

2019年全国职业院校信息技术技能大赛 赛项规程

赛项编号：XXDS201912

赛项名称：融媒体综合技术应用

赛项组别：中职组✪ 高职组✪

专业大类/类：信息技术类、电子信息类

规程编制专家组组长：孔伟

技术解答：郭冬

联系电话：13601157183

比赛地点：南京商业学校

比赛时间：2019年9月

2019 年全国职业院校信息技术技能大赛

赛项规程

一、赛项名称

参赛编号：XXDS201912

赛项名称：融媒体综合技术应用

赛项组别：中职组、高职组

赛项归属：信息技术类、电子信息类

二、竞赛目的

我国媒体行业的融合进程正在突破瓶颈期，跃迁到由内而外、质效并重的崭新阶段，未来媒体融合的发展必将取得更大突破。从 2017 年至今的媒体融合发展进程来看，“移动优先”成为共识，部分媒体的纸质版被关闭，以客户端为主打的移动版上线升级。“算法推送”受到关注，对“算法+”技术下的用户精准画像成为普遍追求，媒体与用户之间的交互升级。“内容厨房”纷纷改良，通过流程再造和资源整合优化实现“内容+”的战略调整和扩张。“智能革命”方兴未艾，人工智能走向前台，写稿机器人及 VR、AR、无人机等技术，深刻塑造了媒体融合的技术和产品路线。

在国家文化政策支持、网络基础设施和移动宽带加速普及、视频技术日趋成熟、资本助推等利好因素推动下，融媒体行业从前几年的高速发展，2017 年至今过渡到市场结构化调整、自媒体平台、网络直播平台等多平台重塑业务规划的时期。行业实现了技术创新、内容创新、产品创新、商业模式创新，政策和技术监管服务形成体系，行业秩序更加规范，行业经营环境更加健康，清新正面的行业形象开始建立。

融媒体综合技术应用赛项作为培养高技能融媒体技能人才的赛项，将贯彻职业技能大赛创新发展理念，充分发挥引领示范作用，推动融媒体全流程人才培养进一步坚持面向市场、服务发展、促进就业的办学方向，坚持工学结合、知行合一、德技并修，坚持培育和弘扬工匠精神，努力造就源源不断的高素质融媒体行业人才，投身融媒体创新创业，内容革新革命。为我国融媒体发展做出新贡献。

三、竞赛内容

中职组

竞赛内容围绕中共中央政治局和《十三五规划》关于全面推动融媒体发展的方针指导，基于融媒体时代的数字媒体技术，以“母亲节”为主题进行媒体宣传设计与制作。竞赛内容分为融媒体大赛计划书和设计文档、融媒体平面图设计制作、融媒体制作发布、融媒体职业素养四个部分。

融媒体大赛计划书和设计文档：紧扣竞赛所选主题，根据任务书要求及所提供的参考资料，编写相关融媒体作品设计部分的计划书和设计文档，并采用合适的素材资源实现任务书及策划文档中要求的表现形式、功能等，在指定的渠道上发布。

融媒体平面图设计制作：紧扣竞赛所选主题，根据任务书要求及所提供的参考资料，使用制图软件PS 完成指定的设计图的制作工作。

融媒体平台分发：学生需将完成好的作品按任务书需求发布到“融媒体发布平台”。

职业素养：考核参赛选手在职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养。

竞赛考核的知识点以数字媒体和融媒体作品设计与制作的相关岗位要求为基础，从竞赛内容分为融媒体大赛计划书和设计文档、融

媒体平面图设计制作、融媒体制作发布、融媒体职业素养四个方面考查参赛选手的相关技能。

（三）比赛时间

本赛项为团体赛项目，竞赛时间 150 分钟/场

（四）竞赛内容与成绩比例

序号	评判内容及分值设置	所占权重	考核内容
1	融媒体大赛计划书和设计文档	16%	考核参赛选手在特定主题下进行媒体宣传策划能力，结合融媒体项目的理论知识、相关技术标准与项目实施实践知识制作符合行业标准的规范化策划文档。
2	融媒体平面图设计制作	29%	根据策划文档从资源库中选择合适的素材资源，导入特定的素材资源到 PS 中，并按要求进行图片广告和直播预告图进行设计，生成符合策划文档要求的成品图片。
3	融媒体平台分发	50%	根据任务书要求完成设计作品后将设计作品发布到指定渠道，考察学生对于融媒体发布系统的了解，对于传播渠道的了解。
4	融媒体职业素养打分	5%	考核参赛选手在职业规范、团队协作、组织管理、工作计划、团队风貌等方面的职业素养。

高职组

竞赛内容围绕融媒体系统，以图文、视音频融合媒体为核心，选择相关内容进行系统设计、部署、内容制作和维护。竞赛内容分为两个任务和六大项技能（包括职业素养）。

融媒体网站搭建方案：任务紧扣竞赛所选主题，根据任务书要求及所提供的参考资料，编写策划文档。

融媒体内容制作分发：任务紧扣竞赛所选主题，根据任务书要求及所提供的参考资料，完成直播、视频等的建设改版，使用配置工具完成直播推流服务、广告分发服务的配置，并实现一云多端的展现。

融媒体仿站建设改版：任务紧扣竞赛所选主题，根据显示模板网站搭建完成符合融媒体的仿站内容；

（三）比赛时间

本赛项为团体赛项目，竞赛时间小时 150 分钟/场

（五）竞赛内容与成绩比例

项 目	评判内容及分值设置		所占权重	总 分
1	融媒体网站搭建方案（18分）		18%	100 分
2	融媒体栏目创建要求（10分）		10%	
3	融媒体内容创建（32分）	融媒体排版要求	12%	
4		融媒体敏感词管理	5%	
5		融媒体直播管理	15%	
6	修改融媒体显示模板（35分）		35%	
7	职业素养（5分）		5%	

四、竞赛方式

(一) 根据融媒体内容设计与制作大赛特点(任务量重,技能广泛等),采取团体比赛形式,大赛需要采取组队的形式进行,每个参赛队由2名选手(设场上队长1名)和1~2名指导教师组成。

(二) 不得跨校组队,同一学校报名参赛队不超过1支。参赛选手须为全日制在籍学生,选手年龄须中职组不超过20周岁(当年);指导教师须为本校专兼职教师。

(三) 2名选手在竞赛现场按照竞赛任务要求,相互配合完成比赛任务,协作进行策划、设计、操作设置、分发工作。

五、竞赛流程

(一) 比赛场次

本赛项为单场次团体赛项目

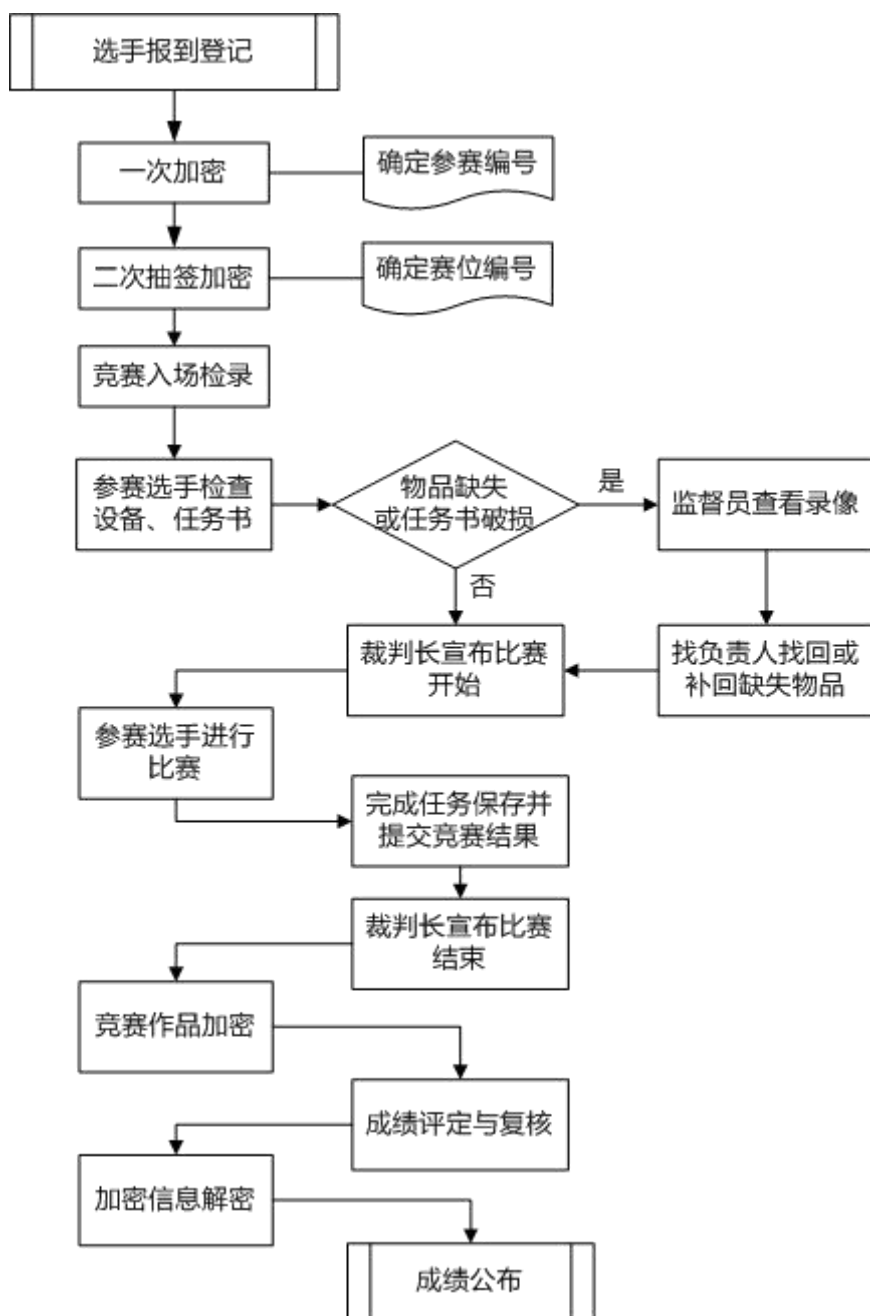
(二) 日程安排

竞赛时间150分钟/场,赛程具体安排分配如下:

日期	事项安排	时间
第一天	参赛队报到注册	——
	裁判工作会议	9:00-10:00
	赛前说明会	14:00-15:00
	熟悉赛场(中职)	15:30-16:00
	熟悉赛场(高职)	16:00-16:30
第二天 (上午场)	中职选手到场	8:00-
	检录、两次加密及入场	8:00-8:40
	赛前20分钟准备,检查赛位相应设备。发相应纸质赛题。	8:40-9:00
	比赛时间	9:00-11:30
	巡视裁判打分	9:00-11:30

第二天 (下午场)	提交结果确认并离场	11:30-
	赛项申诉与仲裁	11:30-13:30
	裁判评分, 成绩复核确认, 解密并录入上报	13:30-
	高职选手到场	13:00
	检录、两次加密及入场	13:00-13:40
	赛前 20 分钟准备	13:40-14:00
	比赛时间	14:00-16:30
	巡视裁判打分	14:00-16:30
	提交结果确认并离场	16:30-
	赛项申诉与仲裁	16:30-18:30
	裁判评分, 成绩复核确认, 解密并录入上报	18:30-
第三天	成绩公布	---
	闭赛式	---

(三) 比赛流程



(四) 竞技过程

赛前准备：选手抽签加密入场，参赛队就位并领取比赛任务，检查比赛设备，完成比赛准备。

正式比赛：按任务书需求完成相应任务并提交结果。

六、竞赛赛卷

(一) 赛项执委会下设的专家工作组负责本赛项命题工作。

(二) 比赛完成后，纸质赛卷进行封闭回收。

竞赛样卷详见附件 1: 2019 年全国职业院校信息技术技能大赛中职组“融媒体综合技术应用”竞赛样卷。

竞赛样卷详见附件 3: 2019 年全国职业院校信息技术技能大赛高职组“融媒体综合技术应用”竞赛样卷。

七、竞赛规则

(一) 选手报名

(1) 根据融媒体内容设计与制作大赛特点(任务量重,技能广泛等),采取团体比赛形式,大赛需要采取组队的形式进行,每个参赛队由 2 名选手(设场上队长 1 名)和 1~2 名指导教师组成。

(2) 不得跨校组队,同一学校报名参赛队不超过 1 支。参赛选手须为全日制在籍学生,选手年龄须不超过 20 周岁(当年);指导教师须为本校专兼职教师。

(3) 2 名选手在竞赛现场按照竞赛任务要求,相互配合完成比赛任务,协作进行策划、设计、操作设置、分发工作。

(二) 参赛要求

1. 参赛选手应严格遵守赛场纪律,服从指挥,着参赛服装、仪表端庄整洁,自觉遵守赛场纪律,服从赛项执委会的指挥和安排,爱护大赛场地的设备和器材,严格遵守安全操作流程,防止发生安全事故。不得以任何方式泄露参院校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息。选手必须佩带参赛证提前 40 分钟列队参赛,比赛场地通过加密抽签决定,粘贴参赛号于左臂,对号入座。

2. 参赛队在赛前 10 分钟领取比赛任务并进入比赛工位,比赛正式开始后方可进行相关操作。

3. 现场裁判引导参赛选手检查比赛环境,宣读《竞赛规则》和

《选手须知》。

4. 参赛队自行决定选手分工、工作程序。

5. 比赛过程中，选手须严格遵守操作规程，确保人身及设备安全，并接受裁判员的监督和指示，如遇问题须举手向裁判人员提问。若因选手原因造成软硬件设备故障或损坏而无法继续比赛的，裁判长有权决定终止该队比赛；若非因选手个人原因造成软硬件设备故障的，必须经现场裁判确认，安排技术人员予以解决，故障中断时间不计比赛时长；比赛结束前，需打扫整理赛位，保持整洁有序。

6. 比赛结束前 15 分钟，由裁判统一对全部队伍报时，提醒学生提交相应结果文件，当听到比赛结束命令时，参赛选手应立即停止所有操作，关闭显示器，不得以任何理由拖延比赛时间。比赛结束（或提前完成）后，参赛队因个人原因导致提交文件失败或者忘记提交文件，扣除相应分数。

7. 竞赛所需的硬件、软件和辅助工具统一提供，参赛队不得使用自带的任何有存储和网络功能的电子设备，如硬盘、光盘、U 盘、手机、手环等。离开赛场时，不得将与比赛有关的物品带离现场。

（三）赛事规定

1. 参赛选手和指导教师必须遵守赛项规程和相关要求。

2. 领队代表参赛省市负责管理参赛选手和指导教师，应当严格遵守大赛制度的有关规定，有效管理参赛选手和指导教师，遵守申诉与仲裁程序。

3. 专家、裁判、监督和仲裁人员必须遵守《全国职业院校技能大赛制度汇编》，按制度规定履行职责，严格执行保密制度、遵守竞赛规程，公平公正履职。

4. 赛务工作人员必须遵守规章制度，认真负责履行有关赛务岗

位职责。

八、竞赛环境

竞赛现场设置场内竞赛区、现场裁判工作区、技术支持区、场外互动区等。

（一）竞赛工位

竞赛工位内设有操作平台，每工位配备 220V 电源（带漏电保护装置），工位内的电缆线应符合安全要求。每个竞赛工位面积 10 m²，确保参赛队之间互不干扰，具备至少安排 30 支参赛队的竞赛场地。竞赛工位标明工位号和参赛设备号，并配备竞赛平台和技术工作要求的软、硬件。环境标准要求保证赛场有相应遮光设施、不会影响选手对于 pc 的操作，通风良好、温度湿度适宜。

（二）赛场环境

赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内应参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护，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，并配备急救人员与设施。安装 UPS，采用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率：3KVA，后备时间：3 小时，电池类型：输出电压：220V±5%V；市电采用双路供电。

（三）其他区域

场外互动区可设置成果展示区、体验区，场内设有观摩区在不影响选手竞赛的前提下组织领队或指导教师进行有组织有纪律现场观摩。

九、技术规范

（一）行业标准

序号	标准号	中文标准名称
----	-----	--------

1	LD/T81.1-2006	职业技能实训和鉴定设备技术规范
2	GB21671-2008	基于以太网技术的局域网系统验收测评规范
3	ISO/IEC JTC H.264	视音频编解码标准-视听对象的编码
4	ISO/IEC14496-5- 2001/Amd 36-2015	信息技术 音频—可视对象的编码
5	ISO 15076-1-2010	图象技术色彩管理 软件设计、文件格式和数据结构

十、技术平台

大赛所有软件均为正版软件，建议使用的技术平台的成熟性、可靠性、通用性、兼容性均良好。主要涉及的软件有：操作系统、融媒体内容生产平台、photoshop、互动直播系统、融媒体发布系统等。

（一）硬件平台

中职组

序号	设备名称	单位	数量	备注
1	融媒体综合实践系统	套	1	含服务器 1 套、融媒体内容生产平台（含素材资源）1 套、互动直播系统 1 套，融媒体发布系统 1 套。
2	计算机	台/组	2	I5 以上，内存 8g 以上，200g 硬盘及以上，独立显卡（显存 2g 及以上），至少 2 个 usb 接口。
3	工作台	张/组	2	
4	U 盘	个/组	1	8g 及以上

（二）软件技术平台：

软件类型	软件名称	软件版本
操作系统	Windows	64 位 Win10
平面设计制作软件	Adobe illustrator	2016 版
	PHOTOSHOP CC	2015 版
支撑软件	WPS	2016 版
	MicrosoftVisualStudio	2015 版
	OBS 推流软件	

高职组

软件类型	软件名称	说明
操作系统	RHEL	64 位 6.9
程序编码	dw 程序编码器	
融媒体综合实践系统	平台配置工具 含服务器 1 套、融媒体内容生产平台（含素材资源）1 套、 互动直播系统 1 套，融媒体发布系统 1 套	
计算机	Win10+i5 处理器	

十一、成绩评定

（一）评分原则

竞赛评分将采用定性与定量结合的方法，客观公正地评出各赛项任务的分数，由赛项内容的特性决定，在合理性、视觉美感、逻辑性等多面进行评价，根据评分标准精确打分。

为了确保赛事评判的客观性，针对每一套竞赛试题，将会定制赛

题评分标准，将评分项尽可能细化到每一个细节，减少主观判断的比例，确保赛事的客观公正。

（二）具体评分方法

1. 客观性评分：由 2 个裁判组进行评分。裁判组一由 2 名裁判组成，依照赛题评分标准及评分细则在系统中使用“评卷人”账号调取相应结果文件及过程截图后，对选手结果文件进行评分。

2. 主观性评分：对主观性文档由 5 名裁判依照标准答案对内容进行评分，去掉最高分及最低分后，取其他三名裁判中间值。

3. 职业素养评分：由 4 名裁判组成现场巡视裁判组，在赛项开始，赛项中途（2 小时后），赛项结束后，对每个赛位进行评分，取 3 次评分平均值按比例计入总分。

4. 整体评分工作采取分步得分、累计总分的积分方式，分别计算环节得分，只记录团队分数，不计参赛选手个人得分。

5. 在竞赛过程中，参赛选手如有不服从裁判判决、扰乱赛场秩序、舞弊等不文明行为的，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的取消比赛资格，比赛成绩记 0 分。

6. 若出现相同分值情况，按照成绩占比表，占比高的一项单独得分高者优先。

（三）评分细节分布：

竞赛样卷详见附件 2：2019 年全国职业院校信息技术技能大赛中职组“融媒体综合技术应用”打分标准。

竞赛样卷详见附件 4：2019 年全国职业院校信息技术技能大赛高职组“融媒体综合技术应用”打分标准。

十二、奖项设定

竞赛设参赛选手团体奖，以赛项实际参赛队总数为基数，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、二、三等奖的团体赛参赛选手，授予相应荣誉证书；获得一等奖的团体赛参赛队，授予奖杯。

获得一等奖的参赛队指导教师获“优秀指导教师奖”，授予荣誉证书。

大赛所有荣誉证书、奖杯由大赛组委会统一制作颁发。

十三、赛场预案

1. 竞赛过程中出现设备掉电、故障等意外时，现场裁判需及时确认情况，安排技术支持人员进行处理，现场裁判登记详细情况，填写补时登记表，报裁判长批准后，可安排延长补足相应选手的比赛时间。

2. 预留 4-5 套备用机位和充足备用 PC 及设备，当出现非选手原因设备掉电、故障等意外时，经现场裁判认可，裁判长确认，由赛场技术支持人员予以及时更换。

3. 本赛项竞赛时为各参赛队独立作业，不涉及连接统一实时竞赛进程和评分相关服务器以致影响比赛成绩的情况发生。如竞赛时某赛位参赛队出现意外境况不会影响其它赛位正常比赛，不会由此对成绩产生影响。

4. 赛场双路供电，备用 UPS，设有应急医疗点，120 急救车和供电车场馆外等候。

5. 比赛期间发生大规模意外事故和安全问题，发现者应第一时间报告赛项执委会，赛项执委会应采取中止比赛、快速疏散人群等措施避免事态扩大，并第一时间报告赛区执委会。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。

十四、赛项安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。赛项执委会采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员及观众的人身安全。

（一）组织机构

1. 成立由赛项执委会主任为组长的赛项安全保障小组，成员包括承办院校主抓安全的校领导、学生工作处、后勤处、保卫处、合作企业技术工程师等相关人员。

2. 与地方行政、交通、司法、安全、消防、卫生、食品、质检等相关部门建立协调机制，制定应急预案，及时处置突发事件，保证比赛安全进行。

（二）赛项安全管理要求

1. 赛项合作企业提供的器材、设备应符合国家有关安全规定，并在比赛现场安排技术支持人员，保障赛项设备安全稳定。

2. 在竞赛工位张贴安全操作说明，并由裁判长在比赛开始前 10 分钟宣读安全操作说明。

3. 评判期间，对所有涉及相关人员进行封闭管理，直至赛项比赛结束。所有涉及竞赛赛题的人员必须签署保密协议。

4. 赛题在具有相关印刷资质的印刷企业进行印刷，并于第一时间由安保人员送往承办校具有双锁保密室的保密铁柜内，由赛项执委会指定专人和保密室负责人共同负责保管。

5. 赛题领取人必须由专人在赛项监督人员的监督下于考前 30 分钟内到保密室领取试卷，并核对好数量，查验试卷的密封是否完整，做好移交工作。

6. 竞赛用的所有赛题、成绩评定过程材料等都要回收，并妥善保存在赛项承办院校。

7. 赛项所有裁判与参赛队住宿须在不同酒店。在竞赛当天进入赛场相关区域前，由竞赛执委会工作人员收缴裁判所有通信设备，直至评判结束，监督审核，成绩提交后再归还裁判。

8. 竞赛期间，除现场裁判外，其余裁判由竞赛执委会统一安排休息场所。在此期间，裁判人员不得随意出入，避免与参赛队代表取得联系。

（三）比赛环境

1. 执委会须在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，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，应符合国家有关安全规定。如有必要，也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办单位赛前须按照执委会要求排除安全隐患。

2. 赛场周围要设立警戒线，要求所有参赛人员必须凭执委会印发的有效证件进入场地，防止无关人员进入发生意外事件。在具有危险性的操作环节，裁判员要严防选手出现错误操作。

3. 承办单位应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及高空作业、可能有坠物、大用电量、易发生火灾等情况的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

4. 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。

5. 配备先进的仪器，防止有人利用电磁波干扰比赛秩序。大赛现场需对赛场进行网络安全控制，以免场内外信息交互，充分体现大赛的严肃、公平和公正性。

6. 执委会须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，除了设置齐全的指示标志外，须增加引导人员，并开辟备用通道。

7. 大赛期间，承办单位须在赛场管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志。

8. 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比赛区域；如确有需要，由赛项承办单位统一配置，统一管理。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行安检，可在相关区域安放无线屏蔽设备。

（四）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指导教师食宿。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. 大赛期间有组织的参观和观摩活动的交通安全由执委会负责。执委会和承办单位须保证比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

4. 各赛项的安全管理，除了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，保护个人隐私和人身自由。

（五）组队责任

1. 各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各学校代表队组成后，须制定相关管理制度，并对所有选手、

指导教师进行安全教育。

3. 各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理, 实现与赛场安全管理的对接。

(六) 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。

十五、竞赛须知

(一) 参赛队须知

每省(自治区、直辖市、计划单列市以及新疆建设兵团)不限选手参赛, 每组选手可指定2名指导教师。每组2名参赛选手必须来自同一学校。

(二) 领队须知

1. 领队负责本校参赛队相关的竞赛协调工作。

2. 按赛项执行组要求准时参加领队会、抽签等会议, 并认真传达、落实会议精神, 确保参赛选手准时参加各项比赛。

3. 熟悉竞赛流程, 妥善管理本队人员的日常生活及安全, 与竞赛办公室相关工作小组联系, 做好本队人员每天的吃、住、行安排。

4. 贯彻执行竞赛的各项规定, 竞赛期间不得私自接触裁判。

5. 参赛队如有疑义, 可以提出申诉。申诉须在竞赛结束后2小时内提出。比赛成绩公布后仲裁委员会将不受理申诉。

(三) 指导教师须知

1. 比赛期间要衣着整齐, 凭指导教师证按规定参加各项活动。

2. 比赛期间严格遵守比赛规则，不得私自接触裁判评委。

3. 服从管理，遵守纪律，有意见由领队负责向大赛执委会反应，不得以任何理由中断比赛或中途带领选手退场。

4. 本着团结、友爱、互助协作精神，树立良好的赛风，赛出水平、赛出风格，确保大赛顺利进行。

（三）参赛选手须知

参赛选手应严格遵守赛场纪律，服从指挥，着装整洁，仪表端庄，讲文明礼貌。遵守赛场纪律，服从大赛执委会的指挥和安排，爱护比赛场地的设备和器材。

1. 选手必须佩带参赛证，同时持身份证、学生证参加抽签。

2. 抽签后在工作人员引导下进入考场，对号入座。

3. 现场裁判核对参赛选手资格，宣读《选手须知》，选手须认真阅读《比赛任务书》，根据《比赛任务书》的要求，查看制作要求及比赛用素材。用时 10 分钟。

4. 比赛过程中，每队选手在指定区域进行操作，不得干扰到其他队选手比赛，不得大声喧哗。如果裁判员提示注意后仍无效，将酌情扣分，情节严重的终止其比赛。

5. 安全要求。在比赛过程中，如果出现电源问题影响比赛，选手不得自行处理，请举手示意，由赛场工作人员解决。

6. 参赛选手应严格遵守赛场纪律，不得将任何资料、摄像工具、通讯工具等带入比赛现场。

7. 参赛选手在比赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经监场裁判同意后作特殊处理。

8. 参赛选手在比赛过程中，如遇问题需举手向裁判人员提问；比赛过程中如发生机器故障，必须经监场裁判确认后方能更换机位；

故障中断时间不计时。

9. 当听到大赛结束命令时，参赛选手应立即停止所有操作，不得以任何理由拖延比赛时间。离开比赛场地时，不得将比赛有关的物品带离现场。

（四）工作人员须知

1. 要熟悉比赛环境，严守比赛各项要求，严格执行各项规定。
2. 比赛期间不得擅自进入比赛区域，不得擅离职守，不得以任何形式徇私舞弊，不得在赛场内吸烟、阅读书报或谈笑。

十六、申诉与仲裁

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。

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。

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，不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序。

十七、竞赛观摩

参加观摩人员应遵守竞赛制度和规程，按照赛项执委会有序组织参加赛项观摩等活动，不得违反赛项规定进入赛场，干扰比赛正常进行，观摩时需由专人带领，佩戴相应证件，按照沿指定路线、在指定时间和规定区域内到现场观赛。

十八、竞赛直播

赛项全过程、全方位安排现场直播，并设直播观摩区让所有参赛师生和社会人员观看比赛。

十九、资源转化

为了更好地展现数字媒体、平面设计、计算机应用等专业教学和融媒体技术在各个行业的应用结合，推动融媒体技术的蓬勃发展，本赛项将助力院校的专业建设、人才培养、课程体系建设、师资队伍建设、校企合作等方面，联合赛项组织单位、专家组、承办院校和合作企业，实施大赛成果转化方案：

（一）遵循教学为本的原则，通过赛项支撑平台的教学化转换，将赛项题库、实训教程、企业案例等转换为资源库基础素材，并以此为基础建设融媒体教学资源体系，为全国中职学校提供共享资源库和平台，分享教学优质资源，包括：竞赛样题、试题库、成果案例库、竞赛技能考核评分案例、考核环境描述、竞赛过程音视频记录、专家点评、优秀选手、指导教师访谈等。

（二）召开融媒体技术应用技能大赛成果现场专题研讨会和网上交流论坛。由获得奖项的指导教师或学生介绍大赛成果，作为示范推广，包括本赛项资料文本、音视频、图片成果等，围绕着大赛成果交流学习的体会，分组展开研讨，提出进一步深入研究的想法、建议。建立大赛成果交流的网上论坛和网上展示平台，使大赛成果深入人

心，在学校得以有效推广应用。

（三）借助融媒体大赛成果，开展基于案例的师资培训。由学校与企业共育融媒体技术师资，借助融媒体技术师资培训的机会，推广大赛的成果，促进数字媒体相关课程的人才培养模式创新。

（四）加强校企合作，让大赛成果走进行业。注重大赛成果向行业转化，把大赛成果与行业应用紧密对接，应用于与融媒体技术高度融合的行业项目，产生直接的经济效应和社会效应。

（五）大赛成果代表了中职院校在融媒体和数字媒体领域的最高水平，大赛成果将来可以在图书馆、资料馆进行展示，也可以通过云平台共享和向社会开放，让更多的人体验到大赛成果。

整个教学资源转换将按照从教学资源库到融媒体专业建设、从教学应用延伸行业应用、从国内辐射到国外的发展趋势，有计划、有步骤、有时间节点的保障整个教学资源转换内容的落地：

（一）在赛事结束后3个月内，完成资源库基础素材库的建设，组织召开融媒体技术应用技能大赛成果现场专题研讨会和网上交流论坛。

（二）在赛事结束后6个月内，借助融媒体大赛成果，开展基于案例的师资培训。配套编纂面向中职学校的融媒体专业实践教材和课程资源。

（三）在赛事结束后12个月内，基于大赛成果，进行优化或改善，把大赛成果与行业应用紧密对接，应用于与融媒体技术高度融合的行业项目。同时，面向社会民众，将大赛成果通过图书馆、资料馆等公共场所来展示。

（四）在赛事结束后，当国际上有类似比赛和展示活动，将推荐优秀的大赛成果去参加，提高国际竞争力。

整个教学资源转换将按照从教学资源库到融媒体专业建设、从教学应用延伸行业应用、有计划、有步骤、有时间节点的保障整个教学资源转换内容的落地：

（一）在赛事结束后3个月内，完成资源库基础素材库的建设，组织召开融媒体技术应用技能大赛成果现场专题研讨会和网上交流论坛。

（二）在赛事结束后6个月内，借助融媒体大赛成果，开展基于案例的师资培训。配套编纂面向中职学校的融媒体专业实践教材和课程资源。

（三）在赛事结束后12个月内，基于大赛成果，进行优化或改善，把大赛成果与行业应用紧密对接，应用于与融媒体技术高度融合的行业项目。同时，面向社会民众，将大赛成果通过图书馆、资料馆等公共场所来展示。

附件 1：中职组竞赛样卷

2019 年全国职业院校技能大赛中职组

“融媒体综合技术应用”赛项

竞

赛

样

卷

2019 年融媒体职业技能大赛样题

（一）融媒体大赛任务主题

“2019 年母亲节活动”

（二）融媒体综合应用赛任务书

参赛选手进入平台，即可根据学校名称开始组队和分配任务，融媒体大赛内容分为融媒体大赛计划书和设计文档、融媒体内容制作、融媒体制作分发、融媒体职业素养四个部分。

融媒体制作分发分为五个步骤：融媒体图文排版、融媒体视频发布、二维码设计、融媒体热词添加、融媒体表单制作。

（三）任务要求

一、大赛任务计划书和策划文档要求

- 1、参加本次大赛八个环节的完成步骤；
- 2、项目分工：队长：xx 完成那些任务、队员：xx 完成哪些任务、共同完成：完成那些任务；
- 3、时间进度分为三个时间节点，采用总分总式的形式；
- 4、需要保存 1 个 word，将文档命名为《大赛任务计划书-1》；
- 5、设计策划大纲策划文档示例：

文案：

活动时间：2019 年 5 月 12 日

素材选择：人物-1 等图

色调：粉色

尺寸：920*1200px；

保存格式：jpg，psd 各一张；

用途：融媒体图文排版封面图、融媒体直播预告图；

定位人群：**学校全校师生；

备注：不可直接抄袭模板，否则按照违规

6、需要保存 1 个 word，将文档命名为《“5.12 告白母亲节”设计图大纲-1》并且提交；

7、将两个 word 保存在一个文件夹并且命名为“任务一-1”压缩提交

二、融媒体内容-banner 图制作

1、保存格式为：jpg，psd，需两种格式都保存提交；

2、文案保存在一个 word 里，例如：banner 图文案：**；

3、字体要求：素材提供的感恩母亲节字体必须选用一张；

4、背景采用设置为粉色调，色调渐变；

5、整幅图需要在左上角加入 5 个光环，使用到的工具为、渐变、画笔不透明度等，且环越小颜色越淡；

6、必须抠一对人物照片，人物不得超过整幅图的 1/6，必须使用投影；

7、礼盒也需要使用曲线工具，抠图不得有锯齿；

8、气球不得超过 2 个，置入图内需要清晰完整，必须使用投影；

9、感恩母亲节字样必需使用渐变或者效果；

10、花儿采用康乃馨即可，边缘清晰，必需含有元素，花儿放置在整图的右下角；

11、Banner 图尺寸：1920*1200px；

12、右上角必需有两条线条并添加投影效果工具；

13、需要将两种格式保存在一个文件夹命名为“任务二-1”压缩提交

三、融媒体内容-插图表情包设计

1、保存格式为：jpg，GIF，psd，需三种格式都保存提交；

2、文案保存在一个 word 里，例如：插图表情包文案：**，图片文案

跟图搭配；

3、尺寸 690px*690px；

4、以表情-1 为表情基础，将表情-2 的脸部表情扣到表情-1；

5、蘑菇头的发型必须为烫发；

6、蘑菇头的背景色为白色；

7、背景白色需用工具画红色心形，三个以上，大小不一样，并且为不规则心形，所有心形必须为动态效果；

8、文案字体为：黑色、加粗、方正姚体；

9、需要将三种格式保存在一个文件夹命名为“任务三-1”压缩提交

四、融媒体内容排版要求

备注：打开融媒体内容管理系统完成本环节任务要求；

1、进入融媒体内容管理系统在根目录下创建以一级大赛栏目，二级栏目 xx 学校此处为自己学校名称，类型为：新闻，排列顺序均是 1；

2、然后在内容处添加本次宣传文稿；

3、文章内容字数限制为 100-500 字，文章不得出现错别字，整体字体颜色不得超过 3 种颜色；

4、标题颜色为#EB2929；

5、简短标题填写不得超过 10 个字；

6、内容摘要为分享文案，总结概括文章总体，字数限制为 12-19；

7、没有要求的内容可不填写；

8、内容类型为：文字、标题图为 banner 图；

9、下载视频素材 3-1 上传至融媒体内容，需要居中；

10、先预览再提交，提交内容不可更改；

11、参赛过程需要保存截图，必须将两幅截图 ps 到一张画布里，截图保存为命名为《web 端标准 3-1》

- 12、截图保存格式为：jpg；
- 13、文字需保存一份 word 文档，命名为《母亲节活动 web 端文稿》；
- 14、需将链接保存至本地文本文档且命名为“文本文档-1”；
- 15、将本题完成所有完成项目保存至一个文件并且命名为“任务四-1”，压缩上传本环节，忘记提交不予计分；

五、融媒体视频发布要求

备注：打开融媒体内容管理系统完成本环节任务要求；

- 1、需要在融媒体内容管理系统发布视频；
- 2、进入融媒体内容管理系统在根目录下创建以一级大赛栏目，二级栏目 xx 学校此处为自己学校名称，类型为：视频，排列顺序均是 1；
- 3、将视频素材 4-1 发布到该栏目下，发布之前需要截图保存且命名为“4-1”；
- 4、需将链接保存至本地文本文档且命名为“文本文档-2”；
- 5、将本题完成所有完成项目保存至一个文件并且命名为“任务五-1”，压缩上传本环节，忘记提交不予计分；

六、二维码转换设计

- 1、备注：二维码来源于链接生成，复制任务五 web 端提交发文链接，点击进入工具中任务管理器点击左侧栏目“辅助”--进入二级栏目二维码生成（二维码内容粘贴链接即可）
- 2、二维码 LOGO 上传内容图；
- 3、二维码尺寸为：200px*200px；
- 4、二维码保存格式为：jpg，GIF，png，缺一种格式都会造成扣分；
- 5、填写完成内容截图保存为 jpg，命名《二维码转换 4-1》
- 6、Logo 文字限制 3-5 个字；
- 7、logo 文字大小：10；

8、将本题完成所有完成项目保存至一个文件并且命名为“任务六-1”，压缩上传本环节，忘记提交不予计分；

七、融媒体热词添加

备注：打开融媒体内容管理系统，最左侧辅助的词汇管理；

- 1、新建热词排序为 1；
- 2、热词为“母亲节”
- 3、填选结束需截图保存为并且命名为“web 端创建热词母亲节七-1”
- 4、截图保存格式为：jpg，png；
- 5、将本题完成所有完成项目保存至一个文件并且命名为“任务七-1”，压缩上传本环节，忘记提交不予计分；

八、融媒体问卷调查报告创建

备注：在 web 端，写完内容截图保存图片，以便评委评分；

- 1、创建一份命名为“学校母亲节问卷调查表”的 word 方案；
- 2、方案需写清楚标题、调查问题一以及选项、调查问题二以及选项，时间、调查问题一和二属性（单选还是多选）说明、有效期；
- 3、标题的方向是：询问式的，EG：学校母亲节问卷调查表；
- 4、没做要求的内容可不填；
- 5、说明：说明这次参赛的目的；
- 6、有效期：2019.5.09-2019.5.13；
- 7、答卷限制：否
- 8、题型为单选题一道、多选题一道；
- 9、举例：第一个调查问题为：过去的母亲节给妈妈送过礼物吗？选项为：A/送过、B/没送过
- 10、举例：第二个调查问题为：工作的第一份工资会给妈妈送个什么样的礼物呢？A/买一部手机、B/首饰、C/没想过

- 11、截图保存为 jpg, png, 选一种格式即可;
- 12、需要将两张截图用 ps 组在一张画布里, 命名为: 母亲节问卷调查 8-1;
- 13、将本题完成所有完成项目保存至一个文件并且命名为“任务八-1”, 压缩上传本环节, 忘记提交不予计分;

九、职业素养

- 1、请保持自己文件的保存与提交;
- 2、桌面保持清洁;
- 3、比赛技术赛位保持干净整洁;

附件 2：中职组打分标准

2019 年全国职业院校技能大赛中职组

“融媒体综合技术应用”赛项

打 分 标 准

融媒体综合应用大赛打分标准

项 目	评判内容及分值设置	所占权重	总 分
融媒体综合 应用大赛项 目	大赛计划书和策划文档（16 分）	16%	100 分
	融媒体内容-banner 图制作（16 分）	16%	
	融媒体内容-插图表情包设计（13 分）	13%	
	融媒体内容排版（13 分）	13%	
	融媒体视频发布要求（10 分）	10%	
	二维码设计（8 分）	8%	
	融媒体热词添加（6 分）	6%	
	融媒体问卷调查报告创建（13 分）	13%	
	职业素养（5 分）	5%	

附件 3：高职组竞赛样题

2019 年全国职业院校技能大赛中职组
“融媒体综合技术应用”赛项

竞
赛
样
卷

2019 年融媒体职业技能大赛样题

（四）融媒体大赛任务主题

“学校美食坊”

（五）融媒体综合应用赛任务书

参赛选手进入平台，即可根据学校名称开始组队和分配任务，融媒体大赛内容分为融媒体大赛方案以及网站搭建方案、美食网站栏目创建、融媒体内容创建、融媒体修改显示模板、融媒体职业素养五个部分。

（六）任务要求

二、融媒体网站搭建方案

- 1、参加本次大赛 4 个环节的完成步骤；
- 2、项目分工：队长：xx 完成哪些任务、队员：xx 完成哪些任务、共同完成：完成哪些任务；
- 3、时间进度分为三个时间节点，采用总分总式的形式；
- 4、需要保存 1 个 ppt，将文档命名为《“学校”融媒体大赛方案-1》并且提交；
- 5、网站搭建方案需用 ppt 提交制作
- 6、网站搭建步骤：域名注册、购买服务器/主机空间（1、网站服务器空间大小选择 2、确认服务器费用以及购买时间）、网站域名的备案等虚拟填写等
- 7、网站定位：大学生
- 8、网站色调：
- 9、网站类型：展示型网站或者服务型网站；
- 10、网站内容素材：

11、网站栏目：需要规划清楚每个模板的内容建设：

13、需要提交一个 ppt，将文档命名为《“学校”融媒体中心搭建方案-1》并且提交；

14、将本题完成所有完成项目保存至一个文件并且命名为“任务一-1”，压缩上传，忘记提交不予计分；

二、融媒体栏目创建要求

1、首页、直播优选、今日视话、热门分享、美食书；

2、栏目字体为：4号，需要至程序“index”中更改

3、添加完成截图保存并且命名为“任务二-1”

4、将完成网站链接保存至文本文档且命名为“文本文档-1”

5、将本题完成所有完成项目保存至一个文件并且命名为“任务 2-1”，压缩上传，忘记提交不予计分；

三、融媒体排版要求

备注：打开内容管理系统完成本环节任务要求；

1、进入融媒体内容管理系统在根目录下创建文章；

2、然后在内容处添加本次宣传文稿；

3、文章内容下载 word《融媒体美食坊-1》《融媒体美食坊-2》上传至融媒体内容管理系统；

4、学校美食网站宣传稿-1 的标题颜色为#3D4B07，发布的栏目为主题站，排列顺序为“1”；

5、学校美食网站宣传稿-2 的标题颜色为#691313，发布栏目为热门笔记，排列顺序为“2”；

6、下载视频 3-1 上传至融媒体内容管理系统，发布栏目为直播优选，

7、其他需要的素材均在 word 文档里；

8、先预览再提交，提交内容不可更改；

9、参赛过程需要保存截图，必须将两幅截图 ps 到一张画布里，截图保存为命名为《融媒体排版 3-1》《融媒体排版 3-2》《融媒体排版 3-3》

10、截图保存格式为：jpg；

11、将本题完成所有完成项目保存至一个文件并且命名为“任务三-1”，压缩上传，忘记提交不予计分；

四、融媒体敏感词管理要求

备注：打开融媒体管理系统，最左侧辅助的词汇管理；

6、“最”替换为“**”

7、“山寨”替换为“真好”

8、“水货”替换为“这样”

9、“盗版”替换为“11”

10、“刻录”替换为“22”

11、填选结束需截图保存为并且命名为“xx 学校美食网站 4.1”

12、截图保存格式为：jpg，png；

13、将本题完成所有完成项目保存至一个文件并且命名为“任务四-1”，压缩上传，忘记提交敏感词或者截图均不予计分；

五、融媒体直播设计与管理

1、输入推流地址或发布平台栏目。

2、从所给的素材当中选择一段需要直播的视频，完成 5 分钟以内的直播；

3、添加直播前的预告，预先需要从所给的素材中选择；

4、添加直播宣传片文件；

5、直播顺序按照直播预告图-宣传片的顺序进行；

6、直播画面构图合适，直播画面高清；

7、直播内容完整、流畅，形式新颖。直播分辨率为 1920x1080，码率由学生设定，但需满足网络环境为并发 10 个推流情况下，上行有效带宽 10MB/s，下行有效带宽 20MB/s 的带宽环境；

8、直播后所产生的录播文件保存在制定文件夹下，要求格式 flv；

9、将本题完成所有完成项目保存至一个文件并且命名为“任务五-1”，压缩上传，忘记提交均不予计分；

六、修改融媒体显示模板

备注：打开融媒体内容管理系统，在 index 里面更改相应的代码；

1、根据要求修改融媒体显示模板；

2、左下边的“精彩留言”改成热门笔记、中下“新闻”改成热门直播、右下“网络调查”改成上墙留言；

3、把最新留言调整到最右边；

4、上面热门话题和精彩评论、热点聚焦、视频新闻均可不要；

5、最底下的导航页不用做太大的更改；

6、网站整体架构根据所给的模板 ui 标红的地方进行更改，参考素材 6-1

7、将完成网站链接保存至文本文档且命名为“文本文档 6-1”

8、将本题完成所有完成项目保存至一个文件并且命名为“任务六-1”，压缩上传，忘记提交不予计分；

七、职业素养

4、请保持自己文件的保存与提交；

5、桌面保持清洁；

6、比赛技术赛位保持干净整洁；

附件 4：高职组打分标准

2019 年全国职业院校技能大赛高职组

“融媒体综合技术应用”赛项

打
分
标
准

项 目	评判内容及分值设置	所占权重	总 分	
1	融媒体网站搭建方案（18 分）	18%	100 分	
2	融媒体栏目创建要求（10 分）	10%		
3	融媒体内容创建（32 分）	融媒体排版要求		12%
4		融媒体敏感词管理		5%
5		融媒体直播管理		15%
6	修改融媒体显示模板（35 分）	35%		
7	职业素养（5 分）	5%		