

2024 年“中银杯”四川省职业院校技能大赛
(高职组) 电子竞技赛事运营赛项
竞赛规程

四川省职业院校技能大赛组委会
电子竞技赛事运营赛项执委会

二〇二四年十一月

目 录

一、赛项名称	2
二、竞赛目的	2
三、竞赛内容	3
四、竞赛方式	3
五、竞赛时间安排与流程.....	4
六、竞赛规则	6
七、考场与技术平台.....	7
八、成绩评定	8
九、技术规范	11
十、奖项设定	12
十一、赛场预案.....	13
十二、赛项安全	14
十三、竞赛须知.....	15
十四、申诉与仲裁.....	17
十五、最终解释权.....	18

一、赛项名称

赛项名称：电子竞技赛事运营

赛项组别：高职组

赛项归属产业：第三产业（文化创意产业）

二、竞赛目的

（一）引领专业建设

电竞产业是新兴产业，电竞专业在高职院校中属较新的专业。作为实操性、应用性很强的专业，行业需要什么要的人才，需要行业 and 高校共同讨论，从而实现学科、专业向产业深度融合。目前，国内部分高职院校已陆续开展面向电竞服务产业的专业课程改革，主要基于电竞运营、俱乐部运营、赛事包装、赛事制播放等课程，通过本次大赛，加强电子运营与管理专业在高职院校的普及，促进人才培养方案制定、课程体系构建、“双师型”师资队伍建设、教学平台和资源平台建设、实验室和实训基地建设等。同时，以本次大赛为抓手，让已经开设有电竞专业的二级学院或专业的职业院校成为示范，引领并支持更多职业院校建设虚拟现实专业，培养国家战略和社会急需的新型专业人才，提升学生服务社会和行业发展的能力。

（二）提升学生职业技能水平

本赛项面向“十四五文化产业发展规划”“中国制造2025”“教育2030”“互联网+”“双创”“信息化”等国家战略发展新要求，努力提高全国高职院校游戏艺术设计相关专业学生的职业素质和技能水平，创新人才培养模式，强化创新创业能力训练，培养适应创新型国家建设需要的高水平创新人才。本赛项的开展有利于拓展高职院校的专业视野，明确行业企业对人才的需求和标准，进而具有全面考核参赛选手的专业技能和综合能力，为参赛选手提供展示电竞运营包装技能水平的平台。

（三）深化教学改革

主要围绕电竞产业链的关键环节，结合电竞企业对电竞服务运营人才的技能要求、岗位需求，将企业中成熟应用的电竞运营服务技术进行赛项转化，全面考核参赛选手的职业素养、思维能力及实践技能，推进电竞相关职业人才紧跟当下电竞技术与要求，更新职业技能，发展职业素养，推进职业学校游戏艺术类专业的教育教学改革。

（四）促进产学研合作

第一，围绕电竞运营内容服务产业链的关键环节，加强产学研合作，面向全国广大高职院校提供电竞运营服务领域的普及通道，提供实训、实验、体验、教学、培训、展示环境，开展“双师型”队伍建设；第二，建立人才输送机制，组织企业与高职院校对接合作，订单式培养各类专业技能人才，为电竞内容服务产业发展输送人才，解决学生就业和创业问题；第三，促进资源成果转换，实现以赛促教、以赛促学、以赛促改的教产合作赛事创新；第四，联合政府部门、职业院校、高校、研究机构和企业共同建设产业联盟和研发机构，提供产品、技术、服务等综合解决方案。

三、竞赛内容

本次比赛分为“赛事平面设计”和“赛事动态包装”两个模块，两个模块均为现场竞赛。第一模块要求选手在规定时间内根据布局图示意的基本信息完成赛事的对战面板的平面设计工作，第二模块要求选手根据所设计的平面对战面板内容进行二次加工，完成整体动态视频包装的设计。比赛总时间为 420分钟。

四、竞赛方式

本赛项以团队赛方式进行，采取一人一机方式竞赛，各团队可配2名指导教师，比赛结果以团队两个模块的成绩总和进行排序。

承办单位安装统一的集成开发环境，赛题需求文档和所需素材

（图片文件、声音文件及视频文件等）事先由承办单位装入指定目录。参赛选手比赛期间禁止以任何形式携带电子资料和电子设备，试题中所需的所有参考资料与素材可在指定目录中获得，不得使用自备素材。

竞赛统一规定并提供所需的硬件、软件和辅助工具的规格，确保竞赛平台统一。

五、竞赛时间安排与流程

比赛日期：2024年12月13日-12月14日（若有变化，另行通知）。

比赛地点：四川城市职业学院成都校区（成都市龙泉驿区大面洪河中路351号）

竞赛时间：具体安排见竞赛日程表。

表 1 竞赛日程表

日期	时间	事 项	参加人员	地点
12月13日	14:30—15:00	参赛队报到、领取资料	工作人员、参赛队	6教6B208
	15:00—15:30	领队会	各参赛队领队	6教6B208
	15:30—16:00	熟悉赛场	赛场技术人员、各参赛队	6教6B201竞赛考场
12月14日	8:00—8:20	开赛式	全体人员	6教6B201竞赛考场
	08:20开始	大赛比赛检录入场 第一次抽签加密（抽序号）	参赛选手，工作人员、巡检监察	6教6B208
	08:40开始	第二次抽签加密（抽工位号）	参赛选手，工作人员、巡检监察	6教6B208
	08:55—09:00	参赛选手入场监考人员宣读注意事项	参赛选手、监考人员	6教6B201竞赛考场
	09:00—12:00	现场比赛	参赛选手、监考人员、裁判	6教6B201竞赛考场
	12:00—13:00	参赛队伍午餐休息，封闭考场	参赛选手、监考人员、裁判	6教6B208
	13:00—17:00	现场比赛	参赛选手、监考人员、裁判	6教6B201竞赛考场
	17:00—20:00	封闭考场、评分裁判组评分、排名	裁判、工作人员	6教3楼裁判工作室
	20:00	成绩公示	裁判、工作人员	公示栏
12月15日	9:00—17:00	成绩申述	裁判、工作人员	

六、竞赛规则

（一）选手资格，本赛项为团体赛。每个参赛队由2名2024年在籍高职同校学生组成，性别不限。

（二）组队要求，每个参赛队由2名2024年在籍高职院校的同校学生组成，性别不限，其中包括队长1名，竞赛由2名参赛选手共同完成比赛内容。每校限报2支参赛队，每支参赛队可配备指导教师2名。

（三）报名要求，参赛队按照组委会要求，通过指定的专用竞赛报名平台在要求时间内完成报名工作。

（四）参赛选手应认真学习、领会本次竞赛相关文件，自觉遵守竞赛纪律，服从指挥，听从安排，文明参赛。

（五）电子竞技赛事运营比赛中参赛选手请勿携带 U 盘、与竞赛无关的电子设备、通讯设备等工具及其他相关资料与用品进入赛场。

（六）竞赛现场各参赛选手每人一台计算机操作，各参赛选手在裁判人员的指导下，按抽签确定的台位号就座。各选手应检查台位号与抽签号是否相符。

（七）待比赛命令发布后，方可开始比赛。竞赛过程中如有疑问或遇设备、软件等故障，参赛选手应举手示意，裁判人员、技术人员等应及时予以解决。确因计算机软件或硬件故障，排除人为因素，致使操作无法继续的，经裁判长确认，予以启用备用工作台，比赛时间按照故障时间补齐。

（八）如遇身体不适，参赛选手应举手示意，现场医务人员提供治疗，造成中途暂停无法比赛，时间照常计时。

（九）电子竞技赛事运营比赛时间终了，选手应结束操作，将竞赛使用过草稿纸整齐摆放在操作台上，经裁判人员（监考人员）

清点后方可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

(十) 参赛选手若对赛事有异议，可由领队按规程向仲裁委员会提出书面申诉。

七、考场与技术平台

(一) 考场设置

1. 考场设置相对集中，建筑、安全、照明、消防等设施符合国家有关标准。

2. 安排80个考试机位的考试机房1个，每个考位之间有隔断，保障考位的独立性。

3. 考试机房有监考摄像系统，具有严格的安保措施。

(二) 考核机房配

1. 竞赛用电脑

数量：80台/考场，拟设 1个考场。具体配置如下：

储存500G以上，其他标配

处理器：Intel酷睿i7 11700 八核

内存：DDR4 16GB

显卡：NVIDIA GeForce GTX 1660 SUPER

显存：6G

硬盘：M.2SSD固态512GB

操作系统：Windows 10

2. 竞赛用数位板

数位板型号：Wacom CTL-672

数量：60个/考场，拟设 1个考场

压感级别：具有2048级及以上压感级别配套手写笔

(三) 技术平台

平面软件：Photoshop2021、Illustrator 2021

三维软件：3dMax2021、Maya2020

UV展开软件：Unfold3D Network 9.0.2

合成软件：After Effects2021、Premiere Pro2021、

八、成绩评定

（一）评分标准制定原则

1. 本赛项裁判组由裁判长1名，裁判员3名组成。裁判由组委会从裁判库中随机抽取产生，裁判长由承办单位推荐。实行“裁判长负责制”，裁判长全面负责赛项的裁判与管理工作，并处理比赛中出现的争议问题。裁判长不参与评分，3名裁判员参与评分。

2. 按模块分别计算得分，错误不传递，累加计算总分。

3. 评分的主要依据是：作品技术细节、视觉效果和创意创新设计效果等因素。

（二）评分方法

裁判组依据评分标准对参赛选手竞赛表现和最终作品做出成绩评定。比赛成绩主要从平面设计和动态视频制作两个方面分别评判，选手最终成绩=平面设计成绩×50%+动态视频制作成绩×50%。

每位裁判员独立对各参赛组的“赛事平面设计”和“赛事动态包装”两个模块分别评分，按照权重比生成该参赛组的总分。根据3名裁判员对各参赛组评出的总分成绩相加后除以3，得出平均数作为最终得分。

若出现争议，裁判长应联合监督员组织本组裁判集体讨论，本着公平、公正的原则判断正确结果。

最终成绩登记表需由监督员、裁判长、裁判员、记分员共同签字确认。

(三) 评分细则

竞赛模块		模块内容	判分内容	分值	判分细则	模块分	权比	总分
一	赛事平面设计	根据参考要求，完成对战面板设计	作品规格	15	1. 存图格式符合考题要求（5分） 2. 图片尺寸符合考题要求（5分） 3. 文件命名符合题目要求（5分）	100	50%	100
			色彩设计	20	1. 色彩搭配丰富、主色调明确、整体感统一协调，不老气、不沉闷、符合近2年面向年前用户群体产品的配色基调（10分） 2. 配色方案符合电竞特点，能够突出竞技、对战的特色（10分）			
			排版构图	20	整体画面排版布局合理，符合电竞比赛的构图特色，重要信息突出，信息完整，层级分明，字体文案设计考究（20分）			
			LOGO及字体设计	25	1. CSGO 世界锦标 赛事LOGO整体性完整度高，图形或文字设计寓意合理、制作精美、辨识度高、不过时有创新性（20分）			
			整体内容效果	20	整体风格符合电竞比赛审美，画面丰富，创意新颖，符合大众文化传播（15分）			

二	赛事 动态 包装	在已经完成的对战面板基础上进行动态包装。	作品规格	20	1. 视频格式符合考题要求（5分） 2. 尺寸大小符合考题要求（5分） 3. 命名符合题目考题要求（5分） 4. 动画帧率流畅不卡顿（5分）	100	50%	
			主题呈现效果	30	1. 画面动效表现符合电竞比赛中的节奏、速度和播放逻辑（10分） 2. 动效中关键信息内容展示主次分明清晰、动效元素丰富（10分） 3. 需要强调与电竞比赛有关竞技性、对战性的效果表现（10分）			
			艺术效果呈现	40	1. 视觉上应用仅有的软件工具尽可能多地实现丰富的转场、切换、特效等表现（15分） 2. 所有主题内容不涉及暴力、色情、政治等问题（5分） 3. 整体动画效果配合舒适、精致富有美感、不突兀、不喧宾夺主（10分） 4. 整体最终动画效果合并以后要突出游戏化、电子竞技的感觉（10分）			
			创新表现	10	能够呈现出带有强烈视觉冲击感的创新表现手法，例如：国潮风、科幻风、卡通风等（10分）			

（四）在竞赛过程中，参赛选手如有不服从裁判裁决、扰乱赛场秩序、舞弊等行为的，由裁判长按照规定扣减相应分数，情节严重的将取消比赛资格，比赛成绩计0分。

九、技术规范

（一）技术规范

1. 赛事平面设计

根据提供的设计布局示意图的基本信息完成赛事宣传海报、对战信息板的平面设计工作。

2. 赛事动态包装

根据已经完成的宣传海报、对战信息板的平面美术资源进行动态视频的制作和设计。

3. 输出视频

根据要求，完成MP4格式的视频最终效果的输出提交。

（二）技术标准

1. 了解基础美术设计理论，能理解界面设计的基本要求等；
2. 能根据示意图制作完整的平面界面设计；
3. 能对平面美术资源和视频等资产进行命名编号；
4. 掌握动画技术，界面切换的节奏与动态；
5. 能利用后期特效、合成软件进行最终影片的合成。
6. 能按要求输出渲染视频；

（三）赛题说明

比赛按照下表中的两个模块展开，为现场竞赛，其任务具体说明见表后的赛题说明部分。

序号	竞赛模块	竞赛形式	模块基本要求	竞赛时间
1	赛事平面设计	现场竞赛	完成一个或多个宣传海报、 对战信息板设计	180分钟
2	赛事动态包装	现场竞赛	使用已完成的宣传海报、 对战面板制作动态包装视	240分钟

1. 模块一：赛事平面设计

请根据布局示意图1、2的基本信息完成赛事的宣传海报，对战信息板的内容进行平面设计工作（可使用承办方提供的美术图片素材进行创作）。基本内容包含：赛事LOGO、赛事口号、双方战队LOGO、战队名称（战队名称的文字可自行设计不做限制）、VS字样。

战队显示板中的文字信息可中英文组成、形式不限制。赛事海报、对战信息板尺寸均为1920*1080像素、分辨率72。存图需存储一份PSD原文件和JPG预览图文件。

2. 模块二：赛事动态包装

动态视频包装最终总体输出的视频时长不超过10秒。根据第一阶段设计的赛事海报、对战信息板进行二次加工，完成整体动态视频包装的设计。参赛选手按照赛题要求，根据自身创意设定，可自行选择承办方提供的候美术图片素材之一作为视频创作的素材，不可使用其他素材。

整体动态视频应符合节奏紧凑、信息内容清晰、重点突出、符合时尚、简约、动感、激情的设计特点。输出文件格式：MP4（H.264）和AE标准打包工程，像素1920*1080，像素长宽比：方形像素，帧速率：25帧/秒。

十、奖项设定

（一）本赛项设团体一、二、三等奖，以参赛队总数为基数，获奖

比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。

（二）获得一等奖参赛选手的指导教师，荣获优秀指导教师奖并颁发荣誉证书。

十一、赛场预案

（一）赛场配备技术人员，当计算机、设备等出现问题时，技术人员可第一时间提供专业技术支持。

（二）竞赛现场配置安全通道，当出现火情或其他灾害情况，工作人员应立即向保卫组汇报，保卫组接报后要火速到达现场并配合消防队员和公安干警，指挥人员疏散到安全区域并及时处置现场状况。

（三）竞赛过程中出现设备断电、故障等意外时，现场裁判需及时确认情况，安排技术支持人员进行处理，现场裁判登记详细情况，填写补时登记表，报裁判长批准后，可安排延长补足相应选手的比赛时间。若因选手操作不当造成，由操作者个人负责。

（四）赛场设有应急医疗点，用于参赛选手突发身体不适（如发热、咳嗽等）或出现碰伤、划伤等意外情况的应急处理；如应急医疗点诊断参赛选手可以继续比赛的，经裁判长确认予以安排原工位或备用工位进行比赛。如参赛选手不能继续参加比赛的，必要时可联系120急救车。

（五）比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告赛项执委会，同时采取措施避免事态扩大。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由赛项执委会决定。事后赛项执委会应向大赛办公室报告详细情况。未能预知的其他问题的预案。裁判长根据裁判的报告，根据现场实际情况，作出裁定。

（六）参赛选手除了要将参赛作品文件保存在指定存储路径外，为了避免电脑设备出现故障，导致资料遗失，大赛组委会准备了U盘，可随时把资料备份到U盘里。

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) 比赛环境安全管理要求

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. 赛场周围设立警戒线，防止无关人员进入，导致发生意外事件。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. 承办院校应提供保障应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及高空作业、坠物、用电量、易发生火灾等情况的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与抢救设施。

4. 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。赛场环境中如存在人员密集、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。

5. 大赛期间，赛项承办院校须在赛场设置医疗救护工作站。在管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志。

6. 在参赛选手进入赛位、赛项裁判工作人员进入工作场所时，赛项承办院校有责任提醒、督促参赛选手、赛项裁判、工作人员严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带未经许可的记录器材。如确有需要，由赛场统一配置，统一管理。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。

（二）生活条件

比赛期间，由赛项承办院校统一安排参赛选手和指导教师食宿，费用由参赛队自理。

（三）参赛队职责

1. 参赛队校方须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 参赛队确定安全责任人，签订安全承诺书，与赛项责任单位一起共同确保参赛期间参赛人员的人身财产安全。

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。

（四）应急处理

1. 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。

2. 对出现安全事故的首先追究赛项相关责任人的责任。赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。情节严重并造成重大安全事故的，报相关部门按相关政策法规追究相应责任。

十三、竞赛须知

（一）参赛选手须知

1. 参赛队名称统一使用学校代表队名称。
2. 参赛选手在报名获得审核确认后，原则上不再更换。
3. 参赛选手在参赛期间应由参赛院校为选手购买意外伤害保险。
4. 参赛选手参加实际操作竞赛前，应由参赛校进行安全教育。
5. 严格遵守技能竞赛规则、技能竞赛纪律和安全操作规程，尊重

裁判和赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。

6. 选手佩带参赛证件，进入比赛场地，并接受裁判的检查。

7. 进入赛场前须将手机等通讯工具交赛场相关人员妥善保管。选手不得携带任何纸质资料、通讯工具、电子书、存储设备、照相及录像设备等进赛场，若一经发现取消参赛资格。

8. 选手在收到开赛信号前不得开始或启动操作，竞赛过程中不得擅自离开赛场。竞赛结束时间到达，应立即停止编制计划和操作，不得拖延竞赛时间。竞赛完成后，参赛选手必须按裁判要求迅速离开赛场，不得将参赛资料和设备等带离考场，不得在赛场内滞留。

9. 严禁作弊行为，一经发现作弊，取消该参赛团队的参赛资格。

10. 爱护竞赛场所的设备、仪器等，不得人为损坏竞赛用仪器设备。

11. 比赛过程中，参赛选手须严格遵守操作过程和相关准则，保证设备及人身安全，并接受裁判员的监督和警示；若因设备故障导致选手中断或终止比赛，由大赛裁判长视具体情况做出裁决。

12. 在比赛过程中，参赛选手由于操作失误导致设备不能正常工作，或造成安全事故不能进行比赛的，将被终止比赛。

（二）指导教师须知

1. 指导教师经报名、审核后确定，一经确定不得更换。

2. 准时参加赛前领队会议，并认真传达落实会议精神，确保准确及时召集本队人员按时到达赛场。

3. 熟悉竞赛规程和赛项须知，领队负责做好本参赛队比赛期间的管理与组织工作。

4. 各参赛队领队、指导教师在比赛期间需保持通信畅通。

5. 贯彻执行大赛各项规定，各参赛队领队、指导教师在比赛前和比赛期间不允许私自接触裁判、与裁判谈论与比赛有关的内容，不得以

任何形式影响裁判人员的评判。各参赛队领队、指导教师在比赛期间不允许接触参赛选手。

6. 对申诉的仲裁结果，指导教师应带头服从和执行，还应说服选手服从和执行。

7. 指导教师应认真研究和掌握本赛项比赛的技术规则和赛场要求，对参赛选手做好安全和纪律教育。

（三）工作人员须知

1. 工作人员必须服从统一领导，严格遵守竞赛纪律及时间安排，不得无故离岗。

2. 工作人员必须着装整齐，统一佩戴由大赛办公室签发的相应证件，精神饱满、热情服务。

3. 熟悉赛项指南，严格按照工作程序和有关规定办事，遇突发事件，按照安全工作预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。

4. 工作人员未经允许不得随意进入比赛现场。

5. 选手提问，经允许后，可以提问不清楚的问题，裁判人员须正面回答。

6. 赛场内保持安静，不准吸烟。

7. 赛场除裁判、赛场配备的工作人员以外，其他人员在竞赛时未经允许不得进入。

8. 新闻媒体等进入赛场必须经过大赛办公室允许，并且听从现场工作人员的安排和管理，不能影响竞赛进行。

十四、申诉与仲裁

本赛项在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，参赛队领队可在12月15日9:00—17:00内向监督仲裁组提出申诉。赛项监督仲裁组在接到申诉后的2小时内组织复议，并及时反馈复议结果。申诉方对复议结果仍有异议，可由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。

十五、最终解释权

本次比赛最终解释权归比赛组委会所有。