

# 全国职业院校技能大赛

## 赛项规程

赛项名称： 短视频制作

英文名称： Short Video Production

赛项组别： 中等职业教育（师生同赛）

赛项编号： ZZ026

## 一、赛项信息

赛项类别			
<input checked="" type="checkbox"/> 每年赛 <input type="checkbox"/> 隔年赛（ <input type="checkbox"/> 单数年/ <input type="checkbox"/> 双数年）			
赛项组别			
<input checked="" type="checkbox"/> 中等职业教育 <input type="checkbox"/> 高等职业教育			
<input type="checkbox"/> 学生赛（ <input type="checkbox"/> 个人/ <input type="checkbox"/> 团体） <input type="checkbox"/> 教师赛（试点） <input checked="" 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
76 新闻传播大类	7601 新闻出版类	760101 出版商务	新媒体营销 短视频运营
		7602 广播影视类	760201 播音与主持
	即兴口语表达		
	文艺作品演播		
	760202 广播影视节目制作		非线性编辑
			影视摄像
			数字特效与合成
			专题节目制作
			短视频拍摄与制作
	760203 影视与影视技术	专题摄影	
		图形图像处理	
		摄影技术	
		影视摄像	
		影视编辑	
760204 动漫与游戏制作	影视特效与合成		
	短视频制作		
71 电子与信息大类	7102 计算机类	710204 数字媒体技术应用	数字影音编辑与合成
			虚拟现实素材与资源制作
			数字媒体制作
		710201 计算机应用	后期特效制作
			数字媒体技术应用
		710206 移动应用技术与服务	图形图像处理
710209	移动素材处理技术应用		
		实用美术基础	

		网站建设与管理	网页美工
		710210 计算机平面设计	矢量绘图 版式设计
73 财经商 贸大类	7305 经济 贸易类	730502 服务外包	跨境电子商务
			新媒体推广
	7307 电子 商务类	730701 电子商务	视觉设计与制作
			新媒体运营
		730702 跨境电子商务	商品编辑与发布
			视觉设计
		730703 移动商务	新媒体内容制作 移动视觉设计
730704 网络营销	新媒体文案编辑与发布 短视频营销实务		
	730705 直播电商服务	短视频拍摄与剪辑	
75 文化艺 术大类	7501 艺术 设计类	750101 艺术设计与制作	摄影摄像
			影视后期制作
		750103 数字影像 技术	摄影摄像技术
			影视剪辑技艺
			视觉制作技术 全媒体影像技术
<b>对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力</b>			
<b>产业行业</b>	<b>岗位（群）</b>		<b>核心能力</b>
广播影视类	编导		具备策划思维，能够为影片提供创意
			具备基本的文字功底和文案编写能力
			具备良好的沟通和协调能力，能进行有效的沟通和协作，确保创意方案的质量和实现效果
	摄影摄像		具有运用平面摄影的技术技能和拍摄各类题材图片的能力
			具有运用摄像的技术技能进行影像拍摄的能力
			具有运用影像编辑的技术技能完成影视剪辑与画面后期处理的能力
影视后期制作		具有运用影视包装的技术技能完成特效制作、后期合成与节目包装的能力	
		具有运用信息技术和传媒领域数字化的技能，具有制作短视频的能力	
		具有电视节目、专题片、宣传片、短视频、网络直播等不同类型影像的剪辑、包装与制作的初步能力	
文化产业	策划		具有视频脚本策划能力

	摄影摄像	具有美术造型、图形图像制作等技术能力
		具有数码相机、数码摄像机及辅助设备的操作及表现等技术能力
	影视后期制作	具有摄影的后期制作、视频素材的剪辑等技术能力
		具有影视特效制作等技术能力
		具有全媒体制作等技术能力
信息技术	摄影摄像	具备摄影摄像、数字影音编辑与合成、后期特效制作的能力
		具备摄影摄像技术、数码照片艺术处理的能力
	广告制作	具备摄影摄像技术、数码照片艺术处理、广告制作的能力
	数字影音剪辑	具备图形图像处理、数字媒体素材与资源制作的能力
		具备数字媒体素材处理、简单的动画设计能力
		具备运用数字媒体技术主流软件及常规专业设备的能力
财经商贸	新媒体运营	具有视觉营销设计的能力，包括店铺视觉设计、图文和短视频制作的能力
	电子商务师	具有制作、发布、维护和优化移动内容的能力
	网络营销	具有新媒体平台的设置与维护、文案撰写、文案编辑与发布、具有短视频制作与发布的能力
	短视频制作专员	掌握主流直播电商平台规则，具有使用常用工具完成短视频、直播海报、新媒体文案等内容制作、推送、优化的能力

## 二、竞赛目标

为贯彻党的二十大精神，落实中共中央办公厅、国务院办公厅印发《“十四五”文化发展规划》等政策要求，落实《国家职业教育改革实施方案》《关于推动现代职业教育高质量发展的意见》，建设现代传媒体系，重视传播手段建设和创新，推动传统媒体和新兴媒体的深度融合，竞赛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，

加强区域之间、学校之间的交流，加强校企间的合作，推进中职学校新闻出版类、广播影视类、计算机类、经济贸易类、电子商务类、艺术设计类等相关专业建设和教学发展的同步提升，推进短视频制作技术的教学与产业发展、社会应用的紧密结合，创造技能人才培养的良好环境，促进人才培养质量的提升。

赛项设计运用工程实践创新项目（EPIP）教学模式，从工程化、实践性、创新型、项目式四个方面，把短视频制作的核心技术技能通过七个任务形成一个完整的项目，提升参赛选手操作能力和创新创意水平，提升参赛选手审美、价值判断、团队合作的能力，引导教学改革与产业发展、岗位需求的紧密结合，以赛促教、以赛促融。通过较为完整的竞赛项目，检验参赛选手策划书编制、素材管理、影视编辑、音画合成、制作反思的能力；通过参赛选手对自己参赛的策划、操作的过程和结果有意识地进行深入、细致、批判性地回顾、分析和检查，主动探究，提升参赛选手认识自我、完善自我的能力。

### 三、竞赛内容

竞赛命题按照中等职业学校新闻传播类等相关专业教学标准，结合岗位需求及对人才培养的要求，统一命题。竞赛考核任务分为编制策划书、制作短视频、制作反思三个模块。三个模块较完整地覆盖短视频制作流程，体现技术与艺术的结合。竞赛试题采用开放与命题相结合形式，考核选手自主创意策划与制作的能力。竞赛内容共分为三个模块七个任务，比赛时长为4个小时。

参赛选手在大赛组委会提供的软硬件环境下、根据提供的素材及制作要求在比赛时间内完成赛题。完成的视频文件必须能完全脱离原制作环境播放。

在模块一中，按照规定主题自拟题目完成任务1，编制短视频策

划书。重点考查:

- 1.短视频策划书框架设计能力;
- 2.短视频策划的创意能力;
- 3.短视频策划的表达能力。

在模块二中,完成任务2、任务3、任务4、任务5、任务6。根据提供的解说词和素材,按要求自主创意制作完成1则短视频,时长180-240秒。重点考查:

- 1.时间统筹安排能力;
- 2.分工协作和统筹执行能力;
- 3.素材管理能力;
- 4.视频编辑能力。

在模块三中,完成任务7。对编制策划书和制作短视频过程进行深度思考,分析其存在的不足之处,总结项目特色和亮点,以及面临的问题,并提出改进措施。重点考查:

- 1.运用AI智能工具的能力;
- 2.自我认识的能力;
- 3.自我评估的能力;
- 4.自我批判和探究的能力。

表1 竞赛内容一览表

模块		主要内容	比赛时长	分值
模块一	素材管理及编制策划书	按照规定主题,完成短视频策划任务书编制	4小时	20分
模块二	制作短视频	根据提供的视频、图片、音乐、解说词等素材,使用规定软件剪辑合成一则短视频,该短视频包括片头、正片、片尾		70分
模块三	制作反思	深度思考在策划任务书设计、短视频制作过程中的经验与不足,总结特色、亮点,查找存在问题,并提出改进措施		10分

## 四、竞赛方式

1.竞赛为师生同赛的团体赛。每支参赛队由1名学生和1名教师组成，参赛学生须为中等职业学校全日制在籍学生或五年制高职一至三年级（含三年级）全日制在籍学生；参赛教师为本校教龄2年以上（含）的在职专任教师。凡在往届全国职业院校技能大赛（不包含教学能力比赛）中获一等奖的学生或教师，不得参加今年同一专业类赛项的比赛。

2.不得跨校组队，同一所学校参赛队不超过1支。不设指导教师，设领队1名。

3.竞赛形式为线下比赛。

## 五、竞赛流程

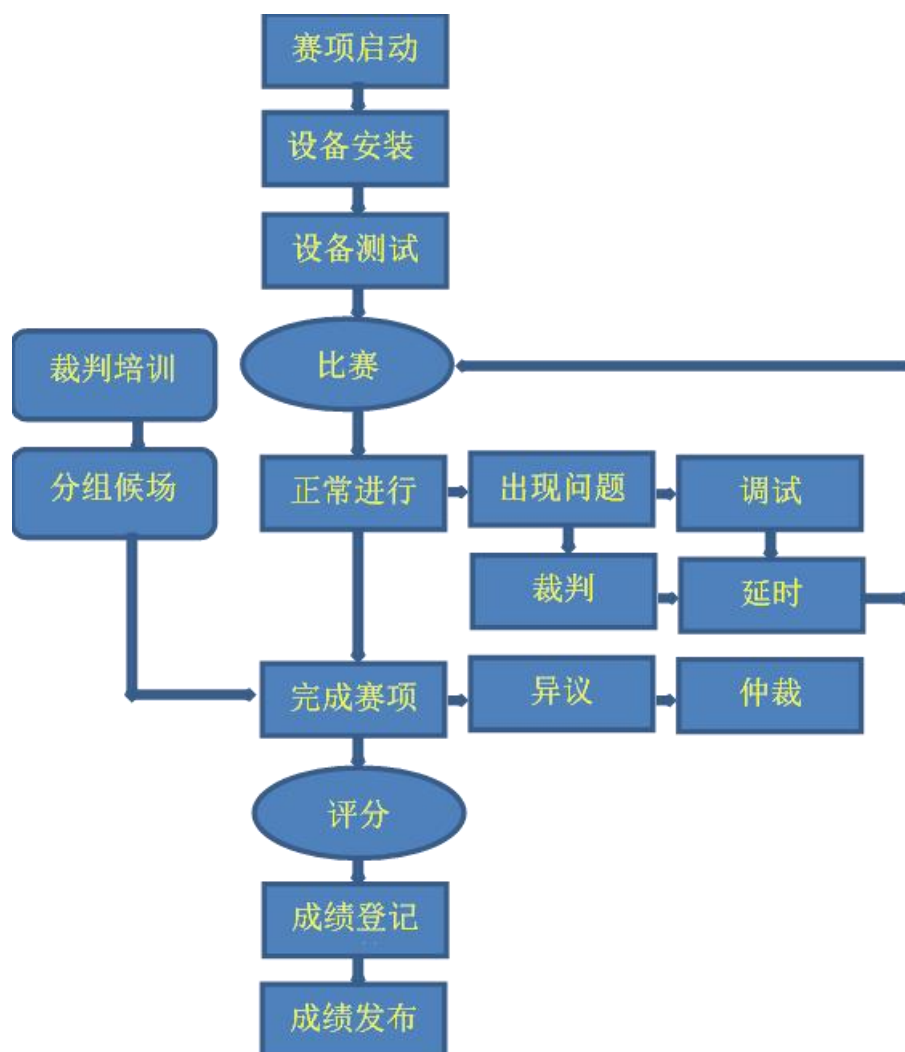
### （一）时间安排

表2 比赛时间安排

日期	时间	内容
第一天	10:00-11:00	工作人员（含比赛监督仲裁）培训会
	12:00-17:00	竞赛设备运行检测
	15:00 之前	各参赛队报到
	15:30-16:00	领队会（抽签），仲裁监督参加
	16:00-16:30	参赛队熟悉比赛场地路线
	17:00-18:00	裁判长、现场裁判、仲裁监督赛前检查，封闭赛场
第二天	06:30-07:00	参赛队集合前往比赛现场
	07:00	启封赛场：在裁判长、现场裁判、仲裁监督的监督下工作人员启封赛场
	07:00-08:15	竞赛入场检录：参赛选手凭顺序号接受入场检录确认没有携带竞赛禁止的工具和材料 一次加密、二次加密
	08:15-08:30	参赛选手根据赛位号由工作人员引导进入竞赛工位、领取竞赛任务（密封），裁判宣读竞赛规则及赛场规则等必要说明

	08:30	竞赛开始
	12:30	竞赛结束
	13:00-24:00	评分裁判组对竞赛的各参赛队进行成绩评定与复核
第三天	10:00-12:00	公布竞赛成绩

## (二) 竞赛流程图



## 六、竞赛规则

### (一) 竞赛报名

1.以省（自治区、直辖市、新疆生产建设兵团、计划单列市）为



单位组织报名参赛，报名队伍数以正式比赛报名通知为准。报名通过全国职业院校技能大赛网络报名系统统一进行。

2.参赛选手报名获得确认后原则上不得随意更换。如比赛前参赛选手因故无法参赛，须由省级教育行政部门于参与赛项开赛 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，取消参赛资格。

3.各省教育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**

在比赛日前一天下午，参赛队在工作人员带领下，携带身份证件，按照规定路线有序进入赛场。任何人员只能在指定区域观察，不得进入赛位，不得触碰赛位内物品。

## **(三) 入场规则**

参赛选手在比赛开始前 90 分钟到达指定地点报到，接受工作人员对选手身份、资格和有关证件的检查。竞赛计时开始后，选手未到，视为自动放弃。

## **(四) 赛场规则**

1. 参赛选手须持赛位号在规定的时间内入场，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。参赛选手不得携带任何与个人信息有关的证件，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，一经发现则退出比赛。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。参赛选手必须按参赛试卷上

的要求存储全部数据，不按要求存储数据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，必须经现场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姓名、学校、城市、省份、电话等与选手相关的信息，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. 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。

### **(五) 离场规则**

1. 如无特殊原因不得提前结束比赛。如果选手提前结束竞赛，应举手向现场裁判示意。经现场裁判允许，并将竞赛终止时间及缘由记录在案后，方可离开比赛现场。选手提前结束比赛后不得再进行任何操作。

2. 竞赛时间一到，选手不得再进行任何操作，否则取消竞赛成绩。

## **七、技术规范**

### **(一) 行业技术标准与规范**

表 3 行业技术标准与规范

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 329-2020	《4K 超高清视频图像质量主观评价用测试图像》
4	GY/T 299.1-2016	《高效音视频编码 第 1 部分：视频》

5	GY/T 257.2-2014	《广播电视先进音视频编解码 第2部分：视频符合性测试》
6	GY/T 257.1-2012	《广播电视先进音视频编解码 第1部分：视频》
7	GY/T 301-2016	《视频节目对白字幕数据格式规范》
8	GY/T 155-2000	《高清晰度电视节目制作及交换用视频参数值》
9	WH/T 62-2014	《视频资源元数据规范》
10	GB/T 1.1-2020	《标准化工作导则》第1部分：标准的结构和编写
11	GB/T 31232.2-2014	《电子商务统计指标体系第2部分：在线营销》
12	GB/T 34941-2017	《数字化营销服务程序化营销技术要求》
13	GB/T 33475.2-2016	《高效多媒体编码第2部分：视频》
14	GB/T 29265.405-2012	《信息设备资源共享协同服务第405部分：媒体中心设备》
15	GB/T 29265.406-2012	《信息设备资源共享协同服务第406部分：网络多媒体终端及应用》
16	行业规范	《网络短视频平台管理规范》 《网络短视频内容审核标准细则》 《网络直播营销行为规范》

## (二) 行业内容与行为规范

表4 行业内容与行为规范

序号	规范名称	发布单位
1	《互联网信息服务管理办法》	国家互联网信息办公室
2	《互联网用户账号信息管理规定》	国家互联网信息办公室
3	《互联网用户公众账号信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室
4	《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
5	《网络短视频平台管理规范》	中国网络视听节目服务协会
6	《网络信息内容生态治理规定》	国家互联网信息办公室
7	《新华社新闻信息报道中的禁用词和慎用词（最新修订）》	新华社
8	《互联网危险物品信息发布管理规定》	国家互联网信息办公室

10	《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
12	《互联网跟帖评论服务管理规定》	国家互联网信息办公室
14	《互联网著作权行政保护办法》	国家版权局
15	《信息网络传播权保护条例》	国务院
16	《未成年人网络保护条例（征求意见稿）》	国家互联网信息办公室
17	《中华人民共和国著作权法实施条例》	国务院

### （三）专业教学标准

下列专业教学标准为 2017 年教育部最新版，专业代码为当前最新专业代码。

1. 《中等职业学校广播影视节目制作专业教学标准》（专业代码：760202）
2. 《中等职业学校影像与影视技术专业教学标准》（专业代码：760203）
3. 《中等职业学校数字媒体技术应用专业教学标准》（专业代码 710204）
4. 《中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业教学标准》（专业代码：760203）

### （四）设备使用与操作规范

1. 不得随意删除、修改、移动服务器和参赛选手计算机上的任何文件。
2. 任何人员不得在服务器操作系统和参赛选手计算机上擅自安装任何软件。
3. 不得更改计算机系统配置。

### （五）专业知识和技能要求

1. 深度认知社会主义核心价值观及正确舆论方向，具备传媒行

业法律法规知识基础。

2. 掌握策划书编制的基础技能。
3. 熟悉拍摄、制作的知识基础。
4. 熟悉常见脚本撰写方式、拍摄方式。
5. 具备短视频制作的基本操作能力。

## 八、技术环境

### （一）竞赛环境

#### 1. 竞赛场地布置

竞赛场地分为准备区域、警戒区域（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. 竞赛场地要求

（1）比赛按 80 个参赛队，180 个竞赛机位（含备用机）准备比赛设备及物品。

（2）2 个机位为 1 组，1 台学生机和 1 台教师机，配置相同。左侧为学生机，右侧为教师机。每个赛场配备 2-3 台备用机。

（2）竞赛环境依据竞赛需求和职业特点设计，每组机位前后距离为 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 2 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 1 台计算机、1 个耳机、1 个 U 盘（128G，3.0 以上接口）。

（5）每个机位标明机位号，并配备竞赛平台和符合视频制作要求的硬件、软件。

(6) 交换机采用万兆交换机(接入千兆),完成一个区域内竞赛选手计算机及其与区域服务器、总服务器的连接,设置单独子网,参赛队之间不可以传输数据。

(7) 为规避竞赛相关的互联网传播舆情风险,竞赛场地不提供互联网访问、不提供 WIFI 接入。

### **3.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3台打印机。

## **(二) 技术平台**

### **1.竞赛平台**

(1) 需要具备试题下发和上收管理功能,保证所有选手同时开始和结束比赛。

(2) 需具备灵活设置和管理的虚拟存储空间能力,保证竞赛作品的上传和收集。

(3) 具备素材在线预览及同步下发功能。

(4) 需提供文件夹管理能力,方便下载素材和上传作品,高效管理。

(5) 需要具备充足无争议版权素材,包括字体、音乐、图片、视频等内容。能够对素材库内素材按视频、音频、图片等不同文件类型进行分类和标签管理,并支持关键词搜索,方便检索。

(6) 以公有云形式提供服务。需要具备后台统一管理能力,竞赛作品分组存储和隔离能力,账户权限分级管理能力,保证赛后阅卷。

(7) 能够提供带数字人(AI虚拟人)的模板。

(8) 具备发布至第三方平台的功能。

(9) 支持对账号进行角色权限管理。

(10) 需要具备团队空间，能支持团队内协同创作。

(11) 需要保证国产化，拥有正版或官方使用授权，比赛期间免费使用。

## 2.计算机配置

表 5 计算机配置情况

名称	要求
操作系统	Windows 10 64 位专业版
处理器	Intel 酷睿 I5 四核 3.0GHz 及以上 CPU, 或 AMD 同性能 CPU
内存	16GB 及以上
显卡	独立显卡，显存 4G 及以上
端口	至少 1 个串口，2 个 USB 接口，1 个千兆网络端口
硬盘空间	固态硬盘 (SSD)，容量 500G 及以上
显示器	液晶显示器，支持 1920*1080 及以上分辨率

## 3.软件环境

表 6 比赛软件环境配置情况

软件类型	软件名称	软件版本
操作系统	Windows 10	64 位中文版
作品设计及支撑软件	WPS Office	——
	Adobe Reader	中文版
视频制作软件	Adobe After Effects CC 2018	64 位中文版
	Adobe Premiere CC 2018	64 位中文版
	剪映	中文版
音频编辑软件	Adobe Audition CC 2018	64 位中文版
图形编辑软件	Adobe Photoshop CC 2018 Adobe Illustrator CC 2018	64 位中文版
视频播放软件	Quick Time	中文版
	QQ 影音	——
格式转码软件	格式工厂	——
文字转化语音软件	待定	——
输入法	QQ 拼音/五笔输入法	——

注：以上软件均不含第三方插件

在软件环境设置上，有条件尽量可能使用国产软件，核心软件均拥有正版或官方使用授权，不会引起版权相关问题。比赛期间免费使用。

## 九、竞赛样题

赛项于开赛前1个月公开10套赛题。

正式赛卷要求于比赛前三天对公开赛题随机排序后，在现场监督人员监督下由裁判长指定相关人员抽取，并补充30%未公开赛题。

样题见附件1。

## 十、赛项安全

### （一）比赛环境

- 1.赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。
- 2.赛场周围要设立警戒线。
- 3.严格控制与参赛无关的易燃易爆以及各类危险品进入比赛场地，不许随便携带书包进入赛场。
- 4.承办单位应提供保证应急预案实施的条件，必须明确制度和预案，配备急救人员与设施。

### （二）比赛现场

- 1.赛场指定一名安全责任人，对本赛场的安全负全责，在发生意外情况时负责调集救援队伍和专业救援人员，安排场内人员疏散。
- 2.设置医护人员、消防人员和保安人员的专线联系。

### （三）生活条件

- 1.比赛期间，原则上由执委会统一安排参赛选手和领队食宿。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.各学校组织代表队须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险，对所有选手进行安全教育。

4.赛项的安全管理除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。

#### **（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赛项执委会，同时采取措施避免事态扩大，赛项执委会应立即启动预案予以解决并报告赛区执委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛区执委会决定。事后，赛区执委会应向大赛执委会报告详细情况。

#### **（五）处罚措施**

1.因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。

2.参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。

3.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。

## **十一、成绩评定**

### **（一）组织与分工**

1.参与大赛赛项成绩管理的组织机构包括裁判组和监督仲裁组，受赛项执委会领导。

2. 裁判分为加密裁判、现场裁判和评分裁判。裁判组共 37 人，其中裁判长 1 名，加密裁判 5 人，现场裁判 10 人，评分裁判 21 人。

3.加密裁判负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作；现场裁判按规定做好赛场记录，维护赛场纪律，并记录参赛队完成任务所用时间；评分裁判负责对参赛队伍（选手）的比赛作品、比赛表现按赛项评分标准进行评定。

4.监督仲裁组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

5.监督仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对竞赛过程的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

## (二) 裁判人员

表 7 比赛裁判人员要求

裁判类型	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
加密裁判	不限	不限	具有参加国赛、省赛执裁经历	中级及以上职称	5
现场裁判	新闻出版类、广播影视类、计算机类、经济贸易类、电子商务类、艺术设计类	掌握新闻出版类、广播影视类、计算机类、经济贸易类、电子商务类、艺术设计类专业相关知识和技能	从事新闻出版类、广播影视类、计算机类、经济贸易类、电子商务类、艺术设计类相关专业3年以上教学	副高及以上专业技术职称,具有技师及以上职业资格	10
评分裁判	新闻出版类、广播影视类、计算机类、经济贸易类、电子商务类、艺术设计类	掌握新闻出版类、广播影视类、计算机类、经济贸易类、电子商务类、艺术设计类专业相关知识和技能	从事新闻出版类、广播影视类、计算机类、经济贸易类、电子商务类、艺术设计类相关专业5年以上教学,具有国赛、省赛评分裁判经历	副高及以上专业技术职称,具有技师以上职业资格	21

## (三) 评分标准

1. 按照职业岗位要求，全面评价参赛选手综合能力，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三个模块内容。

表 8 评分标准

模块	指标	评分要点		分值
模块一	策划任务书编制	内容完整性	框架内容要素全面，符合制作要求	20
		逻辑严谨性	逻辑清晰，易于理解	
		表述性	文字简明扼要，语言流畅，无错别字或语法错误	
		可行性和实用性	具有可行性，在实际操作中具有实用性	
		创新性	具有一定的创新精神，能够引起人们的兴趣和关注	
模块二	素材管理	文件夹建立符合要求	5	
		文件夹内文件完整、准确		
	片头、片尾制作	符合规定时长	6	
		字幕清晰、规范		
		文字正确无错别字		
	成片配乐	视频有配乐	6	
		解说词音量适当清晰		
		背景音乐音量起伏有序		
		解说词与背景音乐协调		
		解说词与画面匹配		
	正片字幕制作	画面与背景音乐匹配	6	
		文本正确无错别字		
		字幕清晰、规范		
	视频输出	字幕与画面、解说词匹配	6	
		文件名符合要求		
		保存路径符合要求		
		音视频输出格式及参数符合要求		
	成片效果	符合规定时长	5	
		思想性		主题与短视频内容符合程度
		衔接性	画面美感	8
片头、主片、片尾之间衔接				
主片画面衔接				
艺术性		整体制作效果	16	
		风格统一		
		画面色调适当		
		镜头运用准确，立意鲜明		
		画面衔接流畅		
创新性	特效围绕主题，运用适当	12		
	表现立意			
	剪辑手法			
		声画节奏		

			画面效果	
			特效包装	
模块三	反思	准确性	文件命名符合要求	10
			文本格式符合要求	
		设计性	表现形式美观、简洁	
			表达性	
	查找问题客观，措施可行			

#### (四) 评分方法

1. 分模块计分，总分为百分制；
2. 评分采用平台评定。

#### (五) 成绩计算

1.竞赛名次按照成绩总分从高到低进行排名。如出现总成绩相同的情况，竞赛模块一、模块二、模块三成绩之和为总成绩。总成绩相同时，模块二成绩高的参赛队名次在前。总成绩和模块二成绩均相同，模块一成绩高的参赛队名次在前。总成绩、模块一和模块二成绩均相同，模块三成绩高的参赛队名次在前。

2.成绩复核：为保障成绩评判的准确性，监督组将对赛项总成绩排名前30%的所有参赛队的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于15%。如发现成绩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，裁判组将对所有成绩进行复核。

3.赛项最终得分：按100分制计分，最终成绩经复核无误，由裁判长、监督人员和仲裁人员签字确认后公布。

#### (六) 成绩公布

裁判长在竞赛结束一天内提交评分结果，经复核无误，由裁判长、监督人员和仲裁人员签字确认后公布。同步提交至赛务系统。

## 十二、奖项设置

设团体一、二、三等奖，以赛项实际参赛队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。

## 十三、赛项预案

### （一）消防预案

1.建立与公安、消防部门的协调机制，保证比赛安全，制定应急预案，及时处置突发事件。

2.赛场平面图上应标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生时的疏散通道。

### （二）供电预案

1.成立安全用电保障工作小组，保证比赛期间电力供应正常，及出现异常情况时及时解决问题。

2.设立专门赛场配电房，配置工业标准配电柜。

3.实行双重双电源保障措施。

### （三）医疗预案

1.在赛场警戒线范围内设置医疗保障服务站，提供可能发生的急救、伤口处理等应急服务。

2.赛场提供应急医疗措施和消防措施，设置医护人员的专线联系，确定对方联系人，由场地安全负责人对口联系。

### （四）设备预案

1.每个赛场至少提供 1 套备用设备，预防比赛过程中可能出现的技术故障。

2.配备设备维护工程技术人员，处置设备可能出现的问题，辅助裁判确认竞赛设备和电脑软件状态，快速识别问题根源并及时有效采

取措施，保障竞赛顺利进行。

3.竞赛前2周，竞赛平台按照赛项专家组要求进入赛场，并进行满负荷动作测试连续24小时，确保零故障。

4.赛位电脑配置统一并安装相关软件，进行超过24小时不间断的软件操作运行测试，并在竞赛现场提供足够数量的电脑备机。

## 十四、竞赛须知

### （一）参赛须知

赛场提供比赛相关设备与工具，参赛选手不得私自携带赛项规程规定以外的任何物品。

### （二）参赛队须知

1.参赛队按照大赛赛程安排凭大赛执委会颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。

2.比赛前一天选手熟悉场地时，各参赛队在规定的时段进入赛场熟悉环境，禁止携带照相器材和通讯工具等，不得触碰比赛现场设备。

3.比赛当天参赛队检录入场时，只允许携带赛项指定物品，禁止自带元器件、通讯工具、自编电子或文字资料进入赛场，一经发现立即没收。

4.比赛时在收到开赛信号前不得启动操作，各参赛队自行决定分工、工作程序和时间安排，在指定工位上完成比赛项目，严禁作弊行为。

5.参赛队欲提前结束比赛，应由队长举手示意，由现场裁判员记录比赛终止时间，比赛终止后，不得再进行任何与竞赛有关的操作。

6.参赛队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由参赛队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

### **(三) 参赛选手须知**

1.参赛选手应持证进入赛场，严格遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，保证人身及设备安全；服从裁判、听从指挥、接受裁判员的监督和警示，文明比赛。

2.参赛选手进行操作比赛前须检录。检录时应出示本人身份证或护照、学生证和参赛证，检录合格后方可参赛。凡未按时检录或检录不合格者取消参赛资格。

3.本赛项共计4小时。在比赛的时间段内，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监考人员同意并由工作人员全程陪同，擅自离开作退赛处理，不得继续比赛。

4.竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的，现场裁判员有权中止该队比赛。

5.比赛开始30分钟后，参赛队员由于损坏、遗失等原因须补领配件，须填写配件领用表，由裁判确认同意后发放，但会影响比赛得分。

6.参赛选手要注意及时存盘，由于操作不当引起死机导致文件丢失的，由选手自行负责。工作人员（含裁判员）不得私自操作参赛队电脑。竞赛结束按照任务书要求提交技术相关文档。

对于参赛队或队员违背赛项须知相关内容，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。

### **(四) 工作人员须知**

1.服从赛项执委会的领导，遵守职业道德、坚持原则、按章办事，切实做到严格认真，公正准确，文明执裁。

2.以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风做好工

作。熟悉并认真执行竞赛规则，严格按照工作程序和有关规定办事。

3.佩戴工作人员胸卡，穿着工作人员工装，仪表整洁，语言举止文明礼貌，接受仲裁工作组成员和参赛人员的监督。

4.须参加赛项执委会的赛前工作培训。

5.竞赛期间，保守竞赛秘密，不得向各参赛队领队及选手泄露、暗示竞赛秘密。

6.严格执行竞赛纪律，除应向参赛选手交代的竞赛须知外，不得向参赛选手暗示解答与竞赛有关的问题，更不得向选手进行指导或提供方便。

7.实行回避制度，不得与参赛选手及相关人员接触或联系。

8.坚守岗位，不迟到，不早退。

9.监督选手遵守竞赛规则和安全操作规程的情况，不得无故干扰选手竞赛，正确处理竞赛中出现的问题。

10.遵循公平、公正原则，维护赛场纪律，如实填写赛场记录。

11.遇安全突发事件，按照工作预案及时组织疏散，确保人员安全。

12.未经同意不得擅自发布关于比赛的言论，不得私自接受采访。

## **十五、申诉与仲裁**

### **(一) 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。申诉主体为参赛队领队。

2.属于设备、工具、软件方面的申诉应在竞赛前一天熟悉竞赛环境结束后2小时内提出；其他方面的申诉应在本环节竞赛结束后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



队向仲裁提出书面申诉，并进行现场核实。申诉发生事件的现象、发生的时间、涉及的人员、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。

3.仲裁收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，由裁判组组长根据申诉情况给出处理结果及处理依据和理由。

4.申诉人不得无故拒不接受处理结果，不得采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。

## **(二) 仲裁**

赛项设监督仲裁工作组接受由参赛队提出的对裁判结果等方面问题的申诉。赛项监督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，可由领队向赛区监督仲裁委员会提出申诉。赛区监督仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

# **十六、竞赛观摩**

竞赛赛场开放，设置参观通道，允许观众按照规定的时间与参观路线，在不影响选手比赛的前提下现场参观和体验。

## **(一) 观摩对象**

关心、支持职业教育的社会人士，大中小学校学生，学校、行业、企业、研究机构等专家、学者、技术人员。

## **(二) 观摩方法**

观摩人员可在规定时间，有序进入赛场观摩。

## **(三) 观摩纪律**

- 1.观摩人员必须佩戴观摩证；
- 2.观摩时不得议论、交谈，并严禁与选手进行交流；

- 3.观摩时不得在赛位前长时间停留，以免影响考生比赛；
- 4.观摩时不准向场内裁判及工作人员提问；
- 5.观摩时禁止拍照。

凡违反以上规定者，立即取消观摩资格。

## **十七、竞赛直播**

在大赛执委会统一安排下，对该赛项的全部过程，进行全方位的直播报道。

### **（一）直播方式**

赛场内部署无盲点录像设备，实时录制并播送赛场情况。

### **（二）直播安排**

开、闭赛式安排专人完成采访及拍摄工作，竞赛过程中安排专人保障竞赛过程直播正常运行。

### **（三）直播内容**

多机位拍摄开闭幕式，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，突出赛项的技能重点与优势特色,为宣传、仲裁提供全面的信息资料。

## **十八、赛项成果**

于赛后 30 日内向大赛执委会办公室提交资源转化实施方案，并于三个月内基本完成资源转化工作。制作完成的资源经赛项执委会审核后，上传至大赛指定的网络信息管理平台。

资源转化成果包含基本资源和拓展资源。包含文本文档、演示文稿、视频文件、动画文件、图形/图像素材和网页型资源等。

### **（一）基本资源**

基本资源按照风采展示、技能概要、教学资源三大模块设置。

1.风采展示：赛后即时制作长 15 分钟左右的赛项宣传片，以及时长 10 分钟左右的获奖代表队（选手）风采展示片。供专业媒体进行宣传播放。

2.技能概要：包括技能介绍、技能操作要点、评价指标等。

3.教学资源：教学资源充分涵盖赛项内容。赛项内容资源可单独列出，也可融入各教学单元。资源包括教学方案、训练指导、作业/任务、实验/实训/实习资源等，其呈现形式可以是演示文稿、图片操作流程演示视频、动画及相关微课、微资源等。

## （二）拓展资源

拓展资源是指反映技能特色、可应用于各教学与训练环节、支持技能教学和学习过程的较为成熟多样性辅助资源。加强学校与企业的合作，教学生产的结合，优化现有教学或实训模式。例如：评点视频、访谈、素材资源库等。

## （三）资源转化成果与完成时间

表 9 资源转化成果与完成时间安排

资源名称		表现形式	资源数量	资源要求	完成时间	
基本资源	风采展示	赛项宣传片	视频	600MB	15分钟以上	赛后30日
		风采展示片	视频	400MB	10分钟以上	赛后30日
	技能概要	技能要点评价指标	文本	1套	图文并茂	赛后30日
		工艺案例	文本	1套	PPT	赛后70日
		技能操作要点	文本	1套	PPT	赛后70日
		关键技术技能点操作讲解	视频	600MB	5个技术技能点以上	赛后70日