

一、赛项信息

赛项类别			
<input type="checkbox"/> 每年赛 <input checked="" type="checkbox"/> 隔年赛（ <input checked="" type="checkbox"/> 单数年/ <input type="checkbox"/> 双数年）			
赛项组别			
<input type="checkbox"/> 中等职业教育 <input checked="" type="checkbox"/> 高等职业教育			
<input checked="" type="checkbox"/> 学生赛（ <input type="checkbox"/> 个人/ <input checked="" type="checkbox"/> 团体） <input type="checkbox"/> 教师赛（试点） <input type="checkbox"/> 师生同赛（试点）			
涉及专业大类、专业类、专业及核心课程			
专业大类	专业类	专业名称	核心课程 (对应每个专业, 明确涉及的专业核心课程)
56 新闻传播大类	5601 新闻出版类	560101 数字图文信息处理技术	图像处理
			计算机图形制作
			数字出版物制作
			网页设计与制作
		560102 网络新闻与传播	网络新闻编辑
			网络视听作品创作
			新媒体产品设计与制作
		560103 出版策划与编辑	图形图像处理
			新闻采编理论与实务
			新媒体编辑与制作
		560104 出版商务	选题策划
			出版选题策划与经营管理
	560105 数字出版	新媒体产品设计与制作	
		数字出版物设计与制作	
		数字音视频编辑制作	
		动画设计与制作	
	560106 数字媒体设备应用与管理	全媒体出版策划	
		数字电视制作与播控技术	
	5602 广播影视类	560201 播音与主持	即兴口语表达
			数字视频编辑
560202 广播影视节目制作		影视后期特效与合成	
		新媒体节目制作	
		数字电视节目制作技术	
560203 数字广播电视技术		融媒体技术应用与实战	
		视听节目创意与策划	
560204 影视编导		新媒体内容策划与创作	

	560205 新闻采编与制作	全媒体新闻编辑
		视听节目策划
	560206 影视动画	二维动画制作
		影视后期合成
		主题创作
	560207 影视制片管理	影展策划与运营
	560208 影视多媒体技术	MG 动态图形
		新媒体短视频制作
		新媒体广告制作
	560209 影视照明技术与艺术	影视光线处理技巧
	560210 音像技术	数字音频技术
		音视频系统集成
	560211 录音技术与艺术	听觉节目录制
		视觉节目声音录制
	560212 摄影摄像技术	新闻摄影
		影视摄影
	560213 融媒体技术与运营	H5 融媒体动画制作技术
		短视频制作与运营
		互联网信息审核
		融媒体制作发布实战
560214 网络直播与运营	网络直播文案与策划	
	短视频策划与制作	
	即兴口语表达	
560215 传播与策划	全媒体广告策划	
	融媒体视听节目策划	
	影视后期处理技术	
	短视频创作	
560216 全媒体广告策划与营销	短视频创意与制作	
	影视广告创意与制作	
	H5 设计与制作	

对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力

产业行业	岗位（群）	核心能力 (对应每个岗位（群），明确核心能力要求)
文化产业	融媒体编导	具备对社会热点新闻、传媒市场的敏锐洞察力和深刻理解力，能够根据市场需求和用户喜好进行有效的融媒体选题策划，熟悉传媒行业相关法律法规；
		具有利用各类信息资源，有效采集信息、加工信息、发布信息等整合、处理信息的基本能力；

		具备有效的沟通能力、团队协作和管理能力，能够带领团队完成多种多样的制作任务。
融媒体内容生产		熟悉不同类型的内容制作流程，能够根据用户需求，针对性地完成内容策划与创意，以确保内容的质量和效果；
		熟悉多种制作软件，能够独立完成文稿、图片、音频、视频、H5等多种媒体内容的制作，并且具备制作高质量多媒体内容的能力；
		具备有效的沟通能力、团队协作和管理能力，能够协作团队完成多种多样的制作任务。
融媒体产品运营		具备对融媒体产品的市场分析能力，能够对产品进行项目分析和产品规划；
		能够构建融媒体矩阵，具有对融媒体账号进行数据采集、分析与监控、宣传与推广、运营与管理的能力；
		能够与团队成员协作，包括技术人员、设计人员、市场人员等各岗位人员，共同完成产品规划、设计和运营等各个环节的工作。

二、竞赛目标

（一）服务国家战略发展

本赛项贯彻落实党的二十大、国家“十四五”规划的政策精神，通过高质量高规范的竞赛内容及赛后转化成果，引领高职院校培养有责任、有技能、懂规范的新一代高素质传媒人才，为党和国家塑造主流舆论新格局提供优质的人才基础。

（二）服务学生全面发展

本赛项将引导学生掌握传媒行业规范和融媒体内容策划与制作等当前传媒行业主流的复合型技能，提升学生洞察理解、策划创意、综合融通和团队协作能力，提高学生的社会责任感，助力学生全面发展，提升到优质企业就业机会。

（三）服务社会经济发展

通过本赛项引领职业院校高质量高技能的传媒人才培养，为各类传媒型企业单位提供有能力和社会责任感的优秀人才，从而有效促进传媒行业丰富积极向上的精神文化，发挥面向全社会引导主流舆论的使命作用。

（四）引领院校专业建设和教学改革

通过本赛项赛前、赛中及赛后成果转化，引领高职院校搭建新闻与传播类专业建设、课程体系建设、内涵提升和校企合作的平台，促进产教融合、校企合作、产业发展，引领职业院校专业建设与课程改革，实现以赛促训、以赛促教、以赛促研。

三、竞赛内容

本赛项依据国家广播电视总局发布的融媒体中心建设规范与教育部发布的高等职业学校新闻传播类专业教学标准等设计竞赛内容，竞赛内容符合行业标准及教学标准的“策采编发运”的典型工作流程及典型任务，其中重心设置在融媒体内容策划与制作。以考查融媒体专业知识与职业素养，以及融媒体项目分析与策划、融媒体内容制作两项典型工作任务的完成质量作为竞赛内容，全面考查选手的项目分析与策划能力、图文编辑能力、平面设计能力、交互设计能力、音视频等融媒体作品制作能力以及协同合作能力。

比赛由三个模块组成，总竞赛时长 360 分钟，每个参赛团队由 3 人组成，团队内容自行分工，完成竞赛内容。

表 1 竞赛模块考查的技术技能与典型工作任务

序号	竞赛模块	考查技术技能	典型工作任务	权重比例 (%)
1	模块一： 融媒体专业知识	在融媒体内容策划与制作等方面工作应具备的基础知识、能力和思想政治、人文艺术等职业素养。	融媒体内容策划与制作相关的专业理论知识和职业素养。	10%
2	模块二： 融媒体项目分析与策划	1.具有融媒体项目分析能力； 2.具有融媒体项目创意策划能力； 3.具有融媒体项目团队协作能力。	1.项目分析：根据特定主题与项目要求进行分析，确定项目目标、具体选题与角度，完成项目分析方案； 2.创意策划：根据项目分析方案，进行创意策划，完成融媒体内容策划方案，包括图文策划、短视频策划、H5 策划等。	35%
3	模块三： 融媒体内容制作	1.具有融媒体内容制作的能力； 2.具有融媒体技术应用的能力； 3.具有融媒体项目团队协作能力。	融媒体内容制作：根据融媒体策划方案，完成图文新闻述评稿、短视频、H5 三个融媒体作品的制作。	55%

表 2 竞赛模块内容与比赛时长

模块		主要内容	比赛时长	分值
模块一	融媒体专业知识	融媒体内容策划与制作相关的基础知识与职业素养	15 分钟	10 分
模块二	融媒体项目分析与策划	编制融媒体项目分析方案与融媒体项目策划方案	120 分钟	35 分
模块三	融媒体内容制作	制作完成图文新闻述评稿、短视频、H5 三个融媒体作品	225 分钟	55 分

四、竞赛方式

1.本赛项采取线下团队赛方式。以院校为单位组队参赛，不可跨校组队，允许跨专业组队，同一学校报名参赛队 1 支，每队 3 名选手，2 名指导教师。

2.报名资格：参赛选手须为高等职业学校专科、高等职业学校本科全日制在籍学生，包括五年制高职四、五年级学生。不符合资格的学生不得参赛，一经发现即取消资格，大赛执委会会有权责令其退回已获得的有关荣誉，并通报批评。

3.参赛选手在全国职业院校技能大赛网络报名系统报名。

4.参赛队伍经各省、自治区、直辖市、新疆建设兵团选拔后进入全国总决赛。

5.各参赛队的抽签顺序在领队会议上现场抽签确定。每名选手竞赛的工位号，在进入赛场进行检录时由两轮加密环节确定。加密工作由赛务组负责组织实施，赛项监督人员现场监督。

五、竞赛流程

表 3 具体流程和时间安排

日期	时间	事项	参加人员	地点
竞赛前 2日	20:00 前	专家、裁判、仲裁、监督 报到	工作人员	驻地
竞赛前 1日	8:00-14:00	参赛队报到, 安排住宿, 领取资料	工作人员、参赛队	驻地
	09:00-12:00	裁判培训会议与裁判工 作会议	裁判长、裁判员、监 督组、专家组	会议室
	15:00-15:30	领队会	裁判长、各参赛队领 队、承办校赛务负责 人	会议室
	15:30-16:00	熟悉赛场	各参赛队	竞赛场 地
	16:00	回驻地	参赛队	竞赛场 地
	17:00	检查封闭赛场	裁判长、监督组	竞赛场 地
竞赛日	7:00	参赛队驻地集合, 集体乘 车往赛场	参赛队	驻地
	7:20	大赛检录进场 第一次抽签加密(抽参赛 编号)	参赛选手、第一次抽 签裁判	一次加 密区域
	7:40	第二次抽签加密(抽赛位 号)	参赛选手、第二次抽 签裁判	二次加 密区域
	8:00-8:20	开赛式, 裁判长讲解竞赛 注意事项	领导、嘉宾、裁判代 表	开赛场 地
	8:20-8:30	参赛队检查并确认设备	参赛选手、工作人员	竞赛场 地
	8:30-8:45	模块一: 融媒体专业知识	参赛选手、裁判	竞赛场 地
	8:45-10:45	模块二: 融媒体项目分析 与策划	参赛选手、裁判	竞赛场 地
	10:45-14:30	模块三: 融媒体内容制作	参赛选手、裁判	竞赛场 地
	14:30-14:45	以参赛队为单位提交比 赛专用 U 盘	参赛选手、裁判	竞赛场 地

	14:45-16:45	申诉期	参赛选手、裁判组、 监督仲裁组	竞赛场地
	15:00-20:00	成绩评定与复核	裁判组、监督仲裁组	会议室
	20:00-22:00	公示竞赛成绩	所有相关人员	报告厅
比赛日 后一天	8:30	正式公布竞赛成绩	裁判组、工作人员	报告厅
	9:00-10:00	闭幕式：颁奖、专家组 点评	裁判组、工作人员	报告厅

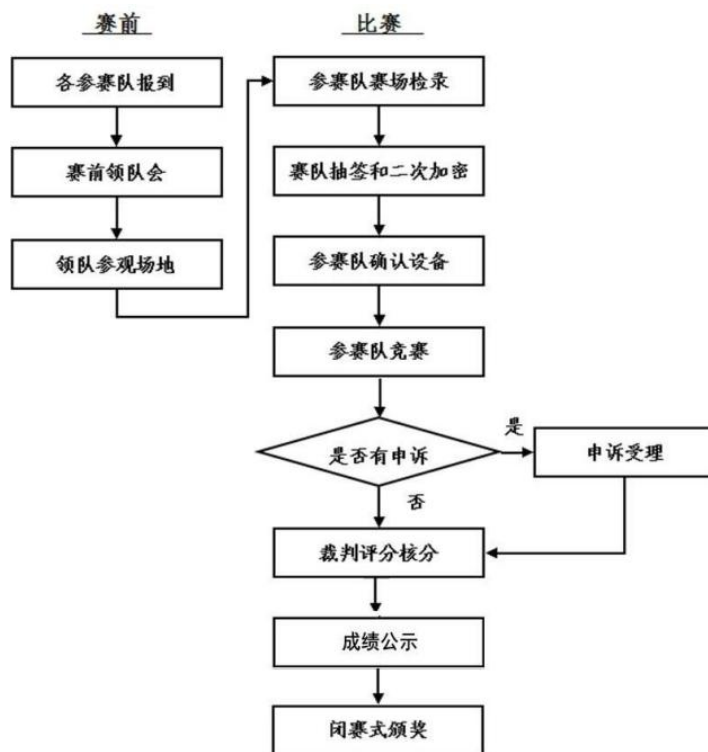


图 1 比赛流程图

六、竞赛规则

(一) 选手报名

以省、自治区、直辖市、新疆生产建设兵团为单位报名参赛。参赛队名称统一使用规定的地区代表队名称，不接受跨校组队报名。凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加同一项目相同组别的比赛。各地区行政部门负责本地区参赛学生的资格审查

工作，并保存相关证明材料的复印件，以备查阅。

(二) 熟悉场地

领队会后各参赛队熟悉场地，按时参加，不得无故缺席。熟悉场地时严禁与现场工作人员交流，不发表有损大赛整体形象的言论；严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤喧哗。

(三) 入场规则

1.检录：检录人员按检录表点名核对，确定无误后向裁判长递交检录单。

2.加密：竞赛当日进行两次加密，加密后选手中途不得擅自离开赛场。分别由两组加密裁判组织实施加密工作，管理加密结果。仲裁员全程监督。

3.引导：选手凭工位号进入赛场，不得携带违规及显示个人身份信息物品。

(四) 赛场规则

1.各参赛队进入工位，检查设备状态并签字确认，由裁判长宣布比赛开始。

2.为保障公平、公正，竞赛现场实施网络安全管制，防止场内外信息交互。各参赛队员不得将手机等通信工具带入竞赛场地，否则按作弊处理。

3.竞赛过程中不得离开赛场。比赛过程中，选手因个人误操作造成设备故障影响比赛，责任由选手自行承担；如非选手个人原因出现设备故障影响比赛，选手须及时向裁判报告，由裁判和技术人员进行

技术处理并做现场记录，裁判需请示裁判长视具体情况裁决是否使用备用机、是否为该选手加时。如遇身体不适，选手及时示意，现场医务人员按应急预案救治。

4.所有人员在赛场内不得喧哗，不得影响其他选手。

(五) 离场规则

裁判长发布竞赛结束指令后，所有参赛队立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。竞赛结束后，参赛队须按任务要求保存并提交要求的文件至竞赛专用 U 盘，所有电子文件均不可做与竞赛内容无关的标记，一经发现作零分处理。

(六) 成绩评定与结果公布

比赛成绩经严格评分工作程序评定并公布。

七、技术规范

术语和定义：

GB/T 5271、T/CAPT 001—2019 界定的以及下列术语和定义适用于本标准。

1. 融媒体 Media Convergence

融媒体是通过将不同所有制、不同媒介组织和不同的社会资源通过整合、转换和配置在一起的新型媒体。

2. 策划 Plan

对咨询设计服务能力进行整体策划并提供必要的资源支持，以确保供方有能力提供咨询设计服务。 [GB/T36463.1-2018，定义 4.2]

3. 帧 Frame

是动画中最小单位的单幅影像画面，相当于电影胶片上的每一格镜头。在动画软件的时间轴上帧表现为一格或一个标记。

4.关键帧 Key Frame

相当于二维动画中的原画。指角色或者物体运动或变化中的关键动作所处的那一帧。

5.元件 Element

元件是可反复取出使用的图形、按钮或一段小动画，元件中的小动画可以独立于主动画进行播放，每个元件可由多个独立的元素组合而成。

6.内嵌页面 Embedded Page

基于 HTML5 的融媒体新闻技术规范。[T/CAPT 001—2019，定义 5.6.2.9]

7.交互 Interaction

即交流互动，是很多互联网平台追求打造的一个功能状态。

8.动画 Animation

动画是基于人的视觉原理创建运动图像，在一定时间内连续快速观看一系列相关联的静止画面时，会感觉成连续动作。

9.加载 Loading

用于计算机相关领域，表示启动程序时文件或信息的载入。

表 4 规范性引用文件

序号	标准号	中文标准名称
1	GY/T 353-2021	《网络视听节目视频格式命名及参数规范》

2	GY/T 299.1-2016	《高效音视频编码 第 1 部分：视频》
3	GY/T 332-2020	《互联网互动视频数据格式规范》
4	SJ/T 11117-1997	《音频、视频及视听系统设备用图形符号》
5	GB/T 5271.13-2008	《信息技术 词汇第 13 部分：计算机图形》
6	GB/T 9002-2017	《音频、视频和视听设备及系统词汇》
7	GB/T20090.10-2013	《信息技术 先进音视频编码 第 10 部分：移动语音和音频》
8	T/CAPT 001—2019	《基于 HTML5 的融媒体新闻技术规范》

表 5 融媒体行业规范

序号	规范名称	发布单位
1	《融媒体内容制作规范》	中国互联网协会制定
2	《融媒体编辑规范》	中国新闻出版研究院
3	《网络短视频内容审核标准细则》	中国网络视听节目服务协会
4	《网络音视频信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室、文化和旅游部、国家广播电视总局
5	《融媒体传播规范》	中国新闻出版研究院

八、技术环境

（一）竞赛环境

- 1.竞赛在室内进行，场地应通风良好，采光照良好。
- 2.竞赛在室内进行，每个竞赛工位不小于 3M×3.5M，工位标明编号。每个工位采用 220V 交流供电，供电负荷不小于 1.5KW。竞赛工位配备有电脑、鼠标、键盘、鼠标垫、耳机、交流电源插座及座椅等。
- 3.竞赛场地划分为等候区、检录区、加密区、现场服务与技术支持区、裁判休息区、医疗区和观摩区。
- 4.场地内部消防设施齐全，应有不少于 2 处的人员疏散大门。疏散通道畅通，防火疏散标识清晰、齐全；场地周边应有能进入医疗、

消防等急救车辆通道。

5.赛场设有保安、消防、医疗、设备维修和电力抢险等人员，以防突发事件。

(二) 所用技术平台

每个参赛队伍 3 台计算机（配键盘、鼠标、耳机、鼠标垫）。

表 6 所用竞赛平台

竞赛平台	功能要求
融媒体内容策划与制作平台	平台为全程离线环境，不得接入互联网与局域网。 1.客观题自动阅卷系统； 2.支持融媒体 H5 离线制作与离线展示功能。

表 7 设备配置与参数

设备	设备参数
计算机	操作系统：64 位 Windows10 CPU：英特尔 i7 九代或同等配置及以上 内存容量：16 GB 及以上 硬盘：SSD 500GB 以上 显卡：RTX 1060 6G 或同等配置及以上 液晶显示器：22 英寸及以上 分辨率：1920*1080 及以上

表 8 软件配置

软件类型	软件名称	软件版本
操作系统	Windows	64 位 Win10
浏览器	Google Chrome	101 版本及以上
编辑软件	Photoshop CC	2017 及以上
	Premiere CC	2017 及以上
支撑软件	Microsoft Office/金山 WPS	2016 及以上
	格式工厂	5.0 版本及以上
	Potplay 等常用播放器	1.7 版本及以上
输入法	QQ 拼音、搜狗拼音、微软拼音、智能 ABC、万能五笔、英文等输入法软件（必选拼音和五笔输入）	——

九、竞赛样题

融媒体内容策划与制作赛项共分为融媒体专业知识、融媒体项目分析与策划、融媒体内容制作三个模块，题目类型如表 9。

表 9 赛项模块与题目类型

序号	模块	子任务	题目类型	具体内容	
1	融媒体专业知识	综合能力与专业素养	单选题	融媒体时代新闻传播的“策采编发运”等技能，思想政治、人文艺术、团队协作等职业素养。	
			多选题		
			判断题		
2	融媒体项目分析与策划	融媒体项目分析	实操题	从选题说明、用户分析、传播渠道、创意思路 4 个方面撰写项目分析方案。	
		融媒体项目策划	图文编辑策划方案	实操题	根据所提供素材及要求，完成图文的策划。
			短视频策划方案与脚本	实操题	根据所提供素材及策划模板，完成短视频策划方案与分镜脚本。
			H5 策划方案与脚本	实操题	根据所提供素材及策划模板，完成 H5 作品策划方案与分页脚本。
3	融媒体内容制作	图文编辑	实操题	按照要求完成图文新闻的制作。	
		短视频制作	实操题	按照要求完成短视频的制作。	
		H5 作品制作	实操题	按照要求完成 H5 作品的制作。	

十、赛项安全

(一) 赛场组织与管理人員

1. 赛场内布置的器材、设备，应符合国家有关安全规定。承办院

校赛前须按照赛项执委会要求排除安全隐患。

2.赛场周围要设立警戒线，禁止无关人员进入。

3.承办院校应提供保障应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及用电量、易发生火灾等情况，必须明确制度和预案，并配备急救人员与抢救设施。

4.大赛期间，承办院校须在赛场设置医疗救护工作站，建立安全管理日志。

5.赛项可根据需要配置安检设备，对进入赛场重要区域的人员进行安检，可在赛场相关区域安放无线屏蔽设备，以免赛场内外信息交互，充分体现大赛的严肃、公平和公正性。

6.赛场应进行周密设计，提供赛事管理、引导、指示用途的平面图。

(二) 裁判员

1.赛项裁判、工作人员严禁携带任何电子设备进入比赛区域；如确有需要，由赛项承办单位统一配置，统一管理。

2.在赛事期间，裁判不得私自接触参赛队，凡发现有违规者，取消其执裁资格。

(三) 参赛人员

1.各地区在组织参赛时，须为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2.各地区参赛队组成后，须制定相关安全管理制度，确定安全责任人，签订安全承诺书。

3.各参赛单位须加强对参赛人员的安全管理及教育，并与赛场安全管理对接。

十一、成绩评定

(一) 评分标准

表 10 评分标准

考试模块	考核内容		分值	考核标准
模块一 融媒体 专业知识	融媒体 理论基础知识和职业 素养		10	1.单选题 2.多选题 3.判断题
模块二 融媒体项 目分析与 策划	项目分析		35	1.选题说明清晰 2.用户分析准确 3.明确传播渠道
	项目策划	图文新闻 策划方 案		1.准确提炼标题 2.文稿结构合理 3.选择配图合适
		短视频 策划方 案与分 镜头脚 本		1.作品主题鲜明 2.分镜头脚本要素完备 3.画面内容有创意
		H5策划 方案与 分页脚 本		1.主题积极向上，有创意 2.分页脚本内容要素完备 3.动画设计与交互设计新颖
模块三 融媒体内 容制作	融媒体图文编辑		55	1.文稿主题突出，中心明确 2.导语与结语编写合理 3.新闻配图能准确地反映新闻事件的真实性
	融媒体短视频制作			1.视频时长符合要求 2.镜头连贯，整体剪辑流畅，无任何水印标识 3.视频整体结构紧扣主题，中心思想端正明确
	融媒体 H5 制作			1.作品结构完整，结构合理 2.版面布局和谐、美观，具有美感,富于时代特色 3.交互设计与主题、文案内容相符，具有逻辑性，有独到之处，用户交互性强

(二) 评分方式:

1. 裁判员人数和组成条件要求

按照《2023年全国职业院校技能大赛专家和裁判工作管理办法》由全国职业院校技能大赛办在裁判库中抽取。共安排裁判27名，其中裁判长1名，加密裁判3名，现场裁判8名，评分裁判15名。

表 11 裁判人员具体需求

序号	类型	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	裁判长	新闻传播类专业	精通融媒体知识/技能,具备较高网络视听、媒体传播专业性	具有省级技能竞赛或相关全国行业赛执裁经验、从事赛项所涉及专业(职业)相关工作10年及以上	副高及以上专业技术职称或高级技师职业资格	1
2	加密裁判	新闻传播类或计算机类相关专业	熟悉融媒体知识/技能	拥有相关大赛执裁经验或相关专业教学、工作5年以上从业经验	中级及以上专业技术职称或中级职业资格	3
3	现场裁判	新闻传播类相关专业、计算机类相关专业、数字媒体艺术设计专业	精通融媒体知识/技能		副高及以上专业技术职称或高级职业资格	8
4	评分裁判	新闻传播类、计算机类相关专业、数字媒体艺术设计专业	精通融媒体知识/技能		副高及以上专业技术职称或高级职业资格	15
裁判总人数: 27人						

2. 裁判评分方法

评分包括机考评分和结果评分。模块一采用机考评分。模块二和模块三采用结果评分。由裁判长对裁判进行分组,按3名裁判员一组组成评判小组。每个小组按照评分标准,结合作品完成质量进行评判。

每名裁判员独立评判，如 3 名裁判员之间就每个实操模块的评判结果差距超出 50%，则重新进行评判。

成绩评定过程中的所有评分材料须由相应评分裁判签字确认，更正成绩需经裁判本人、裁判长及监督仲裁组长在更正处签字。

3.成绩产生方法

比赛成绩按 100 分制计分，从高到低进行排名。如出现总成绩相同的情况，优先以模块三成绩进行排名，若模块三成绩相同则按照模块二成绩进行排名。

4.成绩审核方法

为保障成绩评判的准确性，监督仲裁组对赛项总成绩排名前 30% 的所有参赛队伍（选手）的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于 15%。监督仲裁组须将复检中发现的错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过 5% 的，裁判组须对所有成绩进行复核。

5.成绩公布方法

裁判长正式提交各参赛队的评分结果并复核无误后，加密裁判在监督仲裁人员监督下对加密结果进行逐层解密。

解密后的各参赛队成绩汇总成比赛成绩，经裁判长、监督仲裁组签字，公示 2 小时且无异议后，正式公布比赛结果，将赛项总成绩的最终结果录入赛务管理系统，经裁判长、监督仲裁组长在系统导出成绩单上审核签字后，在闭赛式上宣布并颁发证书。

本赛项所有裁判将签订保密协议，严守保密纪律，不得私自透露

赛题非公开部分的内容和比赛结果。

十二、奖项设置

（一）团队奖项

本赛项设团队奖项，以实际参赛队数量确定奖项：一等奖占参赛队总数的 10%，二等奖占参赛队总数的 20%，三等奖占参赛队总数的 30%（小数点后四舍五入）。

（二）指导教师奖项

获得一等奖参赛队的指导教师，由大赛组委会颁发优秀指导教师证书。

十三、赛项预案

（一）场地处理预案

1.赛场按 10%比例提供备用工位和设备，需要时可及时更换。

若出现死机、蓝屏等现象，选手举手示意，在确定情况后，可更换备用设备或调整工位。

2.竞赛场地配备应急电源，为竞赛设备提供 30—60 分钟供电保障。

若出现非正常停电，做以下处理：

（1）所有现场人员保持镇静，在电源保护装置的有效时间内备份操作数据，等候处理决定；

（2）现场裁判及时确认情况，联系现场技术人员处理，登记详细情况。恢复后，由裁判组集体根据竞赛内容特点商定采用继续比赛、顺延比赛时间、重赛等处理办法；

(3) 必要时，保卫人员开启安全通道，有序疏散现场人员离场。

(二) 试题和 U 盘处理预案

赛场按 10%比例提供备用试题任务书和备用 U 盘，需要时更换。

试题任务书或竞赛专用 U 盘出现问题，选手举手示意裁判，现场裁判确定情况后可更换。

(三) 重大问题处理预案

赛场出现重大突发事件或重大安全问题，经赛项执委会和专家组同意，暂停比赛，由涉及人员有关领导协调处理解决，按照《全国职业院校技能大赛制度汇编》要求执行。

赛场若发生意外伤害、意外疾病等重大事故，裁判长立即中止相关人员比赛，第一时间由承办校医疗站校医抢救，并呼叫 120 送往医院处理。

十四、竞赛须知

(一) 参赛队须知

1. 参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。如比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由省级教育行政部门于赛项开赛 10 个工作日之前出具书面说明，经大赛执委会办公室核实后予以更换；团体赛选手因特殊原因不能参加比赛时，由大赛执委会办公室根据赛项的特点决定是否可进行缺员比赛，并上报大赛执委会备案。如未经报备，发现实际参赛选手与报名信息不符的情况，均不得入场。

2. 参赛队对发布的所有文件都要仔细阅读，确切了解大赛时间安排、评判细节等，以保证顺利参赛。按赛项执委会统一要求，准时到

赛前说明会现场。会议期间要认真领会会议内容，如有不明之处，可直接向裁判长及相关人员询问。

3.参赛队按照大赛赛程安排，凭赛项执委会颁发的参赛证和有效身份证件参加竞赛及相关活动。

4.比赛期间，参赛队要注意饮食卫生，防止食物中毒；各参赛队要保证所有参赛选手的安全，防止交通事故和其他意外事故的发生。

5.参加比赛前要求参赛队为参赛选手购买人身意外保险。

6.本规则没有规定的行为，裁判组有权做出裁决。在有争议的情况下，仲裁工作组的裁决是最终裁决，任何媒体资料都不作参考。

(二) 指导教师须知

1.严格遵守赛场的规章制度，服从裁判，文明竞赛。

2.在整个竞赛的规定时段内，不允许教师进入赛场进行现场指导。

3.若发现指导教师通过通讯手段与竞赛场内参赛学生进行交流，则取消该参赛队的比赛资格。

4.在比赛前后若发现参赛选手或指导教师有发热等异常状况，应及时告知赛项执委会、承办院校和自己所在的学校领导，及时采取自我隔离的办法等待后续处理。

(三) 参赛选手须知

1.参赛选手严格遵守赛场规章、操作规程，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

2.选手凭证进入赛场，在赛场内操作期间应当始终佩戴参赛凭证

以备检查。

3.各参赛队应在竞赛开始前一天规定的时间段进入赛场熟悉现场竞赛环境。

4.竞赛时，在收到开赛指令前不得提前操作，各参赛队自行决定分工、任务程序和时间安排，在指定赛位上完成竞赛任务。

5.竞赛过程中，因操作失误不能正常进行比赛的（例如个人操作失误造成电脑设备不能正常工作的），现场裁判员有权决定是否使用备用机进行比赛。

6.在竞赛时间段内，均为比赛时间，选手休息、饮食或如厕时间均计算在内。选手中途离开赛场须经现场裁判同意并由工作人员全程陪同，擅自离开赛位作退赛处理，不得继续比赛。

7.竞赛任务书由现场裁判发放给各参赛队。若选手发现比赛环境、比赛试题、比赛素材等有故障或缺失，应及时提出处理或更换，如无异常由参赛队队长签字确认竞赛环境及条件完整。

8.各竞赛队按照赛项要求和赛题要求提交竞赛成果，禁止在竞赛成果上做任何与竞赛无关的记号。

9.竞赛结束后，参赛队需确认成功提交竞赛要求的文件。离开赛场前，参赛队需将竞赛现场恢复原状。

（四）赛场管理须知

1.检录裁判和现场裁判要秉公监考，监督检查参赛队安全有序竞赛。如遇疑问或争议，须请示裁判长，裁判长的决定为现场最终裁定。

2.参赛队进入赛场，检录裁判、现场裁判及赛场工作人员应按规

定审查允许带入赛场的资料和物品，经审查后如发现不允许带入赛场的物品，交由参赛队随行人员保管，赛场不提供保管服务。

(五) 选手报到须知

1.报到选手须带有效证件，在规定时间内到达指定酒店，向所在酒店赛项相关负责人报到，并填写报到登记表。

2.选手报到后，请及时领取本大赛指南，以便了解大赛日程时间安排情况。

3.选手到达酒店后在房间休息，为了安全起见，请不要擅自外出。

(六) 大赛抽签办法

1.本赛项统一编制工位号。

2.参赛队领队在开幕式后抽取参赛号，并通过参赛号于比赛日进行一次加密号和二次加密号（即工位号）。

3.选手按抽取的工位号进入工位，完成竞赛任务。

4.各参赛队应积极配合大赛工作人员，保证一次加密号和二次加密号（即工位号）的抽取工作井然有序地进行。凡故意影响抽签工作的人员，一律上报执委会，情节严重者取消比赛资格。

5.参赛队不能准时参加参赛号抽签的，由裁判长指定参赛号。

十五、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，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项监督仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。参赛队领队可在比赛结束后（选手赛场比赛

内容全部完成) 2 小时之内向监督仲裁组提出书面申诉。书面申诉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, 并由领队亲笔签名。非书面申诉不予受理。

2. 赛项监督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, 可由省、自治区、直辖市、新疆生产建设兵团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。

3. 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。申诉方可随时提出放弃申诉。申诉方必须提供真实的申诉信息并严格遵守申诉程序, 提出无理申诉或采取过激行为扰乱赛场秩序的应给予取消参赛成绩等处罚。

4. 监督仲裁人员的姓名、联系方式、工作地点应该在竞赛期间向参赛队和工作人员公示, 确保信息畅通并同时接受大众的监督。

十六、竞赛观摩

竞赛设定观摩区域和参观路线, 向媒体、企业代表、院校师生等社会公众开放, 不允许有大声喧哗等影响参赛选手竞赛的行为发生。赛场外设立展览展示区域, 为保证大赛顺利进行, 在观摩期间应遵循以下规则:

1. 除与竞赛直接有关的工作人员、裁判员、参赛选手外, 其余人员均为观摩观众。指导教师不能进入赛场内指导, 可以观摩。

2. 观摩团在竞赛工作人员带领下, 分批次到赛场观摩比赛。

3. 观摩团不得违反全国职业院校技能大赛规定的各项纪律。请站

在规定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。

4.媒体、行业专家等人员可以在赛事执委会批准，且竞赛不被干扰的前提下，沿现场指定观摩通道有组织地参观竞赛现场，了解融媒体内容策划与制作及职业教育教学成果。

5.观摩团不得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。

6.不得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。

7.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。

十七、竞赛直播

为保证公平、公正、公开，赛场内部署录像设备，在不影响比赛的前提下，使用直播设备对比赛全过程进行网络直播（除抽签加密外）。

1.在裁判长宣布竞赛正式开始后，将比赛过程中每个竞赛工位进行全程视频录像及直播，有条件的承办院校可提供指导老师在休息室内观看赛场竞赛情况直播。

2.在开幕式、闭幕式安排专人完成拍摄工作，同时，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等视频资料，突出赛项的技能重点与优势特色，为宣传、仲裁、资源转化提供

全面的信息资料。

3.视频资料将作为竞赛成果材料提交至赛项执委会，供后续赛项提高进行参考。

4.参赛选手竞赛结果可作为教学资料进行资源转换，促进相关专业教学发展。

十八、赛项成果

教学资源转化工作由赛项执委会负责，组建赛项资源转化小组，邀请行业、企业及院校的顾问专家参与，召开建设研讨会，构建总体框架。组织任务分配协调会，落实转化任务、人员安排与资金分配等问题，确保有序、优质开展。

(一) 成果清单

表 12 竞赛成果清单

类型	类别	名称	内容	完成时间
基本资源	风采展示	赛项宣传片	以视频为表现形式（15分钟以上），制作赛项宣传片，重点介绍赛项的内容、特色、意义及成果，同时展示项比赛精彩瞬间与优秀选手风采。	闭赛后15日内
	技能概要	技能介绍	以图片文字为表现形式，重点介绍本赛项所涉及的融媒体创作流程前期创意与策划、素材采集与管理，内容制作与设计、技术开发与制作等技术技能。	闭赛后3个月内
		技能要点	以图片、文字、微课视频为主要表现形式，以本赛项具体应用为案例，讲解本赛项所涉及的各项技术技能要点，包括融媒体项目分析、融媒体创意策划、融媒体内容创作和融媒体技术应用等。	闭赛后3个月内
		评价指标	以图片、文字为表现形式，阐述本赛项考察技能所对应的各项技术技能评价指标。	闭赛后3个月内
	教学资料	专业教材	组织参赛院校相关专业教师、行业专家联合开发实训教材，教材将以融媒体内容策划与制作为侧重点，积极引导相关专业方向课程建设，帮助高	闭赛后3个月内

源		职类院校提升相关专业教学水平和技能训练水平。	
	技能训练指导书	围绕赛项技术平台及赛题内容,结合赛项考核的知识与技能点,分别从创意策划、内容创作、技术应用等方面,通过开发实际应用案例,编写相对应配套的技能实训指导书。	闭赛后3个月内
	微课视频	开发与技能训练指导书配套的微课视频,围绕赛项技术平台及赛题内容,结合赛项考核的知识点与技能点。	闭赛后3个月内
拓展资源	素材资源库	整合赛项相关专业教材、技能训练指导书、微课视频、PPT、赛项宣传片、风采展示片等文字类、图片类、视频类赛项资源,建立素材资源库,实现优质教学资源共享。	闭赛后3个月内
	试题库	依据赛项考核的关键知识与技能点,组织编写相关模拟试题,组成赛项试题库,供相关院校平时模拟训练使用。	闭赛后1个月内
	优秀选手访谈	赛项合作企业与承办院校共同组织参赛学校领导及师生进行座谈,总结推广优秀的培养模式及经验,帮助各参赛院校师生提高教学指导和技能训练水平。	闭赛后1个月内
	师资培训基地建设	通过比赛资源向教学资源转化,将组织开展相关专业教师的国培省培,同时在合作企业内部不定期举办各类相关专业师资培训及新技术培训。教师在指导学生和使用设备及资源的过程中,可以使用竞赛设备及资源开发新的应用模式,既可以结合学校的实际情况进行更有针对性的实践教学,又可以提高自身的教学水平和实践技能。	赛后
	捐赠、共建联合实验室	为了更好地发挥技能大赛的影响力和吸引力,让更多职业院校深入了解、参与和推广技能大赛,进一步发挥技能大赛的引领作用,赛项合作企业在赛项结束后,半年内将在全国范围内共建联合创新实验室,共同探索融媒体内容策划与制作人才的培养方法,更好地为职业院校专业教学改革提供动力。	赛后

(二) 技术标准

资源转化成果以文本文档、演示文稿、视频文件、图形/图像素材和网页型资源等形式呈现,技术标准按照《全国职业院校技能大赛赛项资源转化工作办法》规定执行。

(三) 提交与版权

制作完成的资源经赛项执委会审核后，须上传至大赛指定的网络信息管理平台：www.chinaskills-jsw.org。资源转化成果的版权由大赛执委会和赛项执委会共享。