

附件 1:

2024 年河北省职业院校技能大赛

赛项规程

赛项名称: 直播电商

英文名称: Live E-commerce

赛项组别: 中等职业教育

一、竞赛目的

通过本项目竞赛，使中职学生能熟练掌握直播策划能力、现场直播能力、直播商品选品能力、粉丝互动能力、直播复盘数据分析能力、短视频内容创作与传播和团队合作能力，促进直播电商服务相关专业建设与教学改革；推进中职学校与相关企业的合作，更好地实现工学结合的人才培养模式，为直播电商行业培养高素质的技能型人才。

二、竞赛内容

在规定时间内完成直播筹划、现场直播、直播复盘三个模块竞赛内容，每个参赛队的 3 名参赛选手要在规定时间内分工合作，完成商品管理、促销设置、直播策划、推广引流、直播管理、现场直播、直播复盘等任务。具体内容如下：

（一）直播筹划。

1.商品管理：围绕直播主题及任务要求，分析历史销售数据，评估直播商品数量及商品角色定位，结合各商品市场前景、市场销量和市场份额，作出选品决策；在运营资金内合理规划目标商品及采购数量，采购已选商品；添加已采购的商品，编辑商品标题、关键词、价格、运费、规格、上架数量、商品主图、辅图、详情长图等信息。

2.促销设置：根据直播主题及所选商品，设计优惠券、抽奖、

秒杀等促销活动。

3.直播策划：设计直播主题，围绕直播开场、单品讲解及互动活动模块，完成开场内容、暖场活动、单品讲解内容、促销利益点、上架顺序及时间点、互动形式等内容策划；制定全场脚本，包括开场脚本、直播活动类脚本、产品讲解类脚本（买点、卖点）和直播结尾脚本策划。

4.推广引流：根据直播主题，结合已有素材进行直播预热文案制作、海报制作及短视频制作；根据推广需求设置引流渠道、规划预算、投放组合，并进行直播间推广，获取直播数据。

5.直播管理：完成直播间装修和直播预告的设置，包括直播间组件、信息卡、封面、标题、时间及其他策划设置操作。

（二）现场直播。

1.直播开场：直播开场时的问好及自我介绍、本次直播计划、促销活动、引导关注。

2.产品讲解：根据脚本策划内容，在直播过程中进行产品基本信息介绍、特色、买点、卖点，产品使用展示，同时需要注意直播时长满足要求（直播时长不低于 55 分钟），主播形象贴合直播主题，语言表达流畅，粉丝互动，引导成单。

3.直播互动：针对直播提问进行解答，处理直播突发情况。

4.直播结束：结尾收场时的引导关注、感谢语。

（三）直播复盘。

针对本次直播的流量、新增关注数量、销量等数据及效果进

行复盘分析，直播复盘总结至少包括直播数据分析、推广效果分析、直播效果分析、复盘与优化等。竞赛内容对应相关职业岗位、知识点、技能点见表 1。

表 1 竞赛内容与岗位、知识、技能

| 竞赛内容 | 岗位 | 知识 | 技能 |
|------|------------------------|----------------------------|-------------------------|
| 直播筹划 | 直播策划专员 直播产品经理 | 直播物料准备、内容策划、脚本策划、直播品控 | 直播间搭建、商品发布与设置、商品选品、脚本编写 |
| 现场直播 | 电商主播 直播助理 | 直播间互动、直播控场、粉丝互动转化、直播引流 | 直播预热、直播间系统操作、商品讲解与展示 |
| 直播复盘 | 直播运营 直播项目经理 推广专员 | 直播后推广、直播数据分析、推广效果分析、直播效果分析 | 数据采集与初步分析、复盘与优化 |

三、竞赛时间

本赛项比赛时间为 210 分钟。每个场次在竞赛前选手进行检录抽签，确定技能竞赛的工位号。

详见表 1。

表 1 竞赛时间安排表（以正式公布的赛项指南为准）

| 日期 | 时间 | 事项 | 参加人员 | 地点 |
|-----|-------------|-----------------|--------------------|--------|
| 报到日 | 14:00-16:00 | 参赛队报到，安排住宿，领取资料 | 工作人员、参赛队 | 会议室 |
| | 16:00-16:30 | 大赛开赛式 | 领导、嘉宾、裁判长、仲裁长、各参赛队 | 报告厅 |
| | 16:30-17:00 | 领队会议 第一次加密抽签 | 各参赛队领队、裁判长、工作人员 | 会议室 |
| | 16:30-17:00 | 熟悉赛场 | 赛场技术人员、各参赛队 | 竞赛场地 |
| 竞赛日 | 07:30-08:00 | 大赛检录进场 | 工作人员、参赛选手 | 一次抽签区域 |

| | | | | |
|--|-------------|-------------------|-------------------|------------|
| | 08:00-08:20 | 第二次抽签加密 (抽赛位号) | 参赛选手, 第二次抽签 裁判 | 二次抽签 区域 |
| | 08:30-10:30 | 直播筹划 | 参赛选手、裁判 | 竞赛场地 |
| | 10:30-11:30 | 现场直播 | 参赛选手、裁判 | 竞赛场地 |
| | 11:30-12:00 | 直播复盘 | 参赛选手、裁判 | 竞赛场地 |
| | 12:00-13:00 | 午餐 | | |
| | 17:30 | 成绩公示 | | |

四、竞赛试题

本赛项不设理论考试, 对操作技能进行综合考核, 技能竞赛题为公开试题, 竞赛试题包括比赛基本要求及任务、产品实物、产品背景资料及图片。见本赛项规程的竞赛内容。本赛项于开赛 1 个月前公布样卷。

五、竞赛规则

(一) 参赛资格。

参见 2024 年河北省职业院校技能大赛中职组直播电商赛项通知。

(二) 遵循准则。

1. 学生必须持本人身份证和参赛证参加比赛。
2. 参赛选手出场顺序、位置由抽签决定, 不得擅自变更、调整。
3. 参赛选手提前 15 分钟进入赛场, 并按照指定位号参加比

赛。迟到 15 分钟者，取消比赛资格；比赛开始 15 分钟后，选手方可离开赛场。

4. 选手在比赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经裁判同意。选手若需休息、饮水或去洗手间等，耗用时间计算在比赛时间内。

5. 比赛结束时，参赛选手应立即停止操作，不得以任何理由拖延比赛时间。

六、竞赛环境

（一）竞赛环境安静、整洁。须设立紧急疏散通道，医疗服务站。

（二）比赛场地可容纳 50 组队同时比赛，且满足赛项比赛所需的设备设施。

（三）比赛场地开放，可公开观摩参赛选手比赛，保证公开、透明。

（四）赛场有志愿服务人员、配备医护人员、医疗室，同时有治安人员维护比赛现场秩序与卫生。

七、技术规范

《直播电商》赛项是以教育部颁布的职业学校相关专业教学指导方案和国家职业标准《互联网营销师》（四级）规定的技能要求为标准。

八、技术平台

| 序号 | 名称 | 规格 | 数量 | 备注 |
|----|-------|---|----------------|---------|
| 1 | 台式计算机 | CPU: 酷睿 I5 双核 3.0 及以上; 内存: 8G 及以上; 硬盘: 100G 及以上; 网卡: 千兆。 操作系统: Windows7 及以上; 软件要求: 预装 chrome97 或以上版本; 预装录屏软件; 预装快剪辑软件; 预装全拼、简拼、微软拼音等中文输入法和英文输入法; 预装 AdobePhotoshopCS6 或以上版本; 其他: 配备与电脑适配的耳机。 | 3 (其中 1 台备用) | 承办校统一提供 |
| 2 | 直播手机 | 机身内存: 128GB 或以上; 运行内存: 8GB 或以上; Android 版本: 11 及以上版本。 | 2 (含 1 台备用) | 参赛选手自带 |
| 3 | 收声领夹麦 | 有线领夹麦, 适配直播手机。 | 1 | 参赛选手自带 |
| 4 | 支架补光灯 | 带手机支架的补光灯。 | 1 | 承办校统一提供 |
| 5 | 无线路由器 | 用于手机直播的千兆无线网路由器。 | 根据参赛队伍数量确定 | 承办校统一提供 |

九、评分标准

(一) 制订原则。

大赛裁判工作按照公平、公正、公开的原则进行。以教育部颁布的职业学校相关专业教学指导方案和国家四级《互联网营销师职业标准》规定的应知、应会的要求为评分原则, 依据参赛选手整体表现综合评定, 全面评价参赛选手职业技能水平。

(二) 评分方法。

1. 裁判员选聘。按照职业院校技能大赛专家和裁判工作管理办法相关制度建立 2024 年河北省职业院校技能大赛中职组直播电商赛项裁判库。裁判长由大赛裁判委员会向大赛组委会推荐，由大赛组委会聘任。裁判长组建裁判组，执行裁判长负责制。

2. 裁判员人数。总人数为 7 人（其中裁判长 1 人，裁判员 6 人）。

3. 成绩审核方法。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，裁判组对所有成绩进行复核。

4. 成绩公布方法。成绩在通告栏和闭幕式（总结会）上公示（布），公示 2 小时无异议后，提交大赛组委会。。

（三） 评分标准。

评分标准具体见表 2 所示：

表 2 《直播电商》赛项考核要点和评分标准

| 序号 | 考核内容 | 考核要点 | 评分标准 | 评分方式 | 分值 |
|----|------|------|--|------|----|
| 1 | 直播策划 | 直播选品 | 1. 勾选商品、确定品类数量； 2. 确定商品分类（形象款、引流款、利润款）； 3. 商品分类比例合适。 | 软件系统 | 5 |
| | | 商品上架 | 1. 添加已采购商品的价格、运费、规格、上架数量等信息。“价格”涉及到评分公式中的产品售价； 2. 编辑商品主图、辅图、详情长图。 | 软件系统 | 3 |
| | | | 1. 商品标题、关键词、图文介绍。 | 裁判 | 5 |

| | | | | | |
|---|------|--------|--|------|-----|
| | | 内容策划 | 1. 直播开场策划, 包含开场内容、暖场活动设计等; 2. 单品讲解策划, 包括讲解内容、讲解流程类型、利益点等商品讲解内容; 3. 互动活动策划。 | 软件系统 | 7.5 |
| | | 脚本策划 | 1. 单品讲解话术策划; 2. 互动活动讲解话术策划。 | 软件系统 | 15 |
| | | | 全场脚本(利益点)、互动脚本、单品脚本(买点、卖点)策划。 | 裁判 | 13 |
| | | 促销设置 | 优惠券、秒杀、抽奖设置。 | 软件系统 | 1.5 |
| | | 宣传物料制作 | 1. 海报制作, 根据素材剪贴, 尺寸、清晰度; 2. 短视频制作, 根据素材剪辑, 尺寸、清晰度、关键词、字幕效果。 | 软件系统 | 1 |
| | | | 1. 海报制作, 契合直播选品、有吸引力、美观; 2. 短视频制作, 契合直播选品、具有吸引力。 | 裁判 | 9 |
| | | 引流推广 | 设置引流推广方式、渠道、预算、时间、投放组合; | 软件系统 | 3.5 |
| | | 直播间设置 | 进行直播间装修和直播预告的设置, 包括信息卡、封面、标题、时间及其他策划设置操作。 | 软件系统 | 6 |
| 2 | 现场直播 | 直播开场 | 问好及自我介绍、本次直播计划、促销活动、引导关注。 | 裁判 | 2.5 |
| | | 产品讲解 | 产品基本信息介绍、特色、买点、卖点, 产品使用展示, 语言表达, 主播形象, 粉丝互动、引导成单。 | 裁判 | 8 |
| | | 直播控场 | 突发状况处理、脚本内容完成度、直播时长。 | 软件系统 | 7.5 |
| | | 主播表现 | 主播形象、人设建立、亲和力、节奏把控。 | 裁判 | 5 |
| | | 直播结束 | 引导关注、感谢语。 | 裁判 | 2.5 |
| 3 | 直播复盘 | 复盘报告 | 撰写 300-500 字的直播复盘报告, 至少包括直播数据分析、推广效果分析、直播效果分析、复盘与优化等。 | 裁判 | 5 |

十、奖项设定

1. 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)。

2.本赛项不存在最终成绩排名并列的情况。

十一、赛项安全管理

(一)赛项执委会赛前组织专人对竞赛现场、住宿场所和交通保障进行严格考查,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,符合国家有关安全规定。如有必要,则进行赛场仿真测试,以发现可能出现的问题。承办单位赛前按照执委会要求排除安全隐患。

(二)赛场组织与管理应制定安保须知、安全隐患规避方法及突发事件预案,设立紧急疏散路线及通道等。确保比赛期间所有进入赛点车辆、人员需凭证入内;严禁携带易燃易爆等危险品及比赛严令禁止的物品进入场地;场地设备设施均可安全使用。

(二)参赛选手在参赛过程中,必须服从场内裁判及工作人员的指挥,严格按照制作规程进行操作,正确使用器具及设备。

(三)赛场设置警戒线,赛场24小时有人看管;比赛前两天起,赛场实行全方位封闭,除工作人员外,选手和指导老师等非工作人员不准进场。赛场设置联网的监控体系,可以对赛场进行24小时监控。

(四)裁判员在比赛前,宣读安全注意事项,当现场出现突发事件时,应及时给予处置。

(五)赛项执委会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，设置齐全的指示标志，并增加引导人员，开辟备用通道。

（六）大赛期间，赛项承办院校在赛场设置医疗医护工作站。在管理的关键岗位增加力量，建立安全管理日志。

（七）赛项设置安全隔离措施，严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

（八）参赛选手、赛项裁判、工作人员严禁携带通讯、摄录设备和未经许可的记录用具进入竞赛区域；根据需求，由赛项承办单位统一配置，统一管理。赛项配置安检设备，对进入赛场重要区域的人员进行安检，在赛场相关区域安放无线屏蔽设备。

（九）比赛期间发生意外事故，第一时间报告组委会，同时采取措施避免事态扩大。组委会应立即启动预案，赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由组委会决定。

十二、申诉与仲裁的程序

（一）参赛队对不符合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、竞赛成绩，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项裁判长及大赛仲裁委员会提出申诉。

（二）申诉主体为参赛队领队。

（三）申诉启动时，参赛队以该赛项领队亲笔签字同意的书面报告递交材料。报告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。非书面申诉不予受理。

（四）提出申诉的时间应在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时内，超过时效不予受理。

（五）赛项裁判长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，可由该赛项领队代表参赛学校递交加盖学校公章的书面报告向大赛仲裁委员会提出申诉。大赛仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

（六）申诉方不得以任何理由拒绝接收仲裁结果；不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序；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。

（七）申诉方可随时提出放弃申诉。

（八）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。

十三、竞赛须知

（一）大赛人员须知。

为确保大赛工作安全、有序开展，涉及大赛工作的人员应自查健康状况，一旦发现身体有不适应症状，及时向所在单位报告，并尽快就诊检查。

（二）参赛队须知。

1. 参赛队名称统一使用选手所在学校全称，团体赛不接受跨校组队报名。

2. 参赛选手在报名资格审查通过后，原则上不再更换，如备赛过程中，选手因身患疾病或不可抗拒原因不能参赛，所在学校需于开赛 10 个工作日前出具书面报告并按相关参赛选手资格补充人员并接受审核。竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，若有参赛队员缺席，则视为自动放弃竞赛团体名次排名。

3. 参赛队对大赛组委会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，以保证顺利参加比赛。

4. 参赛队按照大赛赛程安排，凭有效身份证件、大赛组委会颁发的参赛证参加竞赛及相关活动。

5. 参赛队将通过抽签决定比赛场地和比赛顺序。

6. 对于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，大赛仲裁委员会的裁决是最终裁决。

7. 本竞赛项目的解释权归大赛组委会。

（三）指导教师、赛项领队须知。

1. 做好赛前抽签工作，确认比赛出场顺序，协助大赛承办单位组织好本单位选手参赛。

2. 做好本单位参赛选手的业务辅导、心理疏导和思想引导工作，对参赛选手比赛过程报以平和、包容的心态，共同维护竞赛

秩序。

3. 自觉遵守竞赛规则，尊重和支持裁判工作，不随意进入比赛现场及其他禁止入内的区域，确保比赛进程的公平、公正、顺畅、高效。

4. 做好参赛队伍比赛全过程管理和出行安全教育。

（四）参赛选手须知。

1. 参赛选手报到后，凭身份证领取参赛证。参赛证为选手参赛的凭据。参赛选手一经确认，中途不得任意更换，否则以作弊论处，其所在参赛队不得参与团体奖项的排名，其个人不得参与个人名次排名。

2. 参赛选手应持参赛有效证件，按竞赛顺序、项目场次和竞赛时间，提前 30 分钟到各考核项目指定地点接受检录、抽签决定竞赛工位号、机位号等。

3. 检录后的选手，应在工作人员的引进下，提前 15 分钟到达竞赛现场，从竞赛计时开始，比赛开始 15 分钟后，选手未到即取消该项目的参赛资格。

4. 参赛选手进入赛场，应佩戴参赛证，做到衣着整洁，符合安全生产及竞赛要求。

5. 比赛需连续进行，比赛一旦计时开始不能无故终止比赛。比赛过程中，参赛选手必须严格遵守竞赛纪律，并接受裁判员的监督和警示。若比赛过程中出现设备问题，由裁判长视具体情况做出裁决，并现场记录予以加时。

6. 参赛选手应认真阅读各项目竞赛操作须知，自觉遵守赛场纪律，按竞赛规则、项目与赛场要求进行竞赛，不得携带任何书面或电子资料、U 盘、手机等电子或通讯设备进入赛场，不得有任何舞弊行为，否则视情节轻重执行赛场纪律。

7. 竞赛期间，竞赛选手应服从裁判评判，若对裁判评分产生异议，不得与裁判争执、顶撞。

8. 参加技能操作竞赛的选手如提前完成作业，选手应在指定的区域等待，经裁判同意方可离开赛场。

9. 竞赛过程中如因竞赛设备或检测仪器发生故障，应及时报告裁判，不得私自处理，否则取消本场次比赛资格。

10. 技能大赛参赛作品的版权归大赛组委会所有，由大赛组委会统一使用与管理。

十五、本竞赛项目的最终解释权归大赛组委会。

附件：

直播负面清单

直播实践中应坚持社会主义核心价值观，遵守社会公德，遵守宪法所确定的基本原则及国家法律法规。不得夸大宣传、虚假宣传，不得含有以下言行：

- 一、损害国家主权统一和领土完整的言行。
- 二、危害国家安全、损害国家荣誉和利益的言行。
- 三、含有民族种族宗教性别歧视的言行。
- 四、散布谣言、扰乱社会秩序、破坏社会稳定的言行。
- 五、淫秽、色情、赌博、迷信、恐怖、暴力或者教唆犯罪言行。
- 六、侮辱、诽谤、恐吓涉及他人隐私等侵害他人合法权益言行。
- 七、危害未成年人身心健康的言行。
- 八、其他危害社会公德或民族优秀传统文化的。
- 九、造假篡改交易数据和用户评价。
- 十、不得进行虚假或引导误解的商业宣传，欺骗误导消费者。
- 十一、违反法律规定从事扰乱市场竞争秩序，损害其他经营者或消费者的合法权益的言行。
- 十二、带动用户低俗氛围，引导场内低俗互动言行。
- 十三、其他违反社会主义核心价值观和社会公德的行为。