**附件1**

**2025年唐山市技能大赛**

**直播电商（中职组）赛项规程**

1. 赛项信息

赛项名称：直播电商

赛项组别：中职组

1. 竞赛目的

以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，深入贯彻落实党的二十大精神，贯彻落实《中华人民共和国职业教育法》、《国家职业教育改革实施方案》、《关于深化现代职业教育体系建设改革的意见》等相关法规和文件精神，按照《全国职业院校技能大赛章程》相关要求，以立德树人、培育工匠精神为宗旨，加快职业教育制度创新，促进职业教育高质量发展。

直播电商赛项重点考察选手的职业道德和职业素养，通过本项目竞赛，使中职学生能熟练掌握直播策划能力、现场直播能力、直播商品选品能力、粉丝互动能力、直播复盘数据分析能力、短视频内容创作与传播和团队合作能力，促进直播电商服务相关专业建设与教学改革；推进中职学校与相关企业的合作，更好地实现工学结合的人才培养模式，为直播电商行业培养高素质的技能型人才。

1. 竞赛内容

在规定时间内完成直播筹划、现场直播、直播复盘三个模块竞赛内容，每个参赛队的 3 名参赛选手要在规定时间内分工合作，完成商品管理、促销设置、直播策划、推广引流、直播管理、现场直播、直播复盘等任务。具体内容如下：

（一）直播筹划。

1.商品管理：围绕直播主题及任务要求，分析历史销售数据，评估直播商品数量及商品角色定位，结合各商品市场前景、市场销量和市场份额，作出选品决策；在运营资金内合理规划目标商品及采购数量，采购已选商品；添加已采购的商品，编辑商品标题、关键词、价格、运费、规格、上架数量、商品主图、辅图、详情长图等信息。

2.促销设置：根据直播主题及所选商品，设计优惠券、抽奖、秒杀等促销活动。

3.直播策划：设计直播主题，围绕直播开场、单品讲解及互动活动模块，完成开场内容、暖场活动、单品讲解内容、促销利益点、上架顺序及时间点、互动形式等内容策划；制定全场脚本，包括开场脚本、直播活动类脚本、产品讲解类脚本（买点、卖点）和直播结尾脚本策划。

4.推广引流：根据直播主题，结合已有素材进行直播预热文案制作、海报制作及短视频制作；根据推广需求设置引流渠道、规划预算、投放组合，并进行直播间推广，获取直播数据。

5.直播管理：完成直播间装修和直播预告的设置，包括直播间组件、信息卡、封面、标题、时间及其他策划设置操作。

（二）现场直播。

1.直播开场：直播开场时的问好及自我介绍、本次直播计划、促销活动、引导关注。

2.产品讲解：根据脚本策划内容，在直播过程中进行产品基 本信息介绍、特色、买点、卖点，产品使用展示，同时需要注意 直播时长满足要求（直播时长不低于55分钟）,主播形象贴合直播主题，语言表达流畅，粉丝互动，引导成单。

3.直播互动：针对直播提问进行解答，处理直播突发情况。

4.直播结束：结尾收场时的引导关注、感谢语。

（三）直播复盘。

针对本次直播的流量、新增关注数量、销量等数据及效果进行复盘分析，直播复盘总结至少包括直播数据分析、推广效果分析、直播效果分析、复盘与优化等。竞赛内容对应相关职业岗位、知识点、技能点见表1。

**表1 竞赛内容与岗位、知识、技能**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **竞赛内容** | **岗位** | **知识** | **技能** |
| 直播筹划 | 直播策划专员  直播产品经理 | 直播物料准备、内容策划、  脚本策划、直播品控 | 直播间搭建、商品发布与设置、商品选品、脚本编写 |
| 现场直播 | 电商主播  直播助理 | 直播间互动、直播控场、  粉丝互动转化、直播引流 | 直播预热、直播间系统操作、商品讲解与展示 |
| 直播复盘 | 直播运营  直播项目经理  推广专员 | 直播后推广、直播数据分析、推广效果分析、直播效果分析 | 数据采集与初步分析、  复盘与优化 |

1. 竞赛方式

(一)竞赛形式

本赛项为团体赛，竞赛形式为线下比赛。本赛项全部竞赛内容为实操方式，竞赛工位的计算机已部署好运行环境。

(二)组队方式

本赛项为团体赛，竞赛形式为线下比赛。以院校为单位组队参赛，不得跨校组队，每个学校限报一支参赛队。每支参赛队由3名参赛选手组成，3名选手须为同校在籍学生，具体分工由参赛队自行确定，其中 1 位选手完成抽签任务。

每支参赛团队设领队1人，指导教师1-2人，指导教师须为本校在职教师，不得兼任领队。竞赛期间不允许指导教师进入赛场进行现场指导。

（三）报名资格

参赛选手须为中等职业学校全日制在籍学生（以报名时的学籍信息为准）；五年制高职学生报名参赛的，一至三年级（含三年级）学生参加中职组比赛。

1. 竞赛时间

本赛项比赛时间为210分钟。每个场次在竞赛前选手进行检录抽签，确定技能竞赛的工位号。

详见表2。

**表2 竞赛时间安排表（以实际竞赛日程及安排为准）**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **时间** | **事项** | **参加人员** | **地点** |
| 竞赛日 | 08:00-08:30 | 大赛检录进场、第一次抽签加密 | 工作人员、参赛选手 | 一次抽签  区域 |
| 08:30-08:50 | 第二次抽签加密  （抽赛位号） | 参赛选手，第二次抽签裁判 | 二次抽签  区域 |
| 09:00-11:00 | 直播筹划 | 参赛选手、裁判 | 竞赛场地 |
| 11:00-12:00 | 现场直播 | 参赛选手、裁判 | 竞赛场地 |
| 12:00-12:30 | 直播复盘 | 参赛选手、裁判 | 竞赛场地 |
|  | 成绩校对核准后公布 | | |

1. 竞赛规则

（一）竞赛报名

1.参赛院校请于2024年6月26日18:00时前登录网址：[https://www.wjx.cn/vm/OkYQ2LS.aspx# 进行报名。并将参赛选手基本信息回执表（附件3）和选手电子照片表（附件4）发到邮箱ts7748005@163.com，逾期不予受理。](https://www.wjx.cn/vm/OkYQ2LS.aspx#进行报名。并将参赛选手基本信息回执表（附件3）和选手电子照片表（附件4）发到邮箱ts7748005@163.com，逾期不予受理。)

2.参赛选手和指导教师报名获得确认后不得更换。

(二)入场规则

1.参赛选手按赛项规定的时间准时到达赛场检录区集合。

2.学生必须持本人身份证和参赛证参加比赛。

3.参赛选手出场顺序、位置由抽签决定，不得擅自变更、调整。

4.工作人员检验参赛选手携带的随身物品，除直播使用的已格式化好的手机、直播用的耳机、充电宝外，不允许携带其他任何通讯及具有存储功能的设备、纸质材料等物品进入赛场。

(三)赛场规则

1.严格遵守技能竞赛规则、技能竞赛纪律和安全操作规程，尊重裁判和赛场工作人员，自觉维护赛场秩序，听从工作人员的指挥。

2.选手在比赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经裁判人员同意后作特殊处理。

3.参赛选手在比赛过程中，如遇问题需举手向裁判人员提问，不得随意离开比赛工位，不得与其他参赛队选手和人员交流，否则按作弊行为处理。

4.由于停电等不可抗拒因素影响工作时，参赛者提出，经裁判长核实情况后裁决。

5.竞赛过程中，允许参赛者上洗手间，需有监考人员陪同，其耗时一律计算在竞赛时间内。

6.参赛者在竞赛过程中如发现问题，应立即向监考裁判反映，得到监考裁判同意方可暂停竞赛，否则竞赛时间照计。

7.竞赛过程中，参赛选手须严格遵守安全操作规程及劳动保护要求，接受裁判员、现场技术服务人员的监督和警示,确保设备及人身安全。

1. 技术规范

《直播电商》赛项是以教育部颁布的职业学校相关专业教学指导方案和国家职业标准《互联网营销师》（四级）规定的技能要求为标准。

八、技术平台

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **名称** | **规格** | **数量** | **备注** |
| 1 | 台式计算机 | CPU：酷I5双核3.0及以上；  内存：8G及以上；  硬盘：100G及以上；  网卡：千兆。  操作系统：Windows7及以上；  软件要求：  预装 chrome97或以上版本；  预装录屏软件；  预装快剪辑软件；  预装全拼、简拼、微软拼音等中文输入法和英文输入法 ；  预装 AdobePhotoshopCS6或以上版本；  其他：配备与电脑适配的耳机。 | 3（其中1台备用） | 承办校统一提供 |
| 2 | 直播手机 | 机身内存：128GB或以上；  运行内存：8GB或以上；  Android版本：11及以上版本。 | 1 | 直播手机需要格式化，参赛选手自带 |
| 3 | 有线耳机 | 3.5mm插头有线带麦克功能耳机，适配电脑、直播手机。 | 1 | 参赛选手自带 |
| 4 | 支架补光灯 | 带手机支架的补光灯。 | 1 | 承办校统一提供 |

九、赛项安全

成立安全保障工作组，负责本赛项筹备和比赛期间的各项安全工作，根据赛项具体流程做好安全事故应急预案，保证比赛筹备和实施工作全过程的安全。

十、成绩评定

（一）制订原则。

大赛裁判工作按照公平、公正、公开的原则进行。以教育部颁布的职业学校相关专业教学指导方案和国家四级《互联网营销师职业标准》规定的应知、应会的要求为评分原则，依据参赛选手整体表现综合评定，全面评价参赛选手职业技能水平。

（二）评分方法。

1.裁判员选聘。

按照职业院校技能大赛专家和裁判工作管理办法相关制度建立2024年唐山市职业院校技能大赛中职组直播电商赛项裁判库。裁判长由大赛裁判委员会向大赛组委会推荐，由大赛组委会聘任。裁判长组建裁判组，执行裁判长负责制。

2.裁判员人数。

总人数为3人（其中裁判长1人，裁判员2人）。

3.成绩审核方法。

为保障成绩评判的准确性，监督组将对赛项总成绩排名前30%的所有参赛队的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不低于15%。如发现成绩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，裁判组对所有成绩进行复核。

4.成绩公布方法。

成绩汇总成最终成绩单后，经裁判长、监督组长、仲裁长签字后在比赛群内公布比赛结果。

（三） 评分标准。

评分标准具体见表3所示：

**表3 《直播电商》赛项考核要点和评分标准**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **考核内容** | **考核要点** | **评分标准** | **评分**  **方式** | **分值** |
| 1 | 直播策划 | 直播选品 | 1.勾选商品、确定品类数量；  2.确定商品分类（形象款、引流款、利润款）；  3.商品分类比例合适。 | 软件系统 | 5 |
| 商品上架 | 1.添加已采购商品的价格、运费、规格、上架 数量等信息。“价格 ”涉及到评分公式中的产品售价；  2.编辑商品主图、辅图、详情长图。 | 软件系统 | 3 |
| 1.商品标题、关键词、图文介绍。 | 裁判 | 5 |
| 内容策划 | 1.直播开场策划，包含开场内容、暖场活动设计等；  2.单品讲解策划，包括讲解内容、讲解流程类型、利益点等商品讲解内容；  3.互动活动策划。 | 软件系统 | 7.5 |
| 脚本策划 | 1.单品讲解话术策划；  2.互动活动讲解话术策划。 | 软件系统 | 15 |
| 全场脚本（利益点）、互动脚本、单品脚本（买点、卖点）策划。 | 裁判 | 13 |
| 促销设置 | 优惠券、秒杀、抽奖设置。 | 软件系统 | 1.5 |
| 宣传物料 制作 | 1.海报制作，根据素材剪贴，尺寸、清晰度； 2.短视频制作，根据素材剪辑，尺寸、清晰度、关键词、字幕效果。 | 软件系统 | 1 |
| 1.海报制作，契合直播选品、有吸引力、美观；  2.短视频制作，契合直播选品、具有吸引力。 | 裁判 | 9 |
| 引流推广 | 设置引流推广方式、渠道、预算、时间、投放 组合； | 软件系统 | 3.5 |
| 直播间  设 置 | 进行直播间装修和直播预告的设置，包括信息卡、封面、标题、时间及其他策划设置操作。 | 软件系统 | 6 |
| 2 | 现场直播 | 直播开场 | 问好及自我介绍、本次直播计划、促销活动、 引导关注。 | 裁判 | 2.5 |
| 产品讲解 | 产品基本信息介绍、特色、买点、卖点，产品使用展示，语言表达，主播形象，粉丝互动、 引导成单。 | 裁判 | 8 |
| 直播控场 | 突发状况处理、脚本内容完成度、直播时长。 | 软件系统 | 7.5 |
| 主播表现 | 主播形象、人设建立、亲和力、节奏把控。 | 裁判 | 5 |
| 直播结束 | 引导关注、感谢语。 | 裁判 | 2.5 |
| 3 | 直播复盘 | 复盘报告 | 撰写300-500字的直播复盘报告，至少包括直播数据分析、推广效果分析、直播效果分析、复盘与优化等。 | 裁判 | 5 |

十一、奖项设置

（一）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）。

（二）本赛项不存在最终成绩排名并列的情况。

十二、赛项安全管理

（一）赛项执委会赛前组织专人对竞赛现场、住宿场所和交通保障进行严格考查，并对安全工作提出明确要求。赛场的布置，赛场内的器材、设备，符合国家有关安全规定。如有必要，则进行赛场仿真测试，以发现可能出现的问题。承办单位赛前按照执委会要求排除安全隐患。

（二）赛场组织与管理员应制定安保须知、安全隐患规避方法及突发事件预案，设立紧急疏散路线及通道等。确保比赛期间所有进入赛点车辆、人员需凭证入内；严禁携带易燃易爆等危险品及比赛严令禁止的物品进入场地；场地设备设施均可安全使用。

（三）参赛选手在参赛过程中，必须服从场内裁判及工作人员的指挥，严格按照制作规程进行操作，正确使用器具及设备。

（四）赛场设置警戒线，赛场24小时有人看管；比赛前两天起，赛场实行全方位封闭，除工作人员外，选手和指导老师等非工作人员不准进场。赛场设置联网的监控体系，可以对赛场进行24小时监控。

（五）裁判员在比赛前，宣读安全注意事项，当现场出现突发事件时，应及时给予处置。

（六）赛项执委会会同承办单位制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域，设置齐全的指示标志，并增加引导人员，开辟备用通道。

（七）大赛期间，赛项承办院校在赛场设置医疗医护工作站。在管理的关键岗位增加力量，建立安全管理日志。

（八）赛项设置安全隔离措施，严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

（九）参赛选手、赛项裁判、工作人员严禁携带通讯、摄录设备和未经许可的记录用具进入竞赛区域；根据需求，由赛项承办单位统一配置，统一管理。赛项配置安检设备，对进入赛场重要区域的人员进行安检，在赛场相关区域安放无线屏蔽设备。

（十）比赛期间发生意外事故，第一时间报告组委会，同时采取措施避免事态扩大。组委会应立即启动预案，赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由组委会决定。

十三、申诉与仲裁

（一）参赛队对不符合赛项规程规定的仪器、设备、工装、材料、物件、计算机软硬件、竞赛使用工具、用品；竞赛执裁、赛场管理、竞赛成绩，以及工作人员的不规范行为等，可向赛项裁判长及大赛仲裁委员会提出申诉。

（二）申诉主体为参赛队领队。

（三）申诉启动时，参赛队以该赛项领队亲笔签字同意的书面报告递交材料。报告应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。非书面申诉不予受理。

（四）提出申诉的时间应在比赛结束后（选手赛场比赛内容全部完成）2小时内，超过时效不予受理。

（五）赛项裁判长在接到申诉报告后的2小时内组织复议，并及时将复议结果以书面形式告知申诉方。申诉方对复议结果仍有异议，可由该赛项领队代表参赛学校递交加盖学校公章的书面报告向大赛仲裁委员会提出申诉。大赛仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

（六）申诉方不得以任何理由拒绝接收仲裁结果；不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序；仲裁结果由申诉人签收，不能代收；如在约定时间和地点申诉人离开，视为自行放弃申诉。

（七）申诉方可随时提出放弃申诉。

（八）申诉方必须提供真实的申诉信息并严格遵守申诉程序，提出无理申诉或采取过激行为扰乱赛场秩序的应给予取消参赛成绩等处罚。