

# 上海市第一届职业技能大赛

## 互联网营销（国赛精选）项目

### 技术描述

大赛执委会技术工作组

二〇二三年五月

# 目 录

- 1. 项目简介 ..... 3
  - 1.1 项目描述 ..... 3
  - 1.2 竞赛目的 ..... 3
  - 1.3 相关文件 ..... 3
- 2. 选手应具备的能力 ..... 3
- 3. 竞赛试题 ..... 5
  - 3.1 试题模块 ..... 5
  - 3.2 模块简述 ..... 5
    - 3.2.1 模块 A: 直播营销..... 5
    - 3.2.2 模块 B: 数字营销推广..... 5
  - 3.3 命题方式 ..... 5
  - 3.4 命题方案 ..... 5
- 4. 评分规则 ..... 6
  - 4.1 评价分（主观） ..... 6
  - 4.2 测量分（客观） ..... 6
  - 4.3 评分流程说明 ..... 6
  - 4.4 成绩排名（并列处理） ..... 6
- 5. 项目特别规定 ..... 6
  - 5.1 赛前 ..... 7
  - 5.2 赛中 ..... 8
  - 5.3 违规情形 ..... 错误！未定义书签。
- 6. 竞赛场地与相关设施设备 ..... 8
  - 6.1 场地设备工具 ..... 8
  - 6.2 决赛选手须自备的设备和工具 ..... 错误！未定义书签。
  - 6.3 决赛场地禁止自带使用的设备和材料 ..... 9

6.4 竞赛场地 .....	错误！未定义书签。
7. 健康和安全 .....	9
8. 开放赛场 .....	10
9. 绿色环保 .....	10
9.1 环境保护 .....	10
9.2 可持续性 .....	10

本项目技术描述是对本竞赛项目内容的框架性描述，正式比赛内容及要求以竞赛当日公布的赛题为准。

# 1. 项目简介

## 1.1 项目描述

互联网营销（国赛精选）项目是指在数字化信息平台上，运用网络的交互性与传播公信力，对企业产品进行多平台营销推广的项目。比赛中对选手的技能要求主要包括：市场信息分析、直播规划、脚本策划、创建直播、直播装修、直播推广、直播售卖、直播互动、直播复盘、图文推广、视频推广等。

## 1.2 竞赛目的

本次大赛以全力备战第二届全国职业技能大赛，做好本市选手选拔培养工作为目标。本项目以互联网营销典型工作任务的完成质量以及选手的职业素养作为竞赛内容，全面考察选手的直播营销能力、数字营销推广能力以及创新创业能力。

本项目旨在为各参赛选手提供交流借鉴的平台，引领职业学校直播电商服务、网络营销与直播电商及相关专业建设和教学改革，推进专业建设与产业发展对接、课程内容与职业标准对接、人才培养过程与企业营销过程对接，提高专业人才培养质量和社会认可度与影响力，拓展互联网营销从业者就业创业本领、促进学习者高质量灵活就业，为行业人才就业创业提供新支点，为打造上海职业技能竞赛品牌、促进技能人才队伍建设、服务企业发展、备战和筹办世界技能大赛提供坚实基础并营造良好氛围。

## 1.3 相关文件

本项目技术描述只包含项目技术工作的相关信息。除阅读本文件外，开展本技能项目竞赛还需配合其他相关文件一同使用：

- （1）互联网营销(国赛精选) 项目赛卷（三套）
- （2）互联网营销(国赛精选) 项目评分细则

# 2. 选手应具备的能力

模块	能力描述
A	直播营销

	<p>个人需要知道和理解：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 市场信息的分析方法</li> <li>• 选品方案制定方法</li> <li>• 商品价格分析方法</li> <li>• 直播规划要点</li> <li>• 脚本策划要素</li> <li>• 直播推广渠道选择方法</li> <li>• 直播复盘指标和原则</li> <li>• 直播开场技巧</li> <li>• 个人情绪管控技巧</li> <li>• 直播间气氛调动技巧</li> <li>• 直播互动的常见方式</li> <li>• 直播售卖技巧及方法</li> <li>• 直播收尾思路</li> <li>• 直播间突发状况处理方法</li> </ul>
	<p>个人应能够：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 市场信息分析的能力</li> <li>• 直播规划的能力</li> <li>• 脚本策划的能力</li> <li>• 直播间视觉营销设计的能力</li> <li>• 直播推广的能力</li> <li>• 直播数据分析的能力</li> <li>• 个人情绪管理的能力</li> <li>• 直播间氛围调动的能力</li> <li>• 商品售卖的能力</li> <li>• 突发状况应变的能力</li> </ul>
<b>B</b>	<b>数字营销推广</b>
	<p>个人需要知道和理解：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 图文、视频投放对象的选择</li> <li>• 视频推广计划的制定方法</li> <li>• 图文推广计划的制定方法</li> <li>• 推广工具使用方法</li> <li>• 数据监控工具的使用方法</li> <li>• 投放效果数据分析方法</li> </ul>
	<p>个人应能够：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 制定视频推广计划和图文推广计划的能力</li> <li>• 使用推广工具精准定位目标受众，增加视频、图文广告的展现量和点击量等指标的能力</li> <li>• 使用数据监控工具实时监控推广效果、优化推广效果的能力</li> </ul>

### 3. 竞赛试题

#### 3.1 试题模块

模块编号	模块名称	竞赛时间 min	分数		
			评价分	测量分	合计
A	直播营销	180	30	20	50
B	数字营销推广	180		50	50
总计					100

#### 3.2 模块简述

##### 3.2.1 模块 A：直播营销

根据背景资料完成市场信息分析、直播规划、脚本策划、创建直播、直播装修、直播推广、直播复盘等任务，并根据背景资料完成直播售卖，包括直播开场、商品讲解、直播间互动、直播收尾等任务。

##### 3.2.2 模块 B：数字营销推广

参赛选手利用虚拟资金，以数字营销推广岗位人员角色，在给定的推广资金范围内，模拟通过媒体平台进行图文预告、品牌图文故事等图文推广和商品介绍、品牌介绍等视频的推广。选手需要结合推广资金及投放对象，根据给定的背景资料，分析图文和视频内容，确定目标受众群体，通过人群标签圈定目标受众，以付费推广方式获得图文、视频在不同广告位置的强势展现机会，增加展现量和点击量，将信息传递给目标受众，促进商业价值变现。

#### 3.3 命题方式

本项目为提前公布赛卷的项目，由技能竞赛经理根据本《技术描述》的思路及内容命制试题，并于赛前 2 周公布 3 套赛卷的部分赛题，最终竞赛赛卷要求于竞赛当日，经赛卷随机排序后，在现场由首席专家（或指定相关人员）抽取。

#### 3.4 命题方案

本项目按照《中华人民共和国国家职业标准》的知识要求和技能要求，以互联网营销师高级工（三级）的标准和要求为基础。按照国家职业技能标准或行业企业评价规范组织命题，并适当增加新知识、新技术、新工艺和新设备等方面内容。正式竞赛前一周开放样题供参赛选手训练使用，并在决赛前一周进行赛项统

一说明及答疑。

## 4. 评分规则

### 4.1 评价分（主观）

评价分（Judgement）打分方式：3 名执裁专家为一组，各自单独评分，计算出平均权重分，除以 3 后再乘以该子项的分值计算出实际得分。执裁专家相互间分差必须小于等于 1 分，否则需要给出确切理由并在小组长或裁判长的监督下进行调分。

权重表如下：

权重分值	要求描述
0 分	各方面均低于行业标准，包括“未做尝试”
1 分	达到行业标准
2 分	达到行业标准，且某些方面超过标准
3 分	达到行业期待的优秀水平

### 4.2 测量分（客观）

测量分（Measurement）打分方式：系统和裁判评分。

### 4.3 评分流程说明

本项目为事后结果评分，无时间分。

竞赛现场设立监督仲裁组，监督仲裁组由监督、裁判长等组成。裁判长和监督同时对成绩复核，并将参赛选手成绩汇总，各裁判员最终签字确认后，成绩经裁判长和监督确认后当场密封后报送大赛组委会。

### 4.4 成绩排名（并列处理）

当出现多名选手总成绩并列时，优先以各选手数字营销推广模块成绩的高低进行排名。

备注：本赛项出现所有模块成绩相同的情况极小。

## 5. 项目特别规定

### 5.1 选手注意事项

- 参赛选手，迟到十五分钟以上不得入场
- 凡有书面答题的，选手一律用蓝色或黑色的水笔(或圆珠笔)在卷内设定的位置书写用其它颜色笔或在草稿纸上答题均属无效
- 选手应爱护赛场设施设备，操作规范，注意安全。违反安全操作规定造成的损失由考生负责。
- 参赛选手不得携带任何电子产品进入赛场(手机、U 盘、MP3、MP4 等)，不得携带有关比赛的文字材料、图片等参考资料。比赛规定携带的个人设备除外。
- 选手必须严格遵守考场有关规定，严禁作弊或代考，自觉服从首席专家、执裁专家、考场工作人员的管理。
- 比赛全程使用中文交流，赛题和配套文件为中文。
- 选手自带工具箱需经执裁专家检查确认后方可使用。
- 选手不得穿戴、携带有显示个人信息（含单位信息）的衣物等。
- 直播时出现侮辱、暴力、低俗、荒诞等不良行为，直播展示模块判 0 分；
- 在比赛操作过程中，出现任何透露个人信息的行为，该选手所做模块判定为 0 分。

## 5.2 赛前

### 1) 赛场设备确认

根据实际需要，专家组长（裁判长）于赛前 2-3 天对场地设备设施等准备工作进行检查确认。

### 2) 赛前培训

专家组长（裁判长）对裁判员于赛前 1 天进行集中培训、技术对接和设备设施、材料、必备工具确认。

### 3) 参观赛场

领队会结束后，由裁判长统一组织参观赛场、熟悉场地。

### 4) 封闭与解封赛场

参观完赛场后，由裁判长检查赛场，确保赛场无异常后封闭赛场；赛前 2 小时由裁判长带领技术人员解封赛场、启动并检查竞赛设备。

### 5) 检录抽签

赛前参赛选手前往检录抽签地点，完成检录后，抽取参赛编号。

#### 6) 入场

每位选手按照参赛编号到指定位置，等待比赛。

### 5.3 赛中

(1) 比赛：由专家组长（裁判长）统一告知选手比赛规则、时间和流程，宣布比赛正式开始并计时。

(2) 纪律要求：竞赛过程中严禁交头接耳，直播展示过程中不得干扰其他参赛选手，严禁扰乱秩序。

(3) 评分：由评分裁判对评价评分项目进行打分；由竞赛系统对测量评分项目进行自动评分。

## 6. 竞赛场地与相关设施设备

### 6.1 场地参赛选手设备工具

(以每一个选手必须配备，另增加 2 套以上备份)

序号	设备名称（或图片）	型号	单位	数量
1	直播手机（选手自备）	安卓（Android），满足前摄主摄均达 500 万像素或以上，3GB+32GB 或以上	台	1
2	直播耳机（选手自备）	直插型、入耳式有线耳机，线长不低于 1.5m	套	1
3	参赛选手计算机	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 以上操作系统；预装火狐浏览器；预装录屏软件；预装全拼、简拼、微软拼音等中文输入法和英文输入法。	台	1
4	直播补光灯（选手共用）	可自由拉伸，最长 1.7m，USB 充电，包含白光、暖光、暖白光三色温，可自由调节亮度；可立在地上或者摆在桌上。	套	1
5	直播商品（实物或模型）	仿真模型，尺寸、颜色与实际产品相同，实心泡沫材质，同品类模型尺寸、颜色保证一致	个	1

除以上列表的材料、工具以外的材料、工具需报备裁判长同意后才能带入赛场使用。

## 6.2 场地其他设备工具

序号	主体设备名称	型号	单位	数量
1	竞赛服务器	英特尔 i5-7500 CPU @ 3.40GHz ; 16GB 内存 ; 硬盘 500GB 5400 转; 千兆网卡。预装 Windows Server 2008 R2 及以上操作系统及 IIS 7.5; 预装 Microsoft SQL Server 2008 及以上数据库	台	2(其中 1 套备份 S)
2	交换机	千兆 24 口交换机	台	1
3	AR 路由器	华为 AR161W-S 企业级千兆路由器	套	1
4	路由器	TP-LINK AC1900 双频千兆无线路由器或华为 wifi6+	个	1
6	裁判等工作人员计算机(裁判自备)	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 以上操作系统; 预装火狐浏览器; 预装录屏软件; 预装全拼、简拼、微软拼音等中文输入法和英文输入法。	台	7
9	现场布置	工位隔断、桌椅、环境布置等	套	1
10	竞赛平台	中教畅享“互联网营销实训系统”	套	1

## 6.3 决赛场地禁止自带使用的设备和材料

序号	设备和材料名称
1	参考资料
2	电子产品 (U 盘、电子手表等)
3	通讯设备 (除直播手机外个人手机等)

## 7. 健康和安

(1) 成立安全用电保障工作小组, 保证比赛期间电力供应正常, 出现异常情况时及时解决问题。

(2) 赛场提供应急医疗措施和消防措施。设置医护人员的专线联系，确定对方联系人，由赛场安全负责人对口联系。

(3) 赛场至少提供 2 套备用设备，预防比赛过程中可能出现的技术故障。

(4) 各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理及教育，实现与赛场安全管理的对接。

(5) 参赛选手进入赛位、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。

## **8. 开放赛场**

(1) 由于赛项特点及赛场条件限制，本赛项不设置现场观摩环节。

(2) 新闻媒体等进入赛场必须经过大赛组委会允许，由专人陪同并听从现场工作人员的安排和管理，不能影响比赛进行。

(3) 摄像工作人员及其他人员必经大赛组委会允许方可进入赛场，且应听从现场工作人员的安排和管理，不能影响赛事的正常进行。

## **9. 绿色环保**

### **9.1 环境保护**

环境整洁卫生，体现绿色环保，严格遵守竞赛规则，提高安全意识和卫生意识，严格遵守职业规范。

所有竞赛相关人员必须保持场地整洁。走廊、楼梯、紧急疏散通道、灭火器及其他救生设备周边必须保持畅通无障碍，竞赛结束后，选手要整理好竞赛工位的卫生，赛场保洁

人员要保障赛场整体的环境卫生，体现安全、整洁、有序，将垃圾分类处理。

将废弃物降至最低水平，多余废弃的耗材等要放入到指定垃圾桶内。

### **9.2 可持续性**

竞赛项目设计和筹备工作要遵循可持续发展原则，耗材回收有序，设备循环使用。工位将被用于与技能相对应的模块进行测试。

为了减少网络设备的数量，工位设备将用于多个模块的测试环境，使用技术手段进行 快速轮替，以免造成浪费。