

# 2020-2021 年广东省职业院校技能大赛 “融媒体内容制作”赛项竞赛规程

## 一、赛项名称

赛项编号：GZ-33

赛项名称：融媒体内容制作

赛项组别：高职组

赛项归属产业：电子信息大类

## 二、竞赛目的

移动融媒体时代，能够支持多种媒体形式的交互融媒体内容，特别是结合移动端特有属性（多点触控、陀螺仪、定位、拍照、录音等功能）的内容创新，成为全产业以及教育行业关注的热点，与此相关的产业需求、人才需求、投资额度增速迅猛。为了更好地向广大职业院校师生传递市场对融媒体内容创作人才迫切需求，实现用人单位需求与人才培养方向的有效衔接，鼓励职业院校师生尽快完成新老技术迭代，本赛项通过精心设计的融媒体内容竞赛模块，让参赛选手真实体会融媒体内容创作的场景与工作流程，提高理论与实操能力。

根据高等职业学校教育教学特点、全国职业院校技能大赛的相关要求，大赛将根据国家相关政策，以市场需求为导向，引领和帮助提升职业教育教学能力和师生融媒体内容制作技能，通过竞赛促进实验室、实训平台建设、人才培养方案实施、教材和教学资源建设、师资队伍建设等，推动融媒体内容制作专业建设和教学改革，提升学生职业技能水平和专业综合能力，通过产学研合作，服务学生

就业和“双创”，促进融媒体内容产业大发展。此外，通过大赛可以促进校企合作平台的搭建，推动高职院校专业建设，对相关专业的课程设计、教学模式、师资建设及资源配置等进行充分的优化，切实提高学生职业技能与市场需求的吻合度，提高就业率的同时，帮助学生更好满足工作岗位的要求。

### 三、竞赛内容

#### （一）赛项内容

1.考察选手对于融媒体内容制作的专业技能和职业素质，包括：融媒体理论知识考核，竞赛题目分析能力、素材资源整理能力、素材编辑处理能力、融媒体作品的动画效果制作能力、移动端交互制作能力、作品音效搭配、页面设计开发等能力。

2.赛项内容分为融媒体理论知识考核、融媒体实操技能考核两个模块。理论知识考核在理论考试平台完成。实操技能考核的第一部分内容按竞赛任务书中任务一提供的分镜图文脚本和作品，使用融媒体内容制作平台制作作品；第二部分按竞赛任务书任务二要求及所给定的资料，使用编译器 Hbuilder 完成指定融媒体页面开发，利用 HTML5+CSS3 及原生 JavaScript 语言编程完成指定融媒体内容的制作。竞赛知识与技能点见表 1。

表 1 竞赛知识与技能点

考试模块	分值	考查点	描述
模块一：融媒体理论知识考核（100 分），占总成绩 20%。			
理论知识考核	100	单选、多选、判断	考核选手在媒体运营、融媒体传播矩阵、网络热点信息、数据分析、舆情监测和网络信息技术等多方面内容知识点的认知。
模块二：融媒体实操技能考核（100 分），占总成绩 80%。			

融媒体平台作品制作	40	功能实现	动画制作:根据策划文档从资源库中选择合适的素材资源, 按要求进行动画制作, 生成运行流畅、符合要求的动画功能。 交互制作:根据策划文档添加交互功能, 使之符合逻辑要求。
		作品设置	音效和背景音乐设置: 根据文档要求添加声音, 并控制声音播放的时间节点及声音播放的效果。 适配设置: 根据文档要求, 调整作品的适配, 使之符合移动端设备需求。
		完成效果	作品完成度及运行效果: 根据文档要求, 制作运行流畅, 完整的作品。
融媒体页面作品开发	55	界面实现	静态布局: 根据给定的资源和界面原型, 自行设计/编写布局代码, 实现与原型相一致的界面布局功能。 动画制作: 根据策划文档从资源库中选择合适的素材资源, 按要求进行动画制作, 生成运行流畅、符合要求的动画功能。 交互制作: 根据策划文档添加交互功能, 使之符合逻辑要求。
		作品设置	音效及背景音乐设置: 根据文档要求添加声音, 并实现可控制的声音播放效果。 适配设置: 根据文档要求, 调整作品的适配, 使之符合移动端设备需求。
		完成效果	作品完成度及运行效果: 根据文档要求, 制作运行流畅, 完整的作品。
职业素养	5	职业素养	考核选手在工位整洁、考场秩序等方面的职业素养。

## (二) 竞赛时长

竞赛时间为 4 个小时, 比赛过程连续进行。

## 四、竞赛方式

1.本赛项为团体赛, 以院校为单位组队参赛, 不得跨校组队。

- 2.每支参赛队由 3 名选手（设场上队长 1 名）和不超过 2 名指导教师组成。每参赛队指派领队 1 名（可由指导教师兼任），负责竞赛的协调工作。
- 3.参赛选手在现场根据给定的竞赛任务书，在规定时间内，相互配合完成比赛任务。
- 4.赛题以任务书的形式发放，竞赛使用的软件在赛前植入选手的计算机上，竞赛素材赛前发放，参赛队根据任务书的要求完成竞赛任务。
- 5.模块一理论知识考核，在理论考试平台进行作答提交。模块二实操技能考核中的任务一制作完成后，在平台端以“座位号-任务一”命名直接提交（例如：06-任务一）；任务二制作完成后，将作品以“座位号-任务二”命名（例如：09-任务二），并根据指定方式提交。

## 五、竞赛流程

表 2 竞赛日程安排

日期	时间	内容
比赛日 前一天	10:00-11:00	工作人员（含比赛监督）培训会
	12:00-17:00	竞赛设备运行检测
	15:00 之前	各参赛队报到
	15:30-16:00	领队会（抽签）
	16:00-16:30	参赛队熟悉比赛场地路线
	17:00-18:00	裁判长、现场裁判赛前检查，封闭赛场
比赛日	06:30-07:00	参赛队集合前往比赛现场

	07:00	启封赛场: 在裁判长、现场裁判的监督下工作人员启封赛场
	07:00-08:15	竞赛入场检录: 参赛选手凭顺序号接受入场检录确认没有携带竞赛禁止的工具和材料; 一次加密、二次加密
	08:15-08:30	参赛选手根据赛位号由工作人员引导进入竞赛工位、领取竞赛任务(密封), 裁判宣读竞赛规则及赛场规则等必要说明
	08:30	竞赛开始
	12:30	竞赛结束, 选手提交竞赛成果
	14:00-17:00	评分裁判组对竞赛的各参赛队进行成绩评定与复核

## 六、赛卷说明

竞赛采用公开样题的方式, 专家组编制完成样题后, 由大赛执委会于正式比赛前 30 天以上在省赛平台正式发布。正式比赛时, 由省教育厅选派的大赛督查员从 3 套试题中随机任意抽取一套试题作为比赛用题, 每套试题的重复率不可超过 30%。

本赛项的命题工作由大赛执委会指定的命题专家组负责, 按照竞赛规程的内容要求, 在方向和难度上依据教育部颁发的职业院校相关专业教学标准和国家职业标准, 结合高职融媒体内容制作人才培养要求以及相关企业岗位需要进行设计。

## 七、竞赛规则

1.参赛资格：参赛选手必须是符合有关规定要求的高职院校在校生。参赛选手资格按照《广东省教育厅关于开展 2020—2021 年度全省职业院校学生专业技能大赛的通知》文件的有关规定执行。如发现参赛选手资格不符，比赛组委会将取消其参赛资格，对赛后发现者将取消其获奖荣誉并追回奖品和证书，同时对相关责任人员及单位进行通报批评。

2.参赛选手应严格遵守赛场纪律，服从指挥，着装整洁，仪表端庄，讲文明礼貌。各地代表队之间应团结、友好、协作，避免各种矛盾发生。

3.选手按规定时间检录入场，一次加密时，凭抽签号抽取一次加密号；二次加密时，凭一次加密号抽取工位号，并对号入座参加比赛。不得携带任何通讯工具、电子存储设备及参考资料进入赛场。迟到超过 10 分钟不得入场。

4.赛题以任务书的形式发放，竞赛素材在赛前存入 U 盘与任务书一并发放，参赛队根据任务书的要求完成竞赛任务。选手按工位号入座后，检查比赛所需竞赛设备齐全后，签工位号后按照裁判长指令开始比赛。选手在比赛中应注意随时存盘，不按要求存储数据导致数据丢失者按成绩无效处理。

5.竞赛过程中，参赛队本组成员之间可以互相沟通，但不得与任何其它人员讨论问题，也不得向裁判、巡视和其他必须进入考场的工作人员询问与竞赛项目的操作流程和操作方法的相关问题。如有竞赛题目文字不清、软硬件环境故障的问题时，可向裁判员询问，成员间的沟通谈话不得影响到其他竞赛队伍。

6.竞赛过程中，选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在竞赛时间内。

7.比赛过程中，选手须严格遵守操作规程操作，并接受裁判员的监督和警示；因选手个人原因造成设备故障，裁判长有权中止比赛；因非个人原因造成设备故障，由裁判长视具体情况做出裁决。

8.参赛队须按照题目要求及程序提交竞赛结果及相关文档，禁止在竞赛结果上做任何与竞赛无关的标记。

9.竞赛结束（或提前完成）后，参赛队要确认成功提交竞赛要求的文件，裁判员与参赛队队长一起签工位号确认，在确认后不得再进行任何操作。

10.其它未尽事宜，将在赛前向各领队做详细说明。

## **八、竞赛环境**

### **（一）赛项环境**

1.竞赛场地。竞赛现场设置竞赛区、裁判区、服务区、技术支持区。现场保证良好的采光、照明和通风；提供稳定的水、电和供电应急设备；同时提供所有指导教师休息室 1 间。

2.竞赛设备。所有竞赛设备由组委会负责提供和保障，竞赛区按照参赛队数量准备比赛所需的软硬件平台，为参赛队提供标准竞赛设备。

3.竞赛工位。竞赛现场各个工作区配备单相 220V/3A 以上交流电源。每个比赛工位上标明编号。每个比赛间配有工作台，用于摆放计算机和其它工具等并配备 3 把工作椅（凳）。每个台位的竖向布置广告牌作为隔断。

4.技术支持区为参赛选手提供竞赛相关设备备件。

5.服务区提供医疗等服务保障。

### **（二）赛场开放**

竞赛环境依据竞赛需求设计，在竞赛不被干扰的前提下赛场面向媒体、行业专家开放。允许媒体、行业专家在规定的时段内沿指定路线进行现场参观。

## 九、技术规范

竞赛项目的命题结合行业及其职业岗位对人才培养的需求，参照表 3 中相关国家/行业/职业标准制定。

表 3 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/IEC14496-5-2001/Amd 36-2015	信息技术音频 - 可视对象的编码
4	ISO 15076-1-2010	图象技术色彩管理-架构、文件格式和数据结构
5	ISO/IEC 15445:2000	信息技术、文件描述和处理语言、超文本置标语言(HTML)
6	ECMA-262 5th Edition:	ECMAScript 脚本语言规范
7	W3C.REC-HTML5-20141028	W3C HTML5 推荐标准
8	REC-css-ui-3-20180621	W3C 层叠样式表第二版第一次修订
9	GY/T 321—2019	县级融媒体中心省级技术平台规范要求

## 十、技术平台

### 1.硬件配置

大赛为每个参赛队伍提供三台计算机（配耳机），配置如表 4 所示。

表 4 设备配置参数

序号	设备参数
计算机	操作系统：64 位 Windows 系统 CPU：英特尔 i5 及以上，主频 3.2 GHz 及以上 内存容量：8GB DDR3 硬盘：200GB 以上



	液晶显示器：19 英寸及以上 分辨：1600*900 及以上
--	-----------------------------------

## 2.软件配置

表 5 软件配置参数

软件类型	软件名称	软件版本	软件选择
操作系统	Windows	64 位 Win7 或 Win10	必选
浏览器	Google Chrome	最新版	必选
竞赛平台	北测-融媒体内容制作平台	V1.0	必选
移动融媒体页面开发工具	Hbuilder 编译器	版本 9.1.29.201811231920 (去除 jQuery 库)	必选
支撑软件	Microsoft Office	2016	必选
	Photoshop CC	2017	必选

## 3.相关软件

浏览器：赛项提供 Google Chrome 浏览器，该浏览器支持 W3C 最新 WEB 协议且表现更稳定，并与 Windows 系统兼容，保证竞赛操作环境的安全性和稳定性。

融媒体内容制作实训平台：本实训平台由北京北测数字技术有限公司提供，平台支持图文、音视频、全景、数据图表等多种媒体形式，支持触控、陀螺仪、定位、表单、拍照等交互行为，支持基于时间轴的关键帧、滤镜、进度、变形、关联等专业动画模式，支持智能渲染、自动适配技术，加载快，跨平台兼容好，参赛者可用它自由创建丰富的交互内容和动画特效。平台可有效模拟比赛环境，支持账号间协同制作、素材共享、作品管理、脚本设计等功能。

#### 4.网络环境

承办院校为竞赛提供基于以太网技术的局域网环境,保证大赛环境的安全性和稳定性。

### 十一、 成绩评定

竞赛评分本着公平公正公开的原则,评分标准注重对参赛选手价值观与态度、融媒体内容制作相关技能、团队协作与管理能力的考察。主要以技能考核为主,兼顾理论知识考核的综合评定。

#### (一) 赛项分值

竞赛总分满分为 100 分,实际得分采取分项得分、累计总分的计分方式。

理论题竞赛部分为单选题、多选题、判断等题型,主要内容涵盖媒体运营、融媒体传播矩阵、网络热点信息、数据分析、舆情监测和网络信息技术等多方面内容知识点,分值为 100 分,占总成绩 20%。

实操题竞赛部分为融媒体内容制作实训平台作品制作与融媒体页面作品开发两项任务,兼顾职业素养考核,分值为 100 分,占总成绩 80%。

#### (二) 评分细则

竞赛评分将采用定性与定量结合的方法,客观公正地评出各赛项任务的分数,由赛项内容的特点决定,在视觉美感、体验性、动画效果、交互性等多方面进行评价,根据评分标准精确打分。

表 6-1 理论知识考核评分标准

序号	考试内容	配分	评分项目	备注
1	理论考核	100 分	单选题、多选题、判断题	考核选手在媒体运营、融媒体传播矩阵、网络热点信息、数据分析、舆情监测和网络信息技术等多方面内容知识点的认知。

表 6-2 实操技能考核评分标准

序号	考核内容	配分	评分项目	备注
1.融媒体内容制作实训平台作品制作（40 分）				
1.1	功能实现	30 分	作品动画 功能、交互功能制作	1.每遗漏一个素材，扣 1 分； 2.每出现一个动画效果遗漏，扣 2 分，动画发生模糊、变形或动画效果差异明显，出现一次扣 1 分； 3.每出现一次交互效果、逻辑结构（如：页面跳转、点击、滑动、旋转等）与任务要求差异较大，扣 1 分；每出现一次交互方式遗漏，扣 2 分； 4.本项分数扣完即止。
1.2	作品设置	6 分	音效与背景 音乐、作品适配设置	1.任意页面缺失背景音乐，扣 2 分；有背景音乐但不能按要求进行控制，扣 1 分； 2.未按任务书要求进行页面适配，扣 3 分； 3.本项分数扣完即止。
1.3	完成效果	4 分	作品完成度及作品运行结果	1.作品完成度：整体完成大于 80%，不扣分，整体完成大于 50%，扣 1.5 分，整体完成大于 30%，扣 2 分，整体完成小于 30%，扣 3 分； 2.作品运行流畅度：整体运行效果较好，不扣分，整体运行效果较差，扣 1 分； 3.本项分数扣完即止。

2. 融媒体页面作品开发 (55 分)				
2.1	界面实现	45 分	静态布局、动画交互制作	<p>1.每遗漏一个动画素材, 扣 1 分, 每出现一次素材效果与要求不一致, 扣 0.5 分;</p> <p>2.每出现一个动画效果遗漏, 扣 2 分, 动画发生模糊、变形或动画效果差异明显, 出现一次扣 1 分;</p> <p>3.每出现一次交互方式、逻辑结构(如: 页面跳转、点击、滑动、旋转等) 遗漏, 扣 2 分, 每出现一次交互效果与任务要求不一致, 扣 1 分;</p> <p>4.本项分数扣完即止。</p>
2.2	作品设置	6 分	音效与背景音乐、作品适配设置	<p>1.未按任务书要求进行适配设置的扣 3 分;</p> <p>2.未按任务书要求添加音乐的扣 3 分; 有声音但不能按要求进行控制, 扣 2 分;</p> <p>3. 本项分数扣完即止。</p>
2.3	完成效果	4 分	作品完成度及运行结果	<p>1.作品完成度: 整体完成大于 80%, 不扣分, 整体完成大于 50%小于 80%, 扣 1 分, 整体完成大于 30%小于 50%, 扣 2 分, 整体完成小于 30%, 扣 3 分;</p> <p>2.作品运行流畅度: 整体运行效果较好, 不扣分, 整体运行效果较差, 扣 1 分;</p> <p>3.本项分数扣完即止。</p>
3. 职业素养 (5 分)				

3.1	职业素养	2 分	工位整洁	1.工位不整洁的，扣 1 分； 2.参赛选手须将原档案袋中物品放回档案袋，其它设备放置到初始位置。每发现 1 物品未按要求放置的，扣 0.5 分； 3.本项分数扣完即止。
3.2		3 分	考场秩序	1.遵守纪律，迟到的，扣 1 分； 2.考场大声喧哗，影响其他团队答题的，每出现 1 次，扣 1 分； 3.本项分数扣完即止。

## 十二、 奖项设定

赛项严格按照竞赛成绩从高到低排序确定名次，如果成绩相同，按作品提交时间的先后顺序确定名次。竞赛设参赛选手团体奖，以赛项实际参赛队总数为基数，一等奖 15%，二等奖 25%，三等奖 40%，小数点后四舍五入。

## 十三、 赛项安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。赛项组委会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

1.组委会将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，也将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组委会要求排除安全隐患。

2.赛场周围将设立警戒线，要求所有参赛人员必须凭组委会印发的有效证件进入场地，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，裁判员要严防选手出现错误操作。

3.严格控制与参赛无关的易燃易爆以及各类危险品进入比赛场地，不许随便携带书包进入赛场。

4.组委会将会同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，将增加引导人员，并开辟备用通道。

## **(二) 生活条件**

1.比赛期间，原则上由组委会统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办单位将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。

2.各赛项的安全管理，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) 应急处理**

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告组委会，同时采取措施避免事态扩大。组委会将立即启动预案予以解决并报告组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由组委会决定。事后，组委会将向大赛相关机构报告详细情况。

#### **(四) 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。

### **十四、 竞赛须知**

#### **(一) 参赛队须知**

- 1.每个参赛队由同校的 3 名选手组成，不得跨校组队。
- 2.参赛选手在报名获得确认后，原则上不再更换。如在筹备过程中，选手因故不能参赛，参赛学校主管部门需出具书面说明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，允许队员缺席比赛。
- 3.参赛队需为所有参赛选手办理意外伤害险，领队负责查验选手意外伤害险凭证，复印、汇总后于领队会议时交赛场工作人员存档。
- 4.领队应对比赛详细时间做好安排，保证选手按时参加比赛全部环节。各参赛队于比赛前一天参加赛前说明会，并抽取选手检录顺序号。
- 5.比赛正式开始前 90 分钟，进行检录与两次加密。选手凭相关证件（参赛证、身份证及学生证）进行检录，凭顺序号进行一次加密，凭一次加密号进行二次加密确定工位号，并对号进入工位参加比赛。

#### **(二) 指导教师须知**

- 1.根据承办单位及领队的安排，具体安排选手比赛期间的交通、住宿与餐饮，

保证选手比赛期间的安全。

2.牢记比赛详细时间安排，配合领队保证选手按时参加比赛全部环节。

3.熟悉选手须知等相关规定，并于现场比赛前一天为选手讲解选手须知，保证参赛选手知晓全部比赛规则。

4.严格遵守赛场的规章制度，服从裁判，文明竞赛。

5.不得进入赛场，比赛期间禁止使用通讯工具和参赛队员联系。

6.保证参赛选手提前购买意外伤害险，并复印相关凭证交领队保管。

### **(三) 参赛选手须知**

1.参赛选手须认真填写报名表各项内容，提供个人真实身份证明，凡弄虚作假者，将取消其比赛资格。

2.参赛队按照大赛赛程安排和具体时间前往指定地点，各参赛选手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。

3.参赛选手进行操作比赛前须检录。检录时应出示本人身份证、学生证和参赛证，检录合格后方可参赛。凡未按时检录或检录不合格者取消参赛资格。

4.组委会统一布置竞赛需要的软硬件环境。选手不得私自携带任何移动存储、辅助工具、移动通信等进入赛场。

5.参赛选手应自觉遵守赛场纪律，服从裁判、听从指挥。

6.比赛时间为 4 个小时，比赛过程连续进行，参赛队选手需按照任务书的要求，在规定的 4 小时内完成赛项内容，并按要求提交相应的融媒体作品。

7.赛项任务书以纸质的形式发放，其他赛项资料保存在比赛专用 U 盘中，不得毁损或删除，不得携带离开考场。

8.参赛选手需及时保存工作记录，以防止因操作异常及其他设备异常造成的数据丢失。



9.参赛队所提交的内容不得出现学校、姓名等与身份有关的信息或进行其他类似的标识，一经发现，成绩无效且取消奖项评比资格。

10.比赛结束后，参赛选手应按裁判要求有序离开比赛现场，不得以任何借口在赛场逗留。

11.参赛选手未经组委会的批准，不得接受其他单位和个人进行就竞赛内容相关的咨询、采访等，不得私自公开竞赛内容相关的情况和资料。

12.参赛选手如果对竞赛的裁决有异议，须通过领队以书面形式向仲裁工作组提出申诉。

13.本竞赛项目的最终解释权归大赛组委会。

#### **(四) 工作人员须知**

1.树立服务观念，一切为参赛选手着想，以高度负责的精神、严肃认真的态度和严谨细致的作风，认真完成本职工作。

2.工作人员于赛前 90 分钟到达赛场，严守工作岗位，不迟到，不早退，不无故离岗。遇特殊情况需离开岗位，须向赛项执委会请假。

3.熟悉竞赛规程，严格按照工作程序和有关规定办事，遇突发事件，按照安全工作预案，组织指挥人员疏散，确保人员安全。

4.保持通信畅通，服从统一领导，严格遵守竞赛纪律，加强协作配合，提高工作效率。

5.竞赛期间，不得在公共场合谈论与竞赛相关事宜，不得与参赛队进行任何形式的交流。

## **十五、 申诉与仲裁**

1.在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象,参赛队领队可在比赛结束后 2 小时之内向赛项仲裁组提出书面申诉。书面申诉应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员等进行实事求是的叙述,并提供事实依据(无事实依据或主观臆断不予受理),经领队亲笔签名后提交,非书面申诉不予受理。

2.提出申诉的时间应在竞赛结束后(选手赛场竞赛内容全部完成)2 小时内,超过时效不予受理。赛项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,可在 3 天内由参赛队所在学校向省大赛组委会办公室提出申诉。省大赛组委会办公室的仲裁结果为最终结果。

2020—2021 年度广东省职业院校学生专业技能大赛

“融媒体内容制作”赛项执行委员会

(中山火炬职业技术学院代章)

2020 年 12 月 25 日