

2023 年江苏省全媒体运营职业技能竞赛
“江苏工匠” 岗位练兵职业技能竞赛活动

赛项技术文件

申办单位：京东科技信息技术有限公司

2023 年 7 月

目 录

一、本赛项基本描述.....	1
二、选手应具备的能力.....	1
三、竞赛内容.....	2
四、评分方法与管理.....	4
五、场地设施.....	5
六、赛事纪律.....	8
七、竞赛样题.....	9

一、本赛项基本描述

本赛项竞赛由江苏省人力资源和社会保障厅指导，京东科技信息技术有限公司主办，参赛对象主要面向企事业单位职工(含教师)和各类技工（职业）院校、高等院校有学籍的在校学生。竞赛组别分为职工组和学生组，均采用个人竞赛模式。竞赛以全媒体运营师主要工作内容以及核心工作流程为背景，围绕策、采、编、发、评等工作环节所用技能要求为主要依据，展现信息传播的匹配度与精准度，本赛项职工组依据全媒体运营师（三级）考核标准，学生组参照全媒体运营师（四级）考核标准来展开比赛。

1.1 竞赛目的

考核选手对全媒体运营师职业的理论知识和实际操作能力。应具备对信息进行加工、匹配、分发、传播、反馈等工作的知识和技能，能够快速掌握各种媒介技术和渠道，采用数据分析、创意策划等方式，完成信息的加工和传播的核心能力，包括对媒介和受众进行数据化分析，对文字、声音、影像、动画、网页等信息内容进行策划和加工，构建多维度立体化的信息出入口等工作，促进全媒体运营师内容制作及创新创意融合发展。真正实现以赛促学、以赛促训、以赛促评、以赛促建，为普及新一代信息技术提高劳动者素质、推动行业发展提供坚实基础并营造良好氛围。

1.2 竞赛内容

（一）命题方式

本赛项赛题不公开，全部采用封闭命题的形式，参与试题开发专家须事先签订保密协议，但参赛队的专家或者与选手有利益关系的专家不能参与试题开发工作。所有赛题相关文件均在赛前密封，由组委会制定部门及人员保管。

本项目竞赛试题的命题方式：

1. 本赛项赛题不公开，竞赛赛题与评分标准在赛前密封，由大赛组委会保管。

2. 赛前 15 天公布比赛样题。

（二）竞赛命题模块数和要求

全媒体运营职业技能竞赛（职工组/学生组）总时长 4 小时，竞赛技能内容见下表，参赛选手需在规定时间内完成竞赛内容。

（三）各个模块的考核内容

竞赛分为理论考核和实操考核两部分，其中理论考核成绩占总成绩的 20%，实操考核成绩占总成绩的 80%。

1. 理论考核

理论考核涵盖全媒体运营基础知识、传播基础知识、营销基础知识、广告基础知识、电商基础知识、全媒体传播矩阵、网络热点信息、数据分析、VR 虚拟现实、舆情监测及相关法律、法规知识等多方面内容知识点，总分为 100 分，占竞赛总成绩 20%。

2. 实操考核

实操考核以全媒体中心核心工作岗位主要工作内容为基础，分为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、全媒体数据分析四个部分，总分为 100 分，占总成绩 80%。

（1）全媒体素材采集与加工

根据竞赛任务书要求，对指定的素材进行采集，在全媒体综合实训与竞赛系统平台对素材进行分类整理，通过 PS、PR、AE、格式工厂等软件对素材进行处理加工，使其符合全媒体作品使用要求。

（2）全媒体内容制作与开发

A、根据竞赛任务书要求，结合任务书上提供的分镜图文脚本，根

据所提供的素材结合全媒体平台，设计制作成为全媒体可视化作品。

B、根据竞赛任务书要求，结合任务书上提供的分镜图文脚本，把U盘中提供的素材用HTML5+JS+CSS3开发语言，通过HBuilder编译器制作，开发成为一个完整的全媒体页面开发作品。

(3) 全媒体作品聚合与发布

根据竞赛任务书要求，把第一部分处理过的全媒体素材和第二部分制作的全媒体可视化作品（不含全媒体页面开发作品）及文案相结合在全媒体平台上聚合成一个完整的全媒体作品，并按照全媒体审核发布流程，在平台端发布全媒体作品。

(4) 全媒体数据分析

根据所提供的数据源，对其数据进行分析并提出建设性意见，使用全媒体数据分析平台中的功能制作分析图表并以报告的形式完整呈现数据分析的背景、过程、结果及建议。

1.3 竞赛方式

采取理论考试和技术实操方式进行竞赛，2个部分成绩按比例进行换算，总分100分制。

模块编号	模块名称	评分方式	竞赛时间	总分	
				分数	比例
理论考核（成绩占总成绩的20%）					
M1	理论考核	系统评分	30分钟	100	20%
实操考核（成绩占总成绩的80%）					
M1	全媒体素材采集与加工	人工评分	65分钟	35	28%
M2	全媒体内容制作与开发	人工提交	100分钟	45	36%
M3	全媒体作品聚合与发布	人工提交	15分钟	5	4%
M4	全媒体数据分析	人工提交	30分钟	15	12%

	总计	240分钟	100
--	----	-------	-----

注：如选手最终成绩出现同分情况，按照决赛时 M2 模块平台的成绩高低排名名次前后，如再同分按再 M3 模块的成绩高低排名名次前后，如再同分按再 M1 模块的成绩高低排名名次前后。

1.4 竞赛时间

(1) 每名选手理论竞赛时间 30 分钟。

(2) 操作技能比赛总时间 210 分钟。

1.5 配分比例

比赛项目	比赛内容	评判要点	分值
全媒体运营	理论考核	考核选手在全媒体运营基础知识、传播基础知识、营销基础知识、广告基础知识、电商基础知识、全媒体传播矩阵、网络热点信息、数据分析、VR 虚拟现实、舆情监测及相关法律、法规知识等多方面内容知识点。	100
		合计	100
	实操考核	考核选手对图片素材和视频素材进行加工的能力，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。	35
		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。全媒体交互页面开发能力，主要包括：HTML5、CSS3、JavaScript 等前端编程语言应用，移动端页面动画制作、逻辑交互制作、作品适配处理等能力。	45
		考察选手需准确管理时间和熟悉操作流	5

		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。	
		考察选手数据处理能力，数据分析能力，图表制作能力，报告结论分析能力，要求结论分析客观、准确、有效。	15
		合计	100

1.6 考核方式

(1) 理论考试：考前对已公布的试题进行不超过 30%的修改、调整，选手通过线上机试系统完成理论考试，考试完成后由考试系统出具分数。

(2) 技术实操：在比赛开始时，向选手公布实操题目，选手按照试题要求现场进行设计操作。

二、选手应具备的能力

2.1 参赛选手应具备的技术能力

具有一定的学习和计算能力；

具有计算机操作能力；

具有利用相关软件进行数据整理与分析的能力；

具有对文字、语音进行分析、理解、处理的能力。

能力要求	
1	全媒体素材加工处理

	<p>个人（选手）需具备的理论（应知）：</p> <p>图形图像处理软件 Adobe Photoshop 软件使用能力；</p> <p>视频剪辑软件 Adobe Premiere 软件使用能力；</p> <p>视频特效软件 Adobe After Effects 软件使用能力。</p> <p>个人（选手）需具备的工作能力（应会）：</p> <p>使用 PS 软件调整图片色相、纯度、饱和度、对比度、曝光度；</p> <p>使用 PS 软件对图片进行合并、抠图、重构、样式调整等操作；</p> <p>使用 PR 进行视频的剪切、合并、字幕、滤镜特效、叠附特效、转场特效等效果处理；</p> <p>使用 AE 软件进行 MG 动画的制作，视频特效的处理。</p>
2	全媒体网页制作与开发
	<p>个人（选手）需具备的理论（应知）：</p> <p>全媒体可视化平台操作技巧；</p> <p>HTML5、CSS3、JavaScript 基础语言开发能力；</p> <p>移动端界面基础设计能力。</p> <p>个人（选手）需具备的工作能力（应会）：</p> <p>掌握可视化 H5 编辑工具的使用方法，能设置投票、点赞、陀螺仪等交互；</p> <p>能够根据脚本使用可视化 H5 编辑工具快速制作关键帧动画、元动画等 H5 动画；</p> <p>掌握 HTML5 中 Video、Audio 多媒体标签，能正确设置视频、音频播放暂停的操作效果；</p> <p>掌握 CSS3 的圆角、背景图、透明度、过渡动画，能根据新特性设置页面样式。</p>
3	全媒体传播与运营
	<p>个人（选手）需具备的理论（应知）：</p>

	<p>全媒体精准分发、传播和营销策略； 全媒体传播矩阵构建方法。</p> <p>个人（选手）需具备的工作能力（应会）： 使用办公软件对文字进行排版、对图片进行调整应用； 使用全媒体文稿编辑器，对图片、视频、文字、可视化作品进行聚合、发布等操作； 使用全媒体矩阵技术结合信息反馈内容完成媒体信息的精准投放。</p>
4	全媒体数据分析
	<p>个人（选手）需具备的理论（应知）： 全媒体数据分析模型及方法； 全媒体数据采集及数据监控； 全媒体数据处理技巧。</p> <p>个人（选手）需具备的工作能力（应会）： 全媒体数据分析图形制作； 全媒体数据分析报告撰写； 全媒体数据运营方案策划。</p>

2.2 参赛选手应掌握的基本知识

（1）职业道德基本规范

- 1) 爱岗敬业
- 2) 诚实守信
- 3) 办事公道
- 4) 学以致用

（2）职业道德职场守则

爱岗敬业，安岗乐业、精业笃行、勤业竭诚。
诚实守信，遵纪守法，工匠精神，保证质量。
办事公道，客观公正，作风严谨，不谋私利。
服务客户，礼貌待人，热情耐心，细致周到。
奉献社会，一心为公，清正廉明，甘当公仆。

三、竞赛内容

3.1 命题原则

赛项组委会组织有关专家统一制定竞赛规则。竞赛专家委员会负责本赛项的命题工作。赛项建立 2 套赛卷的赛题库。正式赛卷于竞赛当日，经赛卷随机排序后，在监督组的监督下由裁判长指定相关人员抽取正式赛卷与备用赛卷。

3.2 命题方式

本项竞赛理论命题方式采用单选题，多选题，判断题模式。技术实操命题立足于当下全媒体运营行业场景进行命题设计。

四、评分方法与赛场管理

4.1 评分方法

竞赛个人成绩根据综合理论考试、技能实操 2 个部分成绩换算，采取 100 分制，按照 20%、80%的分值比例相加。

4.2 赛场管理

(1) 在确保竞赛不被干扰的前提下，赛场面向媒体、行业专家、指导教师开放。

(2) 卫生间、医疗、维修服务、补给站和垃圾分类回收点都在警戒线范围内，以确保大赛在相对安全的环境内进行，杜绝发生选手与外界交换信息、串通作弊的情形。

(3) 设置安全通道和警戒线，确保进入赛场的大赛参观、采访、视察的人员限定在安全区域内活动，以保证大赛安全有序进行。

(4) 疫情防控：配套疫情防控相关设备设施，保障健康安全办赛。

五、场地设施

5.1 比赛场地

竞赛场地设在空旷的大厅或者实训中心。

5.2 比赛设施

1. 技能比赛场地：符合大赛规定配有监控装置。
2. 裁判休息室 1 间（裁判轮值休息）。
3. 赛务办公室 1 间（赛场附近，供大赛组委会、巡视员、仲裁人员使用）。
4. 技术支持办公室 1 间（赛场附近，技术支持人员使用）。
5. 纸张、笔、电脑、打印机、时钟等评分设施设备。

六、赛事纪律

6.1 竞赛纪律

1、本次竞赛将严格遵守公平、公正、公开的原则。竞赛组委会将采取多项措施，对竞赛标准、程序、方法及赛场规范管理，切实保证竞赛质量。对竞赛中出现的任何违规行为，一经查出严肃处理，并追究责任。

2、要切实加强组织领导，加强赛场管理，严肃纪律，保证竞赛顺利进行。裁判员、监督人员及其他工作人员有舞弊行为的，除立即终止其竞赛工作资格外，还将以竞赛组委会的名义通报批评。

3、参赛选手发现裁判员、监督人员及其他工作人员有舞弊行为的，要及时向竞赛组委会举报和揭发。

4、工作人员和参赛选手要按规定的时间、地点、场次参加比赛，不得无故迟到、早退和自行其事。

5、参赛选手需尊重裁判人员和监督人员，服从评判和管理，若有疑义，可向裁判长反映。

6、要严格遵守竞赛作息时间，注意安全，讲究卫生，爱护公物。

6.2 选手纪律

1、参赛选手需携带竞赛证件、身份证等证件进入赛场，并将手机关机。未带证件者，不得参赛。

2、理论考试开始前 15 分钟，选手凭证件进入规定考场，并将准考证身份证放在考桌左上角，以便监考人员查验。选手必须用黑色签字笔在试卷指定位置上作答，考试过程中，选手应独立完成答卷，不得左顾右盼、互借文具。

3、参赛选手必须按竞赛时间进入赛场，迟到 30 分钟者不得参加竞赛。

4、参赛选手在比赛开始前 30 分钟进入比赛候考区，在现场工作人员引导下，进行赛前准备，检查并确认所需物品。

5、裁判长宣布比赛开始，参赛选手方可进行操作，比赛开始计时。

6、竞赛在规定时间结束时，参赛选手应立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间，若提前结束比赛，应向裁判员举手示意，经裁判员同意后，视为结束比赛。

7、参赛人员应爱护赛场所有设施，自觉维持赛场环境卫生，操作设备应谨慎，不得违章操作，如遇损坏、丢失等现象照价赔偿。

8、比赛过程中，参赛选手须严格遵守操作规程，确保人身及设备安全，并接受裁判员的监督和警示，出现设备故障等问题时，参赛选手应请裁判员对故障处进行确认，对于因设备自身故障造成暂停和时间损失，由各评判小组对该参赛选手的比赛时间

酌情增补。

9、参赛选手应严格遵守竞赛规则和竞赛纪律，不得随意相互交谈或擅自离开赛场，自觉维护赛场秩序，如有特殊情况，需经裁判员或工作人员同意后作特殊处理。

10、参赛选手在竞赛过程中须主动配合评判工作，服从裁判员和竞赛工作人员的统一安排，如果对竞赛的裁决有异议，由裁判员报裁判长做出处理。

11、参赛选手在竞赛过程中，如遇问题需举手向裁判人员提问，选手之间相互询问按作弊行为处理，取消参赛资格。

12、竞赛过程中，凡弄虚作假、冒名顶替者，将取消其参赛资格，告知相关单位予以通报批评。

13、竞赛过程中，选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在操作时间内。

14、比赛終了时间一到，一律停止操作，无视停止口令继续操作者成绩作废。

6.3 裁判员纪律

1、裁判员在比赛前必须了解赛场情况及比赛规则和注意事项，不得泄露比赛的有关信息。

2、赛前裁判员要集中学习有关文件，明确责任和分工，熟悉和掌握比赛的具体要求，严格遵守竞赛规则，做到评判公正，一视同仁。

3、裁判员应在工作前 30 分钟到达比赛场地，佩戴好评判证，将手机处于关闭状态。裁判员应仪表整洁，语言举止文明礼貌，服从裁判长的领导，遵守评判职业道德，文明评判。

4、参赛选手进入考场时，裁判员要认真检查选手的竞赛证件和身份证件，确保无差错，发现与证件不符者，裁判员有权制止本参赛选手的竞赛资格。

5、裁判员严格遵守竞赛规则，认真执行竞赛项目的评分标准，以公平、公正、真实、一视同仁的原则，准确把握评分尺度，对在竞赛执裁过程中出现徇私舞弊的情况，一经查实，裁判长有权取消其执裁资格，并报竞赛组委会备案。

6、裁判员要严格执行比赛纪律，对选手的违规行为，进行严肃

处理，并记录在案。对竞赛中出现的严重违纪和不安全行为应及时警告，必要时可以终止比赛。

7、裁判员在工作时要尊重参赛选手，与参赛选手交流时应注意方式，避免影响参赛选手情绪。

8、对于竞赛过程中出现的问题或争议，裁判员不允许在选手面前进行争论，应及时向裁判长汇报，服从裁判长的裁决，避免与参赛选手和有关人员发生争执，否则取消参赛或评判资格。

9、裁判员要坚守岗位，不得擅自离开、闲聊，不得无故干扰选手竞赛，不得同参赛选手交谈与竞赛无关的话题、不得给予参赛选手任何竞赛规则范围内的提示，不得在执裁过程中接听任何电话。

10、裁判员要认真执行各项规章制度，对在整个竞赛过程中未公平、公正，弄虚作假或者隐瞒事实不报的，将根据情节轻重予以处理，并全公司通报批评，在以后组织的技能竞赛活动中，不再参与任何执裁工作。

6.4 工作人员纪律

1、全体工作人员必须佩带统一的工作证，服从组委会统一指挥，认真履行职责，做好比赛服务工作。

2、全体工作人员要按分工准时到岗，尽职尽责做好各项工作，保证比赛顺利进行。

3、比赛出现的有关问题应与各项目比赛负责人及时联系，妥善处理。

4、比赛期间工作人员不准在赛场内使用手机。

七、竞赛样题

7.1 理论考核样题

1. 在 Photoshop 中当我们使用画笔工具时，按什么键可以对画笔的图标进行切换？（ ）（本题分值 1 分）

- A. Ctrl
- B. Alt
- C. Tab
- D. CapsLock

7.2 实操考核样题

任务一：全媒体素材采集与加工

（一）全媒体图片素材处理

请仔细观察 U 盘文件夹“赛题素材/全媒体素材采集与加工\图片处理\图片样例”中的“图片样例”，利用 U 盘中“赛题素材/全媒体素材采集与加工\图片处理\图片素材”中所提供的素材制作样例图片，**样例图片仅供参考，不得直接修改样例图片（制作完成的图片中不得出现样例字样）**，一经发现，该项成绩为零。

图片处理要求如下：

（1）根据提供的图片素材，制作相应作品。仅提供部分必要素材，选手需补充全图片样例所示的所有元素（包括但不限于矢量图形、文字、拟物图形）。

（2）导出符合要求的 JPG 图片（图片文件大小不得超过 3M，可用格式工厂进行处理），图片大小及分辨率不得小于样例图片，图片比例与样例图片一致。

（3）参赛选手需保存图片及图片处理过程，即处理好的 JPG 图片及 PSD 源文件存到 U 盘中。

（二）全媒体视频素材处理

请仔细观察 U 盘文件夹“赛题素材/全媒体素材采集与加工/视频处理/视频样例”中所提供的视频样例“健体强国样例”，利用 U 盘中“赛题素材/全媒体素材采集与加工/视频处理/视频素材”中的素材，完成视频处理要求中的各项内容，**样例视频仅供参考，不得直接修改样例视频**，一经发现，该项成绩为零。视频处理要求如下：

视频内容阐述：选手需参照样例视频，对所提供的素材进行裁剪；使用 AE 软件完成视频特效制作；最后使用 PR 软件及格式工厂完成视频成片的输出。

视频处理要求：

（1）参照样例，使用 AE 制作视频片头动画《时间》，时长 10s，制作完成的素材作为视频开始；

（2）剪辑音乐《健体》取 18s 到 28s 作为片头音乐；

（3）添加黑色背景、文字动画“健体强国”并添加效果，时长为 5s；

（4）删除素材《素材 1-强国》前 18s 视频内容和后 10s 内容，结尾加入黑场过渡；

（5）视频结尾添加黑色背景、文字动画“2023 年 XX 月 XX 日”并添加效

果，时长为 5s，最后消失；

(6) 视频最终导出格式为 MP4 格式，大小不得超过 20M（用于全媒体作品聚合与发布任务提交作品）。

(7) 参赛选手需保留作品制作过程，将 PR 项目包及 AE 项目包导出存到 U 盘中。

任务二：全媒体内容制作与开发

（一）全媒体可视化作品制作

查看“直奔马拉松”样例作品，并仔细分析“直奔马拉松”图文分镜脚本，根据 U 盘文件夹“赛题素材/全媒体内容制作与开发/全媒体可视化作品制作/素材”所提供的素材，使用全媒体综合实训与竞赛系统 H5 专业版制作工具创作脚本所示作品。

全媒体可视化作品制作要求：

- (1) 页数一致；
- (2) 画面、内容及排版一致；
- (3) 动画内容及效果一致；
- (4) 交互方式及效果一致；
- (5) 音乐及音效一致；
- (6) 旋转模式及自适应模式一致；
- (7) 页面尺寸为 320 * 570。

（二）全媒体页面作品开发

请仔细分析“争当升旗手”图文分镜脚本，查看 U 盘文件夹“赛题素材/全媒体内容制作与开发/全媒体页面作品开发/录屏/争当升旗手”作品，并观察“争当升旗手”作品中的场景、所有素材及交互，根据 U 盘中“赛题素材/全媒体内容制作与开发/全媒体页面作品开发/素材”文件夹中所提供的素材制作图文分镜脚本所示作品。

全媒体页面作品制作要求：

- (1) 页数一致；
- (2) 画面、内容及排版一致；
- (3) 动画内容及效果一致；
- (4) 交互方式及效果一致；
- (5) 音乐及音效一致；
- (6) 旋转模式及自适应模式一致；
- (7) 文件目录要求：img（存放图片素材）、css（存放 css 层叠样式表文件）、js（存放 JavaScript 脚本文件）、media（存放音、视频文件）、font（存放字体文件）、index.html（入口文件）；

任务三：全媒体作品聚合与发布

（一）任务描述

将实操题竞赛任务所制作的图片、视频、全媒体可视化作品与所提供的文稿相结合，按照一定要求进行排版，使文稿符合全媒体作品传播需求。

（二）任务要求

1. 使用全媒体综合实训与竞赛系统创建**图文作品**，将所 U 盘中提供的“赛题

素材/强身健体，保家卫国”文稿中内容复制至文本编辑框中，并合理规划全媒体文案的图文版式。

2. 运用图文排版工具，完成文章的排版，要求：字体-微软雅黑，字号-16px，段落两端对齐，首行缩进 2 个字符，小标题前后距离 15、加粗、居中对齐，图片居中对齐，视频居中对齐；

3. 进行文章的美化，并将**任务一全媒体素材采集与加工**中处理的图片、视频上传至平台，并将其合理插入文稿中，要求图片、视频插入合理，排版美观整洁。

任务四：全媒体数据分析

请仔细观察 U 盘中“赛题素材/全媒体数据分析”文件夹中的**某快手小店销售排行**，使用融媒体数据分析系统平台对所提供的数据源进行相关数据分析及撰写数据分析报告，具体如下：

（一）任务背景

对于商家来说，数据分析在其中是非常重要的，产品管理、价格管理、营销管理等都需要应用到数据分析，利用数据分析来发现产品陈列问题、上新的有效率、营销手段的有效性等等，有效提升店铺的销售收入和销售能力。

（二）任务要求

1. 数据分析

使用融媒体数据分析系统平台中“看板”制作对应图表，对数据探索式分析，找到有价值的信息，改善并提升店铺的经营能力。

（1）制作看板

选取数据可视化分析的图表及参赛选手认为需要添加的图表制作看板，对分析指标进行统一展示。要求参赛选手自行决定看板要展示的具体内容以及看板的布局，制作美观清晰的看板。

2. 数据分析报告

使用融媒体数据分析系统平台中“故事板”以报告的形式完整呈现数据分析的过程、结论及建议。要求格式规范，逻辑清晰，结构合理，观点明确，有理有据，结论符合实际，优化建议可行，为提升店铺的经营能力提出合理、可行性建议。