



2025 一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛

【第二届新媒体文创开发与应用赛项】

BRICS2025-ST-113

技术规程

金砖国家工商理事会技能发展、应用技术与创新中方工作组

一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛组委会

竞赛技术委员会专家组制定

2025 年 4 月

2025 一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛

第二届新媒体文创开发与应用赛项技术规程

一、竞赛项目

赛项编号：BRICS2025-ST-113

赛项名称：第二届新媒体文创开发与应用赛项

赛项英文：The 2nd New Media Development and Application of Cultural Creativity Competition

赛项组别：中职组、高校组、教师组、国际组

二、竞赛目的

本赛项是在金砖国家“构建高质量伙伴关系，共创全球发展新时代”的时代背景下开展的针对新媒体文化创新创意人才培养的一项大型赛事，目的是推动新媒体技术在金砖五国和一带一路范围内国家的发展与应用。

新媒体文化创新创意赛项旨在推动新媒体技术与文化创意产业的融合发展，培养和选拔具有创新思维和实践能力的优秀人才。通过本次竞赛，我们希望能够达到以下目标：

激发创新潜能：通过竞赛的形式，激发参赛者的创新潜能，鼓励他们运用新媒体技术和创意思维解决实际问题，大力推动新媒体技术人才的培养和发展。

提升实践能力：竞赛将提供一个实践平台，让参赛者能够将所学的理论知识应用于实际项目中，提升他们的实践能力和解决问题的能力。

推动产业发展：通过竞赛的举办，我们希望能够推动新媒体技术

与文化创意产业的融合发展，为相关产业提供更多的创新思路和解决方案。

三、对选手的知识和技能要求

序号	内容	比重(%)
1	工作组织与管理	5
	选手需要了解和理解： — 安全工作条例和规定 — 具体工作岗位和部门中的术语 — 如何规划、管理时间和任务 — 习惯性保存工作备份，以避免文件损坏 — 文件管理结构便于团队理解和在不同硬件环境中传输转换	
	选手应能够： — 在任何时候都需符合专业标准 — 负责开发流程全过程 — 设置和维护文件结构 — 规划管控开发进程 — 从系统崩溃中恢复工作数据 — 团队协作，善于和他人沟通与合作	
2	数字展馆设计	15
	选手需要了解和理解： — 项目创建 — 场景拼接 — 场景结构设计 — 场景内容设计	
	选手应能够： — 通过开发引擎进行项目创建（数字展览引擎平台） — 使用开发引擎进行场景拼接 — 在场景中进行结构设计 — 在场景中进行内容设计	
3	数字展馆的应用设计	15

	选手需要了解和理解： — 当前市场对 数字展馆应用程序的要求 — 数字展馆界面设计要求 — 数字展馆中的用户体验 — 目标平台技术要求	
	选手应能够： — 绘制应用程序的界面元素 — 选择好的参考 — 正确编写文件	
4	数字展馆应用程序制作	20
	选手需要了解和理解： — 数字展馆应用程序功能制作 — 数字展馆应用程序图形界面制作 — 目标平台技术要求 — 数字展馆的用户体验	
	选手应能够： — 创建开发界面 — 实现交互功能 — 运用面向对象的逻辑原理 — 检查内容和排除BUG	
5	多媒体素材处理	25
	选手需要了解和理解： — 多媒体素材的获取方式 — 多媒体素材的格式要求 — 多媒体素材的处理方式 — 多媒体素材的植入操作	
	选手应能够： — 了解目标平台的素材要求 — 正确处理多媒体素材 — 实现素材植入 — 进行测试及优化	

6	数字展馆应用程序的发布	10
	选手需要了解和理解： 适用于B/S架构应用程序的发布功能	
	选手应能够： - 将应用程序进行发布 - 在网页上运行应用程序	
7	应用程序性能与优化	5
	选手需要了解和理解： - 优化交互功能体验 - 优化应用界面	
	选手应能够： - 优化功能开发逻辑 - 优化UI结构及美观 - 优化交互功能使用体验	
8	团队工作与软技能	5
	选手需要了解和理解： - 团队成员交流标准 - 每位选手在团队中的角色 - 自己的专业领域	
	选手应能够： - 履行在团队中的职责 - 团队成员沟通与协商 - 进行时间管理	

四、竞赛内容

依据对选手的知识和技能要求设计竞赛任务。竞赛内容以围绕最新的新媒体技术和文化产业的实际需求，通过创意设计制作和技能实际应用，促进参赛者在新媒体文创领域的综合素质和专业能力的提升。

竞赛分为四个阶段，第一阶段为理论知识考核，第二阶段为新媒体作品创意设计与制作阶段，第三阶段为新媒体技术考核与作品制作

阶段，第四阶段为竞赛作品答辩阶段。理论知识考核占总成绩的 20%，新媒体作品创意设计与制作阶段占总成绩的 60%，新媒体技术考核与作品制作阶段占总成绩的 20%。

1. 理论知识考核模块

理论考试考核时间为 90 分钟，采用机考，具体说明如下：通过理论考核在全面评估考生对专业基础知识的掌握程度及其运用能力，以选拔具备卓越专业素养的人才。考试范围覆盖新媒体领域的核心内容，从专业知识角度出发考核选手的专业知识掌握程度。

2. 新媒体作品创意设计与制作

该阶段为竞赛的第一个阶段，竞赛时间为一个月。竞赛选手须根据竞赛任务书自主创意设计与制作，并进行作品提交。该作品提交后由第三方专家进行评审打分。竞赛内容以任务书形式于决赛前公布，公布方式和时间以组委会通知为准。

竞赛选手根据任务书要求运用新媒体技术，如数字影像、虚拟现实、增强现实等，通过数字展览开发平台进行数字展馆设计与制作。该阶段所用到的所有素材需竞赛选手自行搜集或制作。作品需展现出独特的艺术视角和创新的表现形式，能够引起观众的情感共鸣。作品制作时应充分利用新媒体技术的交互特点，提供富有创造性和互动性的用户体验。

3. 新媒体技术考核与作品制作

该阶段为竞赛的第二个阶段，竞赛时间为 240 分钟。竞赛内容现场公布。

参赛选手需通过理论竞赛平台进行答题考核。题目内容包含开发引擎相关原理介绍、新媒体作品开发流程和功能操作方式等。该任务

主要考核选手的基础原理认知和理论知识掌握。同时要根据任务书要求应用数字展览开发平台以及相关资料和素材，完成一款新媒体数字展馆软件的开发。主要考核选手的数字化展馆搭建、场景漫游、新媒体资源应用、界面设计、逻辑设计、人机交互等新媒体技术开发能力。

4. 竞赛作品答辩

该阶段总时长不超过 15 分钟，选手进行产品展示和陈述 10 分钟，评委提问 5 分钟。选手对竞赛作品进行功能演示和陈述，评委依据评分表对参赛作品进行评分。

五、 竞赛方式

（一）竞赛队伍名额

本赛项每个组别每所院校报名不能超过 3 支队伍。各组别最高设置 50 支队伍参加决赛（高校组 50 支队伍、中职组 50 支队伍、教师组 50 支队伍、国际组 50 支队伍）。当各组别报名队伍超出 50 支队伍时，将启动预选赛，选拔原则为院校优先制，按照成绩优先级选取每所院校的第一名队伍进入决赛，当晋级院校少于 50 所时，不足名额将从每所院校的第二名队伍中选取，以此类推，补满为止。选拔形式以组委会通知为准。

（二）竞赛队伍组成

1. 各组别为团体赛，不计选手个人成绩。每支参赛队由 2 名选手组成，指定 1 人为队长，学生组设置 2 名指导教师（报名表第 1 位指导教师默认为领队）。教师组不设指导教师，设领队 1 名（可以兼任）。

2. 每支参赛队成员必须为同一学校，不允许跨校组队。凡在往届金砖国家技能发展与技术创新大赛中获一等奖的选手，不得参加同一项目同一组别的赛项。

六、 竞赛流程

具体的竞赛日期由赛项组委会统一规定，竞赛期间的日程安排见表 1。

表 1 决赛竞赛日程安排表

日程	时间	事项	地点	参加人员
第一天	14:00-16:00	专家组报到	住宿酒店	专家组长、裁判长、仲裁长
	16:30-18:00	专家组、承办单位对接会	会议室	专家组长、裁判长、仲裁长、承办地赛场负责人
第二天	9:00-12:30	裁判培训及工作会议	会议室	裁判长、全体裁判员、仲裁长、校方
	9:00-13:00	参赛队报到	住宿酒店	参赛队
	14:00-14:30	开幕式	报告厅	全部人员
	14:45-15:30	领队会、场次抽检	会议室	参赛队、裁判长、仲裁长、加密裁判
	15:45-16:15	熟悉赛场	竞赛场地	参赛队
	16:30-18:00	理论考核	竞赛场地	参赛队、裁判
第三、四天	8:30-9:00	实操比赛检录	竞赛场地	参赛选手、裁判
	9:00-13:00	实操比赛	竞赛场地	参赛选手、裁判
	8:30-17:30	新媒体作品创意设计制作阶段评审	答辩室	裁判
	13:00-15:00	参赛队退场、午餐及裁判评分、竞赛设备恢复	竞赛场地	裁判、技术人员
	15:00-20:30	答辩	答辩室	参赛选手答辩
第五天	9:00-11:00	闭幕式	报告厅	全部人员

七、 竞赛试题

专家组在正式比赛前一个月在指定 QQ 群发布竞赛样题，保证题

型与正式比赛 80%一致，赛题思路 80%一致。

八、竞赛规则

（一）参赛选手报名

1. 参赛队及参赛选手资格

中职组：中等职业学校（含中专、职高、职教中心、技工学校，技师学院）在籍学生，其中技师学院为一至三年级在籍学生。

高校组：高等职业院校（含高职、高专、成人高校、技师学院）全日制在籍学生，其中技师学院为四年级以上在籍学生。普通本科、应用本科、职教本科等本科全日制在籍学生。

国际组：非中国籍的院校在籍学生均可报名参加本次比赛。

教师组：中等职业学校（含中专、职高、职教中心、技工学校，技师学院）专任教师；高等职业院校（含高职、高专、成人高校、技师学院）和应用本科专任教师。

2. 人员变更：参赛选手报名获得确认后不得随意更换。如备赛过程中参赛选手因故无法参赛，须由校方于开赛前 5 个工作日出具书面说明，经大赛组委会办公室核实后予以更换；选手因特殊原因不能参加比赛时，则视为自动放弃参赛资格。

3. 资格审核：各学校负责本校参赛学生的资格审查工作，并保存相关证明材料的复印件，以备查阅。

教师组选手需要审查身份证、教师资格证等证明材料。

学生组选手需要审查身份证、学生证等证明材料。

国际组选手需审查护照、学生证等证明材料。

对于选手身份与实际不符的，取消选手成绩和相关荣誉。

（二）熟悉场地

1. 组委会安排在报到结束后各参赛队统一有序的熟悉场地。
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大赛整体形象的言论。
3. 熟悉场地时应严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤，喧哗，以免发生意外事故。

（三）比赛入场

1. 参赛选手凭参赛选手胸卡、有效身份证件（身份证、护照）、学生证、教师资格证在正式比赛开始前 30 分钟到指定地点集合，赛前 15 分钟抽取工位号，选手按工位号顺序依次进场，进行各项准备工作。现场裁判将对各参赛选手的身份信息进行核对。选手在正式比赛开始 15 分钟后不得入场，比赛结束前 30 分钟内才允许提前离场。
2. 参赛选手不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品进入赛场，赛场内提供比赛必备用品。

（四）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，并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和其它物品，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，不得与其它选手交流或擅自离开赛场。如遇问题时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（包

括领队、指导教师和其他参赛选手）未经组委会同意不得进入赛场。

6. 比赛过程中，选手必须严格遵守安全操作规程，确保人身和设备安全，并接受现场裁判和技术人员的监督和警示。因选手造成设备故障或损坏，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（暂停竞赛计时或调整至最后批次参加竞赛）。如果确定为设备故障问题，裁判长将酌情给予补时。

（五）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。宣布比赛结束时，选手必须停止一切操作。

2. 参赛队若提前结束竞赛，应由选手向裁判员举手示意，竞赛终止时间由裁判员记录，参赛队结束竞赛后不得再进行任何操作。

3. 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。比赛结束后，选手应立即上交存有竞赛结果的移动存储器、工件和比赛任务书等。做好比赛设备的整理工作，包括设备移动部件的复位，归还工具，整理个人物品。

4. 参赛选手不得将比赛任务书、图纸、草稿纸和工具等与比赛有关的任何物品带离赛场，选手必须经现场裁判员检查许可后方能离开赛场。

5. 参赛队需按照竞赛要求提交竞赛结果，裁判员与参赛选手一起签字确认。

（六）文明参赛要求

1. 任何选手在比赛期间未经赛项组委会的批准不得接受其它单位和个人进行的与比赛内容相关的采访。
2. 任何选手未经允许不得将比赛的相关信息私自公布。
3. 参赛选手、领队和指导教师违反竞赛规则，取消比赛资格并进行通报。
4. 参赛选手仪容仪表与着装符合企业安全文明生产要求。
5. 各类赛务人员必须统一佩戴由大赛组委会印制的相应证件，着装整齐。
6. 新闻媒体人员进入赛场必须经过赛点领导小组允许，并且听从现场工作人员的安排和管理，不能影响竞赛进行。
7. 其它未涉事项或突发事件，由大赛组委会负责解释或决定。

（七）组织分工、成绩评定及公布

1. 组织分工

- （1）参与大赛赛项成绩管理的组织机构包括检录组、裁判组、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。检录工作由裁判长安排人员承担。
- （3）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。各赛项加密裁判由赛区组委会根据赛项要求

确定。同一赛项的加密裁判来自不同单位。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。

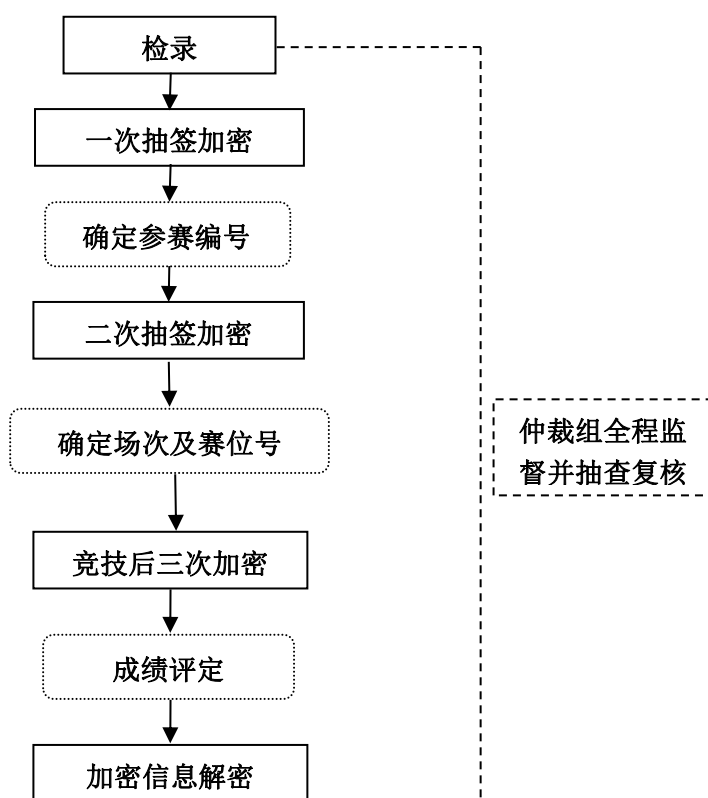
决赛评分裁判：负责对参赛队伍（选手）的技能展示、操作规范和竞赛作品等按赛项评分标准进行评定。

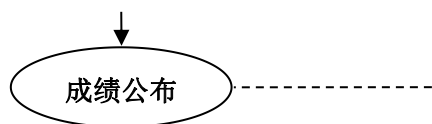
（5）仲裁组负责对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

（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

按照组委会的要求，参赛队伍的成绩评定与管理按照严密的程序进行，见成绩管理流程图。





成绩管理流程图

3. 成绩评定

(1) 现场评分

现场裁判依据现场打分表，对参赛队的操作规范、现场表现等进行评分。评分结果由参赛选手、裁判员、裁判长签字确认。

(2) 结果评分

对参赛选手提交的竞赛成果，依据赛项评价标准进行评价与评分。

(3) 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，加密裁判在仲裁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。

(4) 抽检复核

为保障成绩评判的准确性，仲裁组对赛项总成绩排名前30%的所有参赛队伍（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%。

仲裁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。

(5) 公布

闭幕式前公布参赛队总成绩，闭幕式公布获奖名单。

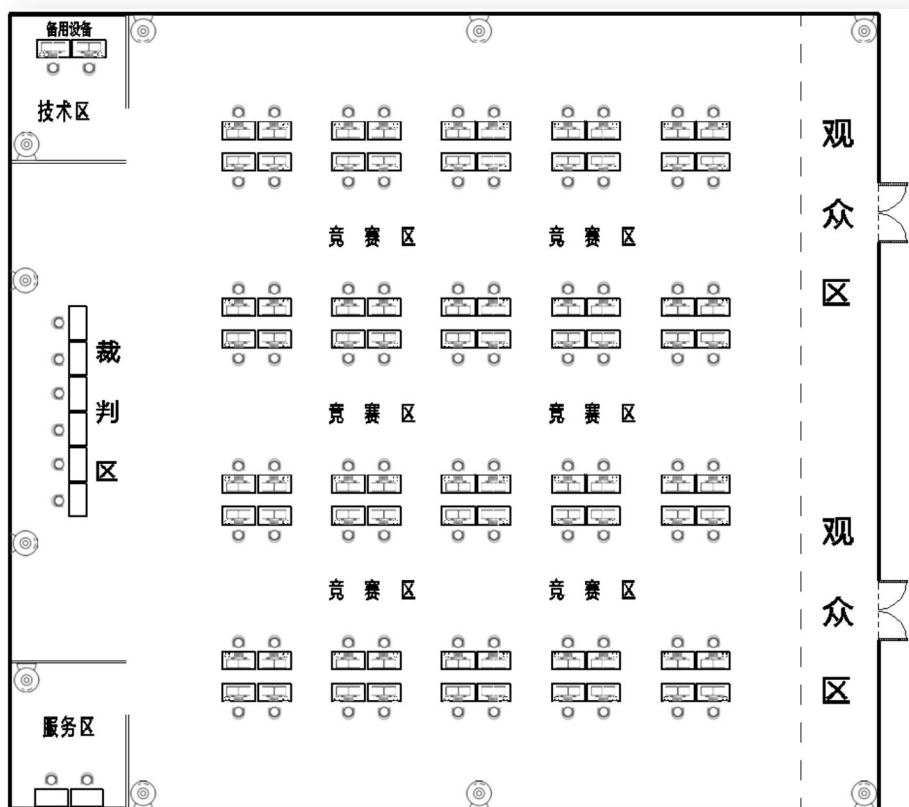
九、技术规范

竞赛项目的命题结合企业职业岗位对人才培养需求,并参照表中相关国家职业标准制定。

表 2 赛项技术标准

序号	标准号	中文标准名称
1	GB21671-2008	基于以太网技术的局域网系统验收测评规范
2	LD/T81.1-2006	职业技能实训和鉴定设备技术规范
3	ISO/IEC8806-4-1991	信息技术 计算机图形 三维图形核心系统 (GKS-3D)语言联编
4	GB/T 28170.1-2011	信息技术 计算机图形和图像处理 可扩展三维组件(X3D)
5	ISO/IEC14496-5-2001/ Amd 36-2015	信息技术 音频—可视对象的编码
6	ISO/IEC14496-27-2009 /Amd 6-2015	信息技术 视听对象编码 第 27 部分:3D 图形的一致性
7	ISO/IEC 23003-2-2010/Amd 1-2015	信息技术 MPEG 音频技术 第 2 部分:三维空间音频对象编码(SAOC)
8	ISO 15076-1-2010	图象技术色彩管理 软件设计、文件格式和数据结构
9	GB/T 22270.3-2015	工业自动化系统与集成 测试应用的服务接口 第 3 部分:虚拟设备服务接口
10	GB/T 26101-2010	机械产品虚拟装配通用技术要求

十、 竞赛环境、设施和场地



竞赛现场环境标准

竞赛现场设置竞赛区、裁判区、服务区、技术支持区。

竞赛区为参赛队提供标准竞赛设备；竞赛区的每个比赛工位上标明编号；每个比赛间配置若干工作台，用于摆放计算机、显示器等。

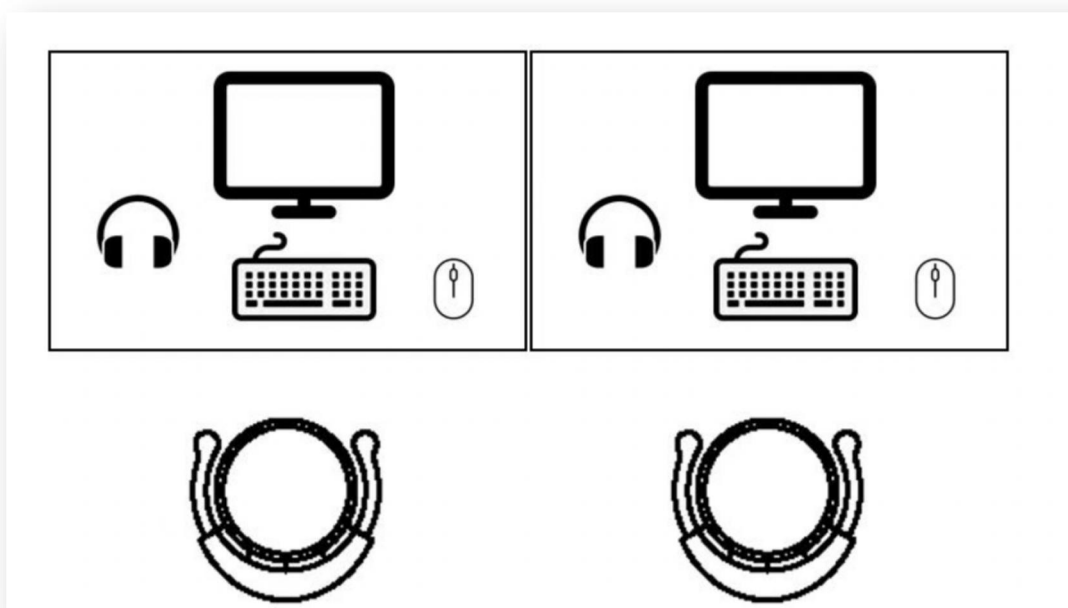
裁判区配置计算机等统计工具，配置大屏幕，用于放映竞赛实时的通关进程；配置摄像机，记录各参赛队的比赛全过程。

服务区提供医疗等服务保障。

技术支持区为参赛选手提供竞赛相关设备。

竞赛现场各个工作区配备单相 220V/3A 以上交流电源。

十一、竞赛设备、工具和材料



赛项组委会提供竞赛平台、工作台和计算机及相关工具软件。各个参赛队内部需要组建局域网，可自己组建局域网，并接入系统支撑平台，赛场采用网络安全控制，严禁场内外信息交互。

基本要求：

1. 平台满足 ISO14443、ISO15693 及 ISO18000 标准及国内 CCC 标准；
2. 平台支持标准/协议：ISO/IEC14443A/B/C；
3. 金融认证标准：EMVCo 射频技术认证/Paypass 认证/paywave 认证/中国银联 Quick 支付认证等；
4. ISO 7816 规范及《中国金融集成电路（IC）卡规范》；
5. ISO7810 、ISO7811；
6. zigbee 传输：满足符合 IEEE802.15.4/ZigBee 标准规范，满足 2007PRO 协议栈；
7. 终端通过国际认证：FCC Part15 Class B，CE EMC Class B，

CCC;

8. 外壳防护 IP65，达到 GB/T 4208-1993 标准要求

为了保证比赛公开、公平、公正，在选择比赛器材、软件、技术平台和比赛场地均经过严格的筛选，所有指标均符合金砖国家技能发展与技术创新大赛赛项设备与设施管理办法的相关标准，确保赛事顺利进行。

大赛所有软件均为正版软件，建议使用的技术平台的成熟性、可靠性、通用性、兼容性均良好。主要涉及的软件有：操作系统、开发平台和支撑软件。

表 3 赛项使用的软件

软件类型	软件名称	软件版本
操作系统	Windows	64 位 Win10
开发平台	数字展览引擎平台	V1.0
支撑软件	Microsoft Office	2013

1. 操作系统：本赛项采用的操作系统是 Windows 10 64 位中文专业版，该操作系统稳定性好，安全性高，支持跨平台应用，可以稳定支持本次大赛所使用的软件。

2. 开发平台：数字展览引擎平台是一款基于 B/S 架构的网页版开发平台，采用 HTML5 和 WebGL 技术进行浏览器端开发和渲染，可实现数字化展馆搭建、场景漫游、新媒体资源应用、界面设计、逻辑设计、人机交互等功能。

3. 支撑软件：Microsoft Office。Microsoft Office 主要用于撰写作品的设计思路和功能交互说明等。

4. 硬件设备信息介绍：台式工作站、电脑显示器。每个参赛小

组设备组成：

表 4 赛项硬件设备

硬件设备名称	设备配置	参数	数量
开发电脑	液晶显示器	品牌 华硕，面板 IPS 屏，尺寸 23 寸，分辨率 1920X1080，响应时间 5ms，点距 0.2652，色数 16.7M，亮度 250cd/m2，对比度 1000:1，可视角度 178°(H) / 178°(V)	2 台/组
	台式主机	CPU I7，内存 8GB DDR4，硬盘 256G SSD，显卡 GTX 1050	2 台/组

十二、成绩评定原则、方式和细则

（一）依据对选手知识和技能的要求制定决赛评分指标体系

1. 决赛理论知识考核评分指标体系（总分为 100 分，占总成绩 20%）

内容	评分项目	评分要点	分值
理论知识考核	产品设计基本原理	1. 准确理解产品设计的相关概念 2. 了解数字化技术的发展历程 3. 掌握产品设计的方法 4. 熟悉数字化设计	20 分
	数字媒体技术	1. 了解数字媒体基础知识 2. 了解图像、音频、视频等处理技术 3. 了解 3D 建模、纹理、动画等技术	15 分
	UI 设计	1. 了解设计原则与规范 2. 掌握视觉设计能力 3. 掌握用户体验设计能力 4. 了解设计工具的使用	15 分
	开发工具	1. 对开发工具的理解 2. 开发工具在开发过程中的应用 3. 开发过程中触发响应的理解 4. 开发过程中属性的调整 5. 软件的调试、发布	40 分
	职业素养	1. 具备正确的职业道德 2. 具备团队协作能力 3. 具备职业规划能力	10 分
合计			100 分

2. 决赛实操模块竞赛评分指标体系（总分为 100 分，占总成绩

80%)

表 6 评分标准

内容		评分项目	评分要点	分值
新媒体作品创意设计与制作部分 (75 分)	题目分析 (10 分)	题目解析	1. 题目理解正确，思路清晰，设计合理 2. 设计新颖有创意	10 分
	框架设计 (15 分)	功能设计	1. 参数设定 2. 功能交互设计	5 分
		界面设计	1. 封面设计 2. 外景设计	10 分
	展馆制作 (50 分)	展馆开发	1. 资源内容 2. 资源数量 3. 资源类型 4. 交互功能 5. 浏览功能	25 分
		素材处理	1. 素材质量 2. 素材容量	25 分
新媒体功能开发与应用 (25)	平台应用开发 (25 分)	资源应用	1. 资源内容 2. 资源数量 3. 资源类型	15 分
		功能开发	1. 参数设定 2. 交互功能 3. 浏览功能	15 分
合计				100 分

(二) 评分方法

(1) 裁判组织与分工

本赛项裁判分为现场裁判组和评分裁判组。

现场裁判组主要完成选手的资格审查、竞赛准备工作检查、任务书发放、比赛现场秩序维护与监督、比赛中突发的或其它临时情况的处理、文明生产等现场分的评比。

评分裁判组负责各竞赛任务成绩评定, 组长由竞赛裁判长或副裁判长担任。评分裁判组成员与各参赛代表队隔离, 评分期间在竞赛组委会没有特别授权的前提下, 被禁止与外界联系。

（2）裁判评分方法

采取分步得分、累计总分的计分方式，分别计算各子项得分。按规定比例计入总分。

各竞赛项目和竞赛总分均按照百分制计分。

评审专家按照评分点给选手打分。每个评分点设有“完全不符合”、“基本不符合”、“基本符合”和“完全符合”四个档次，对应的得分为 0、1、2、3 分。

在比赛时段，参赛选手如出现扰乱赛场秩序、干扰裁判和监考正常工作等不文明行为的，由裁判长扣减该专项相应分数，情节严重的取消比赛资格，该专项任务成绩为零分。参赛选手有作弊行为的，取消比赛资格，该专项成绩为零分。

参赛选手不得在比赛结果上标注含有本参赛队信息的记号，如有发现，取消奖项评比资格。

评比按竞赛任务不同，分为不同的小组完成，由主持评分工作的裁判长或裁判长召集评分裁判组会议根据竞赛相关文件决定评分方法。主持评分工作的裁判长对各小组成绩进行审查和复核。

3. 比赛结束后，裁判长重新分配裁判小组，每组至少有 5 名成员，负责对任务书中的某一项目，严格按照评分细则，进行全场评分，最后将该项目所有成绩汇总成表，并由小组审核确认签字，移交裁判长。

4. 所有项目成绩汇总表均完成后，由指定其中 2 个裁判成员，对所有项目进行分数复查确认，最终生成参赛队总成绩表，由裁判长签字确认后，将工作任务书、现场所有记录表、确认表等相关纸质文档进行封箱签字，移交到组委会。

5. 评分中所有涂改处均需向裁判长说明并备案；在复查中发现的问题均需向裁判长说明并备案。

6. 最终将比赛所有资料交竞赛组委会汇总，所有裁判员未经组委会同意不得泄露比赛试题和比赛成绩，比赛结果由竞赛组委会进行公布。

7. 比赛总成绩满分 100 分。

8. 竞赛现场进行全程视频录像。

9. 裁判工作在竞赛仲裁组监督下进行。

十三、 奖项设定

按竞赛成绩从高分到低分排列参赛队的名次；竞赛成绩相同时，以实操成绩排名靠前；竞赛成绩、实操成绩均相同，以新媒体作品创意设计与制作部分成绩排名靠前；其他情况裁判组综合评审确定名次。

1. 以参赛队最终比赛成绩为依据，按照组别，依据四舍五入的原则，设一等奖（金牌）占比 10%，分别颁发金牌及证书；二等奖（银牌）占比 20%，分别颁发银牌及证书；三等奖（铜牌）占比 30%，分别颁发铜牌及证书；其它选手颁发优秀奖证书。

2. 获得一等奖（金牌）、二等奖（银牌）队伍的学生组指导教师颁发优秀指导教师证书。

3. 获得一等奖（金牌）的参赛单位颁发最佳组织奖证书；获得二等奖（银牌）的参赛单位颁发优秀组织奖证书。

4. 另设竞赛支持奖、突出贡献奖、优秀组织奖若干名，颁发给各竞赛平台支持单位、竞赛承办单位，按类别颁发证书、奖牌。

5. 国内赛学生组获得前 2 名的队伍可以优先出国参加国外赛区相应赛项的比赛。

6. 参赛队比赛总成绩达到 60 分及以上的参赛选手,可以自愿申领 C 级技能护照证书。

7. 选拔赛表彰以选拔赛通知为准。

十四、 竞赛组织、安全和后勤保障

(一) 组织机构

1. 设置比赛安全保障组,组长由比赛组委会主任担任。成员由各赛场安全责任人担任。每一赛场指定一名安全责任人,对本赛场的安全负全责,在发生意外情况时负责调集救援队伍和专业救援人员,安排场内人员疏散。

2. 建立与公安、消防、司法行政、交通、卫生、食品、质检等相关部门的协调机制,保证比赛安全,制定应急预案,及时处置突发事件。设置医护人员、消防人员和保安人员的专线联系,确定对方联系人,由场地安全负责人对口联系。比赛场地布置和器材使用严格依照安全施工条例进行。场地布置划分区域,并按安全要求设定疏散通道,并在墙面显著位置张贴安全疏散通道和路线示意图。

(二) 赛项安全管理

1. 比赛设备和设施安装严格按照安全施工标准施工,电源布线、电器安装按规范施工。

2. 按防火安全要求安置灭火器,并指定责任人在紧急时候使用。

3. 赛项竞赛规程中明确国家(或行业)相关职业岗位安全的规范、条例和资格证书要求等内容。

4. 组委会在赛前对本赛项全体裁判员、工作人员进行安全培训。根据《中华人民共和国劳动法》等法律法规,建立完善的安全事故防范制度,在赛前对选手进行培训,避免发生人身伤害事故。

5. 组委会将建立专门方案保证比赛命题、赛题保管、发放、回收和评判过程的安全。

（三）比赛环境安全管理

1. 赛项组委会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。赛场的布置，赛场内的器材、设备符合国家有关安全规定。赛前需进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办院校赛前按照赛项组委会要求排除安全隐患。

2. 赛场周围设立警戒线，防止无关人员进入，发生意外事件。比赛现场内参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护。在具有危险性的操作环节，比赛前裁判员要检查、确认设备正常，比赛过程中严防选手出现错误操作。

3. 为了确保本次大赛的顺利进行，承办院校建立大赛期间相应的安全保障制度，同时由安全保卫、校园环境及卫生医疗保障组执行：

（1）比赛期间所有进入赛区车辆、人员需凭证入内，并主动向工作人员出示；

（2）在比赛开始前，选手要认真阅读场地内张贴的《入场须知》和应急疏散图；

（3）赛场由裁判员监督完成电气控制系统通电前的检查全过程，对出现的操作隐患及时提醒和制止。

（4）每台竞赛设备使用独立的电源，保障安全。参赛选手在进行计算机操作时要及时存盘，避免突然停电造成数据丢失。

（5）比赛过程中，参赛选手应严格遵守安全操作规程，遇有紧急情况，应立即切断电源，在工作人员安排下有序退场。

（6）各类人员须严格遵守赛场规则，严禁携带比赛严令禁止的

物品入内。

(7) 安保人员发现不安全隐患及时通报赛场负责人员。

(8) 比赛场馆严禁吸烟，安保人员不得将证件转借他人。

(9) 如果出现安全问题，在安保人员指挥下，迅速按紧急疏散路线撤离现场。

4. 赛项组委会会同承办院校在赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域，除了设置齐全的指示标志、增加引导人员外，并开辟备用通道。

5. 大赛期间，赛项承办院校在赛场管理的关键岗位，增加力量，并建立安全管理日志。

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，赛项承办院校须提醒、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记录用具，并安检设备，对进入赛场重要区域的人员进行安检。

(四) 生活条件保障

1. 比赛期间，由赛事承办院校统一安排参赛选手和指导教师食宿（费用自理）。承办院校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。

2. 比赛期间安排的住宿地要求具有宾馆、住宿经营许可资质。

3. 大赛期间组委会和承办院校须保证比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

4. 除必要的安全隔离措施外，严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

（五）参赛队职责

1. 各院校在组织参赛队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。
2. 各院校参赛队组成后，须制定相关管理制度，并对所有参赛选手、指导教师进行安全教育。
3. 各参赛队伍须加强参与比赛人员的安全管理，并与赛场安全管理对接。
4. 参赛队如有车辆，一律凭大赛组委会核发的证件出入校门，并按指定线路行驶，按指定地点停放。

（六）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赛项组委会，同时采取措施，避免事态扩大。赛项组委会应立即启动预案予以解决并向赛区组委会报告。出现重大安全问题的赛项由赛区组委会决定是否停赛。事后，赛区组委会应向大赛组委会报告详细情况。

（七）处罚措施

1. 赛项出现重大安全事故的，停止承办院校的赛项承办资格。
2. 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其评奖资格。
3. 参赛队伍发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，取消其继续比赛的资格。
4. 赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

十五、 监督、申诉与仲裁

赛项设仲裁组，负责监督、申诉与仲裁。本赛项在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，在当天比赛结束后2小时之内

参赛队向赛项仲裁组递交领队亲笔签字同意的书面报告。书面报告中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。非书面申诉不给予受理。赛项仲裁组在接到申诉后的2小时内组织复议,并及时反馈复议结果。申诉方对复议结果仍有异议,可由领队向赛区仲裁组提出申诉。赛区仲裁组的仲裁结果为最终结果。

十六、 竞赛观摩

1. 本着自愿的原则,为了便于媒体、企业代表以及院校师生等社会各界人士了解大赛,赛场设有开放区,用于大赛观摩和采访。

2. 参加观摩人员可在规定时间、地点集合,以小组为单位,在赛场引导员引导下按指定路线有序进入赛场观摩。观摩时不得大声喧哗,并严禁与选手进行交谈,不得在赛位前长时间停留,以免影响选手比赛,不准向场内裁判及工作人员提问,拍照时禁止用闪光灯,凡违反规定者,禁止在观摩过程中相互交流,禁止与参赛选手交谈,立即取消其参观资格。

十七、 竞赛视频

1. 本赛项将指定工作人员进行摄录和后期视频处理工作,摄录内容包括赛项开闭幕式、比赛全过程、获奖作品和专家的点评,并适时对参赛人员、裁判员、获奖参赛队、优秀指导教师、行业和企业专业人员进行采访,采访内容包括选手参赛情况、裁判和工作人员工作情况、获奖参赛队获奖感言和赛项与行业发展等。

2. 摄录视频将按内容不同分别在大赛官方网站、主流视频网站、教学资源转化相关网站上发布和收录,供大赛宣传、教师查阅、教学和学生学习使用。

十八、 竞赛须知

1. 参赛队统一使用单位名称为代表队名称，学生组不接受跨校组队报名。不使用其他组织、团体名称。
2. 各参赛队均须经报名和通过资格审查后确定。
3. 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。
4. 比赛进行过程中及不同的赛段，参赛队不可以更换参赛选手。
5. 任何情况下，不允许增补新队员参赛，允许队员缺席比赛；不允许更换指导教师，允许指导教师缺席。
6. 参赛队选手和指导教师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。
7. 参赛队须参加各赛事组织环节，包括完整参加开、闭幕式。
8. 对于不参加闭幕式的参赛队，如需纸质证书，则需向组委会提供情况说明，意见经采纳同意后，按到付邮寄奖品方式处理。

（二）指导教师须知

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、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师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. 指导老师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、指导教师应在赛后做好赛事总结和工作总结。

（三）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. 比赛须严格遵守安全操作规程和文明生产规则，爱护比赛场地的设备、仪器等，不得人为损坏仪器设备。一旦出现较严重的安全事故，经总裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

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。将设备和工具归位，资料整齐摆放在操作平台上，经工作人员清点后方可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

8. 在竞赛期间，未经竞赛组委会的批准，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，并与裁判一起签字确认。

（四）工作人员须知

1. 服从赛项组委会的领导，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. 竞赛期间，保守竞赛秘密，不得向各参赛队领队、指导教师及选手泄露、暗示竞赛秘密。

5. 严格遵守比赛时间，不得擅自提前或延长。

6. 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。

7. 实行回避制度，不得与参赛选手及相关人员接触或联系。

8. 坚守岗位，不迟到，不早退。

9. 监督选手遵守竞赛规则和安全操作规程的情况，不得无故干扰选手比赛，正确处理竞赛中出现的问题。

10. 遵循公平、公正原则，维护赛场纪律，如实填写赛场记录。