

2024 年甘肃省职业院校技能大赛

中职组电子与信息类

全媒体综合技术应用赛项竞赛规程

一、 赛项名称

赛项名称：全媒体综合技术应用

赛项组别：中职组

专业类别：信息技术大类

组队要求：个人赛

二、 竞赛目的

通过举办“全媒体综合技术应用”赛项，在职业教育领域全面落实党中央和国务院对“建设全媒体、加大力度培养全媒人才”的国家战略和指示精神。根据“全媒体、融合发展”产业新业态和业务新模式，传媒产业中需要掌握以“全、融”为关键特点的掌握综合技术应用的复合型人才，即由传统的一个人是全流程中的一个岗位、承担单模块任务、掌握单组技能工具的专一型人才，发展为需要理解全媒体理念，掌握全流程操作、全形式内容制作、全媒介发布的全技能、综合技能的新型复合型人才。根据产业对复合型人才培养的需求，通过本赛项将全媒体技能，如全媒体素材采集与加工、全媒体内容制作与开发、全媒体作品聚合与发布等技能融入竞赛内容中。

三、 竞赛时间、地点

报到时间：第 1 天

竞赛时间：第 2 天

竞赛地点：兰州现代职业学院

四、 竞赛内容

本赛项赛题考核参赛选手的全媒体综合技术应用能力。

本赛项比赛内容包括：全媒体素材采集与加工、全媒体内容制作与开发、全媒体作品聚合与发布。

对选手的考查重点，一是考查数字媒体基础技术的掌握，二是考查与当前传媒产业对应的全媒体内容的制作与发布所掌握的全面程度、熟练程度。

五、 竞赛方式

本赛项为单人赛项目，比赛时长：4 个小时，其中全媒体素材采集与加工、全媒体内容制作与开发、全媒体作品聚合与发布三个项目共同计时，比赛过程连续进行。

选手根据赛题具体内容要求，借助赛题中所提供的素材，通过实操全媒体竞赛平台对应功能，进行图文视频加工、全媒体制作发布、全媒体作品聚合与发布等操作，最终在竞赛系统中形成可量化可评价的结果（如视频结果、图文结果、全媒体制作发布结果）来完成竞赛。每个选手限报一名指导教师。

六、 竞赛流程

比赛时间安排：正式比赛时间 1 天，具体安排见表 1。

表 1 竞赛日程及内容

日期	时间	内容
第一天	14:30 前	各参赛队报到
	15:00~15:30	领队会（抽签）
	15:30~16:00	参赛选手熟悉比赛场地

	16:30~17:30	裁判长、现场裁判赛前检查，封闭赛场
第二天	8:00~8:15	参赛队集合前往比赛现场
	8:15~8:45	竞赛入场检录：参赛选手凭顺序号，证件接受入场检录，确认没有携带竞赛禁止的工具和材料； 一次加密、二次加密；
	8:45~9:00	参赛选手入场，根据赛位号由工作人员引导进入比赛工位、领取比赛任务书，确认设备情况，并签字。 裁判宣读竞赛规则及赛场规则等必要说明。
	8:45~9:00	选手
	9:00~13:00	正式比赛
	13:30~17:00	评分裁判组对竞赛的各参赛队进行成绩评定与复核，录入与解密。
第三天	9:00~11:00	成绩公示；

七、 竞赛环境

竞赛场地：竞赛现场设置检录区、竞赛区、裁判区等。现场保证良好的采光、照明和通风，提供稳定的水、电和供电应急设备，消防设施齐全、应有不少于 2 处的人员疏散通道。

竞赛设备：竞赛区按照参赛队数量准备比赛所需的软硬件平台，为参赛队提供标准竞赛设备。

竞赛工位：竞赛现场各个工位配备单相 220V/3A 以上交流电源。每个比赛工位上标明编号。每个工位配有工作台，用于摆放计算机等设备，配备对应工作椅。

赛场开放：竞赛环境依据竞赛需求设计，在竞赛不被干扰的前提下赛场面向媒体、行业专家开放，允许媒体、行业专家在规定的时段内沿指定路线进行现场参观。

八、 技术平台

竞赛在局域网环境下进行。

（一）技术平台

技术平台包括：全媒体综合实训与竞赛系统 V1.0。

表 2：考核内容

序号	使用赛程	平台名称	规格描述
1	实操考核	全媒体综合实训与竞赛系统 V1.0	全媒体综合实训与竞赛系统是针对职业教育开发的全媒体综合技术实训平台，是以市县级融媒体中心运营平台为核心，涵盖全媒体核心业务流程环节（策、采、编、发），可以快速实现信息的收集和处理。平台包含基于国内主流的专业级全媒体内容设计与制作软件技术构建的模块，支持图文、音视频、全景、数据图表等多种媒体形式，支持触控、陀螺仪、定位、表单、投票、拍照、录音等交互行为，支持基于时间轴的关键帧、滤镜、进度、变形、关联等专业动画模式，支持智能渲染、自动适配技术，加载快，跨平台兼容好，使用者可用它自由创建丰富的交互内容和动画特效。

（二）硬件要求

表 3：设备参数

序号	设备参数
计算机	CPU：英特尔 i5 及以上，主频 3.2GHz 及以上 内存容量：8GB 及以上 硬盘：500GB 以上 显卡：1G 独显及以上 液晶显示器：22 英寸及以上 分辨率：1920*1080 及以上（配耳机）

（三）软件要求

表 4：软件要求

软件类型	软件	备注
操作系统	Windows 7 或 windows 10	64 位操作系统
浏览器	Google Chrome 浏览器	中文版
全媒体平台	全媒体综合实训与竞赛系统 V1.0	
支撑软件	Microsoft Office 2016	中文版

	Photoshop CC 2018	中文版
	Premiere CC 2018	中文版
	After Effects CC 2018	中文版
	格式工厂	最新版
输入法	搜狗拼音、搜狗五笔、英文等输入法软件	至少拼音、五笔两种

九、评分办法

(一) 学生组的赛项最终得分按 100 分制计分。实际得分采取分项得分、累计总分的计分方式。

(二) 名次的排序根据选手竞赛总分评定结果从高到低依次排定，各组选手如果竞赛总分相同者，按实操考核得分高者优先。

(三) 为保障成绩评判的准确性，由裁判长对最终成绩进行复核、抽检，错误率超过 5%的，裁判组将对所有成绩进行复核。最终成绩经复核无误，由裁判长、监督仲裁人员签字确认后公布。

表 4 实操考核评分要点

评分模块	评分内容	考核要点	分值
全媒体素材采集与加工	全媒体图片素材处理	考核选手对图片素材进行加工的能力，主要包括：图形素材加工能力、矢量图形制作能力、Photoshop 数字绘图软件操作、图形图像处理能力等。	25
	全媒体视频素材处理	考核选手对素材进行加工，主要包括：文字处理、加工音频素材、加工图像素材、加工图形素材、加工动画素材、加工视频素材。考核 Premiere、After Effects 非线性编辑软件的操作，数字声音处理、视频剪辑、编辑、后期合成、特效制作等方面的能力。	30
全媒体内容制作与开发	全媒体可视化作品制作	考察选手全媒体综合实训与竞赛系统平台，设计制作完成全媒体可视化作品的的能力。主要包括：关键帧、进度、曲线变形、遮罩等动画的制作，对时间轴、图层的操作能力，无代码逻辑交互能力。	35

全媒体作品聚合与发布	全媒体作品聚合与发布	根据任务书要求，选手需准确管理时间和熟悉操作流程，进行文字、图片、音视频、全媒体可视化内容、交互界面内容排版编辑，形成完整的全媒体作品。按照全媒体内容发布要求将制作完成的全媒体作品进行发布。	10
------------	------------	---	----

十、奖项设定

竞赛设参赛选手奖，以赛项实际参赛选手总数为基数，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。获得一等奖的参赛选手指导教师获“优秀指导教师奖”。

十一、申诉与仲裁

（一）各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，可向赛项仲裁组提出申诉，申诉主体为参赛队领队。

（二）申诉启动时，参赛队向赛项仲裁组递交领队亲笔签字同意的书面报告。书面报告应对申诉事件的现象、发生时间、设计人员、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。

（三）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。

（四）赛项仲裁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，可由领队向比赛监督员提出申诉，由监督员传达最终仲裁结果。

(五) 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。

(六) 申诉方可随时提出放弃申诉。

十二、 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) 比赛环境

1. 赛项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，要求所有参赛人员必须凭赛项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。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。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. 承办院校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. 赛项执委会须会同承办院校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，承办院校须在赛场管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志。

（二）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。

（三）应急处理

比赛期间发生意外事故时，发现者应在第一时间报告赛项执委会，同时采取措施，避免事态扩大。赛项执委会应立即启动预案予以解决并向赛区执委会报告。出现重大安全问题的赛项可以停

赛，是否停赛由赛区组委会决定。事后，赛区执委会应向大赛执委会报告详细情况。

（四）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。

十三、 其他规定

（一）参赛队须知

1. 参赛队应该参加赛项承办单位组织的闭赛式等各项赛事活动。
2. 在赛事期间，领队及参赛队其他成员不得私自接触裁判，凡发现有弄虚作假者，取消其参赛资格，成绩无效。
3. 所有参赛人员须按照赛项规程要求按时完成赛项评价工作。
4. 对于有碍比赛公正和比赛正常进行的参赛队，视其情节轻重，按照《全国职业院校技能大赛奖惩办法》给予警告、取消比赛成绩、通报批评等处理。其中，对于比赛过程及有关活动造成重大影响，以适当方式通告参赛院校或其所属地区的教育行政主管部门依据有关规定给予行政或纪律处分，同时停止该院校参加全国职业院校技能大赛 1 年。涉及刑事犯罪的移交司法机关处理。

（二）参赛队领队须知

1. 领队应按时参加赛前领队会议，不得无故缺席。
2. 领队负责组织本省参赛队参加各项赛事活动。
3. 领队应积极做好本省参赛队的服务工作，协调各参赛队与赛项组织机构、承办院校的对接。

（三）指导教师须知

1. 各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不得弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。
2. 各代表队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。
3. 竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。
4. 指导教师应及时查看大赛专用网页有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范和赛场要求，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

（四）参赛选手须知

1. 参赛选手应遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。
2. 参赛选手应按照规定时间抵达赛场，凭身份证、学生证，以及统一发放的参赛证，完成入场检录、抽签确定竞赛工位号，不得迟到、早退。

3. 参赛选手凭竞赛工位号进入赛场，不允许携带电子设备及其他资料、用品。

4. 参赛选手应在规定的时间段进入赛场，认真核对竞赛工位号，在指定位置就座。

5. 参赛选手入场后，迅速确认竞赛设备状况，填写相关确认文件，并由参赛队长确认签字（竞赛工位号）。

6. 参赛选手在收到开赛信号前不得启动操作。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，经裁判长确认，予以启用备用计算机。

7. 参赛选手需及时保存工作记录，以防止因操作系统异常及其他设备异常造成的数据丢失。对于因各种原因造成的数据丢失，由参赛选手自行负责。

8. 参赛队所提交的答卷采用竞赛工位号进行标识，不得出现地名、校名、姓名、参赛证编号等信息，否则取消竞赛成绩。

9. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的（例如因操作原因发生短路导致赛场断电的、造成设备不能正常工作的），现场裁判员有权中止该队比赛。

10. 参赛期间，选手连续工作，餐饮等由赛场统一提供。选手休息、如厕时间均计算在比赛时间内。

11. 在参赛期间，选手应注意保持工作环境及设备摆放符合生产操作规程。

12. 在比赛中如遇非人为因素造成的设备故障，经裁判确认后，可向裁判长申请补足排除故障的时间。

13. 参赛选手不得因各种原因提前结束比赛。如确因不可抗因素需要离开赛场的，须向现场裁判员举手示意，经裁判员许可并完成记录后，方可离开。

15. 凡在竞赛期间内提前离开的选手不得返回赛场。

16. 竞赛操作结束后，参赛选手需要根据赛题要求，将相关成果文件拷贝至目的盘。因参赛选手未能按要求，将相应的文档等上传到平台指定位置的，竞赛成绩计为零分。

18. 竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。将资料和工具整齐摆放在操作平台上，经工作人员清点后可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

19. 在竞赛期间，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。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

20. 符合下列情形之一的参赛选手，经裁判组裁定后中止其竞赛：

(1) 不服从裁判员、监考员管理、扰乱赛场秩序、干扰其他参赛选手比赛，裁判员应提出警告，二次警告后无效，或情节特别严重，造成竞赛中止的，经裁判长确认，中止比赛，并取消竞赛资格和竞赛成绩。

(2) 竞赛过程中，由于选手人为造成计算机、仪器设备及工具等严重损坏，负责赔偿其损失，并由裁判组裁定其竞赛结束与否、是否保留竞赛资格、是否累计其有效竞赛成绩。

(3) 竞赛过程中，产生重大安全事故、或有产生重大安全事故隐患，经裁判员提示没有采取措施的，裁判员可暂停其竞赛，由裁判组裁定其竞赛结束，保留竞赛资格和有效竞赛成绩。

(五) 工作人员须知

1. 赛场工作人员由赛项执委会统一聘用并进行工作分工，进入竞赛现场须佩戴组委会统一提供的吊牌。

2. 赛场工作人员需服从赛项执委会的管理，严格执行赛项执委会制订的各项比赛规则，执行赛项执委会的工作安排，积极维护好赛场秩序，坚守岗位，为赛场提供有序的服务。

3. 赛场工作人员进入现场，不得携带任何通讯工具或与竞赛无关的物品。

4. 参赛选手进入赛场，现场裁判及赛场工作人员应按规定审查参赛选手带入赛场的物品，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。

5. 赛场工作人员在竞赛过程中不回答选手提出的任何有关比赛技术问题，如遇争议问题，应及时报告裁判长。