附件2

2025年山东传媒职业学院技能大赛

“融媒体策划与制作”赛项规程

赛项名称：融媒体内容策划与制作

英文名称：MediaConvergenceContentPlanningand

Operation

赛项组别：高等职业教育

赛项编号：GZ085

一、赛项信息

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 赛项类别 | | | |
| ☑每年赛隔年赛（单数年/双数年） | | | |
| 赛项组别 | | | |
| □中等职业教育高等职业教育 | | | |
| 学生赛(□个人/团体）□教师赛（试点）□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  （对应每个专业，明确涉及的专业核心课程） |
| 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 |
| 数字出版物制作 |
| 网页设计与制作 |
| 560102网络新闻与传播 | 网络新闻编辑 |
| 网络视听作品创作 |
| 新媒体产品设计与制作 |
| 560103出版策划与编辑 | 图形图像处理 |
| 新闻采编理论与实务 |
| 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 |
| 560105数字出版 | 数字出版物设计与制作 |
| 数字音视频编辑制作 |
| 动画设计与制作 |
| 全媒体出版策划 |
| 560106数字媒  体设备应用与  管理 | 数字电视制作与播控技术 |
| 5602广播影视类 | 560201播音与主持 | 即兴口语表达 |
| 560202广播影视节目制作 | 数字视频编辑 |
| 影视后期特效与合成 |
| 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 |
| 融媒体技术应用与实战 |
| 560204影视编导 | 视听节目创意与策划 |
| 新媒体内容策划与创作 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | 560205新闻采编与制作 | | 全媒体新闻编辑 |
| 视听节目策划 |
| 560206影视动画 | | 二维动画制作 |
| 影视后期合成 |
| 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 | | MG动态图形 |
| 新媒体短视频制作 |
| 新媒体广告制作 |
| 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 |
| 视觉节目声音录制 |
| 560212摄影摄像技术 | | 新闻摄影 |
| 影视摄影 |
| 560213融媒体技术与运营 | | H5融媒体动画制作技术 |
| 短视频制作与运营 |
| 互联网信息审核 |
| 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 |
| 短视频策划与制作 |
| 即兴口语表达 |
| 560215传播与策划 | | 全媒体广告策划 |
| 融媒体视听节目策划 |
| 影视后期处理技术 |
| 短视频创作 |
| 560216全媒体  广告策划与营  销 | | 短视频创意与制作 |
| 影视广告创意与制作 |
| H5设计与制作 |
| 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  （对应每个岗位（群），明确核心能力要求） | |
| 文化产业 | 融媒体编导 | | 具备对社会热点新闻、传媒市场的敏锐洞察力和深刻理解力，能够根据市场需求和用户喜好进行有效的融媒体选题策划，熟悉传媒行业相关法律法规； | |
| 具有利用各类信息资源，有效采集信息、加工信息、发布信息等整合、处理信息的基本能力； | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 具备有效的沟通能力、团队协作和管理能力，能够带领团队完成多种多样的制作任务。 |
| 融媒体内容生产 | 熟悉不同类型的内容制作流程，能够根据用户需求，针对性地完成内容策划与创意，以确保内容的质量和效果； |
| 熟悉多种制作软件，能够独立完成文稿、图片、音频、视频、H5等多种媒体内容的制作，并且具备制作高质量多媒体内容的能力； |
| 具备有效的沟通能力、团队协作和管理能力，能够协作团队完成多种多样的制作任务。 |
| 融媒体产品运营 | 具备对融媒体产品的市场分析能力，能够对产品进行项目分析和产品规划； |
| 能够构建融媒体矩阵，具有对融媒体账号进行数据采集、分析与监控、宣传与推广、运营与管理的能力； |
| 能够与团队成员协作，包括技术人员、设计人员、市场人员等各岗位人员，共同完成产品规划、设计和运营等各个环节的工作。 |

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、国家“十四五”规划的政策精神，通过高质量高规范的竞赛内容及赛后转化成果，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传媒行业规范和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，提升到优质企业就业的机会。  （三）服务社会经济发展  通过本赛项引领本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丰富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，引领本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

|  |
| --- |
| 本赛项围绕融媒体内容策划与制作方向，参照真实职业岗位任务，按团队成员任务设置竞赛内容，主要考查融媒体项目分析与策划、内容制作、团队协作等方面能力素养。赛项通过技能竞赛，有效促进学院专业之间的交流，引领专业建设与课程改革;进一步深化学校与企业之间的合作交流，加大行业人才队伍建设，提升行业产业发展水平。同时，通过本赛项的资源转化，向社会展示师生风采和建设成果，提高专业教学水平，提升人才培养质量。  **本赛项竞赛形式为线下技能竞赛，自通知发布起，参赛队自主确定参赛项目名称，自主设计参赛项目内容，自主选择参赛设备，每队参赛人数2-4人，自行分工。**  比赛前1日，参赛队提交U盘，U盘内的参赛作品至少3类，包括但不限于图文类、短视频类、动画类、虚拟现实类、音频类、直播类、其他类等，作品符合新媒体平台发布要求。除提交参赛作品外，还包括汇报PPT，PPT内容至少包括项目背景、项目实施、项目成果、项目创新、项目应用价值等。U盘文件命名和分类：大赛文件-素材文件夹-成品文件夹-工程文件夹-PPT文件-其他文件等。  比赛日，参赛队自带设备，进行技能操作和现场讲解，时长不超过60分钟。 |

四、竞赛方式

|  |
| --- |
| 1.本赛项采取线下团队赛方式。以部门为单位组队参赛，不可跨校组队，允许跨专业组队，同一部门可以报多支队伍，同一个指导老师指导同一个参赛项目的**队伍不超过3支**。学生团体赛每队限报4名指导教师（获奖证书指导教师署名体现前两位）。  2.报名资格：参赛选手须为在校在籍学生，不符合资格的学生不得参赛，一经发现即取消资格，大赛执委会有权责令其退回已获得的有关荣誉，并通报批评。  3.参赛选手以部门为单位统一报名。  4.比赛前1日，各参赛队提交U盘的顺序为比赛日的抽签顺序号，比赛日，参赛队抽取平行组和进场顺序号。 |

五、竞赛流程

**表1 具体流程和时间安排**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 时间 | 事项 | 参加人员 | 地点 |
| 竞赛前1日 | 8:30-11:30 | 1.熟悉赛场 2.提交U盘 3.抽取顺序号 | 各参赛队 | 行政楼617 |
| 12:30-13:20 | 裁判培训会议与裁判工作会议 | 裁判长、裁判员、监督组、专家组 | 617会议室 |
| 11:30 | 检查封闭赛场 | 裁判长、监督组 | 竞赛场地 |
| 竞赛日 | 12:00 | 参赛队在赛场外集合 | 参赛队 | 竞赛场地 |
| 12：05 | 大赛检录进场  第一次抽签加密（抽平行组） | 参赛选手、加密裁判 | 一次加密区域 |
| 12：15 | 第二次抽签加密（抽赛进场号） | 参赛选手、加密裁判 | 二次加密区域 |
| 12：30—13：00 | 各平行组第1支参赛队准备调试设备 | 参赛选手、技术人员 | 竞赛场地 |
| 13:00 | 比赛开始 | 参赛选手、评分裁判 | 竞赛场地 |
| 19:00 | 公布成绩 | 裁判长 | QQ群 |
| 19：00-21：00 | 申诉期 | 参赛选手、裁判组、监督仲裁组 | 竞赛场地 |

六、竞赛规则

|  |
| --- |
| （一）选手报名  在往届山东省职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加同一项目相同组别的比赛。各部门负责参赛学生的资格审查工作。  （二）熟悉场地  各参赛队自行熟悉场地，按时参加，不得无故缺席。熟悉场地时严禁与现场工作人员交流，不发表有损大赛整体形象的言论；严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤喧哗。  （三）入场规则  1.检录：检录人员按检录表点名核对，确定无误后向裁判长递交检录单。  2.加密：竞赛当日进行两次加密，加密后选手中途不得擅自离开赛场。分别由两组加密裁判组织实施加密工作，管理加密结果。仲裁员全程监督。  3.引导：选手凭工位号进入赛场，不得携带违规及显示个人身份信息的物品。  （四）赛场规则  1.各参赛队进入赛场，自行调试设备，由平行组裁判组长宣布比赛开始。  2.为保障公平、公正，竞赛现场实施网络安全管制，防止场内外信息交互。各参赛队员不得将手机等通信工具带入竞赛场地，否则按作弊处理。  3.竞赛过程中不得离开赛场。比赛过程中，选手因个人误操作造成设备故障影响比赛，责任由选手自行承担；如非选手个人原因出现设备故障影响比赛，选手须及时向裁判报告，由裁判和技术人员进行技术处理并做现场记录，裁判需请示裁判长视具体情况裁决是否使用备用机、是否为该选手加时。如遇身体不适，选手及时示意，现场医务人员按应急预案救治。  4.所有人员在赛场内不得喧哗，不得影响其他选手。  （五）离场规则  平行组裁判组长发布竞赛结束指令后，参赛队立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。  （六）成绩评定与结果公布  比赛成绩经严格评分工作程序评定并公布。 |

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。  1.融媒体MediaConvergence  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。  2.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]  3.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的元素组合而成。  4.内嵌页面EmbeddedPage  基于HTML5的融媒体新闻技术规范。[T/CAPT001—2019，定义<5.6.2.9>]  5.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。  6.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。  7.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2 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](https://hbba.sacinfo.org.cn/stdDetail/04d54342df21704eadcb94207557473c7c07e693e998d3f871f4fd1b63e71e65)》 | | 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](https://hbba.sacinfo.org.cn/stdDetail/84478776148d817eed92933b16afce7e7cd254b95f78e6ac03be0322964ef9dc)》 | | 4 | SJ/T11117-1997 | 《[音频、视频及视听系统设备用图形符号](https://hbba.sacinfo.org.cn/stdDetail/3873d90133b09442637c9513a3e374e6)》 | | 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3 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

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 竞赛赛场为智慧教室或多媒体教室，分为裁判工位区域、选手竞赛区域和设备耗材区域，选手竞赛区域包括竞赛工位、一个智慧黑板、一台电脑、一根高清数据线，可充分满足大赛竟技需要。同时赛场照明、 控温良好，能提供稳定的水、电，安装有监控设备，比赛环境安全、安静、无干扰。  现场演示技能设备，参赛选手自行准备。  **表4 竞赛电脑软件配置**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 软件类型 | 软件名称 | 软件版本 | | 操作系统 | Windows | 64位Win10 | | 浏览器 | GoogleChrome | 101版本及以上 | | 支撑软件 | MicrosoftOffice/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

|  |
| --- |
| 无。各参赛队自行拟题。 |

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。  2.赛场周围要设立警戒线，禁止无关人员进入。  3.提供保障应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及用电量大、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，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。 |

十一、成绩评定

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| （一）评分标准  **表5 大赛评分要素**   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **评分要点** | **评审内容** | **权重** | | **技能水平** | 1.熟练掌握本专业或工作岗位的技能。  2.技能操作规范，符合行业和岗位标准。  3.具备较高的技能操作水平及解决复杂问题的综合能力。 | 60% | | **职业素养** | 1.展现较好的职业伦理，具有工匠精神。  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3.展现职业教育育人成果，体现产教融合、科教融汇。  4.具备良好的职业道德、职业精神、职业素养。 | 10% | | **应用价值** | 1.有助于解决生产一线实际问题或现实困难。  2.能够促进职业学校学生高质量就业，包括直接间接推动扩大就业规模等。  3.对推动产业转型升级、区域经济发展、乡村振兴、城市社区治理、城乡融合发展等具有积极作用。  4.符合绿色低碳节能的可持续发展理念，有利于改善人民生活、提升人民生活质量。 | 10% | | **团队合作** | 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。  2.团队成员在比赛中能够有效沟通、紧密协作3.团队成员能够相互补台，共同应对突发情况  4.团队成员相互尊重、信任和支持，拥有良好的团队氛围 | 10% | | **创新创意** | 1.体现原始创意、创新。  2.体现面向职业和岗位的创意及创新，侧重于加工工艺创新、实用技术创新、产品（技术）数字化改良、应用性优化、民生类创意等。3.体现团队成员创新精神和创新能力。 | 10% |   （二）评分方式：  **1**．裁判员人数和组成条件要求  **表6 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） | 人数 | | 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 | 1 | | 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  赛执裁经验  或相关专业  教学、工作5年以上从业经验 | 中级及以上专业技术职称或中级职业资格 | 2 | | 3 | 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 | 15 | | 裁判总人数：10人 | | | | | | |   **2.**裁判评分方法  成绩评定充分依据大赛评分要素，坚持公正客观、质量优先、标准统一、透明公开、宁缺毋滥原则，确保评审过程的公正性。客现性和有效性，为保证赛事质量和奖项含金量，如评出的获奖等次、数量未达到设置比例要求，空缺。  每名裁判员独立评判，如裁判员之间评判结果差距超出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。  **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，公示2小时且无异议后，正式公布比赛结果，将赛项总成绩的最终结果录入赛务管理系统，经裁判长、监督仲裁组长在系统导出成绩单上审核签字后，在闭赛式上宣布并颁发证书。  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）。总获奖队数不超过20个。承办部门获奖个数不超过该赛项获奖总数的50%。  （二）指导教师奖项  获得一等奖参赛队的指导教师，由学院颁发优秀指导教师证书。 |

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。若出现死机、蓝屏等现象，选手举手示意，在确定情况后，可更换备用设备或调整工位。  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）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。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  1.参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。如比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须提前5个工作日之前出具书面说明，经大赛承办方核实后予以更换，如未经报备，发现实际参赛选手与报名信息不符的情况，均不得入场。  2.参赛队对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，以保证顺利参赛。按赛项执委会统一要求，准时到赛前说明会现场。会议期间要认真领会会议内容，如有不明之处，可直接向裁判长及相关人员询问。  3.参赛队按照大赛赛程安排，凭赛项执委会颁发的参赛证和有效身份证件参加竞赛及相关活动。  4.比赛期间，参赛队要注意饮食卫生，防止食物中毒；各参赛队要保证所有参赛选手的安全，防止交通事故和其他意外事故的发生。  5.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，仲裁工作组的裁决是最终裁决，任何媒体资料都不作参考。  （二）指导教师须知  1.严格遵守赛场的规章制度，服从裁判，文明竞赛。  2.在整个竞赛的规定时段内，不允许教师进入赛场进行现场指导。  3.若发现指导教师通过通讯手段与竞赛场内参赛学生进行交流，则取消该参赛队的比赛资格。  4.在比赛前后若发现参赛选手或指导教师有发热等异常状况，应及时告知赛项执委会、及时采取自我隔离的办法等待后续处理。  （三）参赛选手须知  1.参赛选手严格遵守赛场规章、操作规程，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。  1.选手凭抽签号进入赛场，在赛场内操作期间应当始终佩戴参赛凭证以备检查。  2.各参赛队应在竞赛开始前一天规定的时间段进入赛场熟悉现场竞赛环境。  3.竞赛时，在收到开赛指令时方可计时操作，各参赛队自行决定分工、任务程序和时间安排，在指定赛位上完成竞赛任务。  4.竞赛过程中，因操作失误不能正常进行比赛的（例如个人操作失误造成电脑设备不能正常工作的），现场裁判员有权决定是否使用备用机进行比赛。  5.在竞赛时间段内，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现场裁判同意并由工作人员全程陪同，擅自离开赛位作退赛处理，不得继续比赛。  （四）赛场管理须知  1.检录裁判裁判要秉公监考，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，裁判长的决定为现场最终裁定。  2.参赛队进入赛场，检录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  报到选手须带有效证件，并填写报到登记表。  （六）大赛抽签办法  1.本赛项统一编制加密号。  2.参赛队领队抽取参赛号，并通过参赛号于比赛日进行一次加密号和二次加密号。  3.选手按抽取的顺序号进入工位，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、赛场理，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项监督仲裁组提出申诉。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小时之内向监督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。  2.赛项监督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、自治区、直辖市、新疆生产建设兵团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。  3.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。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。  4.监督仲裁人员的姓名、联系方式、工作地点应该在竞赛期间向参赛队和工作人员公示，确保信息畅通并同时接受大众的监督。 |

十六、竞赛观摩

|  |
| --- |
| 竞赛设定观摩区域和参观路线，不允许有大声喧哗等影响参赛选手竞赛的行为发生。赛场外设立展览展示区域，为保证大赛顺利进行，在观摩期间应遵循以下规则：  1.除与竞赛直接有关的工作人员、裁判员、参赛选手外，其余人员均为观摩观众。指导教师不能进入赛场内指导，可以观摩。  2.观摩团在竞赛工作人员带领下，分批次到赛场观摩比赛。  3.观摩团不得违反竞赛各项纪律。请站在规定的观摩席或者安全线以外观看比赛，并遵循赛场内工作人员和竞赛裁判人员的指挥，不得有围攻裁判员、选手或者其他工作人员的行为。  4.媒体、行业专家等人员可以在赛事执委会批准，且竞赛不被干扰的前提下，沿现场指定观摩通道有组织地参观竞赛现场，了解融媒体内容策划与制作及职业教育教学成果。  5.观摩团不得在选手准备或比赛中交谈或欢呼，请勿对选手打手势，包括哑语沟通等明示、暗示行为，禁止鼓掌喝彩等发出声音的行为。  6.不得在观摩赛场地内使用相机、摄影机等一切对比赛正常进行造成干扰的带有闪光灯及快门音的设备。  7.保持赛场清洁，将饮料食品包装、烟头及其他杂物扔进垃圾箱。 |

十七、竞赛直播

|  |
| --- |
| 无直播 |

十八、赛项成果

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教学资源转化工作由赛项执委会负责，组建赛项资源转化小组，邀请行业、企业及院校的顾问专家参与，召开建设研讨会，构建总体框架。组织任务分配协调会，落实转化任务、人员安排与资金分配等问题，确保有序、优质开展。  （一）成果清单  **表7 竞赛成果清单**   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 类型 | 类别 | 名称 | 内容 | 完成时间 | | 基本资源 | 风采展示 | 赛项宣传片 | 以视频为表现形 式（15分钟以上），制作赛项宣传片，重点介绍赛项的内容、特色、意义及成果，同时展示项比赛精彩瞬间与优秀选手风采。 | 闭赛后15日内 | | 技能概要 | 技能  介绍 | 以图片文字为表现形式，重点介绍本赛项所涉及的融媒体创作流程前期创意与策划、素材采集与管理，内容制作与设计、技术开发与制作等技术技能。 | 闭赛后3个月内 | | 技能  要点 | 以图片、文字、微课视频为主要表现形式，以本赛项具体应用为案例，讲解本赛项所涉及的各项技术技能要点，包括融媒体项目分析、融媒体创意策划、融媒体内容创作和融媒体技术应用等。 | 闭赛后3个月内 | | 评价  指标 | 以图片、文字为表现形式，阐述本赛项考察技能所对应的各项技术技能评价指标。 | 闭赛后3个月内 |   （二）技术标准  资源转化成果以文本文档、演示文稿、视频文件、图形/图像素材和网页型资源等形式呈现。  （三）提交与版权  制作完成的资源经赛项执委会审核后，须上传至学院网站。 |