

河北省职业院校技能大赛

赛项规程

赛项名称： 融媒体内容策划与制作

英文名称： Media Convergence Content Planning and
Operation

赛项组别： 高等职业教育

赛项编号： GZ085

一、赛项信息

赛项名称：融媒体内容策划与制作

英文名称：Media Convergence Content Planning and Operation

赛项组别：高职组

赛项编号：GZ085

赛项归属大类：新闻传播大类

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精神，通过高质量高规范的竞赛内容及赛后成果转化，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

(一) 竞赛内容结构和成绩比例

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，主题内容充分展现中国文化精神和文化自信，反映人民美好生活和科技发展。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。

竞赛内容分为**技能竞赛**和**展示汇报**两大环节，**三个模块**，分别为**融媒体项目分析与策划**、**融媒体内容制作**和**展示汇报**，综合考察选手对大赛提供材料的分析能力、主题提炼能力和文案创作能力和专业综合能力。

第一环节技能竞赛，选手根据竞赛主题完成融媒体内容策划与制作、融媒体内容制作，完成第二环节展示汇报环节的 PPT 制作，时间为 360 分钟。

第二环节展示汇报，参赛队由一人或多人到指定教室进行展示汇报，围绕本赛项技能操作进行 PPT 展示，内容含技术水平、职业素养、团队分工、应用价值及项目创新等要点，时间为 10 分钟。

比赛成绩融媒体项目分析与策划模块成绩占 30%、融媒体内容制作模块成绩占 50%、综合展示汇报成绩占 20%。

（二）赛项模块、比赛时长及分值配比

环节/模块		主要内容	比赛时长 (小时/分钟)	分值
环节一 技能竞赛	模块一 融媒体项目 分析与策划	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。	2 小时	30
	模块二 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。（含展示用 PPT 制作）	4 小时	50
环节二 展示汇报	模块三 展示汇报	围绕本赛项技能操作进行 PPT 展示，内容含技术水平、职业素养、团队分工、应用价值及项目创新等要点。 1. 具备专业知识与技能； 2. 具有沟通与表达能力； 3. 具有应变与适应能力； 4. 创新思维与学习能力以及团队协作能力。	10 分钟	20

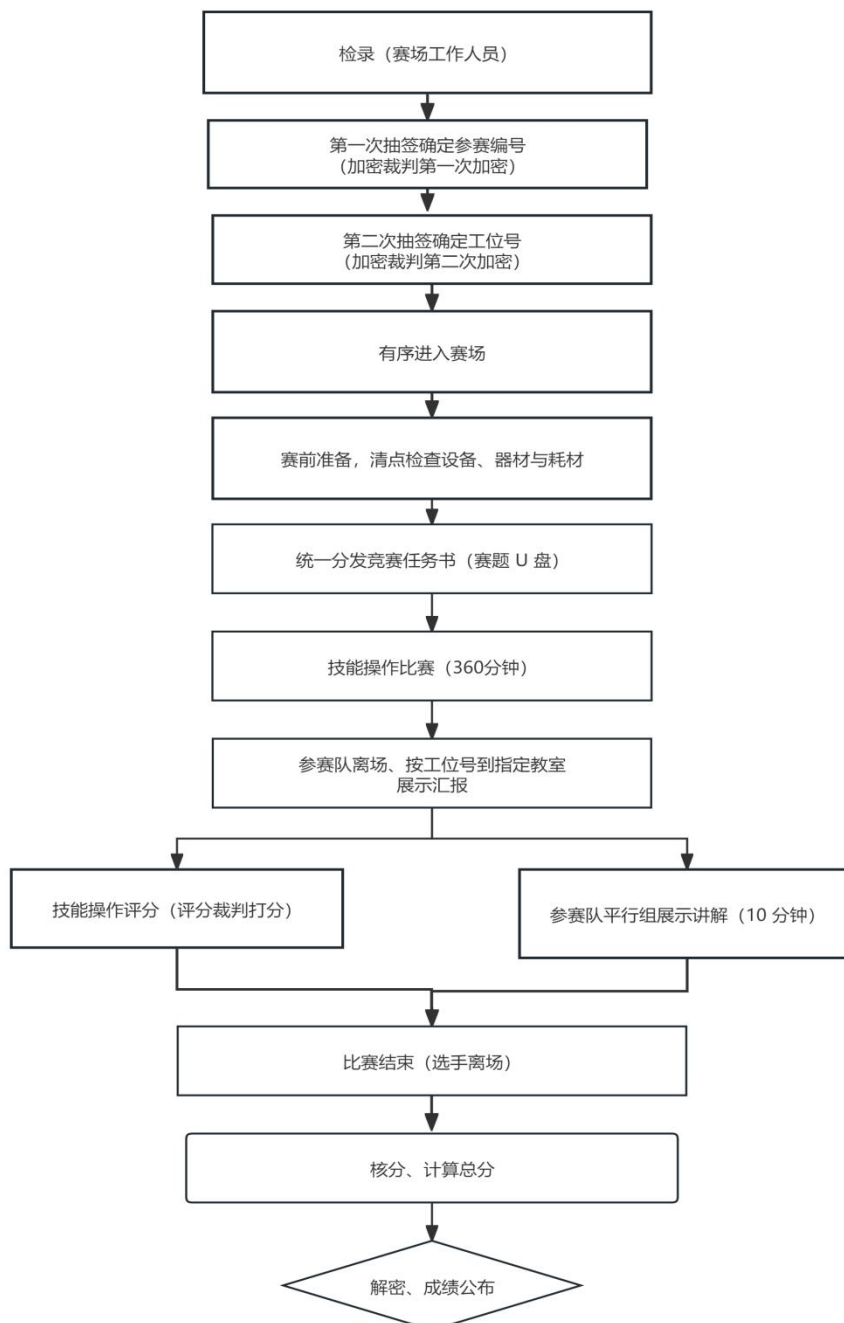
四、竞赛方式

本赛项为团体赛，竞赛形式为线下比赛，以院校为单位组队参赛，不得跨校组队，允许跨专业组队，同一学校报名参赛队不超过1支。每支参赛队由3名参赛选手组成，3名选手须为同校在籍学生，其中队长1名，性别和年级不限，具体分工由参赛队自行确定，其中1位选手完成抽签任务。每支参赛队可配领队1名，指导教师1—2名，领队为本校专职教师，指导教师为本校专兼职教师。竞赛期间不允许指导教师进入赛场进行现场指导。

本赛项竞赛内容为“实操+展示”方式，竞赛工位的计算机已部署好运行环境，参赛选手须在规定时间内根据赛题具体内容要求及所提供的素材完成任务，最终在竞赛系统中形成可量化可评价的结果来完成竞赛。

五、竞赛流程

（一）竞赛流程图



（二）竞赛时间安排

日期	时间	内容
1 月 9 日	10:00-11:00	工作人员（含比赛监督）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	开幕式及领队会（抽签）
	16:00-16:30	参赛队熟悉比赛场地路线
	17:00-18:00	裁判长、现场裁判赛前检查，封闭赛场
1 月 10 日	07:00	参赛队集合前往比赛现场
	07:00	在裁判长、现场裁判的监督下工作人员启封赛场
	07:00-08:00	参赛选手凭抽签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，并依次抽取一次加密号；根据一次加密号抽取二次加密号（工位号）
	08:00-08:30	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
	08:30-14:30	技能操作
	14:40-15:00	讲解展示
	15:30-17:30	展示讲解，每组汇报时间 10 分钟
	17:30-19:30	申诉
	15:00-22:00	评分裁判组进行成绩评定与复核
1 月 11 至 13 日	09:30-10:00	公布竞赛成绩

六、竞赛规则

(一)报名资格及参赛队伍要求

1.参赛选手须为高等职业学校全日制在籍学生或五年制高职四、五年级学生。本赛项为团体赛，以院校为单位组队参赛，同一学校参赛队不超过1支，不得跨校组队，允许跨专业参赛。指导教师须为本校专兼职教师，每队限报1-2名指导教师。

2.参赛选手和指导教师报名获得确认后不得更换。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特点决定是否可进行缺员比赛，并备案。如未经报备，发现实际参赛选手与报名信息不符，不得入场。

(二)熟悉场地

比赛日前一天下午开放赛场，熟悉场地。

(三)入场规则

1.竞赛用设备由承办方统一提供，参赛选手不得私自携带任何软硬件工具(各种便携式电脑、各种移动存储设备)、技术资源、通信工具等。

2.参赛选手于赛前30分钟到指定地点接受检录，抽取工位号。竞赛开始后迟到15分钟以上，不允许入场。

(四)赛场规则

1.选手进入所抽工位领取竞赛任务，规定时间内检查软硬件设备工作状态，裁判长宣布竞赛开始后方可操作，竞赛过程中不得擅自离开赛场。

2.参赛选手须在所抽工位上，在规定的文件夹内存储比赛文档。

3.竞赛过程中，每个参赛队内部成员之间可以互相沟通，但不得和其他人员讨论。

(五)离场规则

1.竞赛结束前 15 分钟，裁判长提醒比赛即将结束，竞赛结束指令发布后所有参赛队立即停止操作。

2.参赛选手须按照任务书要求保存并提交电子文件，所有电子文件均不可做与竞赛内容无关的标记。

3.竞赛结束后，各参赛队选手代表与裁判员一起签字确认后方可离开赛场。

(六)成绩评定与结果公布

赛项成绩解密后，在指定地点以纸质形式向全体参赛队进行公布。成绩无异议后，在省技能大赛官网上予以宣布。其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明，一切均需符合大赛制度规定。

七、技术规范

术语和定义：GB / T5271、T / CAPT001—2019 界定的以及下列术语和定义适用于本标准。

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。

(一) 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〕

(二) 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。

(三) 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帧。

(四) 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元素组合而成。

(五) 内嵌页面 Embedded Page

基于 HTML5 的融媒体新闻技术规范。〔T/CAPT001—2019，定义 5.6.2.9〕

(六) 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。

(七) 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。

(八) 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 / T353—2021	《网络视听节目视频格式命名及参数规范》
2	GY / T299.1—2016	《高效音视频编码第 1 部分：视频》
3	GY / T332—2020	《互联网互动视频数据格式规范》
4	SJ / T11117—1997	《音频、视频及视听系统设备用图形符号》
5	GB / T5271.13—2008	《信息技术 词汇第 13 部分：计算机图形》
6	GB / T9002—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 / CAPT001—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. 现场设置竞赛区、裁判区、服务区、支持区；
2. 场内根据实际参赛队数量设置对应的竞赛区域，每个赛位面积不小于 10 平方米；
3. 场地内布设有线局域网络环境，便于素材的传输以及选手作品的提交等工作，并设置单独子网，确保参赛队之间无数据交互，并且参赛队伍无互联网访问环境；
4. 现场保证良好的采光、照明和通风，提供稳定的强弱电环境及应急供电设备，同时提供指导教师休息区域；
5. 支持区为参赛选手提供竞赛相关设备备件，服务区提供医疗等服务保障；
6. 场地内设置观摩区，便于竞赛全程的观摩和监督。

（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，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 七代或同等配置及以上 内存容量：16GB 及以上 硬盘：SSD500GB 以上 显卡：GTX16606G 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）	——

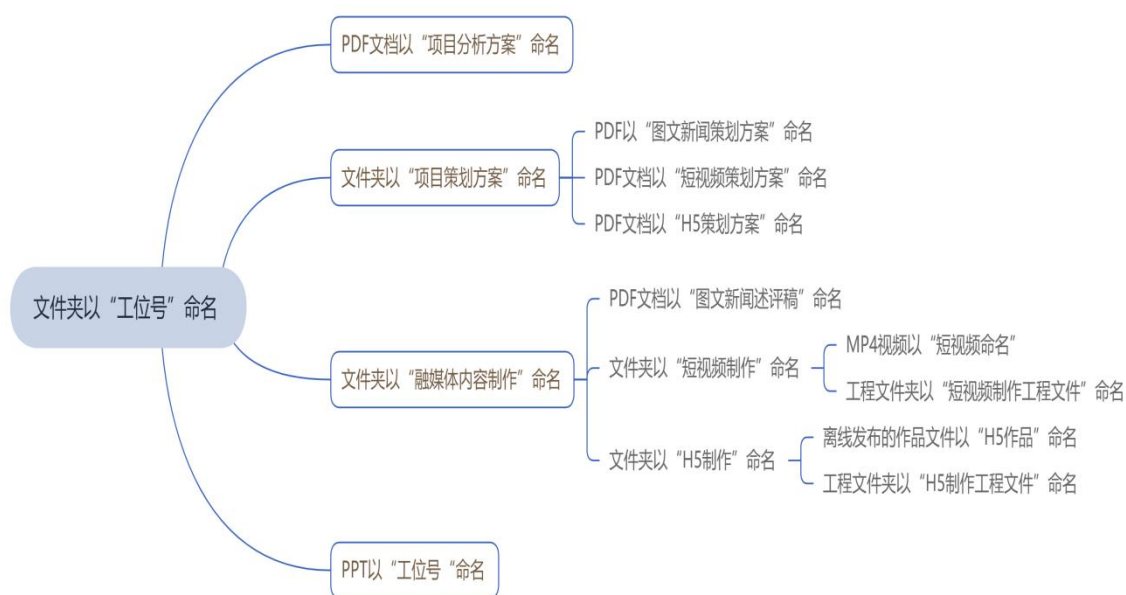
九、竞赛样题

实践操作

任务提交要求

最终以参赛队为单位提交以“工位号”命名的文件夹，保存在赛场提供的比赛专用 U 盘中。具体保存方式方法如下：

1 任务提交方式



任务背景描述

某文化传播公司的主要经营范围为融媒体内容策划、制作与运营。你是该公司融媒体部门项目组组长，现在公司要求该部门根据公司提供的素材，就同一主题以“图文新闻”“短视频”“交互 H5”三种融媒体内容产品形式进行策划与制作。

请你以项目组组长的身份带领两名组员，认真梳理、分析“科教兴国”项目素材（文字素材、图片素材、视频素材、音频素材等见竞赛素材文件包），共同完成工作任务。

“科教兴国”项目描述：习近平总书记在党的二十大报告中鲜明提出，要实施科教兴国战略，强化现代化建设人才支撑，并把教育、科技、人才

工作一体部署，展现新征程赋予广大科技和教育工作者的新要求。本选题将以“科教兴国·航天航空”为主题，通过展现中国航天航空事业的伟大成就，让受众了解发展航天航空事业的重要性和必要性，向受众弘扬航天精神激发爱国情感。

模块一 融媒体项目分析与策划方案（30分）

任务要求

（1）融媒体项目分析

（一）撰写项目分析方案，文档以“项目分析方案”命名，另存为 PDF 提交。

（二）撰写内容

1. 选题说明：根据竞赛主题与所给素材，确定具体的选题与角度。
2. 用户分析：分析该融媒体项目的用户定位。
3. 传播渠道：传播渠道包括但不限于微博、微信公众号、客户端/网站、短视频平台等，请为图文新闻、短视频、H5 作品三种形式选择合适的传播渠道，并阐述选择理由。
4. 创意思路：撰写图文新闻创意思路、短视频创意思路、H5 作品创意思路。

（2）融媒体项目策划

（一）图文新闻策划方案

具体要求：

1. 准确提炼标题。
2. 撰写文稿思路，选取恰当的结构方式。
3. 阐述配图选择理由。

4. 策划方案须考虑技术实现的可行性，并在模块三融媒体内容制作中予以实现。

5. 文档以“图文新闻策划方案”命名，另存为 PDF 提交。

(二) 短视频策划方案与分镜头脚本

撰写内容包括：

1. 撰写短视频策划方案

表 1 短视频策划方案

短视频概况	主题	
	时长	
	调性	
短视频创意	创意思路	
	创意框架	

具体要求：

(1) 选择适合视频内容的主题。

(2) 视频时长 55—60 秒。

(3) 完成创意说明，编写不少于 100 字的创意说明，包括内容逻辑线索、创意框架结构。

2. 撰写短视频分镜头脚本

表 2 短视频分镜头脚本

镜号	景别	画面内容	时长	旁白字幕	音乐	备注

具体要求:

- (1)景别: 根据创意需要选择合适景别。
- (2)画面内容: 表述清晰明了。
- (3)时长: 以“秒”为单位。
- (4)旁白字幕: 写出字幕内容, 若不需要则注明“无”。
- (5)音乐: 备注所使用音乐。

3. 创意须考虑技术实现的可行性, 并在模块三融媒体内容制作中予以实现。

4. 文档以“短视频策划方案”命名, 另存为 PDF 提交。

(二) H5 策划方案与分页脚本

撰写内容包括:

1. 撰写 H5 作品策划方案与分页脚本。

表 3 H5 作品策划方案

作品概况	作品标题	
	作品页数	
	作品类型	
创意与结构	创意说明	
	作品结构	

具体要求:

(1)确定 H5 作品选题，拟定标题，标题符合比赛规定的主题，且标题文字不超过 12 个字符。

(2)作品页数为 8 - 12 页（不包括加载页），即作品页数不少于 8 页，不超出 12 页。页面规格为“标准竖版”。

(3)确定 H5 作品类型，H5 大致类型有：信息展示类、图文动画类、音视频交互类、测试与游戏类、长页面类、综合类等，各队可选择一种类型或几种相结合的综合类型。

(4)完成创意说明，编写不少于 100 字的创意说明，要求创意说明中至少包括选题角度、主要内容、动画与交互设计、作品风格等相关描述。

(5)作品结构完整合理，H5 作品除了加载页之外，作品结构应包含首页、若干内容页、尾页，方案中写清楚对内容页分为几个部分，以及各部分的主要内容。

表 4 H5 作品分页脚本

结构部分	作品 页码	各页 内容	页面 设计	文案 撰写	动画 设计	交互 设计	音效
第一部分：首页	第 1 页						
第二部分	第 2—*页						
第三部分	第*—*页						
.....						
第 N 部分：尾页	第*页						

具体要求：

各队围绕已确定的选题编写 H5 分页脚本，阐明页面内容、页面设计、文案、动画、交互以及音效等。

(1)结构：写清楚作品各部分层次。

(2)页码：对应各部分的页码划分清楚。

(3)各页内容：写清楚每页的内容、要使用哪些不同形式的素材。

(4)页面设计：设计并画出大致的页面原型图（可插入表格，也可以置于表格下方），图中应体现主要的页面元素。相同的版式可以采用同一个原型图。

(5)文案：撰写每页的文案，要求简明扼要，既有作品信息的文案，也要有提示用户交互动作的文案。单页面文案不多于 50 字，且表达清晰、紧扣主题、无错别字。

(6)动画：设计每页所采用的动画类型，包括页面切换按钮的动画设计。单页面设计 3 种以上动画，图片、文案的动画方式描述清楚，无歧义。

(7)交互设计：写清楚每页的交互设计功能与效果。

(8)音效：写清每页音效，包括背景音乐与其他音效。

2. 创意须考虑技术实现的可行性，并在模块三融媒体内容制作中予以实现。

3. 文档以“H5 策划方案”命名，另存为 PDF 提交。

模块二 融媒体内容制作（50 分）

1. 任务描述

根据模块一融媒体策划方案，制作完成图文新闻述评稿、短视频、H5 三个融媒体作品。

2. 任务要求

(1)图文编辑

根据竞赛图文素材，编辑完成一篇图文新闻述评稿。具体要求如下：

1. 新闻标题字数 2—20 字，必须包含新闻主题关键词。
2. 导语字数不多于 150 字。
3. 文内添加小标题，文题相符。
4. 结语字数不多于 150 字。
5. 整篇新闻稿 1000—1200 字。
6. 新闻稿中，“述”要完整表述新闻事件，“评”要梳理提炼各方评论观点。
7. 插入 2—3 张新闻配图，图片规格参数要求为 600px×800px。
8. 新闻配图能准确反映新闻事件的真实性，体现新闻主题和重点，体现新闻方向。
9. 新闻述评稿排版，标题居中小二号黑体，正文小四号仿宋，行间距固定值 26 磅，首行缩进 2 字符。
10. 文档以“图文新闻述评稿”命名，另存为 PDF 提交。
11. 以上参赛选手编写内容，严格遵守新闻相关法律法规要求。

(2)短视频制作

根据竞赛素材，制作一个 55—60 秒的短视频作品。具体要求如下：

1. 标题在短视频内容 3 秒之内出现。
2. 标题与主题匹配，内容条理清晰。
3. 镜头连贯，整体剪辑流畅，无任何水印标识。

4. 短视频画面须清晰流畅，添加 1—2 种特技转场并与视频主题及画面相适应。

5. 字幕为简体中文，无错别字和歧义。

6. 音频与画面效果相匹配。

7. 导出视频时采用 MP4 格式，将编辑完成的视频命名为“短视频”，视频文件不超过 100M。作品分辨率为 1280×720（无损高清格式），帧率采用逐行扫描，帧率 25 / 秒，画面比例为 16: 9 或 9: 16。

8. 选手需保留作品制作过程，工程文件命名为“短视频制作工程文件”存放至指定路径。

9. 符合传播规范，无敏感字。

（3）H5 作品制作

根据竞赛素材，制作一个 H5 作品。具体要求如下：

1. 作品页数为 8—12 页，文件的页面规格为“标准竖版”、“640px×1260px”；文件夹以“H5 制作”命名，包括以“H5 制作工程文件”命名的工程文件、以“H5 作品”离线发布的 H5 作品文件，作品文件大小不超过 50M。

2. 按照策划方案制作，保证作品结构完整，有加载页、首页、内页、尾页；结构合理，作品体验、阅读流畅。

3. 体验导航：导航明确、合理，要操作简便，取消自动翻页，每页设置导航按钮，尾页必须设置返回首页的按钮；导航设计风格与整体版面协调，所有的页面导航按钮风格与尺寸一致。

4. 作品中用字、标题与正文设计整体和谐、美观；用字契合文案风格；字体、字号、颜色等元素清晰可辨，适合新媒体阅读；非创意设计的文字内容，符合新媒体必要的中英文排版规范。

5. 版面布局：文字、图片及其它符号布局整体和谐、美观，版面风格新颖统一，具有美感，富于时代特色。

6. 色彩设计：作品色彩协调统一、和谐美观，色彩的设计与主题相符，符合特定元素要求。

7. 平面元素设计：图片、图标贴合主题，图片图标加工处理得当，细节精致；图片、图标设计新颖，有独特风格。

8. 交互设计条理性与吻合度：有层次、条理清晰，与主题、文案内容相符。

9. 交互设计效果：明显易见、可视性强，主题、文案内容相辅相成，具有逻辑性，新颖，有独到之处，合理设置触摸操作与动效，合理设置音频、视频等多媒体素材，素材选取合理，处理精细，操作简便。

10. 加载页 Logo：各队自行制作与主题相符合的 logo。

11. 用户体验：能有效引导用户完成作品阅读，有助于提升用户的整体感观体验，有助于加深用户对内容的理解。

模块三 展示汇报（20分）

本模块由参赛院校选取学生代表进行展示汇报，展示 PPT 需在竞赛时间内完成制作，并单独提交，展示区提供电脑、展示屏等设备。选手围绕本赛项技能操作进行 PPT 展示，内容含技术水平、职业素养、团队分工、应用价值及项目创新等要点。

重点考察以下内容：

1. 熟练掌握本专业或工作岗位的技能，具备较高的技能操作水平及解决复杂问题的综合能力。

2. 展现较好的职业素养，具有工匠精神。体现学校对学生全面培养、基本素养培育和成长发展的成效。

3. 有助于解决生产一线实际问题或现实困难。对推动产业转型升级、区域经济发展等具有积极作用。

4. 团队成员能够准确理解共同目标和任务，清楚自己的角定位和职责，在比赛中能够有效沟通、紧密协作。团队成员相互尊重、信任和支持，拥有良好的团队氛围。

5. 作品有很好的创意思维。能够体现面向职业和岗位的创新，侧重于新质生产力创新、技术创新、数字化展现等。体现创新精神和创新能力。

十、赛项安全

(一) 赛场组织与管理人员

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医护工作站，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、 融媒体项目分 析与策划	项目分析		30	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 4. 视听语言设计合理。

		H5 策划方案 与分页脚本		<div>1. 主题积极向上，有创意</div> <div>2. 分页脚本内容要素完备</div> <div>3. 动画设计与交互设计新颖</div>
模块二、 融媒体内容制作	融媒体图文编辑		50	<div>1. 文稿主题突出， 中心明确</div> <div>2. 导语与结语编写合理</div> <div>3. 新闻配图能准确地反映新闻事件的真实性</div>
	融媒体短视频制作			<div>1. 视频时长符合要求</div> <div>2. 镜头连贯，整体剪辑流畅，无任何水印标识</div> <div>3. 视频整体结构紧扣主题， 中心思想端正明确</div>
	融媒体 H5 制作			<div>1. 作品结构完整，结构合理</div> <div>2. 版面布局和谐、美观，具有美感，富于时代特色</div> <div>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</div>
模块三、 展示汇报	技能水平		20	<div>1. 熟练掌握本专业或工作岗位的技能</div> <div>2. 技能操作规范，符合行业和岗位标准</div> <div>3. 具备较高的技能操作水平及解决复杂问题的综合能力</div>
	职业素养			<div>1. 展现较好的职业素养，具有工匠精神</div> <div>2. 展现学校对学生全面培养、基本素养培育和成长发展的成效</div> <div>3. 展现职业教育育人成果，体现产教融合、科教融汇</div>
	应用价值			<div>1. 视频能够关注现实问题，遵循行业规则兼顾主流价值 的传递、传播</div> <div>2. 作品传播传递具备正能量，丰富人民群众精神文化生活</div>
	团队合作			<div>1. 团队成员能够准确理解共同目标和任务，清楚自己的角 色定位和职责</div> <div>2. 团队成员在比赛中能够有效沟通、紧密协作</div> <div>3. 团队成员能够相互补台， 共同应对突发情况</div> <div>4. 团队成员相互尊重、信任和支持，</div>

			拥有良好的团队氛围
	创新创意		1. 作品具备较好的创意来源 2. 使用的技术、场景或传播形式等方面有一定创新性 3. 有创新的团队工作方法

（二）评分方式

1. 裁判员人数和组成条件要求

按照《全国职业院校技能大赛专家和裁判工作管理办法》建立全国职业院校技能大赛赛项裁判库，裁判长由赛项执委会向大赛执委会推荐，由大赛组委会聘任。赛前组建裁判组，裁判组为裁判长负责制，划分若干裁判小组，并设有专职督导人员 1-2 名，负责比赛全过程监督。本赛项设打分裁判和加密裁判。加密裁判不得参与评分工作。

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)
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
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	中级及以上专业技术职称或中级职业资格

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	裁经验或相关专业教学、工作 5 年以上从业经验	副高及以上专业技术职称或高级职业资格
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

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、监督仲裁组签字后，将赛项总成绩的最终结果提交给大赛执委会审核。审核通过后将于比赛结束后3日内公布成绩。

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）优秀指导教师奖项

获得一等奖的团队，报名排序在第一位的指导教师，获优秀指导教师奖。

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。

若计算机在比赛过程中出现死机、蓝屏等现象（重启后无法解决），由队长举手示意裁判，由裁判确定情况后，可更换备用计算机，更换设备的时间不记录比赛时间。备注：本赛项不需要建立局域网、不需要服务器和交换机。

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. 各参赛院校应指定 1 名负责人任赛项领队，全权负责该校参赛事务的组织、协调和领导工作。

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

3. 参赛队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，尊重竞赛，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

4. 各学校应对本校参赛队员和指导教师参赛期间的安全负责，须为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

5. 参赛队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。对申诉的仲裁结果，领队要做好带头服从和执行工作，并做好选手工作。

（二）指导教师须知

1. 指导教师应根据赛项规程合理制定训练方案，认真指导选手训练，培养选手的综合职业能力和良好的职业素养，克服功利化思想。

2. 指导教师应该根据赛项规程要求做好参赛选手保险办理工作，并积极做好选手的安全教育。

3. 指导教师参加赛项观摩等活动，不得违反赛项规定进入赛场，干扰竞赛正常进行。

4. 指导教师应自觉遵守大赛各项制度，尊重专家、裁判、监督仲裁及工作人员。要引导和教育参赛选手对于认为有影响个人竞赛成绩的裁判行为或设备故障，按照赛项指南规定和大赛制度与裁判、工作人员进行充分沟通或赛后提出申诉，不得在网络、微信群等各种媒体发表、传播有待核实信息和过激言论。对竞赛过程中的争议问题，要按大赛制度规定程序处理，不得采取过激行为。

（三）参赛选手须知

1. 参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，如发现弄虚作假，取消竞赛资格。

2. 参赛选手须严格遵守竞赛规程规定的安全操作流程，防止发生安全事故。

3. 参赛选手应在竞赛开始前一天规定的时间段进入赛场熟悉环境，但不得触碰任何竞赛设备及材料。

4. 参赛选手应严格按照规定时间抵达赛场，凭参赛证、学生证、身份证件检录，按要求入场。

5. 参赛选手须严格按照规定时间进入候考区和竞赛场地，不允许携带任何竞赛规程禁止使用的电子产品(如U盘)及通讯工具，以及其它与竞赛有关的资料和书籍(相关技术资料的电子文档由组委会提供)，承办方统一提供计算机以及应用软件。不得以任何方式泄露参赛院校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息。

6. 参赛选手应按竞赛相关规定，按指定位置就坐，不得无故更换座位。竞赛时，在收到开赛信号前不得启动操作，各参赛选手自行决定工作程序和时间安排，在指定赛位上完成竞赛项目，严禁作弊行为。

7. 参赛选手须在正式开始竞赛前，确认竞赛内容和现场设备无误。在竞赛过程中，确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，及时示意请示现场裁判，经项目裁判长确认，予以启用备用计算设备。

8. 参赛选手需详细阅读赛题中竞赛文档命名的要求，不得在提交的竞赛文档中标识出任何关于参赛选手地名、校名、姓名、参赛编号等个人信息，否则取消竞赛成绩。

9. 竞赛期间，食品、饮水等由赛场统一提供。选手休息、饮食或如厕时间均计算在竞赛时间内。

10. 竞赛操作结束后，参赛队要确认成功提交参赛要求的文件，裁判员与参赛队一起签字确认。

11. 参赛期间，未经执委会批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访，不得将竞赛的相关信息私自发布。

（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. 各参赛队对不符合赛项规程规定的计算机软硬件、素材、竞赛执裁、赛场管理以及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。申诉主体为参赛队领队。参赛队领队可在赛后 2 小时内向仲裁组提出书面申诉。

2. 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。

3. 赛项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（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。

4. 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。

5. 申诉方可随时提出放弃，不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。

十六、竞赛观摩

竞赛环境依据竞赛需求和职业特点设计，在竞赛不被干扰的前提下在指定区域内观摩。观摩应遵守如下纪律：

1. 观摩人员需由赛项执委会批准，佩戴观摩证件在工作人员带领下沿指定路线、在指定区域内观赛。

2. 文明观赛，不得大声喧哗，服从工作人员的指挥，对于各种违反观摩秩序的不文明行为，工作人员有权予以提醒、制止。

3. 观摩人员不得同参赛选手、裁判交流，不得传递信息，不得拍照和录像，不得影响竞赛的正常进行。