

2025 年浙江省职业院校技能大赛

赛项规程

赛项组别： 高职

赛项名称： 短视频创作与运营

归属赛道： 新闻传播

对接产业： 现代服务业、新职业

一、竞赛目的

通过本项目竞赛,重点考察参赛学生的专业技能、职业素养、协同配合、创新意识等要素,促进职业院校学生进一步增强实践动手能力、运用专业技能解决现实问题能力,同时提升团队协作能力、应变能力、表达能力等。推进职业院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,为传媒行业培养高素质的技能型人才。

二、竞赛内容

围绕传媒行业生产、管理、服务一线岗位实际需要和实践要求,立足技能创新,参赛队自主确定参赛项目名称,自主设计参赛项目内容,自主选择参赛设备。

参赛队根据工作任务,按团队成员分工,同步进行技能操作和现场讲解。技能操作重点展示专业技能熟练程度、规范程度以及解决技术难题的创新能力,现场讲解主要介绍总体思路、技能要点、主要成果、项目创新等。

设计的参赛项目须符合职业岗位要求,操作规范、安全。不得含有任何违反《中华人民共和国宪法》及其他法律法规的内容。所涉及的发明创造、专利技术、资源等必须拥有清晰、合法的产权或物权。参赛项目如有涉密内容,参赛前须进行脱密处理。不得有抄袭盗用他人成果、提供虚假材料等违反相关法律法规的行为。

三、竞赛时间

本赛项比赛时长可由各参赛队根据项目实际需要确定，总时长不超过 70 分钟。其中，技术技能操作实施不少于 60 分钟，现场展示讲解不超过 10 分钟。

四、竞赛规则

（一）参赛资格

参见《关于做好 2025 年浙江省职业院校技能大赛高职组赛项的通知》（浙高职赛〔2025〕1 号）中的“三、赛事组织，（二）参赛资格”。

（二）遵循准则

1. 学生必须持本人身份证和参赛证参加比赛。
2. 参赛选手出场顺序、位置由抽签决定，不得擅自变更、调整。
3. 参赛选手按时进入赛场，并按照指定位号参加比赛。迟到 15 分钟者，取消比赛资格。
4. 选手在比赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经裁判同意。选手若需休息、饮水或去洗手间等，耗用时间计算在比赛时间内。
5. 比赛结束时，参赛选手应立即停止操作，不得以任何理由拖延比赛时间。

五、竞赛环境

（一）竞赛环境安静、整洁。须设立紧急疏散通道，医疗服务站。

（二）比赛场地可容纳一组队同时比赛，且配备满足赛项比赛所需的设施。

（三）赛场有志愿服务人员、配备医护人员、医疗室，同时有治安人员维护比赛现场秩序与卫生。

六、技术规范

《短视频创作与运营》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规定的技能要求为标准。

七、技术平台

本项目竞赛设备和材料不做统一要求，承办学校为参赛队提供本校现有可用于比赛的设备和材料清单（见表1），供参赛队自愿选择使用。

决定自带设备和材料的参赛队需与承办学校积极沟通协商并签订确认书（模版见：附件1自带设备测试验收表），确认自带设备清单及赛场环境要求信息。双方确认可行后方可进场。现场设备技术保障谁提供谁负责。

表1 《短视频创作与运营》赛项承办学校现有设备及材料清单

序号	名称	规格	数量	备注
1	图形工作站	1、CPU 12th Gen Intel Core i5-12400F六核 2、内存16GB(三星 DDR5 4800MHz 8GBx2) 3、显卡配置 NVIDIA GeForce RTX 3060(12GB/联想) 4、声卡集成声卡，支持5.1声道 5、硬盘海力士 SKHynix S512GEJ9X102N(512GB/固态硬盘) 6、预装 Windows7 及以上操作系统； 7、预装火狐、谷歌 浏览器； 8、预装 office2010 版本 9、预装后期制作软件：Adobe Photoshop、Adobe After Effects、Adobe Premiere、Adobe Audition，2020 版本； 10、预装录屏软件； 11、预装搜狗拼音、五笔等中文输入法和英文输入法；	35	3 台备用
2	赛场监控摄像头	常规	16	
3	86 寸触控一体机	希沃 86 寸屏 内置操作系统：Android 13 和 Windows 操作系统；中央处理器：12 代 Intel 酷睿系列 i5 ，内存：16GB ；采用红外触控方式，支持 Windows 系统中进行 40 点或以上触控，支持在 Android 系统中进行 40 点或以上触控。	8	
5	翻页笔	绿联；百米遥控，三档调节，一键超链接	8 只	
6	双声道耳机	灵敏度 $\geq 100\text{dB}$ ，参考频响范围：20Hz-20KHz，设备接口：3.5mm 或 USB-C 有线	22 个	6 个备用

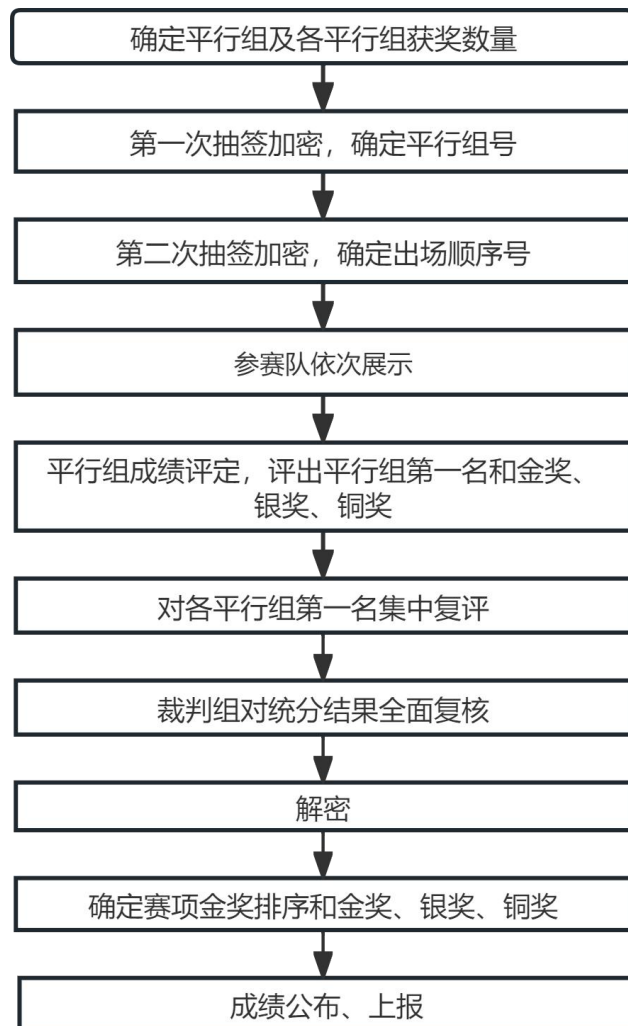
八、评分标准

（一）制订原则

突出能力导向、解决实际问题、体现创新因素、确保公平可比为评分原则，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

通过现场比赛方式进行，评分裁判依据评分要素按获奖比例评出金奖、银奖、铜奖。为提高赛事组织效率，根据报名统计的比赛时长情况，本赛项设置平行组。按报名参赛队伍总数的 10% 比例确定金奖数量（四舍五入取整），按金奖数量 1：1 比例设置平行组，每个平行组按照 15%、25% 比例确定银奖、铜奖数量（四舍五入取整）。平行组名次确定后，裁判长组织所有平行组评分裁判通过观看比赛原始录像，对各平行组第一名进行集中打分复评，确定赛项金奖排序。



（三）评分要素

主要从技能水平 60%、职业素养 10%、应用价值 10%、团队合作 10%、创新创业 10%等五个方面，按权重对参赛队伍做整体评价（评分要素见表 2）。

表 2 浙江省职业院校技能大赛高职组赛项评审要求

评分要点	评审内容	权重
技能水平	1. 熟练掌握本专业或工作岗位的技能。 2. 技能操作规范，符合行业和岗位标准。 3. 具备较高的技能操作水平及解决复杂问题的综合能力。	60%
职业素养	1. 展现较好的职业伦理，具有工匠精神。 2. 展现学校对学生全面培养、基本素养培育和成长发展的成效。 3. 展现职业教育育人成果，体现产教融合、科教融汇。 4. 具备良好的职业道德、职业精神、职业素养。	10%
应用价值	1. 有助于解决生产一线实际问题或现实困难。 2. 能够促进职业学校学生高质量就业，包括直接间接推动扩大就业规模等。 3. 对推动产业转型升级、区域经济发展、乡村振兴、城市社区治理、城乡融合发展等具有积极作用。 4. 符合绿色低碳节能的可持续发展理念，有利于改善人民生活、提升人民生活质量。	10%
团队合作	1. 团队成员能够准确理解共同目标和任务，清楚自己的角色定位和职责。 2. 团队成员在比赛中能够有效沟通、紧密协作。 3. 团队成员能够相互补台，共同应对突发情况。 4. 团队成员相互尊重、信任和支持，拥有良好的团队氛围。	10%
创新创意	1. 体现原始创意、创新。 2. 体现面向职业和岗位的创意及创新，侧重于加工工艺创新、实用技术创新、产品（技术）数字化改良、应用性优化、民生类创意等。 3. 体现团队成员创新精神和创新能力。	10%

九、奖项设置

本赛项为团体赛，奖项设金奖、银奖、铜奖，获奖比例分别为实际参赛队伍数量的 10%、15%、25%（分别四舍五入取整数）。本赛项成绩作为选拔 2025 年世界职业院校技能大赛浙江省代表

队的重要依据。

十、赛项安全管理

（一）承办学校须成立专门的安全管理机构，落实赛事筹备和比赛期间的各项安全工作，承办学校主管领导为第一安全责任人。

（二）比赛期间，参赛队的食宿原则上由承办学校统一安排。承办学校须尊重参赛人员的文化习俗，安排好参赛选手和指导教师等人员的饮食起居。比赛期间安排的住宿场所应具有旅游业经营许可资质。

（三）参赛选手、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比赛区域。如确有需要，由承办学校统一配置，统一管理。承办学校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，可在赛场相关区域安放无线屏蔽设备。

（四）比赛期间，承办学校赛前须按照赛区执委会要求排除安全隐患，须落实定点医院，并在赛场设置医疗医护工作站。除必要的安全隔离措施外，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

（五）承办学校须建立信息联络通知渠道，加强对微信群、QQ群、钉钉群等网络平台的使用管理，做好赛前、赛中、赛后的舆情监控，确保赛事活动平稳、安全、有序开展。

十一、申诉与仲裁的程序

（一）赛前承办校赛事组委会应向参赛队伍和工作人员公布申诉渠道、联系人、联系方式、工作地点等信息。

（二）参赛队对设施配备、比赛执裁、赛场管理、成绩评定，以及工作人员不规范行为等，可向赛项裁判长、大赛裁判委员会、大赛仲裁委员会提出申诉。

（三）申诉主体为参赛队领队。

（四）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。

（五）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。

（六）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裁判委员会提出申诉，裁判委员会在接到申诉后两日内将裁决结果告知申诉方；若申诉方对裁判委员会裁决有异议，可由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。

（七）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。

（八）申诉方可随时提出放弃申诉。

（九）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。

十二、竞赛观摩

（一）观摩对象

比赛期间将设学生技能作品展示区，邀请来自全区相关行业职业教育院校代表、优秀教育工作者、专家学者、大型企业领导者、业界精英、专业学生等观摩比赛。

（二）观摩方法及纪律要求

本赛项开放裁判长抽取的平行组最后一队进行直播观摩，参加观摩的代表须遵守大赛纪律，按照大赛组委会的组织有序观摩。保持观摩室安静。凡观摩人员均不得进入赛场内部进行拍照、交流、观看。

十三、竞赛须知

（一）大赛人员须知

为确保大赛工作安全、有序开展，涉及大赛工作的人员应自查健康状况，一旦发现身体有不适症状，及时向所在单位报告，并尽快就诊检查。

（二）参赛队须知

1.参赛队名称统一使用选手所在学校全称，团体赛不接受跨校组队报名。

2.参赛选手在报名资格审查通过后，原则上不再更换，如备赛过程中，选手因身患疾病或不可抗拒原因不能参赛，所在学校需于开赛5个工作日内出具书面报告并按相关参赛选手资格补充人员并接受审核。竞赛开始后，参赛队不得更换参赛选手，若有参赛队员缺席，则视为自动放弃竞赛团体名次排名。

3.参赛队对大赛组委会发布的所有文件都要仔细阅读，确切了解大赛时间安排、评判细节等，以保证顺利参加比赛。

4.参赛队按照大赛赛程安排，凭有效身份证件、大赛组委会颁发的参赛证参加竞赛及相关活动。

5.参赛队将通过抽签决定比赛场地和比赛顺序。

6.对于本规则没有规定的行为，裁判组有权做出裁决。在有争议的情况下，大赛仲裁委员会的裁决是最终裁决。

7.本竞赛项目的解释权归大赛组委会。

（三）指导教师、赛项领队须知

1.做好赛前抽签工作，确认比赛出场顺序，协助大赛承办单位组织好本单位选手参赛。

2.做好本单位参赛选手的业务辅导、心理疏导和思想引导工作，对参赛选手比赛过程报以平和、包容的心态，共同维护竞赛

秩序。

3.自觉遵守竞赛规则，尊重和支持裁判工作，不随意进入比赛现场及其他禁止入内的区域，确保比赛进程的公平、公正、顺畅、高效。

4.做好参赛队伍比赛全过程管理和出行安全教育。

（四）参赛选手须知

1.参赛选手报到后，凭身份证领取参赛证。参赛证为选手参赛的凭据。参赛选手一经确认，中途不得任意更换，否则以作弊论处，其所在参赛队不得参与团体奖项的排名。

2.参赛选手应持参赛有效证件，按竞赛顺序、项目场次和竞赛时间，提前 30 分钟到各考核项目指定地点接受检录等。

3.检录后的选手，应在工作人员的引导下，提前 30 分钟到达竞赛现场，从竞赛计时开始，比赛开始 15 分钟后，选手未到即取消该项目的参赛资格。

4.参赛选手进入赛场，应佩戴参赛证，做到衣着整洁，符合安全生产及竞赛要求。

5.比赛需连续进行，比赛一旦计时开始不能无故终止比赛。比赛过程中，参赛选手必须严格遵守竞赛纪律，并接受裁判员的监督和警示。若比赛过程中出现设备问题，由裁判长视具体情况做出裁决，并现场记录予以加时。

6.参赛选手应认真阅读各项目竞赛操作须知，自觉遵守赛场纪律，按竞赛规则、项目与赛场要求进行竞赛，没有事先报备和

允许，不得携带任何书面或电子资料、U 盘、手机等通讯设备进入赛场，不得有任何舞弊行为，否则视情节轻重执行赛场纪律。

7.竞赛期间，竞赛选手应服从裁判评判，若对裁判评分产生异议，不得与裁判争执、顶撞。

8.参赛选手如提前完成项目展示，应在指定的区域等待，经裁判同意方可离开赛场。

9.竞赛过程中如因竞赛设备或检测仪器发生故障，应及时报告裁判，不得私自处理，否则取消本场次比赛资格。

10.竞赛过程中，不得以任何方式泄露参赛学校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息，否则取消评分资格。

11.技能大赛参赛作品的版权归大赛组委会所有,由大赛组委会统一使用与管理。

十四、本竞赛项目的最终解释权归大赛组委会

2025 年 3 月 1 日