
2026 年江苏省职业院校技能大赛项目规程

一、项目名称

项目名称（编号）：市场营销（JSG2026029-2）

项目组别：高职学生组/高职教师组

项目归属赛道：商贸赛道

二、竞赛目的

项目以立德树人为根本任务，紧扣数智化背景下企业营销转型新趋势，以培育优秀商贸流通人才、满足各行业市场营销人才需求为出发点，深入贯彻党的二十大精神，落实“坚持以推动高质量发展为主题，把实施扩大内需战略同深化供给侧结构性改革有机结合起来”“构建优质高效的服务业新体系，推动现代服务业同先进制造业、现代农业深度融合”的部署要求。项目以国家“十四五”规划为统领，聚焦商贸领域数智技术技能人才培养，精准对接企业营销数智化转型需求，助力落实“加快发展现代服务业”“增强消费对经济发展的基础性作用，顺应消费升级趋势，提升传统消费，培育新型消费”“促进国内国际双循环”的发展要求。

市场营销项目严格遵循公开、公平、公正、公益原则，以“以高水平赛事推动职业教育高质量发展”为主线，坚持以职业需求为导向、以实践能力培养为重点、以产教融合为路径，全面考查参赛选手的职业道德、职业素养与技术技能水平，引领高职院校市场营销专业建设发展。项目以赛促教、以赛促学、以赛促改，深化教师、教材、教法三教改革，推动专业与产业、课程与职业、教学过程与生产过程精准对接，提升营销专业人才的社会认可度与行业影响力，充分发挥技能大赛对职业教育“树旗、导航、定标、催化”的重要作用，稳步推进“岗课赛证”综合育人模式落地实施。

三、竞赛内容

项目竞赛内容分为技能（占比 80%）和展示讲解（占比 20%）两个部分。技能和展示讲解总比赛时长 3 小时。具体竞赛内容结构如表 1 所示。学生组竞赛内容包括方案策划、直播营销和展示讲解三个模块。教师组竞赛内容包含方案策划和展示讲解两个模块。

表 1 学生组竞赛内容结构表

| 竞赛模块 | | 竞赛内容 | 比例 | 竞赛方式 |
|------|------|--|-----|------------|
| 技能操作 | 方案策划 | 根据市场环境现状，围绕某一企业，根据其品牌定位及产品信息，结合特定营销节点制定营销活动策划方案，完成方案的 Word 文档撰写并制作营销活动策划的汇报 PPT。围绕“营销活动策划方案”中具体活动方案的内容，借助新媒体文案编辑工具，制作一篇图文并茂的宣传文案，达到品牌推广和产品促销活动宣传的目的。 | 65% | 学生 3 人分工合作 |
| | 直播营销 | 围绕方案策划中的品牌及其主推产品，完成一场直播营销活动。 | 15% | 学生 3 人分工合作 |
| 展示讲解 | 展示讲解 | 根据项目设置，结合专业要求，围绕生产、管理、服务一线岗位实际需要和实践要求，立足技能创新，自主确定参赛项目名称，自主设计参赛项目内容。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。在技能操作的同时，对关键技术环节安排适当讲解。 | 20% | 学生 3 人分工合作 |

表 2 教师组竞赛内容结构表

| 竞赛模块 | | 竞赛内容 | 比例 | 竞赛方式 |
|------|------|--|-----|--------|
| 技能操作 | 方案策划 | 根据市场环境现状，围绕某一企业，根据其品牌定位及产品信息，结合特定营销节点制定营销活动策划方案，完成方案的 Word 文档撰写并制作营销活动策划的汇报 PPT。围绕“营销活动策划方案”中具体活动方案的内容，借助新媒体文案编辑工具，制作一篇图文并茂的宣传文案，达到品牌推广和产品促销活动宣传的目的。 | 80% | 教师 1 人 |
| 展示讲解 | 展示讲解 | 根据项目设置，结合专业要求，围绕生产、管理、服务一线岗位实际需要和实践要求，立足技能创新，自主确定参赛项目名称，自主设计参赛项目内容。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。在技能操作的同时，对关键技术环节安排适当讲解。 | 20% | 教师 1 人 |

（一）市场营销技能应用

1. 营销活动策划方案撰写与 PPT 制作

根据企业品牌定位及产品信息，结合特定的营销节点氛围，遵循营销活动策

划实施原则与方法，制定并撰写营销活动策划方案，同时完成 PPT 制作。

2. 新媒体营销文案制作

根据企业背景，围绕“营销活动策划方案”中的具体活动内容，面向目标受众，借助新媒体文案编辑工具，制作一篇图文并茂的宣传文案，需包含标题、正文、封面等内容，能够实现品牌宣传、产品推广的目的。

3. 现场直播营销

依托方案策划中的品牌及其主推产品，根据直播目标、直播受众和既定策略做好直播开场，产品介绍，与直播目标和策略相符的其他匹配内容介绍，能够根据直播现场情况开展互动，最后，根据直播计划做好直播结尾工作。

（二）展示讲解

依据项目工作任务，自主选择项目内容。允许参赛队提前将展示内容制作成 PPT 等可视化辅助材料，用于竞赛现场演示。竞赛过程中，团队成员需通过合理分工使用相应设备完成各项操作，同时进行现场讲解。技能操作重点展示市场营销专业技能熟练程度、规范程度、解决复杂问题的综合能力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。

竞赛全程严格实行匿名化要求，所有展示材料（包括但不限于 PPT、文档、图表）及现场讲解中均不得出现参赛院校所在地区、名称、校徽等身份标识信息，违者将取消竞赛成绩。讲解内容所涉及的知识产权等须真实可靠，一经发现作假，将取消竞赛成绩。

（三）项目模块说明

模块具体任务内容及项目时长、分值比例，如表 3-4 所示。

表 3 项目学生组模块详细表

| 模块 | 主要内容 | 比赛 时长 | 分值 比例 |
|----|------|----------|----------|
|----|------|----------|----------|

| | | | | |
|------|------|--|--------|-----|
| 技能操作 | 方案策划 | 任务 1：营销活动策划方案撰写与 PPT 制作 根据企业品牌定位及产品信息，结合特定的营销节点氛围，遵循营销活动策划实施原则与方法，制定并撰写营销活动策划方案，同时完成 PPT 制作。 任务 2：新媒体营销 根据企业背景，围绕“营销活动策划方案”中的具体活动内容，面向目标受众，借助新媒体文案编辑工具，制作一篇图文并茂的宣传文案，需包含标题、正文、封面等内容，能够实现品牌宣传、产品推广的目的。 | 150 分钟 | 65% |
| | 直播营销 | 任务：现场直播营销 依托方案策划中的品牌及其主推产品，根据直播目标、直播受众和既定策略做好直播开场，产品介绍，与直播目标和策略相符的其他匹配内容介绍，能够根据直播现场情况开展互动，最后，根据直播计划做好直播结尾工作。 | 10 分钟 | 15% |
| 展示讲解 | 展示讲解 | 任务：展示与讲解 依据项目工作任务，自主选择项目内容，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。 | 20 分钟 | 20% |

表 4 项目教师组模块详细表

| 模块 | | 主要内容 | 比赛时长 | 分值比例 |
|------|------|--|--------|------|
| 技能操作 | 方案策划 | 任务 1：营销活动策划方案撰写与 PPT 制作 根据企业品牌定位及产品信息，结合特定的营销节点氛围，遵循营销活动策划实施原则与方法，制定并撰写营销活动策划方案，同时完成 PPT 制作。 任务 2：新媒体营销 根据企业背景，围绕“营销活动策划方案”中的具体活动内容，面向目标受众，借助新媒体文案编辑工具，制作一篇图文并茂的宣传文案，需包含标题、正文、封面等内容，能够实现品牌宣传、产品推广的目的。 | 150 分钟 | 80% |
| 展示讲解 | 展示讲解 | 任务：展示与讲解 依据项目工作任务，自主选择项目内容，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。 | 20 分钟 | 20% |

四、竞赛方式

（一）竞赛形式

本项目竞赛形式为线下比赛。

（二）组队方式

本项目学生组为团体赛，教师组为个人赛。学生组组队方式要求3人/队，不得跨校组队，同一学校参赛队不超过1队。江苏联合职业技术学院经过选拔学生组限报5个队参加比赛，教师组限报2个人。每队可报1-2名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。教师赛不设指导教师。每个学校确定项目领队1人。

五、竞赛流程

竞赛具体日程如表3所示。

表5 竞赛日程表

| 日期 | 时间 | 事项 | 参加人员 |
|-------|--------------------------------------|----------------------------|----------------|
| 报到日 | 08:00~13:00 | 参赛队报到，安排住宿，领取资料 | 工作人员、参赛队 |
| | 14:30 | 参赛队集中乘车往学校 | |
| | 14:45~15:30 | 领队会议 | 各参赛队领队 |
| | 15:30~16:20 | 熟悉赛场 | 赛场技术人员、各参赛队 |
| | 16:20 | 回住宿酒店 | |
| 竞赛第一日 | 7:00 | 启封赛场:在裁判长、现场裁判的监督下工作人员启封赛场 | 裁判长、裁判 |
| | 7:30~8:15 | 竞赛入场检录、抽取工位号及陈述顺序号 | 参赛选手、裁判 |
| | 8:15~8:30 | 入场候赛、裁判宣读竞赛规则 | 参赛选手、裁判 |
| | 8:30~11:00 (学生组) 8:30~11:00 (教师组) | 方案策划撰写 | 参赛选手、裁判 |
| | 11:00~12:00 | 午餐 | 参赛选手、裁判、工作人员 |
| | 12:00~18:30 | 汇报展示(直播-展示) | 参赛选手、裁判 |
| 竞赛第二日 | 7:00 | 启封赛场:在裁判长、现场裁判的监督下工作人员启封赛场 | 裁判长、裁判 |
| | 7:30~8:00 | 竞赛入场检录、抽取陈述顺序号 | 参赛选手、裁判 |
| | 8:00~12:00 | 汇报展示(直播-展示) | 参赛选手、裁判 |
| | 12:00~13:00 | 午餐 | 参赛选手、裁判、工作人员 |
| | 13:00~17:00 | 汇报展示(直播-展示) | 参赛选手、裁判 |
| | 18:00~19:00 | 闭赛式 | 领导、嘉宾、裁判长、各参赛队 |
| | 19:00 | 各参赛队回住宿酒店 | 各参赛队 |
| 返程日 | 9:00 | 所有参赛队返程 | |

六、竞赛规则

（一）竞赛报名

1. 各高职院校按照大赛组委会规定的报名要求，通过“江苏省职业院校技能大赛网络报名系统”报名参赛。

2. 高职组学生参赛对象为全省高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍在校生及五年制高职四至五年级在籍在校生；已在国赛、省赛中获得过一等奖或在世赛争夺赛获得过金奖的学生不得参加同一组别、同一赛道的比赛。

3. 高职组教师参赛对象为具有高等学校教师资格证且2024年5月1日之前入职的教师，江苏联合职业技术学院教师需有五年制高职四、五年级任课经历方可参加高职组比赛；近两年内获得过国赛、省赛一等奖的教师不得参加同一组别、同一项目的比赛，近两年内获得过中职组国赛、省赛一等奖的教师不可参加高职组相同赛道的比赛。江苏联合职业技术学院教师只可选择中职组或高职组一个组别参赛，参赛组别确定后不再变化。

4. 团体赛不得跨校组队，同一学校相同项目报名参赛队不超过1支，江苏联合职业技术学院经过选拔可报不超过5个队参加高职项目比赛；个人赛同一学校相同项目报名人数原则上不超过1人，江苏联合职业技术学院经过选拔可报2个队参加高职项目比赛。

5. 参赛选手和指导教师报名，获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由学校相应项目开赛前10个工作日出具书面说明，并按参赛选手资格补充人员并接受审核，经省大赛组委会办公室同意后予以更换。

（二）熟悉场地规则

1. 各参赛队统一有序的熟悉场地，熟悉场地时限定在指定区域，不允许进入比赛区。

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）入场规则

1. 参赛选手按规定的时间准时到达赛场检录区集合。
2. 裁判将对各参赛选手的身份进行核对。参赛选手须提供参赛证、身份证、经学校注册的学生证，证件上的姓名、年龄、相貌特征应与参赛证一致。
3. 裁判检验参赛选手的工具、量具及书写物品，不允许携带任何通讯及存储设备、纸质材料等物品，检查合格后进入赛场抽签区。
4. 一级加密选手按抽签顺序号依次抽取参赛编号，二级加密凭参赛编号抽取比赛工位号，然后在指定区域等待；在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按抽取的比赛工位号就位。
5. 展示讲解部分，若有自带的设施设备，需在赛前打包并于二级加密后贴上加密号统一封存管理，待展示讲解比赛前于现场领取，且现场布置时间不超过十分钟。

（四）赛场规则

1. 选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一布置和指挥。
2. 现场裁判宣布比赛开始，参赛选手才能进行动手完成竞赛比赛任务的操作。
3. 比赛过程中，参赛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。
4. 经现场裁判和技术人员检验，确因设备故障或损坏而更换设备者，从报告现场裁判到完成更换之间的用时，为比赛补时时间。
5. 比赛过程中选手不得随意离开工位，不得与其他参赛选手和人员交流。选手休息、饮水、上洗手间等，统一计在竞赛时间内，不另加时。因故终止比赛或提前完成比赛任务需要离场，应报告现场裁判，在赛场记录表的相应栏目填写离场时间、离场原因并由现场裁判签名和选手签工位号确认。
6. 比赛过程中，严重违反赛场纪律影响他人比赛者，违反操作规程不听劝告者，越界影响他人者，有意损坏赛场设备或设施者，经现场裁判报告裁判长，经大赛组委会办公室同意后，由裁判长宣布取消其比赛资格。

（五）离场规则

1. 比赛结束前 15 分钟，裁判长提示一次比赛剩余时间。
2. 比赛结束信号给出，由裁判长宣布终止比赛。

3. 裁判长宣布终止比赛时，选手应停止竞赛任务的操作。草稿纸、赛场记录表等整齐摆放在工作台上，不能带出赛场；竞赛电脑保持现状，不需整理。

4. 裁判长宣布终止比赛后，现场裁判组织、监督选手退出工位，站在工位边的过道上。裁判长宣布离场时，现场裁判指挥选手统一离开赛场。

5. 全部选手离场后，需要补时的选手重新进入工位，现场裁判宣布补时操作开始后，补时选手开始操作。现场裁判宣布补时时间到，选手应停止操作，离开赛场。

6. 选手离场后，到指定的休息场所用餐、等待评定比赛成绩。

(六) 成绩评定与管理规则

1. 成绩管理的机构及分工

成绩管理机构由裁判组、监督组和仲裁组组成。裁判在大赛裁判库中随机抽取，监督组和仲裁组由大赛组委会办公室指派。

(1) 裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长1名，全面负责项目的裁判分工、裁判评分审核、处理比赛中出现的争议问题等工作。

(2) 裁判员根据比赛需要分为检录裁判、加密裁判、现场裁判和评分裁判。

检录裁判：负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作；

加密裁判：负责组织参赛队伍（选手）抽签，对参赛队信息、抽签代码等进行加密；

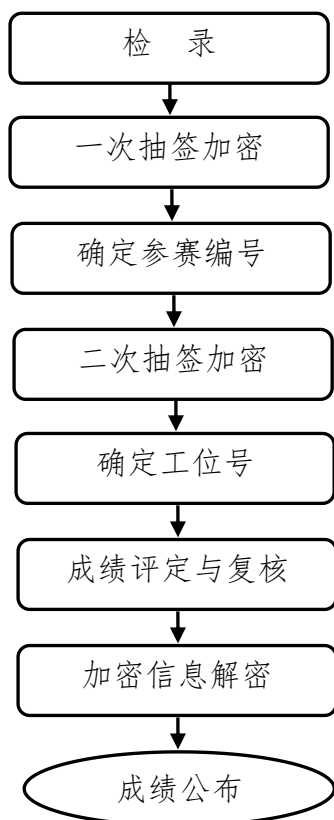
现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律，评定参赛队的过程得分；

评分裁判：负责对参赛队主观评分部分按照评分细则评定成绩。

(3) 监督组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

(4) 仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对裁判结果的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

2. 成绩管理流程



成绩管理流程图

3. 比赛成绩评定

(1) 过程评分

由现场裁判依据评分表，对参赛选手的操作规范、职业素养、赛场表现等进行评分。

(2) 结果评分

由评分裁判依据评分表或评分系统，对参赛选手作品进行评分。

(3) 违规扣分

选手有下列情形，需从比赛成绩中扣分：

在完成比赛任务的过程中，因操作不当损坏比赛设备，不影响他人比赛，从比赛成绩中扣 5 分；影响他人比赛，从比赛成绩中扣 10 分。

4. 解密

裁判长正式提交工位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。

5. 成绩公布

将解密后的各参赛队结果汇总，经裁判长、监督员和专家组长及巡视员签字

后，在成绩发布会上公布。

七、竞赛环境

（一）竞赛场地。设在体育馆内或电脑机房，场地面积不少于 600 平方米、至少满足 80 个团队的竞赛环境。

（二）赛位装备。赛场各赛位统一使用清晰的工位标识，一个参赛队一个机位，每个机位四台电脑（教师赛两台电脑），其中一台备用，两张桌子，四把椅子（教师组一把椅子）。

（三）赛场氛围。竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围。

（四）局域网络。采用星形网络拓扑结构，安装千兆交换机，网线与电源线隐蔽铺设。

（五）电源要求。利用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率：3KVA，后备时间：2 小时，电池类型：输出电压：230V±5%V。

（六）汇报场地。汇报场地设置独立汇报室至少 4 间，独立准备室至少 4 间。汇报室需配备 2 台大屏（65 英寸以上），4 个工位（4 台台式电脑）、一张直播桌，每台电脑屏幕内容均可通过大屏展示，同时要配备录音录像设备。

八、技术规范

（一）教学标准及教学要求

根据教育部发布的职业教育专业简介（2022 年修订）高职市场营销、工商企业管理、连锁经营与管理、商务管理、中小企业创业与经营等专业的主要专业能力要求和《市场营销基础》《消费者行为分析》《数字营销》《品牌策划与推广》《新媒体营销》《商务礼仪》《销售与管理》等核心课程的主要知识点、技能点设置竞赛内容。

（二）国家标准或行业规范

《互联网营销师国家职业技能标准》（2021 年版）

职业编码：4-01-02-07

《营销员职业技能等级标准》（2020 年版）

职业编码：4-01-02-01

九、技术平台

（一）技能操作部分

表 6 技术平台

| 品名 | 规格要求说明 |
|---------|--|
| 参赛选手计算机 | 配置要求：酷睿 I5 双核 3.0 以上 CPU；8G 以上内存；100G 以上硬盘；2G 显存以上独立显卡，千兆网卡。预装 Windows7 及以上操作系统；预装火狐、谷歌浏览器；预装 office2010 及以上版本；预装录屏软件；预装搜狗拼音、五笔、微软拼音等中文输入法和英文输入法。 |
| 竞赛平台 | 方案策划模块选用 2025 年省赛平台；展示讲解模块可选用本项目近两年国赛及省赛已使用的竞赛设备，不再使用新的软硬件设备。 |
| 现场布置 | 工位隔断、环境布置、桌椅等。 |
| 网络连接设备 | 提供网络布线、千兆交换机。 |
| 竞赛服务器 | 配置要求：英特尔至强 E5 系列 E5-2683 v4 十六核以上 CPU；16GB 以上内存；硬盘：500G 以上；转速：10000 RPM 或固态 P4510；千兆网卡。 预装 Windows Server 2008 R2 操作系统及 IIS 7.5；预装 Microsoft SQL Server 2008 数据库。 |

（二）展示讲解部分

承办学校须在赛前说明会上向参赛队伍公布相应设备和材料的使用条件（如占地面积、水电气规格、安全性能等）。在赛前 7 天（各项目可根据），参赛队伍向承办学校提交自备设备材料清单及其使用条件需求，经承办学校确认可行后安排设备和材料进入现场。

参赛队伍在赛前确定设备和材料选用情况，与承办学校签订参赛设备、材料和比赛环境（条件）需求协议，明确是否使用承办学校提供的设备与材料，同时对参赛设备、材料和比赛环境（条件）使用的规范性、安全性做出承诺。在报名

系统上传盖章确认书后，由省大赛组委会办公室进行审核确认，双方无法达成需求协议的，提交省大赛专家组裁定。

十、竞赛赛卷

- (一) 本项目方案策划赛卷，赛前一个月发布公开。
- (二) 赛前公开三套方案策划赛卷命题，正式比赛时抽取一套。

十一、成绩评定

(一) 评分文件

表 7 学生组技能操作部分评分表

| 模块 | 评分项 | | 评分细则 | 分值 |
|----------------------------------|--------------|--------|---|---------|
| 方案策划 | 营销活动 策划方案 | 活动目标 | 活动目标符合 smart 原则。 | 30 分 |
| | | 活动受众 | 活动受众符合品牌和产品定位。 | |
| | | 活动主题 | 活动主题言简意赅，具备吸引力，子活动应有子主题。 | |
| | | 活动内容 | 活动内容与活动主题相符，表述清楚明了。 | |
| | | 活动形式 | 活动形式符合所选的线上线下终端的特点。 | |
| | | 活动时间 | 活动时间设定合理。 | |
| | | 活动宣传 | 活动宣传媒体要包含新媒体等多种形式，媒体选择符合客群画像，媒体排期合理。 | |
| | | 活动预算 | 活动预算具体详细，并与活动目标匹配；预期效果包括定量和定性指标，并与活动目标匹配。 | |
| | | 活动管控要求 | 管控要求主要考查活动管控方案设计的合理性，包括管控人员、管控要点、管控节点、数据跟踪、考核总结。 | |
| | | 整体要求 | 方案需具有创新性和原创性，不可过多陈述企业现有的成就和做法。方案应符合商业文案的撰写要求及规范，页面编排合理、美观，语句通顺，无错别字等。 | |
| | PPT 制作 | PPT 制作 | 主要考查 PPT 制作质量。页面布局合理，美观，图、文、表混排，文字、颜色符合基本审美。 | 15 分 |
| | 新媒体 宣传文案 | 标题 | 主要考查宣传文案标题撰写的规范性与吸引力。标题言简意赅，能吸引人点击，与正文内容及活动主题高度吻合。 | 20 分 |
| | | 正文 | 正文部分内容与标题、活动策划方案相吻合，包含品牌推广和产品促销内容。 | |
| 文案结构合理，采用总分总结构、并列结构、递进结构或正反对比结构。 | | | | |
| 文案开头部分具有吸引力，能吸引人继续阅读。 | | | | |
| 文案采用图文混排的展现形式，字体、字号、颜色、图片排版美观。 | | | | |
| 文案图片选取恰当，能够与行文相辅相成。 | | | | |
| 文案内容描述逻辑清晰，重点突出。 | | | | |
| 尾文部分内容，能激发阅读者转发分享或点击购 | | | | |

| | | | | |
|------|------|---|-----------------------|-----|
| | | | 买的欲望。 | |
| | | 封面 | 封面图片能反映商品或活动主题，具有吸引力。 | |
| 直播营销 | 直播开场 | 通过问好、自我介绍等多种方式实现直播的开场与暖场。 | | 15分 |
| | 产品介绍 | 介绍产品基本属性。能够联系直播受众讲解产品的卖点及特色，突出优势，通过与目标相匹配的内容展现或介绍，强化直播间受众对直播产品的认知。有直播产品价格的说明。 | | |
| | 直播互动 | 能够与直播受众展开互动，节奏安排合理恰当，直播间氛围积极热烈，具有控场能力。 | | |
| | 直播结尾 | 能够进行直播收尾讲解，通过引导关注、后续活动等内容的讲解，增强顾客粘性。 | | |

表 8 教师组技能操作部分评分表

| 模块 | 评分项 | | 评分细则 | 分值 |
|----------------------------------|----------|---|--|-----|
| 方案策划 | 营销活动策划方案 | 活动目标 | 活动目标符合 smart 原则。 | 40分 |
| | | 活动受众 | 活动受众符合品牌和产品定位。 | |
| | | 活动主题 | 活动主题言简意赅，具备吸引力，子活动应有子主题。 | |
| | | 活动内容 | 活动内容与活动主题相符，表述清楚了。 | |
| | | 活动形式 | 活动形式符合所选的线上线下终端的特点。 | |
| | | 活动时间 | 活动时间设定合理。 | |
| | | 活动宣传 | 活动宣传媒体要包含新媒体等多种形式，媒体选择符合客群画像，媒体排期合理。 | |
| | | 活动预算 | 活动预算具体详细，并与活动目标匹配；预期效果包括定量和定性指标，并与活动目标匹配。 | |
| | | 活动管控要求 | 管控要求主要考查活动管控方案设计的合理性，包括管控人员、管控要点、管控节点、数据跟踪、考核总结。 | |
| | 整体要求 | 方案需具有创新性和原创性，不可过多陈述企业现有的成就和做法。方案应符合商业文案的撰写要求及规范，页面编排合理、美观，语句通顺，无错别字等。 | | |
| | PPT制作 | PPT 制作 | 主要考查 PPT 制作质量。页面布局合理，美观，图、文、表混排，文字、颜色符合基本审美。 | 20分 |
| | 新媒体宣传文案 | 标题 | 主要考查宣传文案标题撰写的规范性与吸引力。标题言简意赅，能吸引人点击，与正文内容及活动主题高度吻合。 | 20分 |
| | | 正文 | 正文部分内容与标题、活动策划方案相吻合，包含品牌推广和产品促销内容。 | |
| 文案结构合理，采用总分总结构、并列结构、递进结构或正反对比结构。 | | | | |
| 文案开头部分具有吸引力，能吸引人继续阅读。 | | | | |
| | | 文案采用图文混排的展现形式，字体、字号、颜 | | |

| | | | | |
|--|--|----|----------------------------|--|
| | | | 色、图片排版美观。 | |
| | | | 文案图片选取恰当，能够与行文相辅相成。 | |
| | | | 文案内容描述逻辑清晰，重点突出。 | |
| | | | 尾文部分内容，能激发阅读者转发分享或点击购买的欲望。 | |
| | | 封面 | 封面图片能反映商品或活动主题，具有吸引力。 | |

表9 学生组展示讲解部分评分表

| 评分指标 | 观测点 | 评分细则 |
|-----------------|------------------|---|
| 一、技能水平 (20分) | 1. 操作规范性(2分) | 技能操作规范，符合行业标准和岗位要求。 |
| | 2. 技能熟练度(5分) | 知识技术应用和软硬件等工具使用熟练，操作流畅，运用精准，任务进度控制和时间利用合理。 |
| | 3. 任务难易度(5分) | 工作任务完整，突出关键技术，具有一定挑战性，需要较高技能操作水平和解决复杂问题的综合能力。 |
| | 4. 技术先进性(5分) | 体现所属行业新标准、新技术、新场景应用，积极应用前沿技术(人工智能等)、数字化技术，技术选择恰当。 |
| | 5. 现场讲解效果(3分) | 讲解内容逻辑清晰，重点突出，表达准确。 |
| 二、职业素养 (20分) | 1. 职业道德与行为规范(8分) | 诚信守法，尊重知识产权，遵守职业伦理，展现良好职业风貌。 |
| | 2. 工匠精神(6分) | 注重细节，精益求精，追求卓越，体现管理意识和质量意识。 |
| | 3. 安全意识(6分) | 严格遵守安全规范，具备劳动保护和风险防范意识。 |
| 三、应用价值 (20分) | 1. 实用性(8分) | 解决方案可直接应用于实践，有效解决生产、生活中的实际问题，契合产业转型升级、区域经济社会发展、乡村振兴、促进高质量就业等国家战略需求。 |
| | 2. 经济性(6分) | 资源利用合理，体现高效益、高质量。 |
| | 3. 可持续性(6分) | 具有良好环保意识，绿色低碳，符合产业未来发展方向。 |
| 四、团队合作 (20分) | 1. 团队精神(10分) | 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，团队成员相互尊重、信任和支持，拥有良好的团队氛围。 |
| | 2. 沟通协作(10分) | 团队成员在比赛中能够有效沟通、紧密协作，能够相互补台，共同应对突发情况。 |
| 五、创新意识 (20分) | 1. 创新意识(10分) | 体现原始创意、创新和团队成员创新精神、创新能力。 |

| | | |
|--|--------------|--|
| | 2. 创新成效（10分） | 在要素整合、新技术应用（人工智能等）、工艺流程改进、服务模式优化等方面具有原创性，侧重加工工艺创新、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。 |
|--|--------------|--|

表 10 教师组展示讲解部分评分表

| 评分指标 | 观测点 | 评分细则 |
|-----------------|------------------|--|
| 一、技能水平 (25分) | 1. 操作规范性（3分） | 技能操作规范，符合行业标准和岗位要求。 |
| | 2. 技能熟练度（6分） | 知识技术应用和软硬件等工具使用熟练，操作流畅，运用精准，任务进度控制和时间利用合理。 |
| | 3. 任务难易度（6分） | 工作任务完整，突出关键技术，具有一定挑战性，需要较高技能操作水平和解决复杂问题的综合能力。 |
| | 4. 技术先进性（6分） | 体现所属行业新标准、新技术、新场景应用，积极应用前沿技术（人工智能等）、数字化技术，技术选择恰当。 |
| | 5. 现场讲解效果（4分） | 讲解内容逻辑清晰，重点突出，表达准确。 |
| 二、职业素养 (25分) | 1. 职业道德与行为规范（9分） | 诚信守法，尊重知识产权，遵守职业伦理，展现良好职业风貌。 |
| | 2. 工匠精神(8分) | 注重细节，精益求精，追求卓越，体现管理意识和质量意识。 |
| | 3. 安全意识(8分) | 严格遵守安全规范，具备劳动保护和风险防范意识。 |
| 三、应用价值 (25分) | 1. 实用性（9分） | 解决方案可直接应用于实践，有效解决生产、生活中的实际问题，契合产业转型升级、区域经济社会发展、乡村振兴、促进高质量就业等国家战略需求。 |
| | 2. 经济性（8分） | 资源利用合理，体现高效益、高质量。 |
| | 3. 可持续性(8分) | 具有良好环保意识，绿色低碳，符合产业未来发展方向。 |
| 四、创新意识 (25分) | 1. 创新意识（13分） | 体现原始创意、创新和团队成员创新精神、创新能力。 |
| | 2. 创新成效（12分） | 在要素整合、新技术应用（人工智能等）、工艺流程改进、服务模式优化等方面具有原创性，侧重加工工艺创新、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。 |

（二）评分方法

项目评分方法包含结果评分和过程评分。由裁判员根据评分标准统一评分与

计分。

总成绩相同的团队，按照技能操作部分方案策划模块成绩排序，模块成绩高者名次在前。若技能操作部分方案策划模块成绩相同，则按照直播营销模块成绩排序，成绩高者名次在前。若技能操作部分直播营销模块成绩相同，则按照展示讲解部分成绩排序，成绩高者名次在前。若以上三项均无法排出先后时，累计比赛用时短者名次在前。

（三）成绩审核与产生

1. 评分小组应统计各个工位在该评分项目中的得分，对项目成绩进行复查审核。提交裁判长。

2. 裁判长统计各个工位各个评分项目的得分，产生每个工位的总分（竞赛成绩）。

3. 为保障成绩评判的准确性，监督组将对项目成绩抽检复核，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。

4. 最终成绩经复核无误，由加密裁判在监督员的监督下解密，由裁判长、监督人员签字确认。

十二、奖项设定

（一）参赛选手奖

根据竞赛成绩，从高到低排序，按参赛队数的 10% 设一等奖，20% 设二等奖，30% 设三等奖。

（二）指导教师奖

对获得一、二、三等奖选手的指导教师颁发指导教师奖。

十三、赛场预案

编制车辆安全措施应急预案、食品安全措施应急预案、火灾安全事故紧急处理预案、伤害事故紧急处理预案、设备事故紧急处理预案，电力供应事故紧急处理预案等。对处理各种可能出现的突发状况进行事先演练，确保项目顺利进行。

（一）非正常停电

竞赛现场如出现突然非正常停电的，按下述步骤进行处理：

1. 裁判员提示参赛选手，工作人员提示观摩人员要保持镇静，防止踩踏事件发生。

2. 裁判员提示参赛选手在电源保护装置的有效时间内备份计算机操作数据，并等候处理决定。

3. 必要时，保卫人员开启安全通道，有序疏散现场人员离场。

4. 裁判长视情况决定启动备用电源或延迟竞赛。

5. 现场电力恢复后，由裁判组集体商定根据竞赛内容特点的不同可采用继续比赛、顺延比赛时间、重赛等处理办法。

（二）竞赛设备故障

竞赛过程中，如遇竞赛设备故障，按下列程序报告并处理：

1. 参赛选手持“故障”示意牌示意，说明故障现象，裁判员、技术员等应及时予以解决。

2. 确因设备无法继续操作，经由裁判员提出申请，报裁判长批准后，予以启用备用设备。

3. 竞赛设置了关键节点的自动备份功能，裁判长根据实际情况授权工作人员恢复备份数据。

4. 数据恢复正常后，由裁判组商定根据竞赛内容特点的不同可采用继续比赛、顺延比赛时间、重赛等处理办法。

（三）参赛选手发生意外受伤或急病等情况

应按下列步骤进行处理：

1. 参赛选手持“医务”示意牌示意。

2. 现场医务人员迅速到达现场，救治或急送最近医院进行救治。

（四）参赛现场出现暴力，人员拥堵，急性传染病人员进入等情况

参赛现场出现暴力，人员拥堵，急性传染病人员进入等情况，应按下述步骤进行处理：

1. 有关人员迅速向项目总指挥汇报，并由项目总指挥向项目执委会汇报，并由项目执委会根据事态发展情况确定是否及时报告公安部门，公共卫生部门及医疗部门，在保证赛场内人员人生安全的原则下，尽量不扩大事态；

2. 根据赛前制定的现场保卫人员的职责范围，以及突发情况应对的赛前演练安排，项目保卫人员迅速就位，对赛场内除参赛队以外的其他人员进行有序疏散；

-
3. 人员疏散后进行现场清理，如消毒，找出突发事件隐患并进行处理等；
 4. 进行处理后，在保证参赛队员人身安全的前提下，继续有序组织竞赛。

（五）暴雨洪灾，火灾等事故

如遇暴雨洪灾，火灾等事故，应按下述步骤进行处理：

1. 项目执委会负责与公安，医疗，气象，交通等部门取得联系，并根据情况确定是否继续竞赛；
2. 立即组织相关人员到现场，疏散人群，进行应急处理，如使用灭火装置灭掉明火等，必要时封存竞赛现场，停止竞赛；
3. 现场裁判做好参赛选手工作，工作人员做好观摩人员的思想工作，确保事态不人为扩张。

十四、项目安全

项目安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是项目筹备和运行工作必须考虑的核心问题。采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员及观众的人身安全。

（一）比赛环境

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。赛场的布置，赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定。如有必要，也可进行赛场仿真模拟测试，以发现可能出现的问题。承办单位赛前须按照项目规程要求排除安全隐患。

赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内应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，裁判员要严防选手出现错误操作。

承办单位应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及高空作业、可能有坠物、大用电量、易发生火灾等情况的项目，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

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，除了设置齐全的指示标志外，须增加引导人员，并开辟备用通道。

大赛期间，承办单位应在赛场管理的关键岗位增加力量并建立安全管理日志。

参赛选手进入工位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。如确有需要，由赛场统一配置、统一管理。项目可根据需要配置安检设备对进入赛场重要部位的人员进行安检。

（二）生活条件

比赛期间，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的信仰及文化，根据国家相关的民族政策，安排好少数民族选手和教师的饮食起居。

比赛期间安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。以学校宿舍作为住宿地的，大赛期间的住宿、卫生、饮食安全等由提供宿舍的学校负责。

大赛期间承办单位须保障比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

各项目的安全管理，除了可以采取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。

（三）参赛队责任

1. 各学校组织参赛队时，须安排为参赛选手、领队、指导教师等人员购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各学校参赛队组成后，须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。

3. 各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。

（四）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告项目专家组长，同时采取措施避免事态扩大，立即启动预案予以解决并报告组委会。项目出现重大安全问题可以停赛，应向组委会报告详细情况。

（五）处罚措施

1. 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。

2. 参赛队伍有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。

3. 赛场工作人员违规，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、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队名称统一使用规定的代表队名称。
2. 参赛队员在报名获得审核确认后，原则上不再更换，如筹备过程中，选手因故不能参赛，所在学校需出具书面说明并按相关规定补充人员并接受审核；竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员（允许缺员比赛，但不得少于2人）。
3. 参赛队按照大赛赛程安排凭大赛组委会颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。
4. 各参赛队统一安排参加比赛前熟悉场地环境的活动。
5. 各参赛队准时参加赛前领队会，领队会上举行抽签仪式抽取场次号。
6. 各参赛队要注意饮食卫生，防止食物中毒。
7. 各参赛队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。

（二）指导老师须知

1. 各指导老师要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。指导老师经报名、审核后确定，一经确定不得更换。
2. 对申诉的仲裁结果，领队和指导老师应带头服从和执行，还应说服选手服从和执行。
3. 指导老师应认真研究和掌握本项目比赛的技术规则和赛场要求，指导选手做好赛前的一切准备工作。
4. 领队和指导老师应在赛后做好技术总结和工作总结。

（三）参赛选手须知

1. 参赛选手应遵守比赛规则，尊重裁判和赛场工作人员，自觉遵守赛场秩序，服从裁判的管理。
2. 参赛选手应佩戴参赛证，带齐身份证、注册的学生证。在赛场的着装，应符合职业要求。在赛场的表现，应体现自己良好的职业习惯和职业素养。
3. 进入赛场前须将手机等通讯工具交赛场相关人员保管，不能带入赛场。未经检验的工具、电子储存器件和其他不允许带入赛场物品，一律不能进入赛场。
4. 比赛过程中不准互相交谈，不得大声喧哗；不得有影响其他选手比赛的

行为，不准有旁窥、夹带等作弊行为。

5. 参赛选手在比赛的过程中，应遵守安全操作规程，文明的操作。通电调试设备时，应经现场裁判许可，在技术人员监护下进行。

6. 比赛过程中需要去洗手间，应报告现场裁判，由裁判或赛场工作人员陪同离开赛场。

7. 参赛选手须严格按照规定时间进入候考区和比赛场地，不允许携带任何竞赛规程禁止使用的电子产品及通讯工具，以及其它与竞赛有关的资料和书籍，不得以任何方式泄露参赛院校、选手姓名等涉及竞赛场上应该保密的信息。

8. 完成比赛任务后，需要在比赛结束前离开赛场，需向现场裁判示意，在赛场记录上填写离场时间并签工位号确认后，方可离开赛场到指定区域等候评分，离开赛场后不可再次进入。未完成比赛任务，因病或其他原因需要终止比赛离开赛场，需经裁判长同意，在赛场记录表的相应栏目填写离场原因、离场时间并签工位号确认后，方可离开；离开后，不能再次进入赛场。

9. 裁判长发出停止比赛的指令，选手（包括需要补时的选手）应立即停止操作。需要补时的选手在离场后，由现场裁判召唤进场补时。

12. 如对裁判员的执裁有异议，可在2小时内由领队向项目仲裁组以书面形式提出申述。

14. 遇突发事件，立即报告裁判和赛场工作人员，按赛场裁判和工作人员的指令行动。

（四）工作人员须知

1. 工作人员必须服从项目组委会统一指挥，佩戴工作人员标识，认真履行职责，做好服务赛场、服务选手的工作。

2. 工作人员按照分工准时上岗，不得擅自离岗，应认真履行各自的工作职责，保证竞赛工作的顺利进行。

3. 工作人员应在规定的区域内工作，未经许可，不得擅自进入竞赛场地。如需进场，需经过裁判长同意，核准证件，有裁判跟随入场。

4. 如遇突发事件，须及时向裁判长报告，同时做好疏导工作，避免重大事故发生，确保竞赛圆满成功。

5. 竞赛期间，工作人员不得干涉及个人工作职责之外的事宜，不得利用工

作之便，弄虚作假、徇私舞弊。如有上述现象或因工作不负责任的情况，造成竞赛程序无法继续进行，由项目组委会视情节轻重，给予通报批评或停止工作，并通知其所在单位做出相应处理。

（五）裁判员须知

1. 裁判员执裁前应参加培训，了解比赛任务及其要求、考核的知识与技能，认真学习评分标准，理解评分表各评价内容和标准。不参加培训的裁判员，取消执裁资格。

2. 裁判员执裁期间，统一佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。

3. 遵守执裁纪律，履行裁判职责，执行竞赛规则，信守裁判承诺书的各项承诺。服从项目专家组和裁判长的领导。按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。

4. 裁判员有维护赛场秩序、执行赛场纪律的责任，也有保证参赛选手安全的问题。时刻注意参赛选手操作安全的问题，制止违反安全操作的行为，防止安全事故的出现。

5. 裁判员不得有任何影响参赛选手比赛的行为，不得向参赛选手暗示或解答与竞赛有关的问题，不得指导、帮助选手完成比赛任务。

6. 公平公正的对待每一位参赛选手，不能有亲近与疏远、热情与冷淡差别。

7. 选手有检查设备、更换元器件或零件、补充耗材的要求时应予以满足。对更换的元器件要与赛场技术人员一道进行检测，判断选手更换的元器件的情况；检查设备或更换元器件应在赛场记录表上记录更换元器件或补充耗材的名称与型号、要求更换到更换完毕的用时、要求更换的原因、对更换的元器件检测结果，并要求参赛选手签工位号确认。

8. 赛场中选手出现的所有问题如：违反赛场纪律、违反安全操作规程、提前离开赛场等，都应在赛场记录表上记录，并要求学生签工位号确认。

9. 严格执行竞赛项目评分标准，做到公平、公正、真实、准确，杜绝随意打分；对评分表的理解和宽严尺度把握有分歧时，请示裁判长解决。严禁利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。

10. 竞赛期间，因裁判人员工作不负责任，造成竞赛程序无法继续进行或评

判结果不真实的情况,由项目组委会视情节轻重,给予通报批评或停止裁判资格,并通知其所在单位做出相应处理。

十六、申诉与仲裁

(一)各参赛队对不符合项目规程规定的设备、工具、材料、计算机软硬件、竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等,可向项目仲裁组提出申诉。

(二)申诉主体为参赛队领队。

(三)申诉启动时,参赛队以该队领队签字同意的书面报告的形式递交项目仲裁组。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)提出申诉应在项目比赛结束后2小时内提出。超过2小时不予受理。

(五)项目仲裁组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,可由领队向大赛仲裁工作组提出申诉。大赛仲裁工作组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。

十七、竞赛观摩

比赛设置指定观摩区,通过赛场内直播设备将现场情况(方案策划模块)传输至指定观摩区。比赛无关人员不能进入赛场内。

为保证大赛顺利进行,在观摩期间应遵循以下规则:

(一)除与竞赛直接有关工作人员、裁判员、参赛选手外,其余人员均为观摩观众。

(二)不得违反全国职业院校技能大赛规定的各项纪律,遵循工作人员的指挥。

(三)请务必保持观摩区清洁,将饮料食品包装及其他杂物扔进垃圾箱。

十八、竞赛直播

(一)赛场内部署录像设备,能实时录制赛场情况。

(二) 方案策划模块的撰写过程,使用直播设备对比赛进行网络直播,直播营销、展示讲解等内容不提供网络直播。

十九、其他

(一) 参赛选手及相关工作人员,由项目承办院校赛统一安排食宿,费用自理。

(二) 本技术文件的最终解释权归大赛组织委员会。