

# 全国职业院校技能大赛

## 赛项规程

赛项名称： 短视频创作与运营

英文名称： Short Video Creation and Operation

赛项组别： 高等职业教育

赛项编号： GZ057

## 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 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
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 网页设计与制作
		560102 网络新闻与传播	网络视听作品创作
			新媒体产品设计与制作
			新媒体运营
		560103 出版策划与编辑	图形图像处理
			新媒体编辑与制作
			选题策划
		560104 出版商务	出版选题策划与经营管理
			新媒体产品设计与制作
			新媒体营销实务
		560105 数字出版	数字音视频编辑制作
			全媒体出版策划
	新媒体运营		
	5602 广播影视类	560106 数字媒体设备应用与管理	数字媒体设备运营推广
			560201 播音与主持
560202 广播影视节目制作			数字视频编辑
		新媒体节目制作	
560203 数字广播电视技术		数字电视节目制作技术	

		560204 影视编导	影视剧本创作
			视听节目创意与策划
			新媒体内容策划与创作
			新媒体推广及运营
		560205 新闻采编与制作	视听节 目策划
		560206 影视动画	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	新媒体短视频制作
		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
		560212 摄影摄像技术	影视摄像
		560213 融媒体技术与运营	短视频制作与运营
			新媒体营销与运营
			新媒体数据分析
			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
			网络直播运营实务
			数据分析与直播推广
短视频策划与制作			
560215 传播与策划	融媒体视听节目策划		
	短视频创作		

			新媒体平台运营与推广
		560216 全媒体广告策划与营销	短视频创意与制作
			新媒体数据分析与应用
			新媒体平台运营与推广
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	
现代服务业、新职业	全媒体内容策划、全媒体内容制作及全媒体运营与维护等岗位（群）	具有文化创意与策划能力	
		具有良好的语言、文字表达能力和沟通能力	
		能够撰写各类策划书、调研报告、推广软文等相关文本	
	音视频创意策划、制作、剪辑、包装等岗位（群）	熟悉各类新媒体视频的表现特征及内容形式的表现特点	
		具有视频制作创意与策划的能力	
		能切合主题完成视频素材剪辑及环境气氛营造	
		具有视频视觉形象规范与刻画的应用能力	
	广告策划、图片及音视频制作、新媒体编辑、数据采集与分析、全媒体运营与推广等岗位（群）	能够撰写广告文案、推广软文等相关文本	
		能够设计和实施广告、品牌、活动、公关、栏目等传媒产品的策划	
		能够组织实施营销推广，开展和推动商务谈判	
		能够熟练使用办公和图形图像处理软件，熟练掌握网页设计和制作软件	
	全媒体内容策划、全媒体内容制作及全媒体运营与维护等岗位（群）	能够对受众和内容分发渠道进行数据监控、分析及评价	
		能够搭建数字化营销场景，通过直播或短视频等形式对产品进行多平台营销推广	
		能够对全媒体内容进行创意设计和编辑加工	
		具有媒体关系的建立、维护和开拓的能力	

## 二、竞赛目标

### （一）服务党的领导和国家发展战略

本赛项旨在以高水平技能大赛引领职业教育高质量发展，全面贯彻落实党的二十大“加强全媒体传播体系建设，塑造主流舆论新格局”“增强中华文明传播力影响力”的精神，以及国家“十四五”文化规划中“全面繁荣新闻出版、广播影视、文学艺术、哲学社会科学事业”“实施文化产业数字化战略，加快发展新型文化企业、文化业态、文化消费模式”的战略部署。

### （二）服务经济社会发展

当前大量企业在短视频领域有着迫切的用人需求，同时短视频已成为大众信息分享的重要方式，在社会舆论宣传、群众文化生活方面发挥着日趋显著的作用。通过本竞赛促进培养精通技能、认知传媒行业规范的人才，减少企业运营中违规风险，助力社会经济的繁荣和发展。

### （三）服务人的全面发展

通过竞赛培养职业院校学生的短视频策划、后期制作、运营管理等复合型技能，同时引领院校提升学生审美水平、掌握规范的传媒知识、强化团队协作能力，为学生提升就业水平、促进今后职业生涯持续稳健发展起到重要作用。

### （四）引领专业建设教学改革

通过本赛项促进高职院校相关专业教学改革、产教融合提质、师资能力水平提升以及内涵建设等方面起到重要作用。

### 三、竞赛内容

#### （一）竞赛内容结构和成绩比例

本赛项内容紧扣当前现代服务业和新职业发展趋势，聚焦短视频的应用，引导参赛选手以短视频助推产业形成多领域的交叉融合，赋能更多行业发展，践行“岗课证赛”育人一体化的理念。大赛要求参赛选手基于大赛提供的素材，开展短视频创作与运营实践，全面考核参赛选手的专业知识、专业技能和创新思维、创新能力。

竞赛内容包括短视频策划方案、短视频创作和短视频运营方案三个模块，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。选手根据主题完成短视频创作的策划、剪辑和合成，根据材料挖掘产品营销点、梳理营销思路，完成适合投放平台的短视频创作，并完成推广运营方案。其中短视频策划方案模块分值占比为 30%，短视频创作分值占比为 40%，短视频运营方案分值占比为 30%。竞赛中会针对选手的创新能力、剪辑能力、后期制作能力、数据分析运营能力和宣传推广能力等专业核心能力进行考察，并考察团队是否具有较高的审美素养和较强的团队协作能力。

本赛项主题突出家国情怀、乡村振兴、老字号新营销、新业态与新技术。参赛作品应贴合赛项方向，积极向上，立意和表现方式新颖，视听语言生动活泼，用镜头宣传中国文化，讲好中国故事。

## (二) 赛项模块、比赛时长及分值配比

模块		主要内容	比赛时长 (小时)	分值
模块一	短视频 策划方 案	<p>根据竞赛平台提供的材料，挖掘创意点，提炼短视频主题，并结合对传播渠道的分析判断，完成短视频内容创意策划的文案创作。具体任务为：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.策划、设计符合产品主题特征和品牌文化的短视频推广内容，完成短视频创作策划案的撰写工作；</li> <li>2.根据竞赛平台提供的脚本模板，完成1分钟以内短视频内容创作的分镜头脚本撰写</li> </ol>	1.5	30
模块二	短视频 创作	<p>根据短视频策划案的创意，依据短视频制作脚本，结合大赛组委会提供的素材，通过剪辑节奏的控制，音乐、字幕的添加，并结合相关新技术添加相应的视频特效，完成适合新媒体平台传播的短视频作品。具体任务为：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.根据策划案主题，浏览、筛选素材；</li> <li>2.进行视频剪辑、调色、音效、画面特效添加，合成最终作品；</li> <li>3.按任务书要求输出规定的视频格式，并按要求将素材作品保存在指定位置；</li> <li>4.短视频合规性审核</li> </ol>	2	40
模块三	短视频 运营	<p>根据短视频策划案设计和短视频成片，完成短视频发布的运营方案设计，</p>	1.5	30

		<p>方案包含发布平台及账号信息，发布时间规划，传播受众分析，传播路径分析，观众评论互动，热点话题策划等。根据大赛组委会提供的短视频发布数据，进行运营复盘分析报告。具体任务为：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.短视频运营方案制定；</li> <li>2.短视频运营复盘方案制定</li> </ol>		
--	--	--	--	--

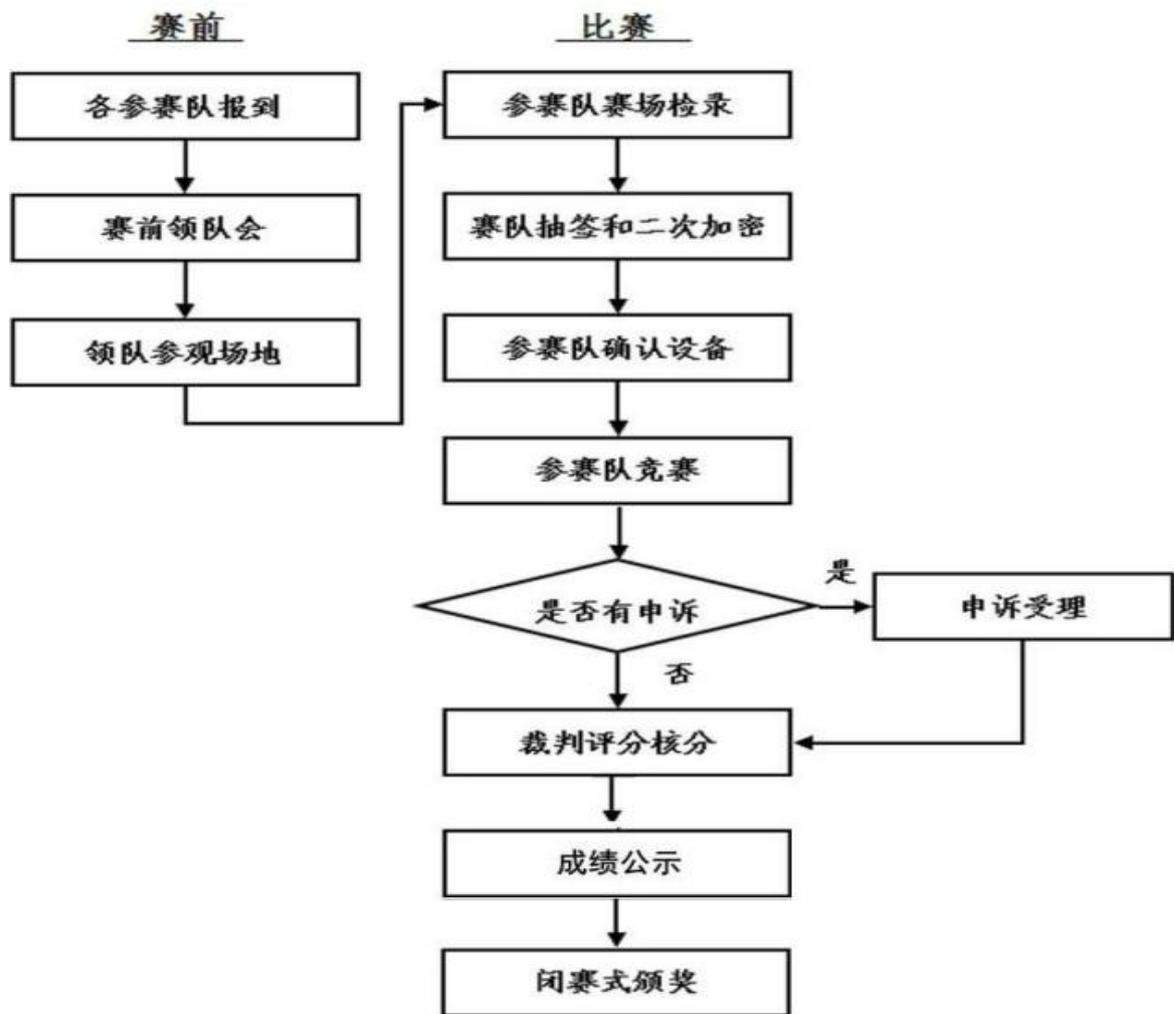
#### 四、竞赛方式

本赛项为团体赛，竞赛形式为线下比赛。由省（自治区、直辖市，新疆生产建设兵团）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4名参赛选手组成，4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。

本赛项全部竞赛内容为实操方式，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
比赛日 前一天	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
比赛日	07:30	参赛队集合前往比赛现场
	07:30	在裁判长、现场裁判的监督下工作人员启封赛场
	08:00-08:30	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(赛位号)
	08:40-09:00	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
	09:00—14:00	竞赛
	14:00-18:00	评分裁判组对竞赛的各参赛队进行成绩评定与复核
比赛后 一天	09:00-09:30	赛项点评(具体时间由执委会根据实际工作情况确定)
	09:30-10:00	公布竞赛成绩并颁奖

## 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,由省(自治区、直辖市,新疆生产建设兵团)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随意更换,因故无法参赛,须由省级教育行政部门于开赛10个工作日前出具书面说明,经大赛组委会办公室核实后予以更换。竞赛开始后,不得更换参赛队员,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60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，在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离开赛场。

### **(六) 成绩评定与结果公布**

计分员汇总最终成绩单，经裁判长、监督员签字后公布。成绩公布无异议后，由裁判长、监督仲裁组长在成绩单上签字后，在闭赛式上宣布成绩。

## 七、技术规范

### (一) 行业技术标准与规范

序号	标准号	中文标准名称
1	GA/T 751-2008	视频图像文字标注规范
2	GB/T 7400-2011	广播电视术语
3	GB/T 28507-2012	互联网文本语音展现通用描述规范
4	GB/T 34941-2017	信息技术服务 数字化营销服务 程序化营销技术要求
5	GB/T 37699-2019	中文新闻信息标准体系建设指南
6	GY/T 353-2021	网络视听节目视频格式命名及参数规范
7	GY/T 348-2021	专业广播环境下音视频设备精确时间同步协议规范
8	GY/T 257.1-2012	广播电视先进音视频编解码 第1部分：视频
9	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
10	GY/T 332-2020	互联网互动视频数据格式规范
11	GY/T 301-2016	视频节目对白字幕数据格式规范
12	GY/T 155-2000	高清晰度电视节目制作及交换用视频参数值
13	SJ/T 11117-1997	音频、视频及视听系统设备用图形符号

### (二) 行业内容与行为规范

序号	规范名称	发布单位
1	《互联网用户公众账号信息服务管理规	国家互联网信息办公室
2	《网络信息内容生态治理规定》	国家互联网信息办公室
3	《互联网信息服务管理办法》	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	《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
7	《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
8	《互联网跟帖评论服务管理规定》	国家互联网信息办公室
9	《互联网群组信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室
10	《互联网著作权行政保护办法》	国家版权局
11	《信息网络传播权保护条例》	国务院
12	《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
13	《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

### （三）专业知识和技能要求

- 1.理解和运用景别、镜头运动类型、字幕、画外音等专业术语;
- 2.熟悉常见短视频脚本撰写方式;
- 3.掌握短视频.用户策制发运等知识技能基础;
- 4.掌握 Audition、Photoshop、Premiere、After Effect 等音视频软件;
- 5.准确理解策划方案，根据策划方案制作所需视频;
- 6.熟悉推广策略和推广计划的制定和执行步骤;
- 7.掌握短视频的内容定位与规划、内容分发与运用推广;
- 8.掌握短视频平台账号搭建、合规性审核、内容发布等步骤。

## 八、技术环境

### （一）赛场环境设计

- 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参赛队数量的竞赛区域，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) 竞赛区域环境设计**

1.每个队伍的竞赛区域应具备以下硬件设备

(1) 图形工作站：4 套（含显示器、键盘、鼠标等，其中 3 套由参赛选手使用，1 套为备用设备）

(2) 双声道耳机：3 个

(3) 桌面拾音设备：1 套

(4) 桌椅：4 套

(5) 监控设备：1 套

2.各类设备须满足以下标准

设备名称	规格及要求
图形工作站	最低配置：不低于第十代英特尔酷睿 i5 的处理器，至少 8GB 的运行内存，不少于 240GB 的固态硬盘，不低于 Nvidia GTX 1060 的独立显卡

	推荐配置：不低于第十二代英特尔酷睿 i7 的处理器，至少 16GB 的 DDR5 运行内存，不少于 500GB 的固态硬盘，不低于 Nvidia GTX 3060 的独立显卡
双声道耳机	灵敏度≥100dB，参考频响范围：20Hz-20KHz，设备接口：3.5mm 或 USB-C 有线
桌面拾音设备	向性：心形，采样率：44.1KHz/48KHz,参考频响范围:20Hz-20KHz,信噪比 > 70dB,设备接口: 3.5mm 或 USB 有线

### 3. 工作站软件环境

软件类型	软件名称	软件版本
操作系统	Microsoft Windows	不低于 WIN1020H2
后期制作软件	Adobe Photoshop	不低于 2020 版
	Adobe After Effects	不低于 2020 版
	Adobe Premiere	不低于 2020 版
	Adobe Audition	不低于 2020 版
支撑软件	Microsoft Office	2010 版以上
	WPS Office	11.0 版以上
	微软拼音输入法	10.0 版以上

## 九、竞赛样题

### (一) 任务背景

苗绣是苗族民间传承的刺绣技艺，是苗族历史文化中特有的表现形式之一，也是苗族妇女勤劳智慧的结晶。主要流传在贵州省黔东南地区苗族聚集区，雷山、台江等地的苗族服饰仍保留着原汁原味的传统风格，精美绝伦的刺绣技艺和璀璨夺目的银饰让人赞叹不已。苗族服饰的刺绣工艺有其独特性，如双针锁绣、绉绣、辫绣、破纱绣、丝絮贴绣、锡绣等。刺绣的图案在形制和造型方面，大量运用各种变形

和夸张手法，表现苗族创世神话和传说，从而形成苗绣独有的艺术风格和刺绣特色。

## **(二) 任务要求**

竞赛选手进入实操比赛竞赛平台，根据竞赛任务书及赛项流程要求答题。本次实操比赛共分为三个竞赛模块。

## **(三) 任务描述**

- 1.分析材料，确定创作主题，完成短视频策划案；
- 2.结合主题创意和传播渠道，梳理短视频创作的思路，完成制作脚本；
- 3.根据素材和制作脚本完成短视频创作；
- 4.完成本次短视频运营任务，并根据大赛提供的相关数据完成复盘方案。

## **(四) 素材位置**

赛题素材（短视频创作与运营赛项）\素材包\视频制作素材\苗绣素材：

## **(五) 具体任务**

### **任务一：短视频策划方案（30分）**

本项目两个子任务：

- （一）短视频创作文案策划；
- （二）短视频分镜头脚本策划。

竞赛选手根据任务背景，挖掘创意点，提炼短视频主题，并结合对传播渠道的分析判断，完成短视频内容创意策划的文案创作。策划符合产品主题特征和品牌文化的短视频推广内容，团队合作完

成短视频创作策划文案，并根据竞赛提供的分镜头脚本模板，完成1分钟以内短视频内容创作的分镜头脚本撰写。

1.短视频创作文案策划。根据素材中提供内容，结合赛题编写短视频策划案。要求至少包括：“创作主题”“创意阐述”“内容概述”“画面表现”四个部分，编写时要行文规整、言简意赅、主题明确、通俗易懂。参赛选手打开大赛组委会提供的“短视频创作文案策划模板”文档，完成短视频创作文案策划内容,并保存在指定位置。

### 短视频创作文案策划

短视频标题:	
创作主题	(包含短视频的主题、创作背景、创作目的等内容) 300字以内
创意阐述	(包含短视频内容的类型和定位、热点借力等方面) 500字以内
内容概述	(包含短视频的结构框架和内容简述) 700字以内
画面表现	(包含短视频内容的画面风格、表现手法、剪辑技巧等内容) 500字以内

2.短视频分镜头脚本策划。根据竞赛主题和素材信息进行短视频分镜头脚本撰写，脚本需包含至少十幕分镜头，标题应低于12个字，脚本需撰写完整，脚本内容不应包含任何敏感词汇，应符合相关规定。

### 短视频分镜头脚本策划

短视频脚本						
标 题						
视频时长						
镜号	景别	时长	运镜方式	画面内容	音乐音效	画面构图
1						
2						
3						
4						

...						
N						

## 任务二 短视频创作（40分）

本任务包括一个项目：短视频制作。竞赛选手根据短视频策划案的创意，依据短视频分镜头脚本，结合大赛组委会提供的视频素材，通过剪辑节奏的控制，音乐、字幕的添加，并结合相关新技术添加相应的视频特效，完成适合新媒体平台传播的短视频作品，并做好合规性检查。

### 1. 素材选取

- (1) 对提供的素材进行筛选和剪辑，保留最佳素材；
- (2) 根据“任务一”撰写的短视频分镜头脚本进行剪辑和组合，确保视频内容流畅、连贯。

### 2. 视频参数

- (1) 短视频时长应在1分钟以内；
- (2) 视频格式为MOV或MP4格式；
- (3) 横板视频分辨率不低于1920px\*1080px，竖版视频分辨率不低于1080px\*1920px。

### 3. 视频剪辑

- (1) 使用竞赛提供的视频剪辑软件进行视频编辑；
- (2) 视频的整体结构紧密围绕着主题展开，中心思想清晰明确，同时在视频剪辑的手法上也表现出一定的创造性。视频内容需与“任务一”中的脚本内容一致；

(3) 视频内容需完整的展现竞赛主题，并在视频开头的 7 秒之内呈现赛题主题；

(4) 视频剪辑需要具备独特的创意和个性化的特色，同时画面风格也要与视频内容相统一；

(5) 视频的画面必须保持清晰流畅，同时适当添加与视频主题和画面相适应特效转场，达到合理的效果。

#### 4.音频处理

(1) 使用竞赛提供的音视频编辑软件，对音频和配乐进行处理；

(2) 在视频中添加音乐、音效，音频素材须在素材库中选择 MP3 格式的音频文件；

(3) 做好音频的淡入淡出、衔接处理、音量控制等内容；

(4) 把握视频的关键节点，同时注意对整体音频进行合成处理。

#### 5.字幕编辑

(1) 使用竞赛提供的视频剪辑软件，制作视频中的字幕；

(2) 在制作视频字幕时，没有特定的字体要求，只需要与画面风格相符即可。同时，整体字幕的呈现不应该影响视频的观看效果。

#### 6.视频导出

(1) 将编辑完成的视频以“抽签号+短视频标题”命名；

(2) 导出的视频格式为 MP4 格式,Codec 为 H.264，短视频成片不超过 300Mb，同时要确保视频能流畅、完整地播放。

#### 7.合规性检查

要求竞赛选手打开已经生成的视频文件，根据相关法律法规与政

策规定，严格审核短视频成片，并进行相应调整，包含短视频标题、名称、表情包等，以及语言、字幕、画面、音乐、音效等内容。

#### 8.文件保存

将制作完成的视频与工程文件命名为“抽签号+XXX 短视频标题”，保存至“桌面\短视频创作与运营”抽签号文件夹中。

### 任务三 短视频运营（30分）

本项目两个子任务：

- （一）短视频运营方案制定；
- （二）短视频运营复盘方案制定。

竞赛选手根据短视频主题和传播价值，对短视频的传播渠道进行分析，并选择符合主流短视频行业应用的传播渠道，完成短视频发布的运营方案设计。方案包含：发布平台及发布账号信息，发布时间规划，传播受众分析，传播渠道分析，观众评论互动，热点话题策划等。竞赛选手根据大赛组委会提供的短视频发布数据，进行运营复盘分析报告。

#### 1.短视频运营方案制定

参赛选手需进行短视频运营方案的策划，确定推广的核心信息，确立目标用户群，选择最适合的发布渠道，明确账号定位；该任务需要通过正确的引导关系，引导观众对“苗绣”民间传承的刺绣技艺进行文化传承。

本任务根据短视频主题进行受众分析，包括性别、年龄、教育程度、地域、行业、兴趣爱好，制定最佳的传播渠道、运营策略及

推广方式等。

(1) 账号昵称要求：设置 2-5 个汉字的账号昵称，昵称符合汉语语法标准（无错字，无错句，语法正确），标点符号使用无误；

(2) 内容定位：根据本次竞赛主题进行内容定位；

(3) 账号简介：总字数不低于 30 个字，内容填写，内容表达清晰、符合逻辑，账号简介与短视频内容对应相符；

(4) 账号头像、背景制作：背景图、头像需要与账号简介、内容定位准确对应。设计具有美感，需要有排版设计，颜色搭配协调。设计元素可从视频静态素材库中选取。分辨率：72 像素/英寸，颜色模式：RGB 8 位。背景图大小不得大于 3M；

(5) 根据短视频作品的标题和内容，为其编写一段具有补充说明或拓展阅读功能的一句话说明，不超过 100 字；

(6) 实施传播受众分析，选择合理、精准的推广方式，规划合理的投放群体，如：性别、年龄、地域、内容偏好、行业偏好等；

(7) 实施传播路径分析，选择匹配的投放方式，进行合理的投放，制定推广策略和投放时间轴，提出可靠的推广方案；

(8) 根据视频的属性制定合理的侧重方向，并制定策略提升视频的数据，如：点赞、评论、热点话题等；

(9) 保存并提交：将本任务产生的所有成品放在同一个文件夹中，并命名为“抽签号+XXX 短视频运营方案”，将制作完成的文件保存至“桌面\短视频创作与运营”抽签号文件夹中。

## 短视频运营方案制定

XXX 短视频运营方案				
用户画像	性别		年龄	
	教育程度		地域	
	行业		兴趣爱好	
账号信息	昵称		简介	
	内容定位			
	头像		封面	
传播渠道				
推广策略及推广方式				
观众评论互动策划				
热点话题策划				

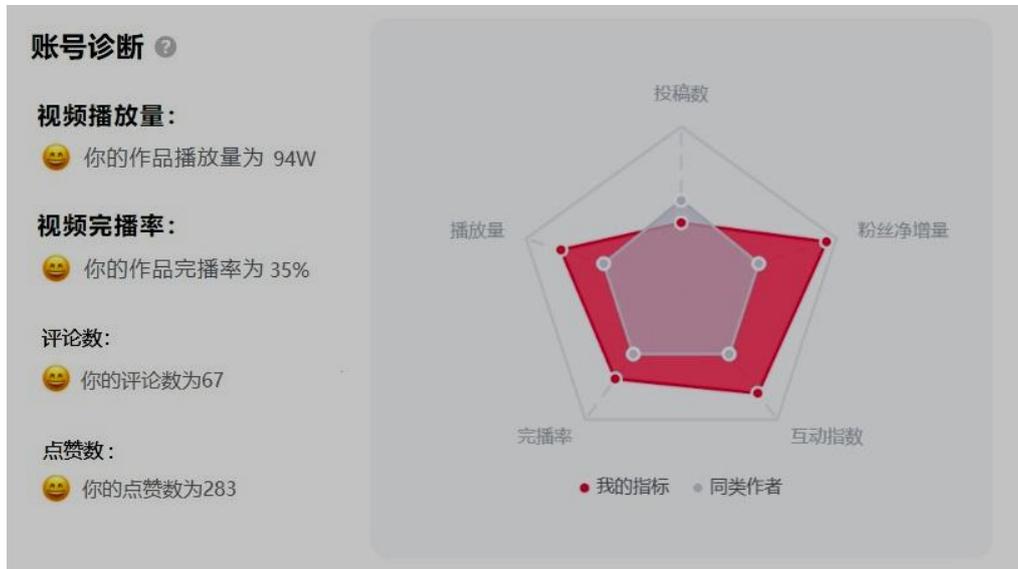
### 2.短视频运营复盘方案制定

根据竞赛提供的关于短视频平台、账号、内容及互动等相关数据，进行数据分析，完成短视频运营复盘模板中的内容。选手在这一步中针对违规视频、评论、弹幕等信息，需要补充预案模块内容的编写，包括用户回复管理、热点话题策划、应急事件处理等。

#### (1) 作品数据分析与复盘

参赛选手打开大赛组委会提供的“短视频运营复盘数据文档”，查

看数据，在数据总览中，根据平台提供的账号诊断数据和核心数据趋势进行分析。



- 分析视频的完播率，提出改进意见；
- 分析视频的点赞数，提出改进意见；
- 分析视频的评论数，提出改进意见；
- 分析视频的播放量，提出改进意见。

## (2) 粉丝画像分析与复盘

参赛选手根据“短视频运营复盘数据文档”中的数据，在粉丝画像分析中查看各项数据。



- 分析粉丝性别和年龄数据并提出改进意见;
- 分析粉丝地域数据并提出改进意见;
- 其他数据分析。

通过点赞量/播放比数据分析, 粉丝数/点赞比数据分析, 评论/点赞比分析, 综合阐述可能存在的问题, 要求 200 字以内。

### 3.发布后预案编写

选手在这一步中需补充完善运营方案的编写, 根据作品发布后可能出现的情况, 完成预案模块内容, 包括用户回复管理、热点话题策划、应急事件处理预案等, 具体要求: 制定应急事件处理预案, 对违规视频、评论、弹幕等信息进行处理, 并且明确平台视频投放需要遵守相关法律法规和平台规范, 确保内容真实, 道德和健康。

### 4.保存并提交

将本任务产生的文档命名为“抽签号+XXX 短视频运营复盘报告”, 放置在“桌面\短视频创作与运营”抽签号文件夾中。

## 短视频营销运营复盘报告模版

一、短视频数据概况分析
二、完播率分析复盘与优化
三、点赞率分析复盘与优化
四、评论率分析复盘与优化
五、转发率分析复盘与优化
六、吸粉率分析复盘与优化
七、其他数据分析（点赞量/播放比，粉丝数/点赞比，数据分析，评论/点赞比） （200字以内）
八、发布后预案编写（200字以内）

## 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，防止无关人员进入，发生意外事件。

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，赛项承办院校须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。

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。

## **(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，由赛项承办院校统一配置，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) 评分标准制订原则**

竞赛评分本着“公平、公正、公开、科学、规范”的原则，符合《全国职业院校技能大赛成绩管理办法》的相关规定。最终得分按百分制计。

## （二）裁判工作原则

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。本赛项需要打分裁判 10 名，加密裁判 3 名。加密裁判不得参与评分工作。

赛项需进行 3 次加密，分别由 3 组加密裁判组织实施并管理加密结果。监督员全程监督加密过程。

第一组加密裁判，组织参赛选手进行第一次抽签，产生参赛编号，替换选手参赛证等个人身份信息，填写一次加密记录表连同选手个人身份信息证件，装入一次加密结果密封袋中保管。

第二组加密裁判，组织参赛选手进行第二次抽签，确定赛位号，替换选手参赛编号，填写二次加密记录表连同选手参赛编号，装入二次加密结果密封袋中保管。

第三组加密裁判对提交的竞赛文档进行加密。确定竞赛文档号，替换赛位号，填写三次加密记录表，装入三次加密结果密封袋中保管。所有加密结果密封袋的封条均需相应加密裁判和监督人员签字。密封袋在监督人员监督下由加密裁判放置于加密室保险柜中保存。

### （三）成绩产生办法

裁判员执裁过程中，各模块由分组裁判员进行背对背评分，由小组长负责裁定成绩一致方提交到成绩统计组，统计组再次核对每小题的得分，并汇总产生每套竞赛文档号的对应成绩。

裁判长正式提交竞赛文档号对应的评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密，形成成绩一览表，成绩表由裁判长、监督仲裁员签字确认。

当出现选手总成绩并列时，本赛项按照第二阶段、第一阶段、第三阶段顺序进行得分排序。

### （四）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，抽检覆盖率不得低于15%。如发现成绩错误须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。

### （五）成绩公布方法

裁判员将解密后的各参赛队伍成绩汇总成比赛成绩，经裁判长、监督组签字后，公布比赛结果。

### （六）评分细则

短视频创作与运营赛项评分标准				
考试模块 (分值)	考核内容	分值 (≦)	考核标准	得分

模块一： 短视频策划方案 (30分)	创作策划 方案制定	15分	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.熟悉竞赛规程；</li> <li>2.根据材料提取主题，策划短视频内容；</li> <li>3.完成“创作主题”“创意阐述”“内容概述”“画面表现”四个部分；</li> <li>4.编写内容行文规整、言简意赅、主题明确、通俗易懂。</li> <li>5.完成短视频创作文案策划内容,并保存在指定位置</li> </ol>	
	分镜头脚 本撰写	15分	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.主题: 创意独特, 具有积极正面的价值观, 能够引起目标受众的情感共鸣;</li> <li>2.标题: 简洁明了, 符合视频主题, 具有吸引力;</li> <li>3.脚本: 按照规定时长策划;</li> <li>4.符合脚本撰写规范, 要素完整;</li> <li>5.画面和声音语言设计、运用得当;</li> <li>6.文字表意清晰</li> </ol>	
模块二： 短视频制作(40分)	素材选择	5分	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.分析竞赛平台提供的视频素材库;</li> <li>2.根据短视频策划方案选择合适素材</li> </ol>	
	短视频剪 辑	15分	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.根据分镜头脚本, 完成剪辑, 画面流畅;</li> <li>2.采用恰当的转场方式, 画面过渡自然;</li> <li>3.视频整体结构紧扣主题, 中心思想端正;</li> <li>4.视频标题出现在7秒之内</li> <li>5.视频画面风格与内容相符</li> <li>6.画面能够生动有趣地表现视频主题, 吸引目标受众的注意力</li> </ol>	

	短视频合成	15分	<ol style="list-style-type: none"> <li>特效：运用特效增强短视频艺术感；</li> <li>字幕：保持字幕风格与短视频风格一致，增强短视频表现力，增加受众记忆点；</li> <li>音效：音效添加合理，增强短视频的体验沉浸感；</li> <li>色调：形成效果精美、风格统一的画面效果，增强画面舒适感</li> </ol>	
	短视频输出	5分	<ol style="list-style-type: none"> <li>输出：视频输出格式正确，存放路径规范；</li> <li>效果：不留残帧，不夹黑场，画面清晰，音量适中，播放流畅；</li> <li>审核：审核短视频是否存在违法、违规内容</li> </ol>	
模块三： 短视频运营方案 (30分)	短视频运营方案制定	15分	<ol style="list-style-type: none"> <li>用户画像分析：确立目标用户群，根据短视频主题进行受众分析，包括年龄、性别、地域、职业、学历等；</li> <li>账号信息分析：昵称与内容相符，账号围绕本次竞赛主题进行定位；账号简介内容表达清晰、符合逻辑；背景图、头像需要与账号定位准确对应，颜色搭配协调；</li> <li>传播渠道分析：完成短视频平台不同渠道的策划思路；</li> <li>推广策略及方式：结合账号信息、短视频主题，找准用户群体，准确表达推广营销方式；</li> <li>观众评论互动策划；策划有争议点或亮点的评论，吸引观众评论；</li> <li>热点话题策划：设计主题相关热点话题，引导用户互动</li> </ol>	

	短视频复盘方案	15分	1.作品数据分析与复盘：对视频的完播率、点赞数、评论数和播放量进行分析，并提出改进意见； 2.用户画像分析与复盘：准确对粉丝性别、年龄、地域等数据进行分析，并提出改进意见； 3.发布后预案编写：对可能出现的违规情况进行总结说明	
总分				

## 十二、奖项设置

大赛设团队奖和优秀指导教师奖。

### （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

获得一等奖的参赛队指导教师，由大赛组委会颁发“优秀指导教师奖”。

### （三）成绩并列

若出现总成绩并列情况，以模块二分值确定排名，如模块二分值依然并列，则以模块三分值确定排名。

## 十三、赛项预案

### （一）竞赛应急处理预案

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告执委会，同时采取措施避免事态扩大。执委会应立即启动预案予以解决并报告组委会

办公室。事后，执委会应向组委会报告详细情况。

## **(二) 比赛场地安全应急预案**

1.竞赛场地配备设备维护人员，若发生设备无法正常操作(死机、停机)等问题，立即进行设备维修，赛场工作人员及时记录维护时间，并对参赛者延长因维护而耽误的时间。

2.竞赛场地配备 10%的备用设备、备用试题和 U 盘，经规定流程确认需要更换时，可及时更换。

3.竞赛场地配备备用应急电源，预防竞赛场地断电，为竞赛设备提供供电保障。

## **(三) 处罚措施**

1.因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其三年内参赛资格。

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。

## **(四) 重大问题处理预案**

赛场若出现重大突发事件或重大安全问题，经赛项执委会同意，暂停比赛，并由裁判长、执委会和承办校负责人等协调处理解决，并按照《全国职业院校技能大赛制度汇编》要求执行。

# **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在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，予以启用备用设备。

8.参赛选手需仔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，选手在 9:00 ~ 14:00 连续工作，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）工作人员须知**

1.熟悉竞赛规程、指南，保持通讯畅通，服从统一管理，严格按照工作程序和有关规定办事，加强协作配合，提高工作效率。遇突发事件，按照应急预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全，并及时汇报上级。

2.树立服务观念，本着一切为参赛选手着想的原则，以高度负责的精神、严肃认真态度和严谨细致的作风，积极完成大赛工作任务。

3.按规定统一着装、佩戴胸卡，忠于职守，秉公办理，保守秘密，不得做与岗位无关的事情，文明礼貌，保持良好形象。

4.提前一个小时到达赛场，坚守工作岗位，不迟到，不早退，不无故离岗，特殊情况向工作组组长请假。

5.严格遵守竞赛纪律，未经同意不得擅自发布关于竞赛的言论，不得私自接受采访。在竞赛中不得有舞弊行为，一经发现，立即撤销其工作资格，并严肃处理。

#### **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

本赛项将提供公开观摩区，使用大屏幕实时转播现场实况。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安全开放部分赛场。现场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、在指定区域内到现场观赛。

2.文明观赛，不得大声喧哗，服从赛场工作人员的指挥，对于各种违反赛场秩序的不文明行为，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，不得采集竞赛现场数据资料，不得影响竞赛的正常进行。

## 十七、竞赛直播

为扩大竞赛的社会影响力，保证公平、公正、公开，竞赛时组织专人进行摄像，记录竞赛全过程。

1.在裁判长宣布竞赛正式开始后，将竞赛过程中每个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.在不影响竞赛前提下，使用直播设备对竞赛过程进行网络直播。

3.大赛期间通过对选手采访、指导教师采访、裁判专家点评和企业人士采访并制作相应的视频资料，突出赛项的技能重点与优势特色，为大赛宣传、资源转化提供全面的信息资料。

4.视频资料也作为竞赛成果提交赛项区执委会，作为竞赛历史材料供后续赛项提高水平做参考，选手竞赛过程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

全国职业院校技能大赛短视频创作与运营赛项资源转化工作由赛项执委会负责，第一责任主体是承办校。依照《全国职业院校技能大赛赛项资源转化工作办法》的有关要求，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，新赛项三个月内基本完成资源转化工作。

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	1	15分钟以上	赛后1个月
		风采展示片	视频	1	10分钟以上	赛后1个月
	技能概要	技能介绍 技能要点 评价指标	文档	1	微资源	赛后1个月
	分析报告	赛后成绩分析报告	文档	1	电子文档	赛后1个月
		专业核心课程标准	文档	1	1门课程	赛后3个月
拓展资源	技术平台素材资源		文档	10	1套	赛后3个月
	优秀选手访谈		视频	1	10分钟以上	赛后1个月
	师资培训与研讨		培训与会议	1	100人次	赛后3个月