

2024 年“中银杯”
四川省职业院校技能大赛
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： 高等职业教育学生组
赛项编号： SCGZ2024057

2024年11月

2024年“中银杯”四川省职业院校技能大赛



一、赛项编号：SCGZ2024057

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：高等职业教育学生组

二、竞赛目标

（一）服务国家发展战略

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。根据国家产业发展需要，着眼人才培养适应性，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，注重对学生的专业技能、职业素养、协同配合、创新意识等进行培养。同时引领院校提升学生审美水平、掌握规范的传媒知识、强化团队协作能力以及运用专业技能解决现实问题的能力等，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、专业与产业结构的紧密对接，坚持以教促产，以产助教，深化产教融合，产学合作。对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，坚持深化产教融合产学合作，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、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。

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，用镜头宣传四川文化，讲好四川故事。

(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	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： 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； 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。	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。</p> <p>具体任务为：根据策划案主题，浏览、筛选素材；</p> <p>2.进行视频剪辑、调色、音效、画面特效添加，合成最终作品；</p> <p>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；</p> <p>4.短视频合规性审核</p>	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，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> <p>1.短视频运营方案制定；</p> <p>2.短视频运营复盘方案制定</p>	1.5	30

四、竞赛方式

本赛项为团体赛，竞赛形式为线下比赛。

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、竞赛时间安排

日期	时间	内容
比赛前一天	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	赛前说明会及领队会（抽签）
	16:00- 16:40	参赛队熟悉比赛场地路线
	16:40- 17:00	裁判长、现场裁判赛前检查，封闭赛场
比赛当天	07:00	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
	07:30-08:30	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）
	08:30-09:20	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
	09:30-14:30	竞赛
	14:00- 20:30	对竞赛作品进行三次加密； 评分裁判组对竞赛的各参赛队进行成绩评定与复核（具体时间由赛项执委会根据实际工作情况确定）
比赛后一天	15:00 之前	公布竞赛成绩

六、竞赛规则

(一) 报名资格及参赛队伍要求

1.参赛选手须为四川省高等职业院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，由四川省内高等职业院校为单位组队参赛，同一学校参赛队不超过2支，不得跨校组队，允许跨专业参赛。指导教师须为本校专任教师，每队1-2名指导教师。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。每支参赛队可配领队1名，竞赛期间不允许指导教师进入赛场进行现场指导。

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，须由参赛院校于开赛前10个工作日出具书面说明，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。竞赛开始迟到15分钟后，禁止迟到选手入场，且取消迟到者参赛资格。

(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，但不得和其他参赛队人员讨论。

(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，违者由裁判长处理。

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

计分员汇总最终成绩单，经裁判长、监督员签字后公布。成绩统计无异议后，由裁判长、监督仲裁组长在成绩单上签字后，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) 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. 掌握短视频用户策划、制作、发布、运营等知识技能基础。
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。
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: 5套(含显示器、键盘、鼠标等,其中4套由参赛选手使用,1套为备用设备)

(2) 双声道耳机: 3个

(3) 录音耳麦: 1套

(4) 桌椅: 4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 GTX1060 的独立显卡
	最佳配置: 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 \geq 100dB, 参考频响范围: 20Hz-20KHz, 设备接口: 3.5mm 或 USB-C 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 Pemiere	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、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。对比赛内容涉及用电量较大、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，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. 各参赛院校在组织参赛时,须为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。
2. 各参赛院校须自行负责领队、指导教师、参赛队员的身心健康。
3. 各院校参赛队组成后,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。
4. 各参赛院校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、成绩评定

(一) 评分标准制定原则

竞赛评分本着“公平、公正、公开、科学、规范”的原则,符合四川省职业院校技能大赛相关规定。最终得分按百分制计。

(二) 裁判工作原则

按照四川省教育厅职业院校技能大赛相关规定建立四川省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,划分裁判小组,并设专职督导人员名,负责比赛全过程监督。加密裁判不得参与评分工作。

(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节的得分,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。

十一、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。

十二、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。

(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。

十三、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。证件不全者不得进入赛场。（身份证丢失需提供当地公安机关证明，学生证丢失需提供本校教务部门开具的证明）

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。

6. 各参赛院校领队、指导教师、参赛选手参赛当天须按照竞赛要求着装，服饰上不得有任何标识（如学校名称、校徽、数字、字母等）。

7. 赛季相关通知会通过QQ群及时公布，参赛队可随时关注群内通知。

8. 各参赛队食宿费用自理。

（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，以及其他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. 参赛选手应按照竞赛相关规定，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，选手在比赛期间连续工作，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。

十四、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、实事求是地叙述，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。

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。

十五、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。