

全媒体运营项目

竞赛任务书

(样卷)

2023 年

一、竞赛须知

(一) 考核时间为 240 分钟（4 小时）。

(二) 任务考核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、全媒体传播与运营、全媒体数据分析五项任务。

(三) 竞赛任务中不得出现单位名称、选手名称等具有特殊意义的字符，一经发现，竞赛成绩为零，按作弊处理。

二、竞赛任务

注：共五项任务，请仔细查看任务描述及任务内容，认真作答并按要求提交作品内容。

任务主题：“消防”

(一) 任务一：全媒体文案策划

请仔细观察 U 盘中“赛题素材/全媒体文案策划/素材”所提供的素材，利用 U 盘中“赛题素材/全媒体文案策划/模板”所提供的 word 文档模板进行全媒体文案策划撰写。撰写内容格式以提供的 word 文档模板为准，具体要求如下：

1. 任务主题

主题：“消防”

分析题目并编写创意说明文档，利用“赛题素材/全媒体文案策划/

素材”文件夹所提供的图片素材创作文案。

2. 任务内容

请以“消防”为题，在 word 模板中编写 400 字以内的创意说明，要求创意说明中至少包括“主题分析”、“详细描述”等相关内容。

3. 任务要求

创意说明要求：

- (1) 主题：必须围绕所提供的素材策划介绍与宣传等内容；
- (2) 概述：应该阐明作品整体策划理念及其宣传效果与用户体验等；
- (3) 详细描述：包括创意亮点，动画、交互逻辑等；
- (4) 文字表述：清瞄、简练，不能出现错别字。

(二) 任务二：全媒体素材加工处理

1. 全媒体图片素材处理

请仔细观察 U 盘中“全媒体素材采集与加工\图片处理\图片样例”中的“图片 1”和“图片 2”，利用 U 盘中“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。图片样例如下：



图片 1



图片 2

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，将处理好的 JPG 图片及 PSD 源文件保存至 U 盘指定路径(以任务书最后作品提交需求中的路径为准)。

2. 全媒体视频素材处理

请仔细观察 U 盘中“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“消防-样例”，利用 U 盘中“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《素材 1-消防人员》视频进行裁剪；使用 AE 软件制作素材《救火啦!》；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“救火啦!”片头动画，片头时长为 10S。

(2) 裁剪音乐《音乐 1》，取 0s-10s；

(3) 制作“消防安全!人人有责!”转场，时长为 5 秒；制作“2023 年 XX 月 XX 日”片尾，时长为 5 秒。(时间为比赛时间)

(4) 裁剪“素材 1-消防人员”视频，删除前 46 秒 12 帧。

(5) 添加“救火啦!”片头及已裁剪的“音乐 1”音频，音频结尾处音量逐渐降低。

(6) 添加“消防安全!人人有责!”转场，转场前后分别添加黑场过渡。

(7) 添加已裁剪的“素材 1-消防人员”视频，视频前后分别添加黑场过渡。

(8) 添加“2023 年 XX 月 XX 日”片尾(比赛当天日期)。

(9) 视频最终导出格式为 MP4 格式，大小不得超过 20M（用于全媒体传播与运营任务提交作品）；

(10) 选手需保留作品制作过程，将 PR 项目包及 AE 项目包导出，与导出的视频成片一同存放至 U 盘指定路径（以任务书最后作品提交需求及赛前注意事项路径为主）。

（三）任务三：全媒体网页制作与开发

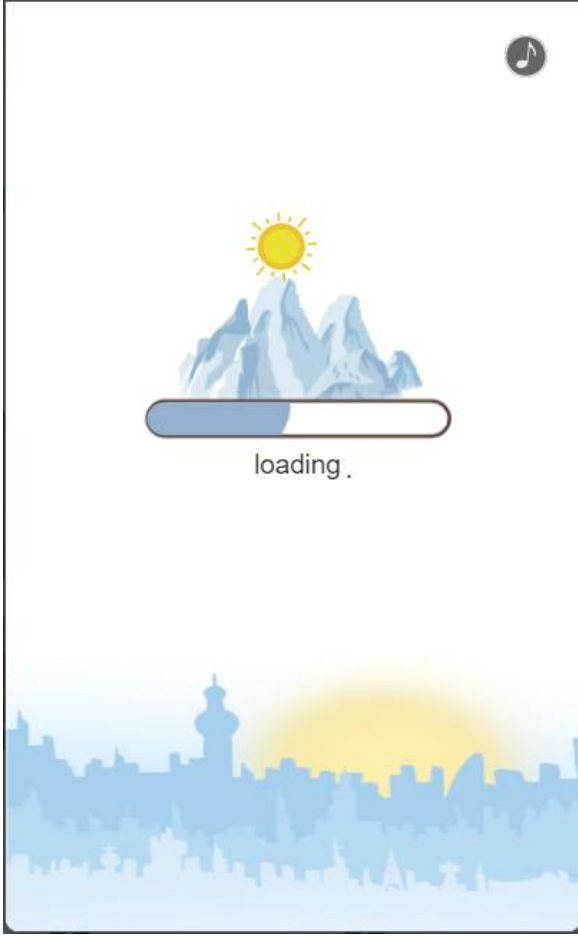
1. 全媒体可视化作品制作

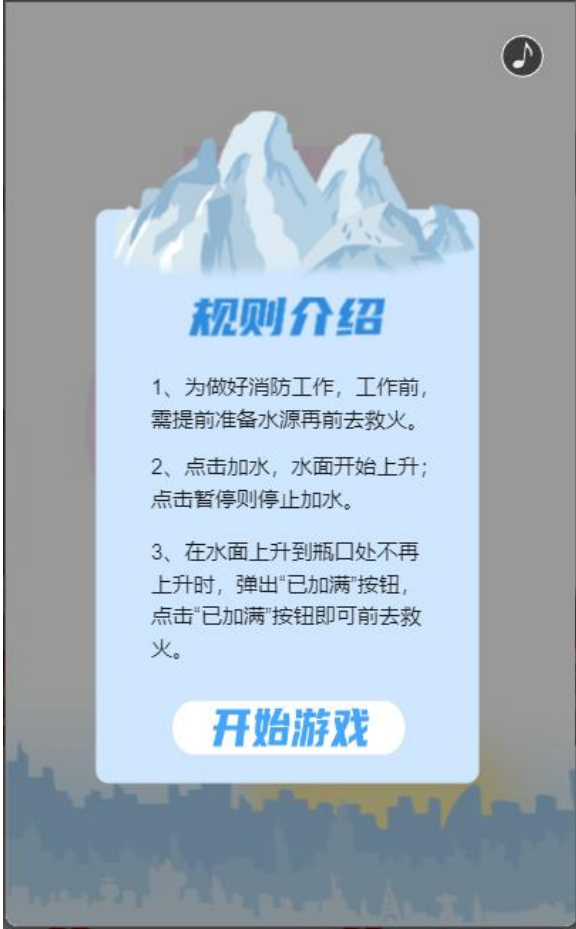
打开电脑桌面“作品预览”快捷方式，查看“消防演练”样例作品，并仔细分析“消防演练”图文分镜脚本，根据 U 盘中“全媒体内容制作与开发/全媒体可视化作品制作/素材”所提供的素材，使用全媒体综合实训与竞赛系统 H5 专业版制作工具创作脚本所示作品。

全媒体可视化作品制作要求：

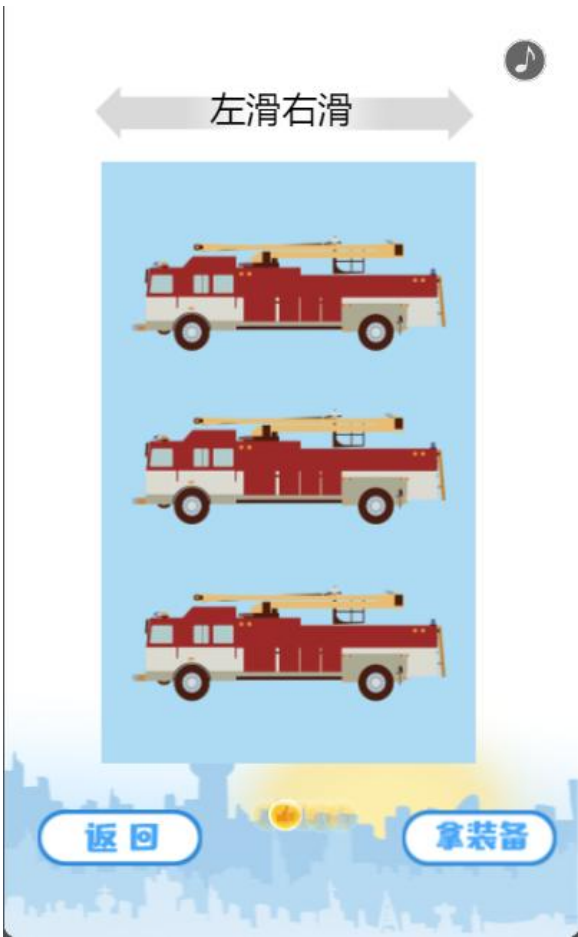
- (1) 页数一致；
- (2) 画面、内容及排版一致；
- (3) 动画内容及效果一致；
- (4) 交互方式及效果一致；
- (5) 音乐及音效一致；
- (6) 旋转模式及自适应模式一致；

全媒体可视化作品图文分镜脚本如下：

页号	画面	描述	
1		画面情节	本页为作品第一页，加载页面。
		文案	Loading...
		动画描述	1. “loading” 后方 “...” 循环显示； 2. 进度条以水面浮动的方式增长； 3. 太阳在冰山上方以弧形运动。
		交互与逻辑	加载进度结束后自动进入 P2 页面。
		音乐与音效	无
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
2		画面情节	本页为作品第二页。
		文案	1、为做好消防工作，工作前，需提前准备水源再前去救火。 2、点击加水，水面开始上升；点击暂停则停止加水。 3、在水面上升到瓶口处不再上升时，弹出“已加满”按钮，点击“已加满”按钮即可前去救火。
		动画描述	1. “规则介绍”文字缓入； 2. 介绍所有文字以打字机的方式进入； 3. “开始游戏”按钮浮入；
		交互与逻辑	1. 本页之后禁止自动翻页（禁止上下滑动翻页）； 2. 点击“开始游戏”按钮跳转到 P3 页。
		音乐与音效	开始播放背景音乐。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
3		画面情节	本页为作品第三页。
		文案	无
		动画描述	所有素材直接进入。
		交互与逻辑	1. 点击“加水”按钮后，瓶中水面以波浪的形式上升，上升过程中，水面上方气泡有规则循环冒出，直到消失； 2. 点击“暂停”按钮即可停止加水，瓶中水面暂停上升； 3. 水面上升到瓶口处后，“已装满”按钮上浮出现； 4. 点击“已装满”按钮跳转到 P4 页。
		音乐与音效	继续播放背景音乐。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
4		画面情节	本页为作品第四页。
		文案	左滑右滑
		动画描述	所有素材直接进入。
		交互与逻辑	1. 向左滑动图片，图片以中轴为锚点向左进行翻转，反转一半时切换图片；切换图片同时，图片下方“赞”图标向右前进（共 5 张图，5 个“赞”图标）； 2. 向右滑动图片，图片以中轴为锚点向右进行翻转，反转一半时切换图片；切换图片同时，图片下方“赞”图标向左前进（共 5 张图，5 个“赞”图标）； 3. 点击“返回”按钮跳转到 P3 页； 4. 点击“拿装备”按钮跳转到 P5 页。
		音乐与音效	继续播放背景音乐。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
5		画面情节	本页为作品第五页。
		文案	帮消防人员穿装备。
		动画描述	共 4 个物品，分别为裤子、外套、靴子、头盔；
		交互与逻辑	1. 第一行有颜色的物品是可拖动物品，第二行无颜色的物品是物品接收器，需将有颜色的物品拖入物品接收器内，物品接收器对同类物品有吸附功能（注：要求裤子接收器只能接收裤子，外套接收外套，靴子接收靴子，头盔接收头盔，不得跨越）； 2. 4 个物品全部放入对应物品接收器后，“返回”、“去救火”按钮浮入； 3. 点击“返回”按钮跳转到 P4 页面； 4. 点击“去救火”按钮跳转到 P6 页。
		音乐与音效	继续播放背景音乐。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
6		画面情节	本页为作品第六页。
		文案	无
		动画描述	1. “点击消减火焰”文字小手循环放大缩小； 2. 上方三朵云依次左右移动； 3. 房子上的火焰不断燃烧；
		交互与逻辑	1. 点击燃烧的火焰区域，火焰开始消减； 2. 火焰消失不见后，“救援成功返回首页”按钮浮入； 3. 点击“救援成功返回首页”按钮跳转到 P2 页面。
		音乐与音效	继续播放背景音乐。
		页面切换	出现

2. 全媒体页面作品开发

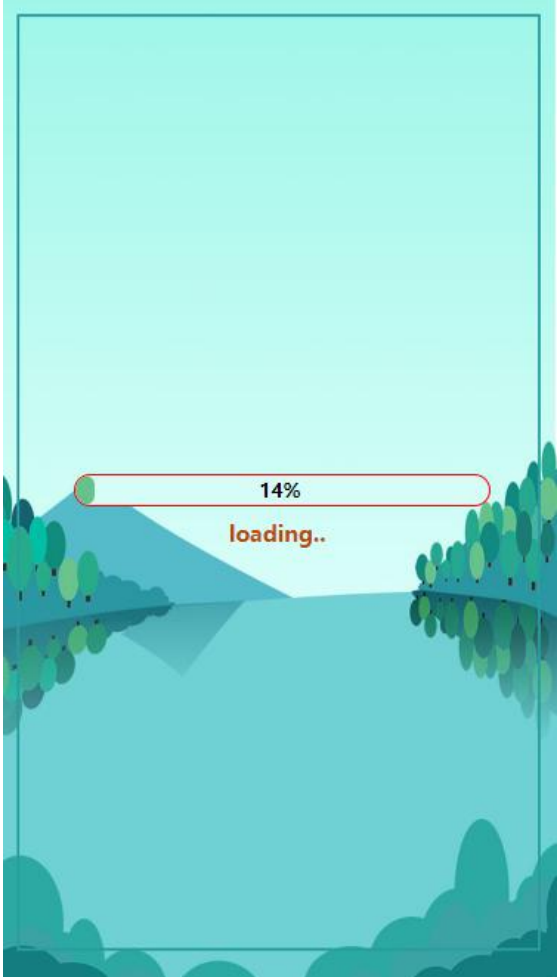
请仔细分析“消防小卫士”图文分镜脚本，查看U盘中“全媒体内容制作与开发/全媒体页面作品开发/录屏/消防小卫士”作品，并仔细观察“消防小卫士”作品中的场景、所有素材及交互，根据U盘中“全媒体内容制作与开发/全媒体页面作品开发/素材”文件夹中所提供的素材制作图文分镜脚本所示作品。

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)；

全媒体页面作品图文分镜脚本如下：

(备注：页号描述如：1、2、3……为页号；1-1、1-2、1-3……为第1个页面的第1个场景、第2个场景、第3个场景…)

页号	画面	描述	
1		画面情节	本页为作品的加载页。
		文案	XX(XX 为 0%-100%的加载数值)
		动画描述	1. 绿色进度条随加载进度向右扩充; 2. 进度条下方 loading 后三个小数点依次循环出现; 3. 进度条中央 XX%模拟加载数字。
		交互逻辑	“100%” 加载完毕自动进入 P2 页。
		音乐与音效	无
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
2		画面情节	本页为作品的第二页。
		文案	无
		动画描述	1. 左上角音乐符号顺时针循环转动； 2. 屏幕上方“关注消防安全”翻转放大进入； 3. 屏幕上方“人人有责！”逐字下浮出现； 4. “进入消防小测验”按钮从左侧移入。
		交互逻辑	点击“进入消防小测验”按钮，按钮缩小放大后进入 P3-1 页。
		音乐与音效	点击屏幕左上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
3-1		画面情节	本页作品的第三页，第一个场景。
		文案	以下事物中，都属于可燃物的一项是（）？ A: 棉被、书本、煤油 B: 玻璃、煤气、木材 C: 柴火、干冰、羽绒服 D: 酒精、钢筋、树叶
		动画描述	1. 屏幕上方“消防小测验”图片出现。 2. 屏幕中心选择题题目先以打字机效果逐字出现，在题目出现后，“A”、“B”、“C”、“D”四个选项同时以打字机效果逐字出现。
		交互逻辑	1. 点击“A”“B”、“C”、“D”四个选项，选项所在的文本框放大，字体颜色变为红色； 2. 点击“B”、“C”、“D”三个选项后，点击“确定”按钮，按钮缩小放大后进入 P3-2 页； 3. 点击“A”选项，点击“确定”按钮，按钮缩小放大后进入 P4 页。
		音乐与音效	点击屏幕左上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
3-2		画面情节	本页作品的第三页，第二个场景。
		文案	开始游戏
		动画描述	屏幕中心错误提示框放大出现。
		交互逻辑	点击“确定”按钮，按钮缩小放大后，错误提示框缩小进入 P3-1 页。
		音乐与音效	点击屏幕左上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
4		画面情节	本页为作品的第四页。
		文案	争当消防安全小卫士，请选出你认为哪些是消防安全隐患？ A: 疏散通道严重堵塞 B: 消火栓箱器材缺失 C: 电线严重老化损坏 D: 灭火器过期未更换 E: 存放易燃易爆物品 F: 抽烟随意丢弃烟头
		动画描述	屏幕上方“消防小测验”图片出现。
		交互与逻辑	1. 点击屏幕中心绿色方块，绿色方块变为橙色且右下角出现红色对勾，同时屏幕下方出现灰色文本框，出现相应的绿色方块中的内容； 2. 灰色文本框内容出现的顺序为鼠标点击绿色方块的顺序； 3. 当点击橙色方块时，橙色方块变为绿色，同时方块右下角红色对勾消失，屏幕下方橙色文本框内容对应的灰色文本框消失； 4. 点击“提交测试”按钮，按钮缩小放大后进入 P5 页。
		音乐与音效	点击屏幕左上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐。
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
5		画面情节	本页为作品的第五页，第一个场景。
		文案	快来领取你的奖杯吧！
		动画描述	1. 屏幕上方“恭喜你完成测试”图片放大出现； 2. 屏幕上方“快来领取你的奖杯吧！”文字放大出现后循环晃动缩放； 3. 屏幕下方奖杯从底部放大出现； 4. 屏幕下方“返回首页”按钮从左侧移入。
		交互与逻辑	点击“返回首页”按钮即可进入 P2 页。
		音乐与音效	点击屏幕左上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐。
		页面切换	出现

3. 全媒体页面作品开发需求

自定义文件目录或使用 HBuilder 创建项目，根据所提供的 PSD 图片素材，利用 Photoshop 软件处理成合适的图片进行布局、添加动画交互，使用原生 JavaScript 语言进行开发。

（1）处理素材：图片素材以 PSD 格式提供，选手可使用 Photoshop 软件对图片进行整理，自定义图片大小、格式，最终实现任务说明中的布局样式；

（2）创建文件目录：选手需创建制作要求中所描述的目录文件，确保作品最终能够正常运行。

（3）完成动画交互制作：模拟正常移动端前端开发，使用 JavaScript、CSS3、HTML5 完成对整个作品的开发，动画交互效果以任务说明脚本为参考，最终结果与录屏效果一致。

（4）作品查看与提交：使用 chrome 浏览器模拟移动端运行，对作品进行查看、排错；运行无误后，存到 U 盘指定路径（将项目文件夹命名为“座位号-全媒体页面开发作品”。）。

重要提示：当选手无法实现某项复杂交互逻辑，只能按照自己设定的操作顺序执行时，允许通过文字进行说明，提示评判员如何操作至后续步骤，后续内容仍可作为评分依据，否则按照正常逻辑操作，不能进行至下一步骤的，后续步骤将不作为评分依据。

（四）任务四：全媒体传播与运营

1. 任务描述

使用全媒体综合实训与竞赛系统创作图文作品，如下图所示：



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。

2. 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U盘中所提供的“消防救火-文案”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**任务二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。

（4）图文作品命名为“**座位号-全媒体传播与运营**”，用A账号进行提交（必须在A账号我的作品中才可提交，查阅结果仅以A账号提交的作品为准）。

（五）任务五：全媒体数据分析。

请仔细观察 U 盘中“全媒体数据分析”文件夹中的某平台短视频数据信息表，对表中数据进行分析并提出建设性意见，具体要求如下：

1. 数据分析

对数据表中信息进行分析，从中分析出某平台短视频数据状况，使用全媒体数据分析平台中“看板”制作对应图表，要求不少于 4 个图表。看板名称命名为：座位号-全媒体数据分析（例如：99-全媒体数据分析）。

2. 运营建议

根据分析情况，使用全媒体数据分析平台中“故事板”以报告的形式完整呈现数据分析的背景、过程、结果及建议。故事板命名为：座位号-数据分析报告（例如：99-数据分析报告）。

（1）明确数据分析思路的说明。

（2）呈现数据分析的过程，并加以说明。

（3）归纳总结分析结果，提出建设性意见。

作品提交及命名要求，比赛作品分为两部分提交。

1. 考核作品提交

按照任务模块，需在竞赛平台上提交全媒体可视化作品、全媒体传播与运营作品、全媒体数据分析作品，在 U 盘中提交全媒体文案策划、全媒体素材处理作品、全媒体页面开发作品。

全媒体综合实训与竞赛平台提交作品：包含任务三中全媒体可视化作品、任务四中全媒体传播与运营作品，需使用队长账号（默认是 A 账号，例如 H5099A）进行提交，作品分别命名为“座位号-全媒体可视化作品”、“座位号-全媒体传播与运营作品”。（示例：99-全媒体可视化作品、99-全媒体传播与运营作品）。作品提交方式请留意注意事项作品提交示意图。

全媒体数据分析平台提交作品：包含任务五中全媒体数据分析中的数据分析结果及数据分析报告，作品要求在团队空间完成，完成之后，无需单独提交，保存在账号中即可。作品分别命名为“座位号-全媒体数据分析”、“座位号-数据分析报告”。（示例：99-全媒体数据分析、99-数据分析报告）。

U 盘中提交作品：包含任务一中**全媒体文案策划**、任务二中**全媒体图片素材处理**、**全媒体视频视频处理**、任务三中**全媒体页面开发作品**。作品分别命名为“座位号-全媒体文案策划”“座位号-全媒体图片素材处理”、“座位号-全媒体视频素材处理”、“座位号-全媒体页面开发作品”（示例：99-全媒体文案策划、99-全媒体图片素材处理、99-全媒体视频素材处理、99-全媒体页面开发作品）。U 盘中提交作品的目录如下：

文件夹名称		包含内容
U 盘	座位号-全媒体文案策划 (99-全媒体文案策划)	包含一个模板.docx 文件。

	座位号-全媒体图片素材处理 (99-全媒体图片素材处理)	包含制作图片 1、图片 2 的成品图片及 PSD 源文件，共四个文件。
	座位号-全媒体视频素材处理 (99-全媒体视频素材处理)	包含 AE 的工程源文件、PR 工程源文件及完成的视频成片，两个文件夹和一个视频文件。
	座位号-全媒体页面开发作品 (99-全媒体页面开发作品)	包含但不限于以下文件内容： 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)

注：无需删除 U 盘原有内容。