场须符合消防安全要求。赛场平面图上标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生时的疏散通道。设置消防逃生通道，疏散通道宽度应符合相关要求，通道交汇处需布置引导人员，现场需设置紧急疏散门并设置指引设备。

3．竞赛现场配备有稳定的水、电、气源和应急供电设备。

4．赛场环境适宜，照明需符合教室采光规范，通风良好。

5．竞赛现场需布置休息室、医务室，配备医生及急救药品。

**十五、经费概算**

总预算经费约80万。其中，赛项方案设计、试题设计及制作25万元（含脚本制作、试题素材拍摄、视频制作、会议、劳务、、办公、印刷、邮电、差旅咨询等费用），竞赛实施与宣传30万元（含专家裁判劳务费、专用材料、公务接待、宣传资料制作等费用），资源转化费10万元（含赛项视频制作、获奖选手册、印刷、邮电、会议、出版等费用），竞赛评审平台优化10万元（含技术服务、差旅、会议等费用），其他5万元。

**十六、比赛组织与管理**

**（一）组织管理**

由中国职业技术教育学会信息化工作委员会组建赛项执委会、专家组、裁判组和仲裁组。

专家组由数字影音制作行业、企业专家，中高职院校相关专业的专家组成专家组，共同设计项目技术方案。裁判组设立总裁判长1人，主持比赛的裁判工作，裁判组下分设4个裁判小组。仲裁组由分赛项执委会推荐。

**（二）竞赛规则**

1.参赛报名

（1）每个参赛省（自治区、直辖市、计划单列市以及新疆建设兵团）限报4名选手参赛，每名选手限1名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。不邀请境外代表队参赛。

（2）参赛选手按照“2017年全国职业院校技能大赛制度汇编”要求选手资格报名。

（3）如发现参赛选手资格不符，比赛组委会将取消其参赛资格，对赛后发现者将取消其获奖荣誉并追回奖品和证书，同时对相关责任人员及单位进行纪律处理。

（4）参赛选手和指导教师报名获得确认后，不得随意更换。如备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，须严格按照“2017年全国职业院校技能大赛制度”要求执行。

2比赛规则

（1）选手须持赛位号在规定的时间入场，不得携带任何与个人身份信息有关的证件，一经发现则退出比赛。按抽签确定的赛位号对号入座，并将赛位号置于台桌左上角备查。不得携带任何通讯工具、电子存储设备及参考资料进入赛场。迟到超过30分钟不得入场。

（2）选手在竞赛中应注意随时存盘。选手必须按要求存储全部数据，不按要求存储数据或导致数据丢失者按成绩无效处理。

（3）竞赛过程中如发生机器故障，必须经裁判确认后方能更换机位；竞赛过程中发现问题，选手应该当场举手提出。选手提交的作品中不能包含选手个人、学校、所在城市及其它与选手有关的信息，否则取消竞赛成绩。

（4）竞赛过程中，选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在操作时间内。

（5）如果选手提前结束竞赛，应举手向裁判员示意提前结束。竞赛终止时间由裁判员记录在案，选手提前结束比赛后不得再进行任何操作。竞赛时间一到，选手不得再进行任何操作。

（6）参赛选手应着装整洁，讲文明礼貌。参赛选手应严格遵守赛场纪律、维护赛场秩序，服从裁判管理，并具有良好的职业素养和安全意识。

**（三）申诉**

1．参赛队对不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。

2．申诉应在竞赛结束后2小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向裁判组递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉将不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

3．赛项裁判组收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，6小时内书面通知申诉方，告知申诉处理结果。如受理申诉，要通知申诉方举办听证会的时间和地点；如不受理申诉，要说明理由。

4．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，否则视为放弃申诉。申诉人不满意赛项裁判组处理结果的，可向大赛仲裁工作组提出复议申请。

**（四）仲裁**

1．赛项设仲裁工作组，负责受理大赛中出现的申诉复议并进行仲裁，以保证竞赛的顺利进行和竞赛结果公平、公正。

大赛采取两级仲裁机制，即赛项设仲裁工作组和赛区设仲裁委员会。大赛执委会办公室选派人员参加赛项仲裁组工作。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。申诉方对复议结果仍有异议，可由省（市）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。

2．仲裁工作组的裁决为最终裁决，参赛队不得因对仲裁处理意见不服而停止比赛或滋事，否则视情节轻重按弃权处理或其它相应处理。

**十七、教学资源转化建设方案**

赛项技能按照《大赛赛项资源转化工作办法》，进行以下转化：

1.教学整体资源

比赛结束15天后，比赛作品公开展示。

比赛结束2个月后，将比赛试题整理入库。

比赛结束后至下一年度比赛开始前，征集案例入库。

比赛结束后至下一年度比赛开始前，征集素材资源入库。

2.教学单元：

比赛结束2个月内，开展“面对面交流“（举办赛项引领教学改革的研讨）。

比赛结束3个月内，开展“学一学交流”（组织开展区域间、学校间友谊赛）。

3.技能概要

比赛结束半年内，编写数字影音后期制作技术综合实训案例。

4.风采展示

比赛结束后15天后，整理出优秀选手风采，并展示。

比赛结束3个月内，开展“我的采访”活动，获奖选手采访，制作视频，并展示。

**十八、筹备工作进度时间表**

依据赛项筹备工作，制定筹备工作时间进度表。

2017年8月底，设计赛项方案，提交赛项申报书。

2017年9-10月底前，设计赛项内容。

2017年11-2018年1月，准备赛项答辩的各项工作。

2018年2月-3月底前，进行赛项场地筹备工作。

2018年2月底（具体时间为赛项规程发布后一周内），召开赛项说明会。

2018年3月-4月，进行赛项工作筹备。

2018年5月底或6月初，组织比赛。

**十九、裁判人员建议**

按照《全国职业院校技能大赛专家和裁判工作管理办法》的有关要求，详细列出赛项所需现场裁判和评分裁判的具体要求。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **专业技术方向** | **知识能力要求** | **执裁、教学、工作经历** | **专业技术职称**  **（职业资格等级）** | **人数** |
| 1评分裁判 | 信息技术类/文化艺术类 | 1有一定赛项评审经验  2.必须熟悉AE和PR软件，必须掌握AE和PR的操作和使用  3.掌握影视制作技术  4.具备影视知识和审美能力  5.理解和运用视觉语言 | 有 | 中级及以上 | 29 |
| 2现场裁判 | 信息技术类 | 1.掌握良好的计算机硬件及网络维护调试技术  2.具有计算机影视类应用软件操作基础 | 有 | 中级及以上 | 5 |
| 3加密裁判 | 信息技术类/文化艺术类/管理类等 | 1.熟悉赛项软硬件环境  2.熟悉赛项工作流程，具有良好的协调组织和管理能力 | 有 | 中级及以上 | 5 |
| **裁判总人数** | 39人 | | | | |

**二十、其他**

按照公布的《全国职业院校技能大赛实施规划（2017-2020年）》，该赛项归属于文化艺术类，2017年以前该赛项划归于信息技术类。结合中职学校专业设置和2015年、2016年和2017年参赛选手的实际情况，建议：该赛项应有三年过渡期，给中职学校专业转型的时间；2018年该赛项应允许符合报名条件的中等职业学校文化艺术类和信息技术类专业的学生报名参赛。

附件：2018年全国职业院校技能大赛数字影音后期制作技术赛项自主创作作品制作要求及技术规范

**附件：**

**2018年全国职业院校技能大赛数字影音后期制作技术赛项**

**自主创作作品制作要求及技术规范**

为组织做好数字影音后期制作技术赛项自主创作部分的赛事工作，统筹指导教师更好地指导参赛选手完成自主创作作品，按照赛项统一安排要求，特制订本规程。

**一、考核要点**

1.自主创作试题部分旨在与规定创作试题部分呼应，给选手释放创新创意的空间，鼓励自主创意。

2.自主创作作为参赛选手教学项目实施，引导指导教师在教学过程中注重选手创新意识和创造能力的培养；全面考查选手的设计与制作能力和水平，重点考核选手对影视作品制作基本流程、方法和技术运用的掌握，对镜头的理解和运用，熟悉影视制作前期拍摄设备的使用方法。

3.自主创作融入职业素养考核，考核选手和指导教师对影视作品制作的职业态度。重点考查选手的组织能力、团队管理与协作能力；引导选手在提升职业技能的同时，自觉养成遵守规范、执行标准、团队合作、精益求精、善始善终等在产业发展、企业管理和精品制作中所需要的综合职业素养和良好职业精神。

4.自主创作考核的知识和技能点与规定创作一致，要求选手根据规定创作知识和技能点的要求，制作自主创作作品；不超出规定创作的知识和技能点要求。

**二、基本要求**

5.选手须于现场竞赛之前的1个月内（请随时关注大赛官网作品提交时间通知）完成提交240~360秒的视频短片（1个完整视频和1个评审视频，具体要求见第20条）。作品必须能完全脱离原制作环境播放。

6.制作团队：由参赛学校校长或副校长、指导教师、参赛选手、相关技术人员等组成，人数限定在3～5人，不得超过规定人数。其中，参赛学校校长或副校长、指导教师、参赛选手为团队必参加成员。相关技术人员须为学校在职人员。制作团队采取指导教师指导下的参赛选手项目制，要突出参赛选手的主体性，达到在过程中锻炼提高的目的。制作团队以参赛选手为单位，每位参赛选手须独立选题、独立制作完成作品。若一所学校有两名参赛选手，须有两个制作团队，团队除参赛选手外，其他人员可以相同。

7.短片选题：定位为一个技能操作视频，拍摄所在学校专业课教师（专任教师或企业兼职教师），或所在地区能工巧匠的技能操作。内容安排以技能操作为主，要依据生产项目、实际的岗位技能，呈现完整的技能操作过程或一个技能过程中关键的技术环节。视频名称的确定要主题突出，内容具体，名称不能太宽泛，也不宜太狭窄，要简明、准确地表述出视频的核心内容，如“制作XXX”、“XXX维护”、“XXX安装”、“点钞”等。

8.主操作人：主操作人即技能操作的主要完成者，须是学校专任的专业课教师或企业兼职教师、企业能工巧匠。必要时技能操作可以多人协同完成。

9短片设计：短片为技能操作视频，时长240～360秒。以呈现技能操作为主，重点展示操作的技法、精湛的工艺，主操作人个人介绍不超过40秒，主要介绍技能操作涉及的专业领域、技能特长、操作特点、从事工作年限，不出现主操作人的姓名、所在地区或学校或企业，或其他显示主操作人身份信息的内容或文字。**切勿拍摄成人物传记类的短片。**技能操作的呈现既要基于课堂，又要高于课堂，可融入影视设计理念，合理运用影视表现手法，充分运用信息技术，自如、生动地展示操作过程，提高技能操作的艺术性与观赏性。

10.短片风格：力求短片小而精，简洁明了，让画面说话，让观众能看、爱看、可学，看后能了解一项技能、或能学会一个技能、或能对一个技能感兴趣。

11.短片原创：短片必须是指导教师指导下选手自主创作的作品。参赛选手的自主创作作品必须原创,不得抄袭,不得雷同，如裁判组认定该自主创作作品和已有作品相似或相同，或提交自主创作作品所选主题是选手所在学校已提交过的，则视为自动放弃自主创作比赛，该作品计零分。

**三、技术规范**

12.录制场地：录制场地可以在学校，也可以在企业，能全方位体现主操作人、工作场景、设施设备等要素；录制现场光线要充足，环境安静、整洁。场地布置要符合相关行业或专业建设规范要求。

13.拍摄方式：单机位或多机位拍摄均可。

14.视频格式：画幅1280×720P（逐行），25帧/秒，宽高比16:9，格式MP4（h264），比特率编码CBR，目标比特率（8Mbps），音频16bit/48KHz/立体声。**视频大小不超过300MB。**

15.视频信号：图像同步，无失帧现象；图像无抖动，曝光正常，色彩准确，镜头衔接自然，剪辑流畅。

16.音频信号：保证录音质量。双声道，采样率48KHZ，音频码流率128Kbps（恒定），声音清晰，无杂音。

17.字幕制作：解说、字幕根据技能操作内容、短片风格设定；字幕的大小、色彩搭配、摆放位置适当，不影响画面的呈现。

18.视频结构：片头+正片+片尾。其中，片头包括短片名称、主操作人单位名称、主操作人姓名，片尾包括制作团队、学校名称、制作时间及片花。片头、正片、片尾的时长根据短片而定，不设限，但总时长不超过规定时限。

19.在短片中（除片头、片尾要求外，参见第20条），禁止出现参赛学校所在地区、参赛学校名称或标识、参赛选手或指导教师姓名等可以预见或预知与参赛选手有关的内容，不刻意出现企业名称、设备生产厂家等有广告嫌疑或与短片无关的文字、标识等内容。若出现上述内容，则视该短片为违规短片，进行相关记录后，自主创作部分成绩为零分。

20.作品中应用到的视频与图片文件必需是团队自行拍摄，不得使用他人素材，否则自主创作部分成绩为零，并自行承担产生的后果；若因短片或其中相关内容的著作权而引发纠纷，或因此给大赛造成影响，甚至损失，进行相关记录后，将取消选手获奖资格，并保留追究参赛选手所在学校责任的权利。自主创作短片在赛项结果公布之前，不得用于参加其他竞赛或转为其他用途，否则将该项成绩计为零分。

**四、提交要求**

21.每位选手须通过平台提交1个完整视频和1个评审视频、1份拍摄脚本（ word格式）、1份主操作人简介（ word格式）、1份加盖公章的制作团队组队表（1份扫描的PDF格式）和1份加盖公章的作品承诺书（1份扫描的PDF格式）。同时，通过邮寄提交1份加盖公章的制作团队组队表原件和1份加盖公章的作品承诺书原件。

完整视频包括片头（短片名称、主操作人单位、主操作人姓名）+正片+片尾（制作团队、学校名称、制作时间及片花），片尾片花主要展示参赛选手完成自主创作作品的过程；评审视频必须在完整视频的基础上按要求剪辑，供参赛评审使用，主要包括片头（只显示短片名称，不能显示主操作人单位和姓名、及其他显示参赛选手或参赛学校、参赛地区的文字及信息）+正片+片尾（只显示制作日期，不能显示参赛选手或参赛学校、参赛地区、制作团队及片花等的文字及信息）。

拍摄脚本须由选手在指导教师、相关技术人员指导下独立完成。拍摄脚本及简介格式要求见附件。

制作团队组队表和自主创作作品承诺书是参赛选手的自主创作作品的真实性证明，也是学校、指导教师、选手的信誉保证证明，要确保作品来自于参赛选手的原创。自主创作作品将按大赛制度规定，竞赛后进行公开。若竞赛结束后任何时间内，有投诉或质疑，查实后，取消获奖资格，追回所得奖项，并进行公布。

22.提交方式：参赛选手凭赛项执委会提供的用户账号和密码登录指定平台，按照平台上的“操作说明”提交视频作品及相关资料。一人一号，不得混用。为确保作品安全，建议登录后修改原始登录密码。**提交时间严格遵守平台操作说明，过期视为自动放弃，自主创作成绩计为零分**。

加盖公章的制作团队组队表原件和加盖公章人作品承诺书原件邮寄至：北京市海淀区新街口外大街19号京师大厦1110室，苏老师收，手机13810200056。提交时间与平台邮寄时间同步。

23.提交视频及文本格式命名：

1-参赛选手姓名-选手编号-学校名称-所属省份-完整视频

2-参赛选手姓名-选手编号-学校名称-所属省份-评审视频

3-参赛选手姓名-选手编号-学校名称-所属省份-拍摄脚本

4-参赛选手姓名-选手编号-学校名称-所属省份-主操作人简介

5-参赛选手姓名-选手编号-学校名称-所属省份-制作团队组队表

6-参赛选手姓名-选手编号-学校名称-所属省份-作品承诺书

示例：

1-王XX-201712507011010001-XXXX学校-XX省-完整视频

2-王XX-201712507011010001-XXXX学校-XX省-评审视频

3-王XX-201712507011010001-XXXX学校-XX省-拍摄脚本

4-王XX-201712507011010001-XXXX学校-XX省-主操作人简介

5-王XX-201712507011010001-XXXX学校-XX省-制作团队组队表

6-王XX-201712507011010001-XXXX学校-XX省-作品承诺书

省份名称超过3个字，内蒙古自治区、广西壮族自治区、西藏自治区、宁夏回族自治区、新疆维吾尔自治区、新疆建设兵团等省份可用简称内蒙古、广西、西藏、宁夏、新疆、兵团。

**五、附则**

24．参加2017年全国职业院校技能大赛的参赛选手必须自觉遵守以上各条规定。

25．赛项执委会负责本规程的应用解释和动态修订。

附：

1.拍摄脚本

2.主操作人简介

3.制作团队组队表

4.作品承诺书

附1

自主创作作品拍摄脚本

**成片时长： 秒**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **参与人员** | **脚 本** | **拍 摄** | **剪 辑** | **组 织** |
|  |  |  |  |
| **其他人员** |  | | | |
| **拍摄场地** | 学校□ 企业□ | | | |

片头时长： 秒

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **短片名称** |  | | |
| **主操作人姓名** |  | 主操作人单位 | （XXXX学校） |

正片时长: 秒

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **镜号** | **解说词** | **同期声** | **画面内容** | **拍摄景别** | **拍摄角度** | **拍摄方式** | **素材类型** | **音乐** | **后期制作** |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2-1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3-1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3-2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| …… |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

片尾时长： 秒

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **制作团队** | XXX XXX XXX XXX XXX XXX（所有人员姓名） | | |
| **学校名称** | （写全称） | **制作时间** | 年 月 日 |
| **片花时长**（秒） |  | **片花拍摄时间** |  |

附2

**主操作人简介**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **姓 名** |  | **性别** |  | **年龄** |  |
| **所在单位** | **（写全称）** | | | | |
| **从事专业或工作领域** |  | | | | |
| **从事专业或工作年限** |  | | | | |
| **技能操作归属专业大类名称、专业名称和专业代码** | **（专业大类、专业名称和专业代码按照《中等职业学校专业目录（2010年修订）》规定）** | | | | |
| **技能操作归属课程名称** |  | | | | |
| **技能特长** |  | | | | |

附3

**制作团队组队表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **参赛学校名称** |  | | | | **所在省份** |  |
| **联系人信息** | | | | | | |
| **姓 名** |  | | | | **部门职务** |  |
| **手 机** |  | | | | **办公电话** |  |
| **传 真** |  | | | | **电子邮箱** |  |
| **参赛选手编号** |  | | | | | |
| **组 成** | **姓 名** | **年龄** | **职务/职称** | **主要任务** | | |
| **校长/副校长** |  |  |  |  | | |
| **指导教师** |  |  |  |  | | |
| **参赛选手** |  |  |  |  | | |
| **技术人员1** |  |  |  |  | | |
| **技术人员2** |  |  |  |  | | |
| **说明：**  **上述人员均为本校在职人员及学生，确认制作团队成员身份均属实。**  **校长或副校长签字 ：**  **所在单位公章：**  **年 月 日** | | | | | | |

附4

**自主创作作品承诺书**

我校参赛选手 （参赛选手编号 ）参加2017年全国职业院校技能大赛数字影音后期制作技术赛项，完成的自主创作作品经学校审核，特承诺如下：

1.该作品属于自主创作，由参赛选手 在指导教师 的指导下，经制作团队协助完成。作品完全符合《2017年全国职业院校技能大赛数字影音后期制作技术赛项自主创作制作要求及技术规范》的各项要求。

2.该作品属于原创，不存在抄袭情况，若发生版权等知识产权问题，其责任及由此造成的后果，全部由学校承担。

校长/副校长签字：

学校盖章：

年 月 日