

全国新职业和数字技术技能大赛

全媒体运营师项目

浙江省选拔赛技术工作文件

2021 年 11 月

# 目录

<b>一、技术描述</b> .....	1
(一) 项目概要 .....	1
(二) 基本知识与能力要求 .....	1
<b>二、试题及评判标准</b> .....	2
(一) 试题 .....	2
(二) 比赛时间及试题具体内容 .....	2
(三) 评判标准 .....	3
<b>三、工作要求</b> .....	3
(一) 人员要求 .....	3
(二) 承办学校要求 .....	4
<b>四、赛场、设施设备等安排</b> .....	5
(一) 赛场规格要求 .....	5
(二) 设施设备清单 .....	5
<b>五、安全、健康要求</b> .....	6
(一) 选手安全防护要求 .....	6
(二) 安全管理要求 .....	7

# 一、技术描述

## (一) 项目概要

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、评等环节所用技能要求为主要依据，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

相关要求		权重比例 (%)
1	<b>全媒体素材采集与加工</b>	20
基本 知识	- PS 图形图像处理知识 - AE 制作 MG 动画知识 - PR 视频剪辑与转场特效制作相关知识	
工 作 能 力	- Photoshop 数字绘图软件的操作，图形图像处理能力 - 考核 Premiere 非线性编辑软件的操作，数字声音处理、视频剪辑、编辑、后期合成能力 - 考核 Adobe After Effects 制作 MG 动画及视频特效等	
2	<b>全媒体内容制作与开发</b>	50
基本 知识	- 全媒体作品制作知识 - 全媒体交互页面作品开发，包括 HTML5（基本知识、文本与段落、层、表单、标签）、CSS3（字体、背景、特效、动画）和JavaScript（基本语法、事件分析、对象等应用）	
工 作 能 力	- 全媒体内容制作技能 - 全媒体交互界面内容开发、交互设计、动画制作技能	
3	<b>全媒体数据分析与作品发布</b>	30
基本 知识	- 数据分析处理相关知识 - 分析报告撰写相关知识 - 全媒体内容发布相关知识	
工 作	- 媒体数据分析能力 - 运营建议撰写能力	

能力		
合计		100

## 二、试题及评判标准

### （一）试题

赛项通过真实全媒体中心项目为参考设计赛题，从行业岗位核心工作流程策、采、编、发环节以及岗位职业素养等多方面综合考核选手对全媒体相关内容的认知和利用各种媒介技术的能力，包括对信息进行加工、匹配、分发、传播等方面的技能水平。

竞赛赛题由专家工作组具体命题。

### （二）比赛时间及试题具体内容

#### 1. 比赛时间安排和总分

竞赛时间为 150 分钟，总分为 100 分。

#### 2. 试题具体内容

以全媒体运营师核心工作流程策、采、编、发环节为主，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、全媒体传播与运营四个部分，分值总共为 100 分。

##### 2.1 全媒体素材加工处理

利用给定的素材，选手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。

##### 2.2 全媒体网页制作与开发

###### 任务一：全媒体网页制作与开发（一）

利用所提供的素材物料，完成指定作品的制作，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。

###### 任务二：全媒体网页制作与开发（二）

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。要求页面效果一致、动画交互一致、画面内容排版一致。主要考核选手全媒体内容设计能力、制作能力、开发能力。

##### 2.3 全媒体数据分析

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。

#### 2.4 全媒体传播与运营

根据竞赛任务书要求，将所提供的全媒体素材加工处理的全媒体素材、全媒体网页制作与开发作品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。主要考核选手的全媒体运营能力。

### （三）评判标准

#### 1. 项目及分值

评分方法为结果评分，由评分裁判进行评分。

#### 2. 成绩确定

总成绩经复核无误，由裁判长签字确认后公布。

#### 3. 评分分组

裁判长对裁判员进行裁判分组，各个裁判组对选手作品的不同模块进行评分，选手取各个模块的分值，所有模块相加得到选手赛项最终得分。

名次的排序根据选手竞赛总分评定结果从高到低依次排定，选手如果竞赛总分相同者，按全媒体网页制作与开发模块得分高者优先。

## 三、工作要求

### （一）人员要求

#### 1. 选手要求

- （1）参赛选手应在竞赛前 25 分钟，凭竞赛抽签单和身份证进入考场。
- （2）参赛选手不得携带除竞赛抽签单、参赛证以外的任何物品进入考场。
- （3）进入考场后，参赛选手应按照抽签单进入指定工位，并检查下列事项：
  - a) 电脑设备是否完好。
  - b) 竞赛平台是否正常。
  - c) 其他硬件是否正常。
- （4）参赛选手应准时参赛，迟到 30 分钟以上，将不得入场，按自动弃权处理。
- （5）参赛选手在竞赛期间可休息、饮水、上洗手间，但其耗时一律计入竞赛时间。
- （6）监考裁判发出开始竞赛的时间信号后，参赛选手方可进行操作。
- （7）竞赛期间，参赛选手应严格遵守赛场规则，接受裁判员、现场技术服务人员的监督和警示。
- （8）参赛选手必须独立完成所有项目，除征得裁判长许可外，严禁与其他选手、与会人员 and 裁判员交流接触。
- （9）参赛选手不得在竞赛内容上作任何标记，若有标记，该内容为 0 分。

- (10) 竞赛期间，参赛选手应爱护赛场设备，不得人为损坏设备。
- (11) 竞赛期间，参赛选手遇有问题应向监考裁判举手示意，由监考裁判负责处理。
- (12) 监考裁判发出结束竞赛的时间信号后，参赛选手应立即停止操作，听从裁判安排，依次有序地离开赛场。
- (13) 参赛选手要尊重裁判人员，如果出现不服从管理，影响比赛秩序，裁判长可以取消参赛选手资格和成绩。

## 2. 裁判长要求

- (1) 裁判长须坚持客观公正原则执裁，合理分配裁判员工作。
- (2) 裁判长要尊重选手、裁判员。
- (3) 裁判长不得向比赛利益方泄露比赛内容。

## 3. 裁判员要求

- (1) 裁判员须坚持客观公正原则执裁。
- (2) 裁判员要尊重裁判长，必须服从裁判长工作安排。
- (3) 裁判员在培训、执裁、评分过程中，要上交手机，不得拍摄相关资料。
- (4) 裁判员不得私自泄露与比赛赛题、评分标准、比赛成绩相关内容，否则由浙江省人力资源和社会保障厅追究相关责任。
- (5) 裁判员因突发原因，不能继续执裁。相关工作由裁判长做出安排。
- (6) 裁判员如果不服从工作安排，或出现相关违纪事项，裁判长有权取消裁判员执裁资格。

## 4. 工作人员要求

- (1) 工作人员要听从比赛承办学校工作安排。
- (2) 工作人员不得拍摄、泄露比赛相关内容。
- (3) 工作人员要及时到岗，保质保量完成指定任务。

## (二) 承办学校要求

- 1. 承办学校要认真学习领会浙江省人力资源和社会保障厅工作要求，认真做好赛事组织工作。
- 2. 承办学校要认真做好疫情防控管理，切实保障相关人员在比赛过程中安全。
- 3. 承办学校要做好比赛的用水、用电、设备等物资资料保障。
- 4. 承办学校要合理安排工作人员岗位，明确相关职责。
- 5. 承办学校要与浙江省人力资源和社会保障厅保持及时沟通。

## 四、赛场、设施设备安排

### (一) 赛场规格要求

选手独立竞赛工位的竞赛场地至少为 $0.96\text{m}^2$  ( $1.6\text{m} * 0.6\text{m}$ )，确保参赛队之间互不干扰。工位区间内放置一张工作台，一把工作椅（凳），工作台上摆放1台计算机。

## (二) 设施设备清单

### 1. 全媒体运营师项目赛场提供设施设备清单

#### 全媒体运营师项目赛场提供设施设备清单表

设备名称	说明
计算机	参赛队 1 台/队 (预备10%的备用机)
耳机	每位参赛选手配 1 个
U 盘	每个参赛选手配 1 个

### 2. 软硬件配置

#### 硬件设备

设备名称	设备参数	备注
计算机	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: 200GB 以上显卡: 2G 独显及以上 液晶显示器: 19.5 英寸及以上	每位参赛选手一台
U 盘	8GB 及以上容量	每位参赛选手一个

#### 软件要求

软件类型	软件	备注
操作系统	Windows 系统	64 位操作系统
浏览器	Google Chrome 浏览器最新版	中文版
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	功能简述: 1. 登入模块: 按照账号权限提供教师账号、学员账号, 便于课程管理。 2. 富文本编辑器模块: 1) 支持与本平台其他编辑器继承对接, 实现集约化、一站式编辑管理; 编辑舞台; 素材应用; 排版样式功能; 稿件批注和修订功能; 稿件格式设置; 稿件操作。 3. H5编辑器(简化版): 接口对接; 编辑舞台; 素材应用; 动画效果和翻页效果; 绘图、表单、互动组件; 无代码交互设置; 微信组件和分享设置; 加载设置; 基础操作。 4. H5编辑器(专业版): 接口对接; 素材应用; 涵盖文字、段落、图片、视频、音频、曲线、形状等广泛的范围; 涵盖关键帧动画、逐帧动画、进度动画、关联动画、变形动画、遮罩动画; 提供无代码交互方式, 并提供事件触发条件, 即激活相

		应的行为操作的事件；基础功能：模板功能；提供文本素材、图像素材、音视频素材的管理，支持素材上传、下载、新增、删除、修改功能，并提供素材共享功能；针对每一个已经发布的作品可以进行用户访问量的统计，统计功能实现多维度。 5. 图表编辑器：接口对接；导入数据和录入数据；提供饼状图表、折线图表、柱状图表、散点图表、雷达图表等多种图表模版；图表属性控制功能；图表素材导出功能。 6. 图片编辑器：接口对接；图片编辑器功能 7. 视频编辑器：接口对接；素材支持；多轨功能和时间轴工具；协同编辑；预览和导出。
全媒体页面开发软件	HBuilder 编译器 9.1.29.201811231920 版	去除 jQuery 库
支撑软件	MS Office 2016	中文版
	Photoshop CC 2017	中文版
	Premiere CC 2017	中文版
	After Effects CC 2017	中文版
	格式工厂	最新版
输入法	QQ 拼音、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

### 3. 网络环境

承办单位为竞赛提供基于以太网技术的局域网环境（例如机房或其它场所搭建的局域网环境均可），需确保网络环境安全、稳定。

## 五、安全、健康要求

### （一）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安全完好，严格遵守赛场规章、操作规程，保证人身及设备安全，接受裁判员的监督和警示，文明竞赛。
2. 参赛选手使用竞赛设备时，请详细了解各设备性能参数，确保设备的正常使用。
3. 参赛选手请勿触碰比赛工位上 220V 强电插座，注意用电安全。
4. 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。
5. 为避免现场突然断电的情况，承办学校应准备发电机或备用电源方案，保证赛事正常

进行。

## **(二) 安全管理要求**

1. 赛场周围设警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件。
2. 在参赛选手进入赛位，赛项裁判工作人员进入工作场所时，承办方有责任提醒、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。

**注：未尽事宜以竞赛现场规定或竞赛组委会规定为准**