

中华人民共和国第二届职业技能大赛
湖北省选拔赛
全媒体运营项目技术工作文件

承办单位签章：



专家组长签字：

2023 年 6 月

目 录

一、技术描述.....	3
(一) 项目概要.....	3
(二) 基本知识与能力要求.....	3
二、试题与评判标准.....	5
(一) 试题(样题).....	5
(二) 比赛时间及试题具体内容.....	5
(三) 评判标准.....	6
三、竞赛细则.....	9
(一) 比赛流程.....	9
(二) 专家裁判构成和分组.....	9
(三) 参赛队须知.....	11
(四) 参赛选手须知.....	11
(五) 领队、教练须知.....	12
(六) 工作人员须知.....	13
(七) 熟悉场地.....	14
(八) 比赛入场.....	14
(九) 比赛过程.....	14
(十) 比赛结束.....	15
(十一) 文明参赛要求.....	15
(十二) 组织分工、成绩评定及公布.....	16
四、竞赛场地、设施设备安排.....	18
(一) 赛场规格要求.....	18
(二) 场地布局图.....	19
(三) 基础设施清单.....	19
五、安全、健康要求.....	21
(一) 安全要求.....	21
(二) 开放现场要求.....	23

一、技术描述

(一) 项目概要

1.名称：全媒体运营

2.描述：全媒体运营师职业是面向信息传输、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。

全媒体运营师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师的主要工作内容以及核心工作流程策、采、编、发、运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比例如下表：

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	
基本知识	个人（选手）需具备的理论（应知）： 图形图像处理软件 Adobe Photoshop 软件使用能力； 视频剪辑软件 Adobe Premiere 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。	25
3	全媒体网页制作与开发	
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。	45
4	全媒体数据分析	
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。	15

5	全媒体传播与运营	5
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，并于赛前公布。决赛试题由专家组在竞赛日从三套试题中进行随机抽取，现场试题由 U 盘的形式发放。

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。

（二）比赛时间及试题具体内容

1.比赛时间安排：竞赛共计 180 分钟（3 个小时），竞赛过程连续。各模块时间分配如下：

序号	任务模块	竞赛时间
1	全媒体文案策划	10 分钟
2	全媒体素材加工处理	60 分钟
3	全媒体网页制作与开发	80 分钟
4	全媒体数据分析	20 分钟
5	全媒体传播与运营	10 分钟

2.试题：竞赛部分以全媒体运营师核心工作流程策、采、编、发、运环节为主，以全媒体运营师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 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、策划脚本。主要考核选手的全媒体文案素养、策划脚本设计等能力。
2	全媒体素材加工处理	25%	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	25%	(一)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。
		20%	(二)考察选手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。
4	全媒体数据分析	15%	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	5%	根据任务书要求，选手需熟悉全媒体传播操作流程，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 — 表现低于行业标准或缺赛；
- 1 — 表现不符合行业标准；
- 2 — 表现符合行业标准，且个别方面超出了行业标准；
- 3 — 表现完全超出了行业标准，被评为优秀。

主观、测量占比参考

标准		分数		
		主观评估	客观评估	总计
	竞赛模块			
A	全媒体文案策划	6	4	10
B	全媒体素材加工处理	5	20	25
C	全媒体网页制作与开发	15	30	45
D	全媒体数据分析	5	10	15

E	全媒体传播与运营	2	3	5
总计		33	67	100

专家组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。

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
6月25日	09:00-10:00	工作人员（含比赛监督）培训会；
	09:00-12:00	竞赛设备运行检测；
	13:00-13:30	各参赛队报到；
	13:30-14:00	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；
	14:00-14:30	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），裁判宣读竞赛规则等必要说明；
	14:30-17:30	竞赛时间
	17:30以后	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；

（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) 本项目裁判需符合中华人民共和国第二届职业技能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. 各参赛队均须经报名和通过资格审查后确定。
2. 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。
3. 比赛进行过程中，参赛队不可以更换参赛选手。
4. 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，完成赛前检录，并抽取工位号，选手按工位号顺序依次进场，进行各项准备工作。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信及存储设备、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，不得与其他选手交流或擅自离开赛场。如遇问题时必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。

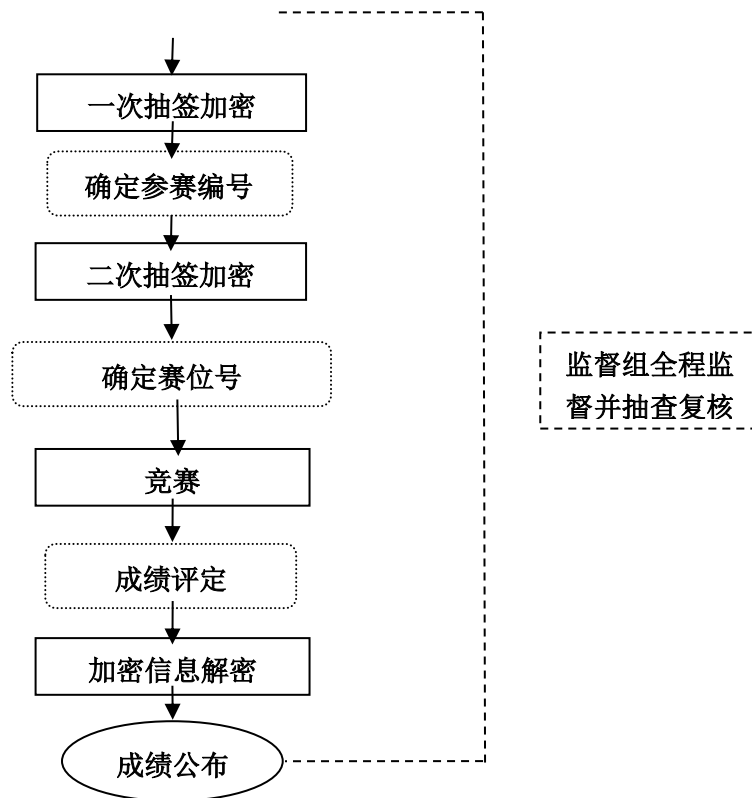
评分裁判：负责对参赛队伍（选手）的竞赛作品等按赛项评分标准进行评定。

（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）仲裁组负责接受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格的程序进行，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 2.52 平方米（1.2m×2.1m），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。

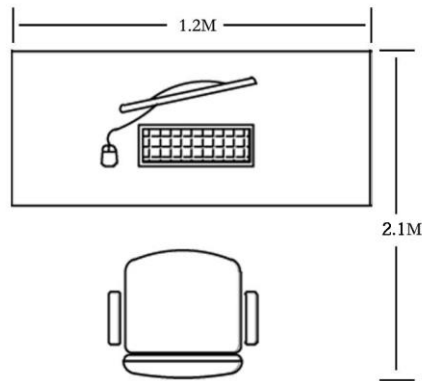
工作台内提供有 220V 交流电源。各工位分区供电，强电弱电分开布线。现场临时用电需满足《施工现场临时用电安全技术规范》JGJ46-2005 的要求。

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。

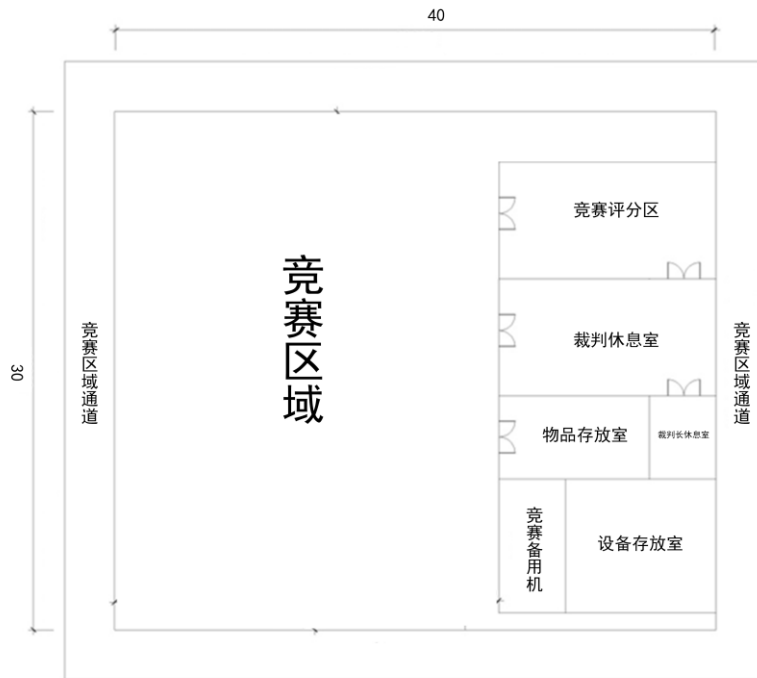
竞赛现场需通风良好、照明需符合采光规范。

(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



竞赛场地布局图

(三) 基础设施清单

全媒体运营项目赛场提供设施、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
------	--------	----	--------	------	----

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	1. CPU: 英特尔 i7 九代或同等配置及以上; 2. 内存: 16 GB 及以上; 3. 硬盘: SSD 500GB 以上; 4. 显卡: GTX 1060 6G 或同等配置及以上; 5. 液晶显示器: 22 英寸及以上, 分辨率: 1920*1080 及以上; 6. 含键盘、鼠标、耳机、鼠标垫; 7. USB3.0 及以上插口;	选手赛位区	赛场提供
2	全媒体平台	全媒体运营应用系统平台	平均每 20 个参赛队配置一套全媒体平台;	配电交换机服务器机房	赛场提供
3	数据分析平台	融媒体数据分析系统平台	平均每 20 个参赛队配置一套数据分析平台;	配电交换机服务器机房	赛场提供
4	交换机	交换机	24 口千兆交换机四台, 48 孔交换机两台;	配电交换机服务器机房	赛场提供
5	移动存储器	U 盘	Usb3.0 内存 32GB; 每参赛队 1 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

软件类型	软件	备注
操作系统	64 位 Windows10 及以上	赛场提供

浏览器	谷歌浏览器	赛场提供
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
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
支撑软件	Office 2019 (中文版)	赛场提供
	Photoshop CC 2020 (中文版)	赛场提供
	Premiere CC 2020 (中文版)	赛场提供
	After Effects CC 2020 (中文版)	赛场提供
	格式工厂	赛场提供
输入法	全拼、简拼、五笔、微软拼音、搜狗等中文输入法和英文输入法	赛场提供

五、安全、健康要求

根据国家相关法规要求，结合本项目实际，提出安全、健康要求及职业操作规范要求，并明确违反后的处理规定。特别是根据本项目具体情况的诸如人身防护，有毒、有害物品携带、存放，防火、防爆等措施。

(一) 安全要求

1. 选手安全防护要求

(1) 参赛选手根据规定确认竞赛设备是否正常，严格遵守赛场规章，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。

(2) 参赛选手请勿触碰比赛工位上 220V 强电插座，注意用电安全。

(3) 根据参赛小组情况，冗余准备 5%—10% 硬件设备，防止比赛现场因硬件设备故障影响赛项进行的情况。

(4) 为避免现场突然断电的情况，承办单位应准备发电机或备用电源方案，保证赛事正常进行。

(5) 赛场必须留有安全通道。比赛前必须明确告知选手

和裁判员安全通道和安全门位置。赛场必须配备灭火设备，并置于显著位置。

(6) 禁止选手及所有参加赛事的人员携带任何有毒有害物品进入竞赛现场。

2. 安全管理要求

(1) 赛项执委会须在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。赛场的布局，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。

(2) 赛场周围设警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件。

(3) 承办单位应提前做好应急预案实施，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

(4) 赛项执委会须会同承办单位制定开放赛场和体验区的人员疏导方案，除了设置明确标识外，须增加引导人员，并开辟备用通道。

(5) 竞赛期间，赛项承办单位须在赛场管理的关键岗位，增加力量，负责不间断的安全巡查，建立安全管理日志。

(6) 在参赛选手进入赛位，赛项裁判工作人员进入工作场所时，赛项承办单位有责任提醒、督促参赛选手、赛项裁判工作人员严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带未经许可的用具。如确有需要，由赛场统一配备、统一管理。赛项可根据需要配置安检设备，对进入赛场重要区域的人员进行安检。

3. 生活条件

(1) 比赛期间安排的住宿的应具有宾馆、住宿经营许可

资质。

(2) 比赛期间，原则上由赛事承办单位统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办单位须尊重少数民族参赛人员的宗教信仰及文化习俗，根据国家相关的民族、宗教政策，安排好少数民族参赛选手和教师的饮食起居。

(3) 竞赛组委会和承办单位须保证比赛期间选手、领队、教练、裁判员和工作人员的交通安全。

(4) 赛项的安全管理，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

4. 应急处理

比赛期间发生意外事故时，发现者应第一时间报告竞赛组委会，同时采取措施，避免事态扩大。竞赛组委会应立即启动预案予以解决并向全国竞赛组委会报告。出现重大安全、卫生问题，赛项可以停赛，是否停赛由全国竞赛组委会决定。

(二) 开放现场要求

1. 公众要求

(1) 赛场内除指定的裁判、工作人员外，其他与会人员须经组委会同意或在组委会负责人陪同下，佩戴相应的标牌方可进入赛场。

(2) 允许进入赛场的人员，只可在安全区内观摩竞赛。

(3) 允许进入赛场的人员，应遵守赛场规则，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。

(4) 允许进入赛场的人员，不得在场内吸烟。

2. 赛事宣传要求

(1) 承办单位应积极邀请报刊媒体、网络媒体、电视媒体等媒体参与赛事宣传活动，提高赛事知名度。

(2) 媒体记者必须经组委会同意并佩戴相应的标牌方可进入赛场。

(3) 媒体记者进入赛场后，应遵守赛场规则，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。