

2024 年 “中银杯”  
四川省职业院校技能大赛  
赛项规程

赛项名称：\_\_\_\_\_ 融媒体内容策划与制作 \_\_\_\_\_  
英文名称：\_\_\_\_\_ Media Convergence Content \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ Planning and Operation \_\_\_\_\_  
赛项组别：\_\_\_\_\_ 高等职业教育 \_\_\_\_\_  
赛项编号：\_\_\_\_\_ SCGZ2024085 \_\_\_\_\_

2024年11月

# 2024年“中银杯”四川省职业院校技能大赛 融媒体内容策划与制作赛项规程

## 一、赛项编号：SCGZ2024085

赛项名称：融媒体内容策划与制作

英文名称：Media Convergence Content Planning and Operation

赛项组别：高等职业教育

## 二、竞赛目标

### （一）服务国家发展战略

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、懂规范的新一代优质高素质传媒人才，为党和国家塑造主流舆论新格局提供优质的人才基础。

### （二）服务经济社会发展

根据国家产业发展需要，着眼于人才培养适应性，通过本赛项引领职业院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。

### （三）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，注重对学生技能、职业素养的培养，提升学生

洞察理解、策划创意、综合融通和团队协作能力，考察学生运用专业技能解决现实问题的能力等，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机会。

#### **（四）引领专业建设教学改革**

通过本赛项赛前、赛中及赛后成果转化，引领高职院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，坚持以教促产、以产助教、产学合作，深化产教融合、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**

#### **（一）竞赛内容结构**

本赛项依据国家广播电视总局发布的融媒体中心建设规范与教育部发布的高等职业学校新闻传播类专业教学标准等设计竞赛内容，竞赛内容符合行业标准及教学标准的“策采编发运”的典型工作流程及典型任务，其中重心设置在融媒体内容策划与制作。以考查融媒体专业知识与职业素养，以及融媒体项目分析与策划、融媒体内容制作两项典型工作任务的完成质量作为竞赛内容，全面考查选手的项目分析与策划能力、图文编辑能力、平面设计能力、交互设计能力、音视频等融媒体作品制作能力、协同合作能力以及运用专业技能模块解决现实问题的能力等。

比赛由三个模块组成，总竞赛时长360分钟，每个参赛团队由3人组成，团队内容自行分工，完成竞赛内容。

#### **（二）竞赛模块、比赛时长及分值配比**

表 1 竞赛模块考查的技术技能与典型工作任务

序号	竞赛模块	考察技术技能	典型工作任务	权重比例 (%)
1	模块一： 融媒体专业知识	在融媒体内容策划与制作等方面工作应具备的基础知识、能力和思想政治、人文艺术等职业素养。	融媒体内容策划与制作相关的专业理论知识和职业素养。	10%
2	模块二： 融媒体项目分析与策划	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.具有融媒体项目分析能力；</li> <li>2.具有融媒体项目创意策划能力；</li> <li>3.具有融媒体项目团队协作能力。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.项目分析: 根据特定主题与项目要求进行分析, 确定项目目标、具体选题与角度, 完成项目分析方案；</li> <li>2.创意策划: 根据项目分析方案, 进行创意策划, 完成融媒体内容策划方案, 包括图文策划、短视频策划、H5 策划等。</li> </ol>	35%
3	模块三： 融媒体内容制作	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.具有融媒体内容制作的能力；</li> <li>2.具有融媒体技术应用的能力；</li> <li>3.具有融媒体项目团队协作能力。</li> </ol>	融媒体内容制作: 根据融媒体策划方案, 完成图文新闻述评稿、短视频、H5 三个融媒体作品的制作。	55%

表 2 竞赛模块内容与比赛时长

模块	主要内容	比赛时长	分值
----	------	------	----

模块一	融媒体专业知识	融媒体内容策划与制作相关的基础知识与职业素养	15 分钟	10 分
模块二	融媒体项目分析与策划	编制融媒体项目分析方案与融媒体项目策划方案	120 分钟	35 分
模块三	融媒体内容制作	制作完成图文新闻述评稿、短视频、H5 三个融媒体作品	225 分钟	55 分

#### 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，最终形成可评价的竞赛结果。

#### 五、竞赛时间安排

表 3 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（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

日期	时间	内容
	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
	09:30-15:30	竞赛
	15:30-20:30	对竞赛作品进行三次加密; 评分裁判组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点以前	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、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3名参赛选手组成,3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。

2. 参赛选手和指导教师报名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个工作日出具加盖院校公章的书面说明,经大赛组委会办公室核实后予以更换。竞赛开始后,不得更换参赛选手,因特殊原因不能参加比

赛的，由大赛执委会办公室根据赛项特点决定是否可缺席比赛，并备案。如未经报备，发现实际参赛选手与报名信息不符，不具备参赛资格不得入场。

## **（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. 参赛选手按竞赛时间安排到指定地点接受检录，抽取工位号。竞赛开始15分钟后，禁止迟到选手入场，并取消其参赛资格。

## **（四）赛场规则**

1. 参赛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，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	GY/T 353-2021	《网络视听节目视频格式命名及参数规范》
2	GY/T 299.1-2016	《高效音视频编码 第1部分：视频》
3	GY/T 332-2020	《互联网互动视频数据格式规范》
4	SJ/T 11117-1997	《音频、视频及视听系统设备用图形符号》
5	GB/T 5271.13-2008	《信息技术 词汇第13部分：计算机图形》
6	GB/T 9002-2017	《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/CAPT 001—2019	《基于 HTML5 的融媒体新闻技术规范》

### （二）专业术语和定义

GB/T 5271、T/CAPT 001—2019 界定的以及下列术语和定义适用于本标准。

#### 1. 融媒体 Media Convergence

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. 帧 Frame

是动画中最小单位的单幅影像画面,相当于电影胶片上的每一格镜头。在动画软件的时间轴上帧表现为一格或一个标记。

## 4. 关键帧 Key Frame

相当于二维动画中的原画。指角色或者物体运动或变化中的关键动作所处的那一帧。

## 5. 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,每个元件由多个独立的元素组合而成。

## 6. 内嵌页面 Embedded Page

基于HTML5的融媒体新闻技术规范。[T/CAPT 001—2019, 定义 5.6.2.9]

## 7. 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。

## 8. 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。

## 9. 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。

## 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. 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。
4. 支持区为参赛选手提供竞赛相关设备备件，服务区为参赛选手提供医疗等服务保障。
5. 设置观摩区，便于竞赛全程观摩和监督。

### （二）竞赛区域环境设计

每个参赛队伍4台计算机（配键盘、鼠标、耳机、鼠标垫）。

表 4 所用竞赛平台

竞赛平台	功能要求
融媒体内容策划与制作平台	平台为全程离线环境，不得接入互联网与局域网。 1.客观题自动阅卷系统； 2.支持融媒体 H5 离线制作与离线展示功能。

表 5 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	Google Chrome	101 版本及以上
编辑软件	Photoshop CC	2017 及以上

软件类型	软件名称	软件版本
支撑软件	Premiere CC	2017 及以上
	Microsoft Office/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、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，禁止无关人员进入。
3. 承办院校应提供保障应急预案实施的条件。
4. 大赛期间，承办院校须在赛场设置医疗医护工作站。
5. 赛项可根据需要配置安检设备。

### （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。

### （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. 参赛院校自行负责领队、指导老师以及参赛人员身心健康。

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. 各参赛单位须加强对参赛人员的安全管理及教育，并于赛场安全管理对接。

## **十、成绩评定**

### **（一）评分标准制订原则**

按照四川省职业院校技能大赛相关规定，竞赛评分坚持“公平、公正、公开、科学、规范”的原则，最终得分实行百分制计分。

### **（二）裁判工作原则**

按照四川省职业院校技能大赛相关规定，赛前组建裁判组，裁判组为裁判长负责制，划分裁判小组，并设有专职督导人员，负责比赛全过程监督；加密裁判不得参与评分工作，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。

### **（三）成绩产生方法**

裁判员执裁过程中，各模块由分组裁判员进行背对背评分后提交到成绩统计组，统计组再次核对，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。

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。

#### **（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，以实际参赛队总数确定奖项：一等奖占参赛队总数 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，以模块三分值确定排名，如模块三分值依然并列，则以模块二分值确定排名。

### **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，按相关规定处理。

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，按照相关制度追究责任。

### **(四) 突发事件处理预案**

赛场若出现重大突发事件，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名指导教师全权负责该校参赛事务的组织、协调和领导工作。

2. 参赛队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，证件不齐不得进入赛场（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。对申诉的仲裁结果，要做好带头服从和执行工作，并做好选手工作。

6. 参赛院校领队、指导教师、参赛选手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. 赛事相关通知会通过QQ群及时发布，参赛队随时关注群内通知。

8. 参赛院校食宿自理。

## **(二) 指导老师须知**

1. 指导教师应根据赛项规程合理制定训练方案，认真指导参赛选手训练，培养参赛选手的综合职业能力和良好的职业素养。

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

极做好参赛选手的安全教育。

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（学籍证明）、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，按指定位置就座，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，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，参赛选手在比赛期间连续工作，食品、饮水等由赛场统一提供。参赛选手休息、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、佩戴证件，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。申诉主体为参赛队负责人。在赛后1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，并由负责人签字。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，使用大屏幕转播现场实况。