

中华人民共和国第二届职业技能大赛甘肃省选拔赛

全媒体运营项目

技术工作文件

甘肃省选拔赛
组委会

2023 年 5 月

目录

一、技术描述..... 1

 （一）项目概要..... 1

 （二）基本知识与能力要求..... 1

二、试题与评判标准..... 2

 （一）试题（样题）..... 2

 （二）比赛时间及试题具体内容..... 4

 （三）评判标准..... 4

 （四）公布方式（保密安排）..... 7

三、竞赛细则..... 7

 （一）比赛流程..... 8

 （二）专家裁判构成和分组..... 8

 （三）参赛队须知..... 10

 （四）参赛选手须知..... 10

 （五）领队、教练须知..... 11

 （六）工作人员须知..... 12

 （七）熟悉场地..... 13

 （八）比赛入场..... 13

 （九）比赛过程..... 14

 （十）比赛结束..... 14

 （十一）文明参赛要求..... 15

 （十二）组织分工、成绩评定及公布..... 15

四、竞赛场地、设施设备等安排..... 18

 （一）赛场规格要求..... 18

 （二）场地布局图..... 19

 （三）基础设施清单..... 20

五、安全、健康要求..... 21

一、技术描述

（一）项目概要

1. 名称：全媒体运营

2. 描述：全媒体运营是面向信息传输、信息技术服务、零售、商业服务等行业，从事对信息进行加工、匹配、分发、传播、反馈等工作的全媒体内容生产、运营类岗位。

全媒体运营主要工作任务是利用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，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。

本赛项依据全媒体运营的主要工作内容以及核心工作流程策、采、编、发、评等环节所用技能要求为主要依据，引入企业真实案例，参赛选手通过对文字、声音、影像、动画、网页等信息内容进行加工制作，完成全媒体作品的创作与发布，并通过数据分析等方式，展现信息传播的匹配度与精准度，最后依据任务整体完成情况进行成绩评判。

（二）基本知识与能力要求

选手理论知识、工作能力的要求以及各项要求的权重表

相关要求		权重比例 (%)
1	全媒体文案策划	10
基本知识	个人（选手）需具备的理论（应知）： 全媒体文案排版基本知识；全媒体产品策划基本知识；全媒体用户运营、活动运营等基本知识。	
工作能力	个人（选手）需具备的工作能力（应会）： 掌握相关运营技巧；利用全媒体渠道，用文字、图片或视频等形式把信息综合呈现在用户面前。	
2	全媒体素材加工处理	40
基本知识	个人（选手）需具备的理论（应知）：图形图像处理软件 AdobePhotoshop 软件使用能力； 视频剪辑软件 AdobePremiere 软件使用能力；视频特效软件 Adobe After Effects 软件使用能力。	
工作能力	个人（选手）需具备的工作能力（应会）：使用 PS 软件调整图片色相、纯度、饱和度、对比度、曝光度； 使用 PS 软件对图片进行合并、抠图、重构、样式调整等操作； 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；使用 AE 软件进行 MG 动画的制作，视频特效的处理。	

3	全媒体网页制作与开发		30
基本知识	个人（选手）需具备的理论（应知）： 全媒体可视化平台操作技巧；HTML5、CSS3、JavaScript 基础语言开发能力； 移动端界面基础设计能力。		
工作能力	个人（选手）需具备的工作能力（应会）： 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； 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。 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； 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。		
4	全媒体数据分析		10
基本知识	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。		
工作能力	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。		
5	全媒体传播与运营		10
基本知识	个人（选手）需具备的理论（应知）： 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。		
工作能力	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。		
合计			100

二、试题与评判标准

（一）试题（样题）

本赛项样题由专家组根据本技能标准与规范命制样题，并于赛前随技术文档公布。大赛试题由专家组组织相关专家进行命题，分为 A 套、B 套和 C 套三套试题。A 套试题为比赛用题，B 套、C 套试题作为备份试题。大赛试题以 U 盘形式现场发放。

选手将完成全媒体文案策划、全媒体素材加工处理、全媒体网页制作与开发、全媒体数据分析、全媒体传播与运营等 5 个竞赛模

块。

模块 1：全媒体文案策划

比赛用时 0.5 小时。根据所提供的素材资料，完成指定主题作品的设计，要求给出设计思路，撰写文案等内容。选手需完成文案策划及内容设计，并制作符合主题要求的文案。本项任务主要考核选手的全媒体文案策划能力。

模块 2：全媒体素材加工处理

比赛用时 1.5 小时。利用给定的素材，选手使用全媒体运营应用系统平台对素材进行分类整理，通过 PS、PR、AE 等软件对素材进行处理加工，制作符合任务需要的宣传图片及视频。考核的技能主要包括：图形图像素材制作，音视频加工处理。Photoshop 绘图软件的操作，图形图像处理能力；考核 Adobe Premiere 非线性编辑软件的操作，声音处理、视频剪辑、编辑、后期合成能力；考核 Adobe After Effects 制作 MG 动画及视频特效等。

模块 3：全媒体网页制作与开发

比赛用时 1 小时。利用所提供的素材资料，完成指定作品的制作，使用 JavaScript、CSS3、HTML5 等前端语言，利用编译器完成全媒体交互页面作品的开发，要求页数一致、画面内容及排版一致、动画交互内容一致、音乐音效一致。主要考核选手全媒体内容设计能力、制作能力、开发能力。

模块 4：全媒体数据分析

比赛用时 0.5 小时。选手根据产品的特点，并对已有数据进行

分析,从中分析出产品运营状况及受众群体信息,制作对应的图表,并撰写运营建议,明确数据分析思路、呈现数据分析的过程、归纳总结分析结果。主要考核选手的数据分析能力,数据处理能力及运营策划能力。

模块 5: 全媒体传播与运营

比赛用时 0.5 小时。根据竞赛任务书要求,选手需把模块 1: 全媒体文案策划中所策划的文案;模块 2: 全媒体素材加工处理的全媒体素材;模块 3: 全媒体网页制作与开发在全媒体运营应用系统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。主要考核选手的文案处理能力,内容排版能力、媒介信息精准投放能力。

(二) 比赛时间及试题具体内容

1. 比赛时间安排: 竞赛时间共计 4 个小时。

2. 试题: 竞赛部分以全媒体运营核心工作流程策、采、编、发环节为主,以全媒体运营岗位技能要求为基础,主要分为全媒体文案策划、全媒体素材加工处理、全媒体网页制作与开发、全媒体数据分析、全媒体传播与运营五个模块。

(三) 评判标准

1. 分数权重: 竞赛满分为 100 分,竞赛配分见下表。

序号	任务模块	占比	技能考核点
1	全媒体文案策划	10%	选手需完成文案策划及内容设计,并制作符合主题要求的文案。主要考核选手的全媒体文案策划能力。

2	全媒体素材加工处理	40%	考核选手对素材进行加工，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。考核 Photoshop 数字绘图软件的操作，图形图像处理能力；考核 Premiere、After Effects 非线性编辑软件的操作，数字声音处理、视频剪辑、编辑、后期合成、特效制作等方面的能力。
3	全媒体网页制作与开发	30%	根据任务书要求完成指定环境下全媒体可视化内容制作。考察选手全媒体运营应用系统平台，设计制作完成全媒体可视化作品的的能力，全媒体交互页面开发能力。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，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、作品适配处理能力。
4	全媒体数据分析	10%	选手根据数据指标及相应的维度和度量值选用可视化图表展示运营数据，图表选用合理，维度和度量值设定科学，数据展示客观、准确，看板展示内容完整、布局合理，配色美观。综合报告内容撰写，完成数据表数据分析报告，报告结构合理、逻辑清晰，有建设性。
5	全媒体传播与运营	10%	根据任务书要求，选手需准确管理时间和熟悉操作流程，进行文字、图片、音视频、全媒体可视化内容排版编辑，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。

2. 评判方法：本竞赛的评分方法为结果评分，由评分裁判进行主观评分。评分裁判对每个参赛队作品进行评分，取各裁判评分的平均分为该参赛队最终得分。

评委的评估按照 0-3 四个等级给出。这样的评估用于对评估对象的素质做出主观判定，需至少 3 个专家参与评估。每个专家都应该做出自己的评估，在这种情况下，专家评定的等级之间差异不应超过 1 级。如果超过 1 级，则评估无效，专家应进行适当的协商。其中评估的每个环节都应附加每个评估等级的描述信息：

例如：

- 0 一表现低于行业标准或缺赛；
- 1 一表现不符合行业标准；
- 2 一表现符合行业标准，且个别方面超出了行业标准；
- 3 一表现完全超出了行业标准，被评为优秀。

标准		分数		
	竞赛模块	主观评估	客观评估	总计
A	全媒体文案策划	6	4	10
B	全媒体素材加工处理	10	30	40
C	全媒体网页制作与开发	15	15	30
D	全媒体数据分析	5	5	10
E	全媒体传播与运营	5	5	10
总计		41	59	100

专家组长和副组长应讨论并将专家分成小组（每组至少三人）进行打分。每个小组至少包括一名经验丰富的专家。专家不得对其所在单位的选手进行评估。

结果评分：对选手提交的竞赛成果，依据赛项评价标准进行评价与评分。违规扣分：选手竞赛中有下列情形者将予以扣分：

A. 在完成工作任务的过程中，因操作不当导致事故，扣总分10%~15%，情况严重者取消竞赛资格。

B. 因违规操作损坏赛场提供的设备，污染赛场环境等严重不符合职业规范的行为，视情节扣总分5%~10%，情况严重者取消竞赛资格。

C. 扰乱赛场秩序，干扰裁判员工作，视情节扣总分5%~10%，情况严重者取消竞赛资格。抽检复核：为保障成绩统计的准确性，监督组对赛项总成绩排名前10名的所有参赛队伍的成绩进行复核；

对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于 15%。监督组将复检中发现的错误通过书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。错误率超过 5%的，则认定为非小概率事件，裁判组需对所有成绩进行复核。

统分方法：各评分小组分别对各自分管的模块进行评分，应对选手完成的作品完成评分。U 盘数据存储后任何人不得修改，并必须封存提交给裁判长妥善保存。评价评分表和测量评分表应由每一个参与评判的裁判员签字确认后提交给裁判长妥善保存。原始评分表由各组裁判进行复核签字后，由裁判长确认后交工作人员录入系统。

3. 成绩并列：若总分相同，则依次对模块 3 任务成绩进行比对，成绩高者排名靠前。若模块 3 任务成绩相同，则比对模块 3 第一项任务，成绩高者排名靠前。

（四）公布方式（保密安排）

1. 本项目试题（含与试题内容相关的设施、设备等）及评判标准全部保密。

2. 本赛项样题由专家组根据本技能标准与规范命制样题，并于赛前公布。

三、竞赛细则

根据本项目特点和工作要求，具体说明本项目比赛的具体流程、时间安排。提出对选手、裁判人员及相关技术赛务支持人员的比赛纪律、道德要求等。例如：裁判员具体分工安排，

出现评判技术争议，违规携带工具材料出、入赛场具体处理办法（如出现争议由谁反映、向谁反映、以何种形式反映、在何时反映等），以及其他涉及本项目比赛规则的纪律、约束性规定。

（一）比赛流程

日期	时间	内容
第一天	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	领队会（抽签）；
	16:00-16:30	参赛队熟悉比赛场地路线；
	17:00-18:00	裁判长、现场裁判赛前检查，封闭赛场；
第二天	07:00-07:15	参赛队集合前往比赛现场；
	07:15	启封赛场：在裁判长、现场裁判的监督下工作人员启封赛场；
	07:15-08:15	竞赛入场检录：参赛选手凭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； 一次加密、二次加密；
	08:15-08:30	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；
	08:30-12:30	竞赛时间，考核内容为：全媒体文案策划、全媒体素材加工处理、全媒体网页制作与开发、全媒体数据分析和全媒体传播与运营；
	12:30-17:30	评分裁判组对竞赛的各参赛队进行成绩评定与复核，录入与解密。
第三天	07:00-09:00	成绩公示；
	10:30-11:00	参赛代表团集合；
	11:00-12:00	赛项闭幕式。

（二）专家裁判构成和分组

1. 专家组构成

比赛设专家组，由 1 名专家组长、1 名专家副组长、2—3 名技术筹备专家组成，负责编写技术文件、命题和落实赛场设备设施（含工具材料）保障。专家组由大赛组委会技术组审核。

2. 裁判任职条件

（1）本项目裁判须符合新职业大赛对专家的有关规定。

（2）拥护中国共产党的领导，具有正确的政治方向，热爱祖国，愿为社会主义现代化建设服务。

（3）热爱本职工作，愿意投身于职业技能竞赛工作，具有良好的职业道德，无不良记录。

（4）从事竞赛项目包含的职业（工种）5 年（含）以上，在本职业（工种）具有较高的技术、技能水平。

（5）原则上年龄应在 60 周岁以下，身体健康，能胜任裁判工作。

3. 裁判组

比赛设裁判组，由 1 名裁判长和若干名裁判员组成。裁判长一般由专家组长担任，负责组织裁判员培训、安排裁判员分工、组织实施本项目比赛、开展技术点评。裁判员按照公平公正原则和裁判组分工，承担相应比赛项目的执裁和评分工作。

4. 预期分组与分工方案

裁判组下设若干裁判小组，每个裁判只能参加一个小组的执裁工作，各小组独立负责各自任务部分的竞赛过程的完整工作，相互之间不相重合。本项目的裁判必须严格按照执裁流程

和裁判岗位内容完成执裁工作，包括相关竞赛技术性文件学习。在执裁过程中需要全程参加整个执裁和评分过程，包括赛前的准备工作，场地、设备准备与检验，竞赛试题的调整与试做，评分标准的制定与确认，选手进场的抽签，执裁过程中的监督与问题处理，评分，竞赛成绩的汇总、审核、确认等。

（三）参赛队须知

1. 参赛队统一以单位报名参赛。
2. 各参赛队均须经报名和通过资格审查后确定。
3. 各参赛队报到时，请出示为参赛选手购买的竞赛期间的人身意外伤害保险。如未购买，将暂时不予办理报到手续。
4. 比赛进行过程中，参赛队不可以更换参赛选手。
5. 参赛队选手应有良好的职业道德，严格遵守比赛规则和比赛纪律，服从裁判，尊重裁判和赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。

（四）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，否则取消竞赛资格。
2. 参赛选手凭统一印制的参赛证和有效身份证件参加竞赛，按赛项规定的时间、顺序、地点参赛。
3. 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。
4. 比赛须严格遵守规则，爱护比赛场地的设备等，不得人

为损坏竞赛设备。

5. 参赛选手请勿携带任何电子、通讯设备及其他资料进入赛场。

6. 竞赛时，在收到开赛信号前不得开始操作，各参赛队在指定工位上完成竞赛项目，严禁作弊行为。

7. 竞赛完毕，选手应全体起立，结束操作。经工作人员确认结果后方可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

8. 在竞赛期间，未经竞赛执委会的批准，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。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

9. 各参赛队按照竞赛要求和赛题要求提交竞赛成果，禁止在竞赛成果上做任何与竞赛无关的记号。

10. 按照程序提交竞赛结果，并签字确认。

（五）领队、教练须知

1. 各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2. 各代表队领队要严格执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

3. 竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队及其他人员一律不得进入竞

赛现场。

4. 参赛代表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。

5. 对申诉的仲裁结果，领队应带头服从执行，做好选手工作。参赛选手不得因申诉或对处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。

6. 教练应及时查看竞赛专用网页有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范和赛场要求，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

7. 领队、教练应在赛后做好赛事总结和工作总结。

（六）工作人员须知

1. 服从赛项执委会的领导，遵守职业道德、坚持原则、按章办事，切实做到严格认真、公正准确、文明执裁。

2. 以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风做好工作。熟悉比赛规则，认真执行比赛规则，严格按照工作程序和有关规定办事。

3. 佩戴裁判员胸卡，着裁判员服装，仪表整洁，语言举止文明礼貌，接受仲裁工作组成员和参赛人员的监督。

4. 须参加赛项执委会的赛前执裁培训。

5. 竞赛期间，保守竞赛秘密，不得向各参赛队领队、教练及选手泄露、暗示竞赛秘密。

6. 严格遵守比赛时间，不得擅自提前或延长。

7. 严格执行竞赛纪律，除应向参赛选手交代的竞赛须知外，不得向参赛选手暗示解答与竞赛有关的问题，更不得向选手进行指导或提供方便。

8. 实行回避制度，不得与参赛选手及相关人员接触或联系。

9. 坚守岗位，不迟到，不早退。

10. 监督选手遵守竞赛规则，不得无故干扰选手比赛，正确处理竞赛中出现的问题。

11. 遵循公平、公正原则，维护赛场纪律，如实填写赛场记录。

（七）熟悉场地

1. 执委会安排在报到结束后各参赛队统一有序地熟悉场地。

2. 熟悉场地时严禁与现场工作人员进行交流，不发表没有根据以及有损竞赛整体形象的言论。

3. 熟悉场地时应严格遵守竞赛各种制度，严禁乱动赛场设备，拥挤，喧哗，以免发生意外事故。

（八）比赛入场

1. 参赛选手凭参赛证、有效身份证件（身份证、护照）在正式比赛开始前 60 分钟到指定地点集合，赛前抽取工位号，选手按工位号顺序依次进场，进行各项准备工作。现场裁判将对各参赛选手的身份信息进行核对。选手在正式比赛开始后不得入场，比赛结束前不允许提前离场。

2. 参赛选手不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品进入赛场，赛场内提供比赛必备用品。比赛为局域网环境。

（九）比赛过程

1. 选手进入赛场必须听从现场裁判人员的统一布置和指挥，首先需对比赛设备等物品进行检查和测试，如有问题及时向裁判人员报告。

2. 参赛选手必须在裁判宣布比赛开始后才能进行比赛。

3. 参赛选手携带进入赛场的参赛证件，现场裁判员有权进行检验和核准。

4. 比赛过程中选手不得随意离开工位范围，不得与其它选手交流或擅自离开赛场。如遇问题时须举手向裁判员示意询问后处理，否则按作弊行为处理。

5. 在比赛过程中只允许裁判员、工作人员进入现场，其余人员未经执同意不得进入赛场。

6. 比赛过程中，因选手原因造成竞赛设备故障或损坏，无法继续比赛，裁判长有权决定终止比赛。因非选手个人因素造成设备故障，由裁判长视具体情况做出裁决。如果确定为设备故障问题，裁判长将酌情给予补时。

（十）比赛结束

1. 在比赛结束前 15 分钟，裁判长提醒比赛即将结束，选手应做好结束准备，数据文件按规定存档。结束哨声响起时，宣布比赛正式结束，选手必须停止一切操作。

2. 比赛中有计算机编程、绘图内容的，需按比赛试题要求保存相关文档，不要关闭计算机，不得对设备随意加设密码。

3. 参赛选手不得将比赛任务书等与比赛有关物品带离赛场，选手必须经现场裁判员检查许可后方可离开赛场。

4. 参赛队需按照竞赛要求提交竞赛结果，参赛选手需签字确认。

（十一）文明参赛要求

1. 任何选手未经允许不得将比赛的相关信息私自公布。

2. 各类赛务人员必须统一佩戴由竞赛执委会印制的相应证件，着装整齐。

3. 新闻媒体人员进入赛场必须经过赛场指挥允许，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. 其他未涉及事项或突发事件，由竞赛执委会负责解释或决定。

（十二）组织分工、成绩评定及公布

1. 组织分工

（1）参与竞赛赛项成绩管理的组织机构包括检录组、裁判组、监督组和仲裁组等。

（2）检录工作人员负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作。

（3）竞赛裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长1名，全面负责赛项的裁判与管理工作。

（4）裁判员根据比赛工作需要分为加密裁判、现场裁判和评分裁判。

加密裁判：负责组织参赛队伍（选手）抽签并对参赛队伍（选手）的信息进行加密、解密。本赛项加密裁判由裁判长根据赛项要求指定。加密裁判不得参与评分工作。

现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律，对参赛队伍（选手）的操作规范、现场环境安全等进行评定。

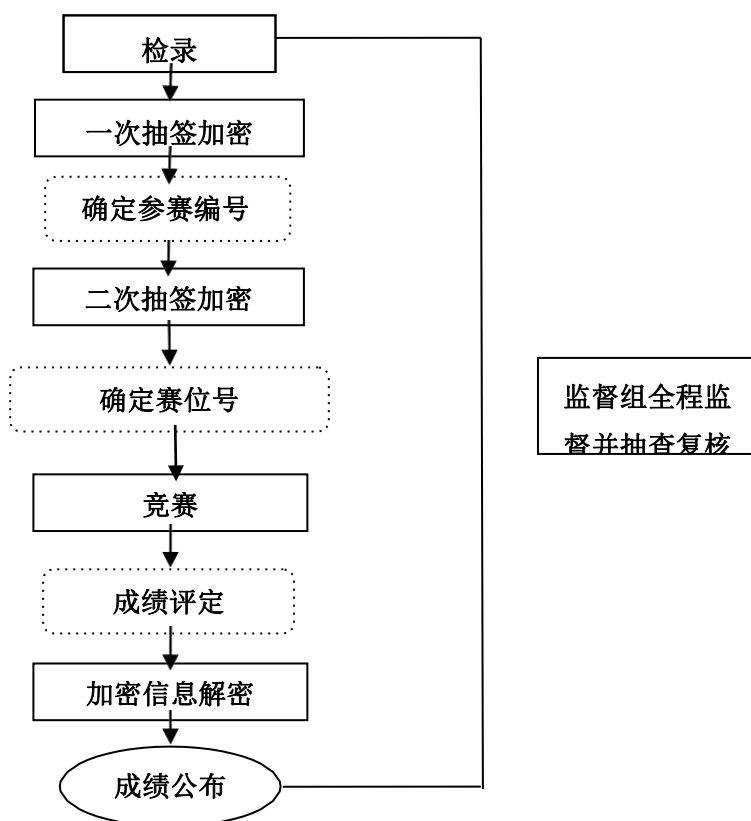
评分裁判：负责对参赛队伍（选手）的竞赛作品等按赛项评分标准进行评定。

（5）监督组负责对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

（6）仲裁组负责接收由参赛队领队提出的对裁判结果的书面申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

2. 成绩管理程序

按照执委会的要求，参赛队伍的成绩评定与管理按照严密的程序进行，见下图所示，成绩管理流程图。



3. 成绩评定

(1) 结果评分

对参赛选手提交竞赛成果，依据竞赛评价标准进行评价与评分。

(2) 解密

裁判长正式提交赛位号（竞赛作品号）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。本赛项采取逆向解密。

(3) 抽检复核

为保障成绩评判的准确性，监督组对赛项总成绩排名前十名的参赛队伍（选手）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%。

监督组需将复检中发现的错误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，则认定为非小概率事件，裁判组需对所有成绩进行复核。

4. 成绩公布

（1）由裁判长将赛项总成绩的最终结果提交大赛组委会信息员。

（2）大赛组委会信息员对成绩数据审核后，将裁判长确认的电子版赛项成绩信息上传系统。同时将裁判长签字的纸质打印成绩单报送竞赛组委会办公室。

（3）闭幕式公布比赛成绩。

四、竞赛场地、设施设备等安排

（一）赛场规格要求

选手独立工位的竞赛场地需求至少为 2.4 平方米（2m×1.2m），确保参赛队之间互不干扰。工位区间内放置有 1 张工作台，1 把工作椅（凳），工作台上摆放 1 台计算机等。工作台内提供有 220V 交流电源。各工位分区供电，强电弱电分开布线。现场临时用电需满足《施工现场临时用电安全

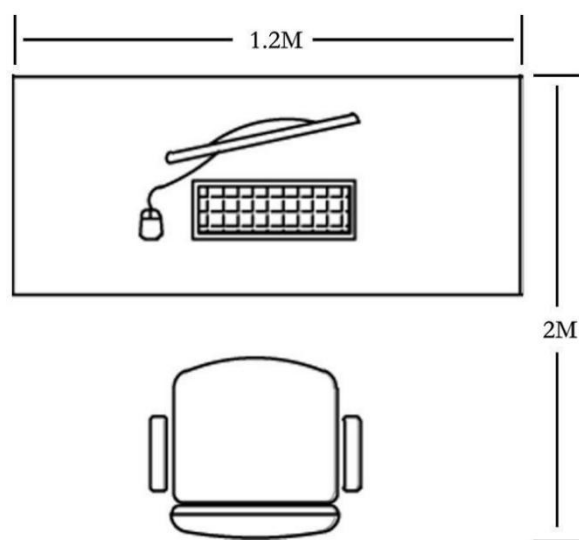
技术规范》JGJ46-2005 的要求。

竞赛现场符合消防安全规定，现场消防器材和消防栓合格有效，应急照明设施状态合格，赛场明显位置张贴紧急疏散图，赛场出入口专人负责，随时保证安全通道的畅通无阻。

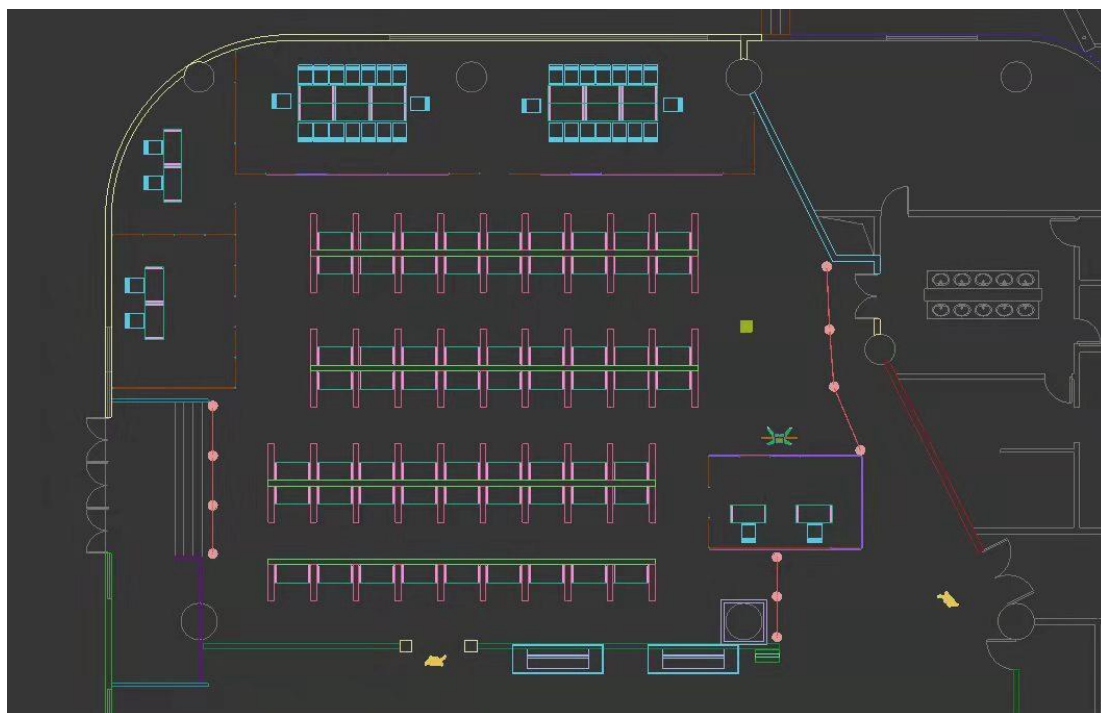
竞赛现场需通风良好、照明需符合采光规范。

（二）场地布局图

提供规格（长度、宽度）清晰的布局图。例如：



竞赛工位图



竞赛场地平面图

(三) 基础设施清单

全媒体运营师项目赛场提供设施、设备清单表

设备编号	场地设施清单	名称	需求规格描述	应用区域	备注
1	PC 机	台式计算机	台式计算机，每位选手一台，主要配置需求如下： CPU：英特尔 i5 及以上，主频 2.5GHz 及以上； 内存容量：16GB 及以上； 硬盘：256GB 及以上； 显卡：2G 独显及以上； 液晶显示器：19 英寸及以上； 分辨：1920*1080 及以上； 标配键盘鼠标；	选手赛位区	赛场提供
2	耳机	电脑有线耳机	3.5 毫米音频接口； 有线入耳式；	选手赛位区	赛场提供
4	路由器	路由器	企业级路由器，满足 150 台设备使用；	配电交换机 服务器机房	赛场提供
5	交换机	交换机	48 孔交换机四台，或满足 150 台设备接入即可；	配电交换机 服务器机房	赛场提供

6	移动存储器	U 盘	Usb3.0 内存 16GB; 每参赛队一个;	裁判办公室	赛场提供
---	-------	-----	----------------------------	-------	------

全媒体运营项目无需选手自带工具、材料，禁止选手携带任何电子设备、存储设备进入赛场，赛场配发的各类工具、材料，选手一律不得带出赛场。

全媒体运营项目赛场提供软件环境清单表

序号	软件类型	软件	备注
1	操作系统	Windows 系统	赛场提供
2	浏览器	Google Chrome 浏览器最新版	赛场提供
3	全媒体平台	全媒体运营应用系统 V1.0 融媒体数据分析系统 V1.0	赛场提供
4	全媒体页面开发软件	HBuilder 编译器 9.1.29.201811231920 版 (去除 jQuery 库)	赛场提供
5	支撑软件	微软 Office 2016 (中文版)	赛场提供
		Photoshop CC 2017 (中文版) 及以上	赛场提供
		Premiere CC 2017 (中文版) 及以上	赛场提供
		After Effects CC 2017 (中文版) 及以上	赛场提供
		格式工厂	赛场提供
		KK 录像机 2.8.7.2 及以上	赛场提供
6	输入法	搜狗拼音、微软拼音、智能 ABC、万能五笔、英文等输入法软件 (最少拼音、五笔两种)	赛场提供

五、安全、健康要求

1. 严格注意赛场用电安全，非赛场管理人员未经允许，不能随意拉接电源以及拔插设备。

2. 如选手发生紧急的身体状况，由赛场管理人员进行紧急处理。除非有集体性以外事件，否则本次比赛没有补时和重赛。

3. 场内配备常见的应急药品，比赛期间赛场配备专业医护人员值班。