附件2

2020年深圳技能大赛——南山区全媒体运营师职业技能竞赛

技

术

文

件

2020年深圳技能大赛---南山区全媒体运营师职业技能竞赛组委会

2020年9月

一、竞赛项目、标准、方式及内容

（一）竞赛项目

全媒体运营师。

（二）竞赛标准

本次竞赛根据《人力资源社会保障部关于组织开展2020年全国行业职业技能竞赛的通知》（人社部函【2020】30号文件）要求，全媒体运营师赛项纳入二类职业技能竞赛。鉴于全媒体运营师为国家最新认定的职业工种，目前尚未建立标准的体系化职业审核准则，组委会将参照全媒体运营师的职业技能要求，按照实操可考核、技能可评价等竞赛要求，由组委会统一组织专家委员会命题、创新竞赛方式。

（三）竞赛方式

本次竞赛分初赛、复赛和决赛三个阶段进行，初赛为理论知识竞赛，复赛决赛为实际操作竞赛。

1.初赛，由组委会组织专家参照竞赛标准命题，使用计算机理论闯关系统上机考核，现场计算机自动判分。第一关为基础知识，时间为30分钟；第二关为专业知识，时间为30分钟。两关均实行百分制，60分为合格，第一关合格方可进入第二关。最终以第二关成绩作为初赛成绩由高到低进行排名，取前50名选手进入复赛。

时间：10月31日

地址：南山区侨香路4080号侨城坊8栋8F。

1. 复赛与决赛为实际操作竞赛，由组委会组织专家参照竞赛标准命题，通过实际操作的方式进行。选手按赛场提供的任务书，完成四个项目的实际操作，时间共计三天。其中复赛环节项目一总分为100分，项目结束后按照成绩由高到低取前30名进入决赛；决赛共包括三个项目，每项满分为100分，其中项目二占实际操作竞赛总分的40%，项目三占实际操作竞赛总分的50%，项目四占实际操作竞赛总分的10%。

复赛项目  
 （1）项目一：推广页文案与短视频脚本撰写  
 决赛项目

1. 项目二：推广页设计与短视频制作
2. 项目三：全媒体矩阵方案路演
3. 项目四：抖音平台公众评分

（四）竞赛内容

1.初赛

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 竞赛范围 | | 竞赛内容 |
| 基础  知识 | 1.全媒体运营师 职业相关知识 | 1.全媒体运营师职业定义  2.全媒体运营师主要工作任务  3.全媒体运营师需要掌握的技能 4.全媒体运营师涉及到的相关政策、法规 |
| 2.全媒体运营 相关基础知识 | 1.全媒体运营定位 2.全媒体内容运营  3.全媒体运营推广与拉新 4.全媒体运营用户互动 5.全媒体运营的数据分析 6.全媒体矩阵构建与整合运营 7.全媒体信息投放平台的数据、特征、注意事项  8.全媒体运营的底层逻辑 9全媒体运营媒介推广渠道 |
| 专业  知识 | 1.全媒体运营必备能力 | 1.全媒体运营必备的能力 2.全媒体运营工作规划  3.全媒体运营工作策略 4.全媒体运营数据分析工具 5.全媒体运营文案策划分类 6.全媒体运营引流方法  7.全媒体运营渠道推广 8.全媒体运营的成本控制  9.全媒体运营的成交转化 |
| 2.全媒体矩阵运营 | 1.全媒体矩阵运营搭建原则 2.全媒体矩阵运营特点 3.全媒体矩阵运营功能与平台选择 4全媒体运营矩阵的核心能力 5.全媒体矩阵运营的阶段 6.全媒体矩阵运营核心价值定位  7.全媒新矩阵运营用户逻辑 |
| 3.全媒体运营分类 | 1.全媒体活动运营  2.全媒体社群运营  3.全媒体裂变运营  4.全媒体品牌运营  5.全媒体广告运营  6.全媒体场景化运营  7.全媒体热点运营 8.社群运营 9.小程序运营 10.公众号运营 11.短视频运营 |
| 4.舆情监测 | 1.危机公关5S原则  2.危机处理的一个基准点 |

2.复赛、决赛  
（1）复赛项目

项目一：推广页文案与短视频脚本撰写  
 **项目说明：**根据任务书要求随机抽取现场任意商品，完成该商品视频推广页文案及短视频分镜脚本（脚本时长不少于30秒），比赛时长180分钟。  
 （2）决赛项目  
 项目二：推广页设计与短视频制作  
 **项目说明：**根据已完成的项目一内容，完成推广页设计及短视频制作，比赛时长：项目一赛后至次日14:00点之前。  
 项目三：全媒体矩阵方案路演  
  **项目说明：**根据项目一抽取的物品，完成全媒体运营矩阵方案设计，要求采用传播渠道不少于5种、传播形式不少于3种（图片、文字、视频等），包括但不限于渠道分析、成本预算、数据检测与分析工具采用、市场预测反馈等内容呈现。  
 项目四：抖音平台公众评分  
 **项目说明:**进入决赛的选手将项目二中完成的短视频上传至承办方指定抖音账号，评委根据相关评价数据综合评分。

二、评分标准

（一）初赛评分标准

第一关为基础知识，题型为单选题，共50题，每题2分；第二关为专业知识，题型为单选题、多选题、判断题。单选题共30题，每题2分；多选题共10题，每题3分；判断题共10题，每题1分；各题型错选、多选或少选均不得分。

1. 复赛实际操作竞赛评分标准

项目一：推广页文案与短视频脚本撰写

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 分值 | 评分细则 | 实际得分 |
| **推广页文案** | | | |
| 文案精准度 | 10 | 文案表述是否符合目标客户特点、针对性强 |  |
| 文案的卖点 | 10 | 文案是否具有吸引力、指出需求、表达功用、促成购买 |  |
| 文案创意性 | 10 | 文案独特，有画面感、激发情感共鸣 |  |
| 文案传播力 | 10 | 文案好记凝练、易于传播 |  |
| 合计得分 | | |  |
| **短视频脚本撰写** | | | |
| 脚本主题 | 15 | 脚本主题与传播语精彩程度 |  |
| 脚本架构 | 15 | 脚本内容丰富、逻辑清晰 |  |
| 脚本创意 | 15 | 脚本风格与形式创新程度 |  |
| 脚本定位 | 10 | 脚本与投播渠道精准度 |  |
| 脚本网感 | 5 | 脚本对网络热点的运用 |  |
| 合计得分 | | |  |
| 总计 | | |  |

1. 决赛实际操作竞赛评分标准   
    项目二：推广页设计与短视频制作

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 分值 | 评分细则 | 实际得分 |
| **推广页设计** | | | |
| 设计视觉 | 10 | 作品美感、吸引力、艺术魅力 |  |
| 设计内容 | 10 | 文字精炼充分、重点突出 |  |
| 设计创意 | 10 | 页面新奇、技能突出 |  |
| 设计规划 | 10 | 版面信息点规划合理 |  |
| 合计得分 | | |  |
| **短视频制作** | | | |
| 视频主题 | 10 | 品牌特点与主题突出程度 |  |
| 视频剪辑 | 10 | 运用剪辑技巧的流畅度与节奏感 |  |
| 视频创意 | 10 | 镜头语言、画面、内容形式的独特性 |  |
| 视频内容 | 10 | 内容节奏感、完整与充分度 |  |
| 视频质量 | 10 | 画质品质、色彩真实程度、构图完整度 |  |
| 视频音乐 | 10 | 音乐与视频内容的配合程度 |  |
| 合计得分 | | |  |
| 总计 | | |  |

注：

1.高清及以上像素为：1280\*720以上。

2.音乐配合：特指音乐与视频产品内容的契合度。

3.配音：可自行配音或采用其他音频形式  
4.色彩真实：特指视频中物品与实物之间不允许出现较大的色差。  
5.商品文案中如出现广告法中的禁止词与极限词，该项不得分。  
项目三：全媒体矩阵方案路演

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 评分等级 | | | | 实际得分 | 评分要点 |
| 差 | 中 | 良 | 优 |
| 方案完整度 | 10-12.5 | 12.5-15 | 15-17.5 | 17.5-20 |  | 1.评价点无疏漏 2.方案框架清晰  3.矩阵搭建合理 4.成本控制较好 |
|  |  |  |  |
| 方案落地性 | 10-12.5 | 12.5-15 | 15-17.5 | 17.5-20 |  | 1.可操作性强 2.平台选用适配 3.传播策略较好 4.信息触达率高 |
|  |  |  |  |
| 方案规划 | 10-12.5 | 12.5-15 | 15-17.5 | 17.5-20 |  | 1.方案规划合理 2.计划推进有序 3.资源整合力强 4.输出风险预案 |
|  |  |  |  |
| 方案定位 | 10-12.5 | 12.5-15 | 15-17.5 | 17.5-20 |  | 1.产品定位精准 2.受众画像精准 3.内容表述精准 4.推广渠道精准 |
|  |  |  |  |
| 方案陈述 | 1-2.5 | 2.5-5 | 5-7.5 | 7.5-10 |  | 1.逻辑清晰 2.表述准确  3.专业全面 4.感染力强 |
|  |  |  |  |
| 现场考核 | 1-2.5 | 2.5-5 | 5-7.5 | 7.5-10 |  | 1.回答专业流畅 2.见解思维独到  3.运营经验丰富 4.产品了解深入 |
|  |  |  |  |

项目四：抖音平台公众评分

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 项目 | 评分等级 | | | | 实际得分 | 评分要点 |
| 30 | 60 | 90 | 120 |
| 点赞数 | 0.5 | 1 | 1.5 | 2 |  | 点赞数量 |
|  |  |  |  |
| 完播数 | 1.5 | 2 | 2.5 | 3 |  | 完整播放数量 |
|  |  |  |  |
| 转发数 | 0.5 | 1 | 1.5 | 2 |  | 转发的数量 |
|  |  |  |  |
| 评论数 | 1.5 | 2 | 2.5 | 3 |  | 评论数量 |
|  |  |  |  |

注：30、60、90、120均为点赞、完播、转发、评论数值。对应数量值等于或超过数值节点即得相应分数，区间数值就低不就高。点赞、完播、转发、评论数值超出最高数量部分不计入得分。

三、成绩评定办法

（一）参赛选手的成绩评定由竞赛裁判组负责。

（二）初赛理论知识竞赛由计算机自动判分。

（三）复赛与决赛实际操作竞赛由现场裁判组依据参赛选手的实际操作情况按竞赛评分表集体评判、计分。

（四）参赛选手最终名次依据复赛决赛环节实际操作竞赛成绩由高到低进行排序。其中初赛理论知识竞赛后筛选50名进入复赛（60分为及格线），复赛后筛选30名进入决赛。决赛成绩为项目二、项目三、项目四的合计分值。

四、竞赛场地与设备

（一）竞赛场地

1.初赛竞赛赛场设在深圳市南山区华侨城侨城坊8栋8F。

2.决赛竞赛赛场设在深圳市南山区华侨城侨城坊8栋8F。

（二）竞赛设备

1.理论知识竞赛赛场参照计算机类工种职业技能鉴定要求布置赛场，配备与参赛人数相适应的计算机及竞赛答题软件，确保单人单机并留有一定数量的备用机。

2.决赛实际操作设备

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **设备名称** | **型号/规格** | **数量** | **备注** |
| 1 | 电脑 | / | 10台 |  |
| 2 | 投影仪 | / | 2台 |  |
| 3 | 麦克风 | / | 10只 |  |
| 4 | 音响 | / | 1套 |  |

五、竞赛规则

（一）理论知识竞赛守则

1.参赛证由组委会于竞赛开始前统一核发。

2.参赛选手需提前20分钟凭有效身份证和参赛证进入赛场，对号入座并将身份证和参赛证放在座位左上角明显位置，以备查验。迟到20分钟不得入场，开赛20分钟后方可交卷离场。

3.参赛选手不能携带与竞赛相关的文件资料、手机等通讯工具进入赛场。在赛场上应自觉遵守赛场秩序，保持安静，竞赛进行过程中不允许任何形式的交谈，更不得大声喧哗吵闹，否则将给予警告直至取消竞赛资格；

4.冒名顶替、弄虚作假、作弊者，取消竞赛资格及成绩；

5.竞赛规定时间结束时，选手应立即停止答题，有秩序的离开赛场。

（二）实际操作竞赛赛场守则

1. 项目路演竞赛选手的出场顺序由抽签决定；

2. 参赛选手需提前30分钟凭有效身份证和参赛证进入赛场，熟悉比赛流程及环境；

3.开赛迟到30分钟以上者，按自动弃权处理;

4.选手只能在规定区域内进行考前演练，禁止喧哗;

5.竞赛环节中，如需现场工作人员协助完成竞赛环节，需在比赛前提前24小时进行报备；

6.每个环节需在规定时间内提前完成项目，如超时3分钟，即扣减相应分数；

7.冒名顶替、弄虚作假、作弊者，取消竞赛资格及成绩;

8.参赛选手须严格遵守比赛规程，接受裁判员、现场技术服务人员的监督和警示，确保项目顺利完成。

（三）赛场规则

1.各类赛务人员必须统一佩戴由大赛组委会签发的相应证件，着装整齐；

2.各赛场除现场裁判、赛场配备的工作人员以外，其他人员未经允许不得进入赛场；

3.新闻媒体等进入赛场必须经过大赛组委会允许，并且听从现场工作人员的安排和管理，不能影响竞赛进行；

4.各参赛队的领队、指导老师以及随行人员一律不得进入赛场；

5.参赛选手在竞赛期间未经组委会批准不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。

6.参赛选手不得将竞赛的相关情况资料私自公布。

7.参赛选手在竞赛过程中必须主动配合裁判的工作，服从裁判安排，如果对竞赛的裁决有异议，可按照规定以书面形式向监督仲裁组提出申诉。

（四）赛事安全要求

1.由于决赛实际操作竞赛涉及用电，承办单位应在决赛场地设置专门的安全防卫组，负责竞赛期间安全事务。主要包括检查竞赛场地及其周围环境的安全防卫；制定紧急应对方案；督导竞赛场地用电等相关安全问题；监督与参赛人员食品安全与卫生；分析和处理安全突发事件等工作。赛场须配备相应医疗人员和急救人员，并备有相应急救设施。

2.根据《关于恢复开展线下职业技能培训、评价和专业技术人员继续教育培训活动的通知》（粤人社函〔2020〕147号）文件精神，严格按照疫情防控要求制定疫情防控应急处置预案，加强对竞赛全过程的动态管理，切实做好场地和人员的疫情防控工作，确保竞赛活动安全有序。

六、主要参考资料

（一）《中华人民共和国电子商务法》

（二）《互联网信息服务管理办法》、《互联网新闻信息服务管理规定》

（三）《中华人民共和国广告法》

（四）《中华人民共和国职业分类大典（2015年版）》

（五）《新媒体运营》李东临著，天津科学技术出版社

（六）《零基础玩转短视频》头号玩家著，天津科学技术出版社

（七）《社交媒体营销》北京大学新媒体研究院社会化媒体研究中心著，上海人民出版社

（八）百度文库《全网最详细全媒体运营师解析》

七、本技术文件条款的最终解释权归2020年深圳技能大赛—全媒体运营师职业技能竞赛组委会所有。