

# 唐山市职业院校技能大赛

## 赛项规程

赛项名称： 短视频制作

英文名称： Short Video Production

赛项组别： 中等职业教育（师生同赛）

## 一、赛项信息

赛项类别			
<input checked="" type="checkbox"/> 每年赛 <input type="checkbox"/> 隔年赛（ <input type="checkbox"/> 单数年/ <input type="checkbox"/> 双数年）			
赛项组别			
<input checked="" type="checkbox"/> 中等职业教育 <input type="checkbox"/> 高等职业教育			
<input type="checkbox"/> 学生赛（ <input type="checkbox"/> 个人/ <input type="checkbox"/> 团体） <input type="checkbox"/> 教师赛（试点） <input checked="" type="checkbox"/> 师生同赛（试点）			
涉及专业大类、专业类、专业及核心课程			
专业大类	专业类	专业名称	核心课程
76 新闻传 播大类	7601 新闻 出版类	760101 出版商务	新媒体营销
			短视频运营
	7602 广播 影视类	760201 播音与主 持	语音与发声
			即兴口语表达
			文艺作品演播
		760202 广播影视 节目制作	非线性编辑
			影视摄像
			数字特效与合成
			专题节目制作
			短视频拍摄与制作
		760203 影视与影 视技术	专题摄影
			图形图像处理
	摄影技术		
	影视摄像		
影视编辑			
760204 动漫与游 戏制作	影视特效与合成		
	短视频制作		
71 电子与 信息大类	7102 计算 机类	710204 数字媒体 技术应用	数字影音编辑与合成
			虚拟现实素材与资源制作
			数字媒体制作
		710201 计算机应 用	后期特效制作
			数字媒体技术应用
		710206 移动应用技术与 服务	图形图像处理
	710209	移动素材处理技术应用	
	实用美术基础		
		网站建设与管理	网页美工

		710210 计算机平面设计	矢量绘图 版式设计
73 财经商贸大类	7305 经济贸易类	730502 服务外包	跨境电子商务 新媒体推广
	7307 电子商务类	730701 电子商务	视觉设计与制作 新媒体运营
		730702 跨境电子商务	商品编辑与发布 视觉设计
		730703 移动商务	新媒体内容制作 移动视觉设计
		730704 网络营销	新媒体文案编辑与发布 短视频营销实务
		730705 直播电商服务	短视频拍摄与剪辑
	75 文化艺术大类	7501 艺术设计类	750101 艺术设计与制作
750103 数字影像技术			摄影摄像技术 影视剪辑技艺
			视觉制作技术 全媒体影像技术
<b>对接产业行业、对应岗位（群）及核心能力</b>			
<b>产业行业</b>	<b>岗位（群）</b>	<b>核心能力</b>	
广播影视类	编导	具备策划思维，能够为影片提供创意	
		具备基本的文字功底和文案编写能力	
		具备良好的沟通和协调能力，能进行有效的沟通和协作，确保创意方案的质量和实现效果	
	摄影摄像	具有运用平面摄影的技术技能和拍摄各类题材图片的能力	
		具有运用摄像的技术技能进行影像拍摄的能力	
		具有运用影像编辑的技术技能完成影视剪辑与画面后期处理的能力	
	影视后期制作	具有运用影视包装的技术技能完成特效制作、后期合成与节目包装的能力	
具有运用信息技术和传媒领域数字化的技能，具有制作短视频的能力			
具有电视节目、专题片、宣传片、短视频、网络直播等不同类型影像的剪辑、包装与制作的初步能力			
文化产业	策划	具有视频脚本策划能力	
		具有美术造型、图形图像制作等技术能力	

	摄影摄像	具有数码相机、数码摄像机及辅助设备的操作及表现等技术能力
	影视后期制作	具有摄影的后期制作、视频素材的剪辑等技术能力
		具有影视特效制作等技术能力
		具有全媒体制作等技术能力
信息技术	摄影摄像	具备摄影摄像、数字影音编辑与合成、后期特效制作的能力
		具备摄影摄像技术、数码照片艺术处理的能力
	广告制作	具备摄影摄像技术、数码照片艺术处理、广告制作的能力
	数字影音剪辑	具备图形图像处理、数字媒体素材与资源制作的能力
		具备数字媒体素材处理、简单的动画设计能力
		具备运用数字媒体技术主流软件及常规专业设备的能力
财经商贸	新媒体运营	具有视觉营销设计的能力，包括店铺视觉设计、图文和短视频制作的能力
	电子商务师	具有制作、发布、维护和优化移动内容的能力
	网络营销	具有新媒体平台的设置与维护、文案撰写、文案编辑与发布、具有短视频制作与发布的能力
	短视频制作专员	掌握主流直播电商平台规则，具有使用常用工具完成短视频、直播海报、新媒体文案等内容制作、推送、优化的能力

## 二、竞赛目标

为贯彻党的二十大精神，落实中共中央办公厅、国务院办公厅印发《“十四五”文化发展规划》等政策要求，落实《国家职业教育改革实施方案》《关于推动现代职业教育高质量发展的意见》，建设现代传媒体系，重视传播手段建设和创新，推动传统媒体和新兴媒体的深度融合，竞赛以产业发展需求为导向，以重点考核学生专业核心技能和核心知识为着力点，以全面检验职业学校教育教学改革成果为抓手，加强区域之间、学校之间的交流，加强校企间的合作，推进中职学校

新闻出版类、广播影视类、计算机类、经济贸易类、电子商务类、艺术设计类等相关专业建设和教学发展的同步提升，推进短视频制作技术的教学与产业发展、社会应用的紧密结合，创造技能人才培养的良好环境，促进人才培养质量的提升。

赛项设计运用工程实践创新项目（EPIP）教学模式，从工程化、实践性、创新型、项目式四个方面，把短视频制作的核心技术技能通过七个任务形成一个完整的项目，提升参赛选手操作能力和创新创意水平，提升参赛选手审美、价值判断、团队合作的能力，引导教学改革与产业发展、岗位需求的紧密结合，以赛促教、以赛促融。通过较为完整的竞赛项目，检验参赛选手策划书编制、素材管理、影视编辑、音画合成、制作反思的能力；通过参赛选手对自己参赛的策划、操作的过程和结果有意识地进行深入、细致、批判性地回顾、分析和检查，主动探究，提升参赛选手认识自我、完善自我的能力。

### 三、竞赛内容

竞赛命题按照中等职业学校新闻传播类等相关专业教学标准，结合岗位需求及对人才培养的要求，统一命题。竞赛考核任务分为编制策划书、制作短视频、制作反思三个模块。三个模块较完整地覆盖短视频制作流程，体现技术与艺术的结合。竞赛试题采用开放与命题相结合形式，考核选手自主创意策划与制作的能力。竞赛内容共分为三个模块七个任务，比赛时长为 4 个小时。

参赛选手在大赛组委会提供的软硬件环境下、根据提供的素材及制作要求在比赛时间内完成赛题。完成的视频文件必须能完全脱离原制作环境播放。

在模块一中，按照规定主题自拟题目完成任务 1，编制短视频策划书。重点考查：

- 1.短视频策划书框架设计能力;
- 2.短视频策划的创意能力;
- 3.短视频策划的表达能力。

在模块二中，完成任务 2、任务 3、任务 4、任务 5、任务 6。根据提供的解说词和素材，按要求自主创意制作完成 1 则短视频，时长 180-240 秒。重点考查：

- 1.时间统筹安排能力;
- 2.分工协作和统筹执行能力;
- 3.素材管理能力;
- 4.视频编辑能力。

在模块三中，完成任务 7。对编制策划书和制作短视频过程进行深度思考，分析其存在的不足之处，总结项目特色和亮点，以及面临的问题，并提出改进措施。重点考查：

- 1.运用 AI 智能工具的能力;
- 2.自我认识的能力;
- 3.自我评估的能力;
- 4.自我批判和探究的能力。

表 1 竞赛内容一览表

模块		主要内容	比赛时长	分值
模块一	素材管理及编制策划书	按照规定主题，完成短视频策划任务书编制	4 小时	20 分
模块二	制作短视频	根据提供的视频、图片、音乐、解说词等素材，使用规定软件剪辑合成一则短视频，该短视频包括片头、正片、片尾		70 分
模块三	制作反思	深度思考在策划任务书设计、短视频制作过程中的经验与不足，总结特色、亮点，查找存在问题，并提出改进措施		10 分

## 四、竞赛方式

1.竞赛为师生同赛的团体赛。每支参赛队由 1 名学生和 1 名教师组成，参赛学生须为中等职业学校全日制在籍学生或五年制高职一至三年级（含三年级）全日制在籍学生；参赛教师为中等职业学校的在编专任教师。凡在往届全国职业院校技能大赛（不包含教学能力比赛）中获一等奖的学生或教师，不得参加今年同一专业类赛项的比赛。

2.不得跨校组队，同一所学校参赛队不超过 2 支。不设指导教师，设领队 1 名。

3.竞赛形式为线下比赛。

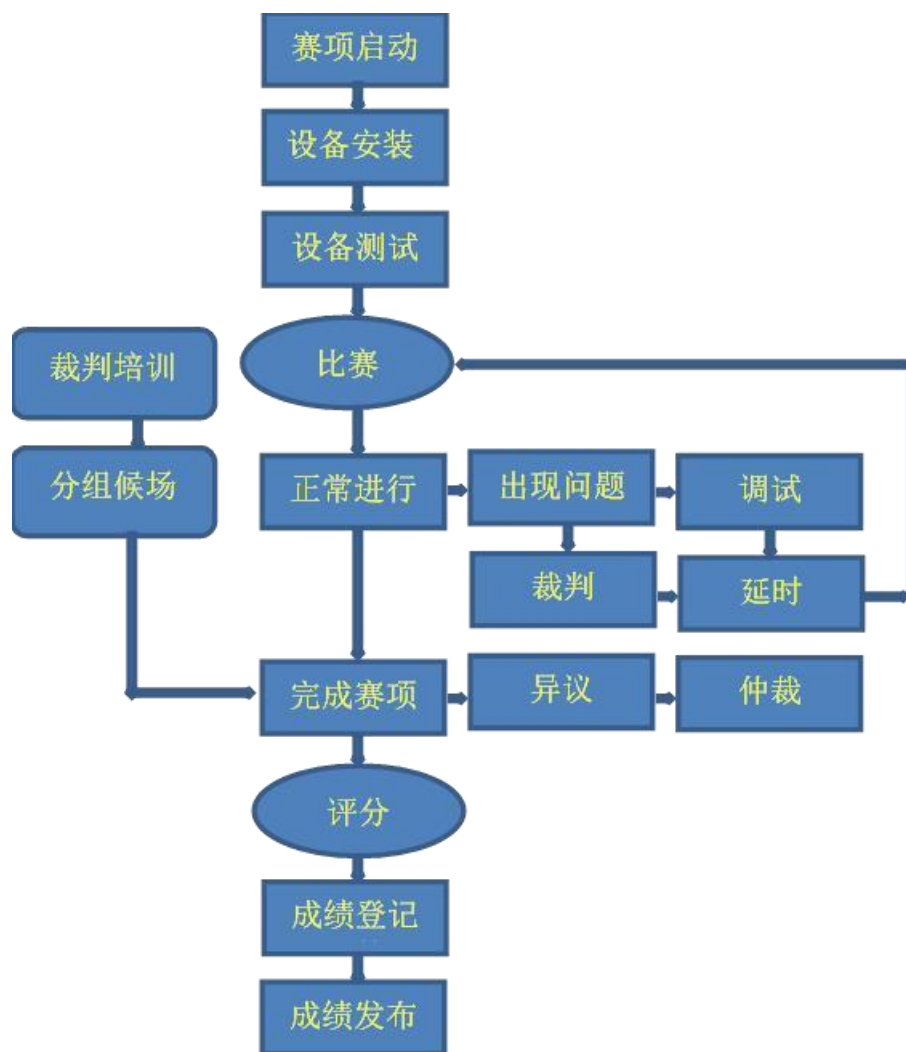
## 五、竞赛流程

### （一）时间安排

表 2 比赛时间安排

日期	时间	内容
7月10日	06:30-07:30	各参赛队报到
	07:30	领队会（抽签）
	07:50-08:15	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
	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	竞赛开始
	12:30	竞赛结束

## (二) 竞赛流程图



## 六、竞赛规则

### (一) 竞赛报名

1. 比赛以院校为单位报名参加，不接受个人报名参赛。
2. 参赛选手报名获得确认后不得更换。因特殊原因不能参加比赛时，由大赛执委会办公室根据赛项特点决定是否可进行缺员比赛，并备案。如未经报备，发现实际参赛选手与报名信息不符，不得入场。



## **(二) 入场规则**

参赛选手在比赛开始前 60 分钟到达指定地点报到，接受工作人员对选手身份、资格和有关证件的检查。竞赛计时开始后，选手未到，视为自动放弃。

## **(三) 赛场规则**

1. 参赛选手须持赛位号在规定的时间内入场，按抽签确定的赛位号对号入座，并将赛位号置于台桌左上角备查。参赛选手不得携带任何与个人信息有关的证件，不得携带任何通讯工具、电子存储设备及参考资料进入赛场，一经发现则退出比赛。迟到超过 60 分钟不得入场。

2. 选手在竞赛中应注意随时存盘。参赛选手必须按参赛试卷上的要求存储全部数据，不按要求存储数据导致数据丢失者按成绩无效处理。

3. 竞赛过程中如发生机器故障，必须经现场裁判确认后方能更换机位；竞赛过程中发现问题，选手应该当场举手提出。选手提交的作品中不能包含选手姓名、学校、电话等与选手相关的信息，否则取消竞赛成绩。

4. 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。

5. 参赛选手应着装整洁，讲文明礼貌。参赛选手应严格遵守赛场纪律、维护赛场秩序，服从裁判管理，并具有良好的职业素养和安全意识。

## **(四) 离场规则**

1. 如无特殊原因不得提前结束比赛。如果选手提前结束竞赛，应举手向现场裁判示意。经现场裁判允许，并将竞赛终止时间及缘由

记录在案后，方可离开比赛现场。选手提前结束比赛后不得再进行任何操作。

2. 竞赛时间一到，选手不得再进行任何操作，否则取消竞赛成绩。

## 七、技术规范

### （一）行业技术标准与规范

表 3 行业技术标准与规范

序号	标准号	中文标准名称
1	GY/T 353-2021	《网络视听节目视频格式命名及参数规范》
2	GY/T 329-2020	《4K 超高清视频图像质量主观评价用测试图像》
3	GY/T 299.1-2016	《高效音视频编码 第 1 部分：视频》
4	GY/T 257.2-2014	《广播电视先进音视频编解码 第 2 部分：视频符合性测试》
5	GY/T 257.1-2012	《广播电视先进音视频编解码 第 1 部分：视频》
6	GY/T 301-2016	《视频节目对白字幕数据格式规范》
7	GY/T 155-2000	《高清晰度电视节目制作及交换用视频参数值》
8	WH/T 62-2014	《视频资源元数据规范》
9	GB/T 1.1-2020	《标准化工作导则》第 1 部分：标准的结构和编写
10	GB/T 31232.2-2014	《电子商务统计指标体系第 2 部分：在线营销》
11	GB/T 34941-2017	《数字化营销服务程序化营销技术要求》
12	GB/T 33475.2-2016	《高效多媒体编码第 2 部分：视频》
13	GB/T 29265.405-2012	《信息设备资源共享协同服务第 405 部分：媒体中心设备》
14	GB/T 29265.406-2012	《信息设备资源共享协同服务第 406 部分：网络多媒体终端及应用》
15	行业规范	《网络短视频平台管理规范》 《网络短视频内容审核标准细则》 《网络直播营销行为规范》

### （二）行业内容与行为规范

表 4 行业内容与行为规范

序号	规范名称	发布单位
1	《互联网信息服务管理办法》	国家互联网信息办公室
2	《互联网用户账号信息管理规定》	国家互联网信息办公室
3	《互联网用户公众账号信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室
4	《网络短视频内容审核标准细则》	中国网络视听节目服务协会
5	《网络短视频平台管理规范》	中国网络视听节目服务协会
6	《网络信息内容生态治理规定》	国家互联网信息办公室
7	《新华社新闻信息报道中的禁用词和慎用词（最新修订）》	新华社
8	《互联网危险物品信息发布管理规定》	国家互联网信息办公室
9	《网络音视频信息服务管理规定》	国家互联网信息办公室、文化和旅游部、国家广播电视总局
10	《互联网跟帖评论服务管理规定》	国家互联网信息办公室
11	《互联网著作权行政保护办法》	国家版权局
12	《信息网络传播权保护条例》	国务院
13	《未成年人网络保护条例（征求意见稿）》	国家互联网信息办公室
14	《中华人民共和国著作权法实施条例》	国务院

### （三）专业教学标准

下列专业教学标准为 2017 年教育部最新版，专业代码为当前最新专业代码。

1. 《中等职业学校广播影视节目制作专业教学标准》（专业代码：760202）
2. 《中等职业学校影像与影视技术专业教学标准》（专业代码：760203）
3. 《中等职业学校数字媒体技术应用专业教学标准》（专业代码：710204）

4. 《中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业教学标准》（专业代码：760203）

5. 《中等职业学校新媒体运营专业教学标准》（专业代码：730701）

#### **（四）设备使用与操作规范**

1. 不得随意删除、修改、移动服务器和参赛选手计算机上的任何文件。

2. 任何人员不得在服务器操作系统和参赛选手计算机上擅自安装任何软件。

3. 不得更改计算机系统配置。

#### **（五）专业知识和技能要求**

1. 深度认知社会主义核心价值观及正确舆论方向，具备传媒行业法律法规知识基础。

2. 掌握策划书编制的基础技能。

3. 熟悉拍摄、制作的知识基础。

4. 熟悉常见脚本撰写方式、拍摄方式。

5. 具备短视频制作的基本操作能力。

## **八、技术环境**

### **1. 竞赛平台**

（1）需要具备试题下发和上收管理功能，保证所有选手同时开始和结束比赛。

（2）需具备灵活设置和管理的虚拟存储空间能力，保证竞赛作品的上传和收集。

（3）具备素材在线预览及同步下发功能。

（4）需提供文件夹管理能力，方便下载素材和上传作品，高效

管理。

(5) 需要具备充足无争议版权素材，包括字体、音乐、图片、视频等内容。能够对素材库内素材按视频、音频、图片等不同文件类型进行分类和标签管理，并支持关键词搜索，方便检索。

(6) 以公有云形式提供服务。需要具备后台统一管理能力，竞赛作品分组存储和隔离能力，账户权限分级管理能力，保证赛后阅卷。

(7) 能够提供带数字人（AI 虚拟人）的模板。

(8) 具备发布至第三方平台的功能。

(9) 支持对账号进行角色权限管理。

(10) 需要具备团队空间，能支持团队内协同创作。

(11) 需要保证国产化，拥有正版或官方使用授权，比赛期间免费使用。

## 2.计算机配置

表 5 计算机配置情况

名称	要求
操作系统	Windows 10 64 位
处理器	Intel 酷睿 I5 四核 3.0GHz 及以上 CPU，或 AMD 同性能 CPU
内存	16GB 及以上
显卡	独立显卡，显存 4G 及以上
端口	至少 1 个串口，2 个 USB 接口，1 个千兆网络端口
硬盘空间	固态硬盘（SSD），容量 500G 及以上
显示器	液晶显示器，支持 1920*1080 及以上分辨率

表 6 比赛软件环境配置情况

软件类型	软件名称	软件版本
操作系统	Windows 10	64 位中文版
作品设计及支撑软件	WPS Office	——
	Adobe Reader	中文版
	Adobe After Effects2020	64 位中文版

视频制作软件	Adobe Premiere 2020	64 位中文版
	剪映	中文版
音频编辑软件	Adobe Audition 2020	64 位中文版
图形编辑软件	Adobe Photoshop 2020 Adobe Illustrator 2020	64 位中文版
视频播放软件	Quick Time	中文版
	迅雷 影音	——
格式转码软件	格式工厂	——
输入法	QQ 拼音/五笔输入法	——

注：以上软件均不含第三方插件

在软件环境设置上，有条件尽量可能使用国产软件，核心软件均拥有正版或官方使用授权，不会引起版权相关问题。比赛期间免费使用。

## 九、成绩评定

### （一）评分标准

1. 按照职业岗位要求，全面评价参赛选手综合能力，本着“科学严谨、公平公正公开、可操作性强”的原则制定评分标准；
2. 确定评分因素上兼顾三个模块内容。

表 8 评分标准

模块	指标	评分要点		分值
模块一	策划任务书编制	内容完整性	框架内容要素全面，符合制作要求	20
		逻辑严谨性	逻辑清晰，易于理解	
		表述性	文字简明扼要，语言流畅，无错别字或语法错误	
		可行性和实用性	具有可行性，在实际操作中具有实用性	
		创新性	具有一定的创新精神，能够引起人们的兴趣和关注	
	素材管理	文件夹建立符合要求		5
		文件夹内文件完整、准确		
	片头、片尾制作	符合规定时长		6
		字幕清晰、规范		
		文字正确无错别字		
		视频有配乐		

模块二	成片配乐	解说词音量适当清晰		6	
		背景音乐音量起伏有序			
		解说词与背景音乐协调			
		解说词与画面匹配			
		画面与背景音乐匹配			
	正片字幕制作	文本正确无错别字		6	
		字幕清晰、规范			
		字幕与画面、解说词匹配			
	视频输出	文件名符合要求		6	
		保存路径符合要求			
		音视频输出格式及参数符合要求			
		符合规定时长			
	成片效果	思想性	主题与短视频内容符合程度		5
		衔接性	画面美感		8
			片头、主片、片尾之间衔接		
		艺术性	主片画面衔接		16
整体制作效果					
风格统一					
画面色调适当					
镜头运用准确，立意鲜明					
创新性		画面衔接流畅		12	
		特效围绕主题，运用适当			
	表现立意				
	剪辑手法				
	声画节奏				
模块三	反思	画面效果		10	
		特效包装			
		准确性	文件命名符合要求		
		文本格式符合要求			
设计性		表现形式美观、简洁			
表达性		特色、亮点突出			
		查找问题客观，措施可行			

## (二) 评分方法

分模块计分，总分为百分制

## (三) 成绩计算

1. 竞赛名次按照成绩总分从高到低进行排名。如出现总成绩相同的情况，竞赛模块一、模块二、模块三成绩之和为总成绩。总成绩相同时，模块二成绩高的参赛队名次在前。总成绩和模块二成绩均相同，模

块一成绩高的参赛队名次在前。

2.赛项最终得分：按 100 分制计分，最终成绩经复核无误，由裁判员长、监督人员和仲裁人员签字确认后公布。

## **十、奖项设置**

设团体一、二、三等奖，以赛项实际参赛队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入）。

## **十一、竞赛须知**

### **（一）参赛须知**

赛场提供比赛相关设备与工具，参赛选手不得私自携带赛项规程规定以外的任何物品。

### **（二）参赛队须知**

1. 参赛队按照大赛赛程安排凭参赛选手基本信息回执、选手报名表、选手身份证复印件（正反面均在一页纸上）、学生证复印件（或学籍证明）、选手保单复印件参加比赛及相关活动。

2. 比赛当天参赛队检录入场时，只允许携带赛项指定物品，禁止自带元器件、通讯工具、自编电子或文字资料进入赛场，一经发现立即没收。

3. 比赛时在收到开赛信号前不得启动操作，各参赛队自行决定分工、工作程序和时间安排，在指定工位上完成比赛项目，严禁作弊行为。

4. 参赛队欲提前结束比赛，应由队长举手示意，由现场裁判员记录比赛终止时间，比赛终止后，不得再进行任何与竞赛有关的操作。

### **（三）参赛选手须知**

1. 参赛选手应持证进入赛场，严格遵守赛场规章、操作规程和工艺准则，保证人身及设备安全；服从裁判、听从指挥、接受裁判员的监督和警示，文明比赛。



2.参赛选手进行操作比赛前须检录。检录时应出示本人身份证或护照、学生证，检录合格后方可参赛。凡未按时检录或检录不合格者取消参赛资格。

3.本赛项共计 4 小时。在比赛的时间段内，均为比赛时间，选手休息、饮食或如厕时间均计算在内。选手中途离开赛场须经监考人员同意并由工作人员全程陪同，擅自离开作退赛处理，不得继续比赛。

4.竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的，现场裁判员有权中止该队比赛。

5.比赛开始 30 分钟后，参赛队员由于损坏、遗失等原因须补领配件，须填写配件领用表，由裁判确认同意后发放，但会影响比赛得分。

6.参赛选手要注意及时存盘，由于操作不当引起死机导致文件丢失的，由选手自行负责。工作人员（含裁判员）不得私自操作参赛队电脑。竞赛结束按照任务书要求提交技术相关文档。

对于参赛队或队员违背赛项须知相关内容，裁判组有权做出裁决。在有争议的情况下，仲裁工作组的裁决是最终裁决，任何媒体资料都不作参考。