

2021-2022 年广东省职业院校学生专业技能
大赛“融媒体内容制作”（高职组）赛项

竞
赛
任
务
书

（线上）

2022 年

第一部分 竞赛须知

一、竞赛要求

- （一）按要求完成竞赛任务，严格遵守操作要求，正确使用计算机设备；
- （二）竞赛过程中如有问题，可举手示意监考员，监考员进行联系裁判；
- （三）严格遵守赛场纪律，禁止任何作弊行为，服从安排。

二、职业素养与安全意识

- （一）禁止大声喧嚷，未经裁判允许，不得站立、走动，保证竞赛现场秩序；
- （二）参赛选手所有操作均应符合安全规范。

三、选手须知

- （一）竞赛开始前，请参赛选手进行如下检查工作：

1. 检查竞赛环境。如发现计算机硬件、软件、网络有问题的，应及时向监考员提出并联系裁判进行监督处理，请勿自行处理；

2. 检查 BC-理论测评考试系统、北测-融媒体内容制作平台（下称“北测-平台”）。账号登录、使用操作是否正常，所有支撑软件是否可以正常使用，如认定有故障应及时向监考员提出，竞赛结束后再提出的，不予认定；

3. 竞赛过程中，请仔细阅读任务书。

（二）参赛小组应在规定时间内完成任务书要求的内容，任务完成后的作品必须按要求提交，作品未按要求提交的，则该任务不得分；

（三）参赛选手竞赛过程中，请及时保存任务中间成果。因任务中间成果未及时保存，遇设备或网络故障导致前续工作结果丢失的，选手自行承担；

（四）参赛选手提交的作品内容中不得出现个人、学校等标识信息，如有发现则竞赛成绩记为 0 分；

（五）在裁判宣布竞赛开始前，选手不得进行任何答题操作；

（六）在裁判宣布竞赛结束后，参赛选手必须立即停止对计算机等竞赛设备的任何操作，在监考员确认竞赛任务作品提交后，听从安排，有序离场。

第二部分 竞赛环境简介

一、竞赛环境

- （一）硬件环境（每个参赛小组）

序号	设备名称	单位	数量	备注
1	计算机	台	3	带耳机
2	工作台	套	3	桌、椅

- （二）软件环境

序号	软件类型	软件名称	软件版本
----	------	------	------

1	操作系统	Windows	64 位 Win7 或 Win10
2	浏览器	Google Chrome	最新版
3	理论知识考核	BC-理论测评考试系统	V1.0
4	竞赛平台	北测-融媒体内容制作平台	V1.0
5	移动融媒体 页面开发工具	HBuilder 编译器	版本（不含 jQuery 库） 9.1.29.201811231920
6	支撑软件	Microsoft Office	2016
		Photoshop CC	2017
7	解压软件	Winrar 或其他具有解压缩功能的 软件	
8	录屏软件	EV 录屏	

（三）比赛使用平台

序号	使用赛程	平台名称	地址
1	理论考核	BC-理论测评考试系统	平台地址: http://kstk.szbc.net/ 使用方法: 选手账号密码登录
2	实操考核	北测-融媒体内容制作平台	平台地址: http://rmt.szbc.net/ 使用方法: 选手账号密码登录
		Google Chrome 浏览器 Hbuilder 编译器 Microsoft Office 2016 Photoshop CC 2017	选手自行准备

（四）网络环境

基于以太网技术的互联网环境。

第三部分 竞赛任务

模块一 融媒体理论知识考核

理论题竞赛部分为单选题、多选题、判断题等题型，以融媒体相关理论知识为基础，涵盖媒体运营、融媒体传播矩阵、网络热点信息、VR 虚拟现实、数据分析、舆情监测和网络信息技术等多方面内容知识点。

具体考试内容登录到**理论考核平台**后进行答题。

模块二 融媒体实操技能考核

（实操题竞赛分为任务一、任务二两个独立的任务，特此说明！）

任务一：融媒体平台作品制作

一、选题背景：

中秋节起源于上古时代，普及于汉代，定型于唐朝初年，盛行于宋朝以后。中秋节是秋季时令习俗的综合，其所包含的节俗因素，大都有古老的渊源。中秋节以月之圆兆人之团圆，为寄托思念故乡，思念亲人之情，祈盼丰收、幸福，成为丰富多彩、弥足珍贵的文化遗产。

二、任务主题：

主题：“中秋”

三、任务内容

（一）融媒体可视化作品

利用北测-平台（H5 专业版）制作“中秋”融媒体可视化作品，完成场景模拟，动画交互效果。

1. 打开电脑桌面“融媒体可视化作品-预览”快捷方式，查看“中秋”样例作品，并请仔细分析分镜图文脚本，并注意观察样例作品中的场景、所用素材及交互，利用北测-平台制作“中秋”样例作品中所有呈现的内容。

2. 分镜图文脚本

“中秋”分镜图文脚本截图在文件夹“赛题要求\任务一\截图\”目录下已提供，分镜图文脚本是部分内容提示，并非全部内容提示，完整的内容请参考“中秋”样例作品，如果预览效果与任务书发生冲突，以任务书为准，分镜图文脚本详细内容如下：

（备注：页号描述如：1、2、3……为页号；1-1、1-2、1-3……为第 1 个页面的第 1 个场景、第 2 个场景、第 3 个场景……）

页号	画面	描述	
1		画面情节	本页作为加载页面，即第一个页面。
		文案	中秋; 0%~100%。
		动画描述	1. “中秋”文字放大出现; 2. 灯笼与小圆点模拟呼吸灯循环闪烁; 3. 进度条增长, 直到充满; 4. 进度条上方“数字”和“月饼”跟随进度条增长, 数字表示加载速率从 0%-100%变化。
		交互与逻辑	加载速率值为 100%后跳转至第 P2 页。
		音乐与音效	无
		页面切换	缓入

页号	画面	描述	
2-1		画面情节	本页作为作品的第二个页面，第一个场景。
		文案	擦擦擦，擦出一年好心情。
		动画描述	手指以中下为锚点，循环转动。
		交互与逻辑	1. 本页开始禁止系统默认翻页行为； 2. 点击手指后，手指及提示文字消失； 3. 通过擦除现象进入第 P2-2 页。
		音乐与音效	开始播放背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
2-2		画面情节	本页作为作品的第二个页面，第二个场景。
		文案	大作战 360° 值得去 直接达 吃小吃。
		动画描述	1. 背景及相关月饼素材先进入，文字和手指后进入； 2. 手指在文字按钮上循环做移动指引。
		交互与逻辑	1. 点击“大作战”跳转至 P3-1； 2. 点击“360°”跳转至 P4-1； 3. 点击“值得去”跳转至 P5-1； 4. 点击“直接达”跳转至 P6-1； 5. 点击“吃小吃”跳转至 P7-1； 【注：二次点击入口按钮时，游戏得分等界面将恢复初始状态】
		音乐与音效	继续播放背景音乐
		页面切换	平移

页号	画面	描述	
3-1		画面情节	本页作为作品的第三个页面，第一个场景。
		文案	中秋大作战。
		动画描述	1. 灯笼与小圆点模拟呼吸灯循环闪烁； 2. “中秋”文字蹦入，随后“大作战”文字蹦入； 3. “返回”按钮直接进入； 4. “开始挑战”按钮先放大进入，随后“查看作战规则”按钮放大进入。
		交互与逻辑	1. 点击“返回”按钮跳转至 P2-2 页； 2. 点击“查看作战规则”跳转至 P3-2； 3. 点击“开始作战”跳转至 P3-3。
		音乐与音效	继续播放背景音乐
		页面切换	平移

页号	画面	描述	
3-2		画面情节	本页作为作品的第三个页面，第二个场景。
		文案	<p>中秋大挑战 游戏作战规则</p> <p>第一条</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 接到掉落得月饼，则每个月饼加 5 分。如果未接到掉落得月饼，则不加分； 2. 接到掉落的红包，则每个红包加 5 秒。如果未接到掉落的红包，则不加秒； 3. 接到掉落的炸弹，则每个炸弹减 5 分。如果未接到掉落的炸弹，则不扣分。 <p>第二条</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.每次开始游戏，倒计时都从 18 秒开始计时； 2.每次开始游戏，得分都从 0 分开始增加； 3.接到任何物体，物体消失。物体消失后，显示加分“5 分”、“加 5 秒”、“减 5 分”字样。
		动画描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 灯笼与小圆点模拟呼吸灯循环闪烁； 2. 文字背景蹦入，“中秋大挑战”依次放大进入，“游戏作战规则”上浮出现； 3. “第一条”从左侧移入，随后“第二条”从左侧移入； 4. “第一条”和“第二条”文字内容已打字机的方式进入。
		交互与逻辑	点击“已了解”跳转到 P3-1 页。
		音乐与音效	继续播放背景音乐
		页面切换	平移

页号	画面	描述	
3-3		画面情节	本页为作品的第三个页面，第三个场景。
		文案	倒计时 18; 得分 0。
		动画描述	1. 两个灯笼从上方移入; 2. 小花瓣以呼吸灯的方式循环闪烁; 3. 共 5 个物体循环掉落，分别为 2 个月饼、2 个红包、1 个炸弹。
		交互与逻辑	1. 点击“返回”按钮跳转至 P2-2 页; 2. 倒计时从 18 秒开始倒计时; 3. 得分从 0 分开始计分; 4. 下方接收器大月饼可水平移动，如果大月饼上方区域碰到掉落物体，则根据规则，进行相关加减分或加减秒【详细规则查阅 P3-2 页】; 5. 倒计时结束后，自动跳转至 P3-4 页。
		音乐与音效	继续播放背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
3-4		画面情节	本页为作品的第三个页面，第四个场景。
		文案	游戏结束； 最终得分 0； 获得中秋贺卡。
		动画描述	1. 游戏场景变暗； 2. 文字背景放大进入； 3. 背景中的所有素材全部已上浮方式进入。
		交互与逻辑	1. 点击“返回”按钮跳转至 P2-2 页； 2. 最终得分“分数”关联 P3-3 页得分； 3. 点击“重玩一次”跳转至 P3-3 页。
		音乐与音效	继续播放背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
4		画面情节	本页作为作品的第四个页面，第一个场景。
		文案	1. 中秋佳节一日游； 2. 中秋佳节团团员； 3. 中秋佳节年年有。
		动画描述	1. 360°全景虚拟现实场景，可进行 360°预览； 2. 热点按钮不断循环旋转（顺时针）。
		交互与逻辑	1. 点击“返回”按钮跳转至 P2-2 页； 2. 虚拟现实中共有 3 个热点，点击每一个热点，分别弹出相应图片文字【点击弹出的图片文字，图片文字消失】。
		音乐与音效	继续播放背景音乐
		页面切换	平移

页号	画面	描述	
5		画面情节	本页作为作品的第五个页面，第一个场景。
		文案	点个赞； 给你最爱的文艺地标。
		动画描述	背景画面和返回按钮直接出现（见左上角图片）。
		交互与逻辑	<ol style="list-style-type: none"> 1. 点击“返回”按钮跳转至 P2-2 页； 2. 点击“第一张”或“第二张”图片，图片放大同时顺时针旋转四圈，随后图片下方出现图片简介和点赞按钮（点赞按钮点赞后不可撤销，每点击一次红心，红心中心数字增加 1）； 3. 点击“第三张”图片，图片放大，随后图片下方出现图片简介和点赞按钮（点赞按钮点赞后不可撤销，每点击一次红心，红心中心数字增加 1）。
		音乐与音效	继续播放背景音乐
		页面切换	平移

页号	画面	描述	
6		画面情节	本页作为作品的第六个页面，第一个场景。
		文案	向上滑动屏幕； 向下滑动屏幕。
		动画描述	背景画面和返回按钮直接出现。
		交互与逻辑	1. 向上滑动，舞台云雾开始放大直到云雾消失；云雾消失后出现古代建筑，古代建筑不断放大直到消失；古代建筑消失后出现中秋场景，场景内素材全部缩小进入直到舞台停止；向下滑动舞台则反方向运动； 【注：在舞台运动过程中也可进行上下滑动】 2. 点击“返回”按钮跳转至 P2-2 页。
		音乐与音效	继续播放背景音乐
		页面切换	平移

页号	画面	描述	
7-1		画面情节	本页作为作品的第七个页面，第一个场景。
		文案	1. 请输入正确的顺序； 2. 中秋快乐。
		动画描述	背景及所有素材直接进入。
		交互与逻辑	1. 点击“乐”、“秋”、“中”、“快”四个按钮，提示文字“请输入正确的顺序”将变成输入密码格式（****）； 2. 点击的文字顺序如不为“中秋快乐”，点击“确定”按钮后显示文字“输入错误”； 3. 点击的文字顺序为“中秋快乐”，点击“确定”按钮后才会跳转到 7-2 页； 4. 点击“取消”可重新输入； 5. 点击“返回”按钮跳转至 P2-2 页。
		音乐与音效	继续播放背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
7-2		画面情节	本页作为作品的第七个页面，第二个场景。
		文案	无
		动画描述	背景及所有素材直接进入。
		交互与逻辑	1. 进入页面后，视频可自动播放，点击视频可暂停或播放； 2. 点击“返回”按钮跳转至 P2-2 页。
		音乐与音效	继续播放背景音乐
		页面切换	平移

3. 融媒体内容制作要求

严格按照“中秋”样例作品预览效果及分镜图文脚本，制作一个完整的融媒体作品，要求如下：

- (1) 页数一致；
- (2) 画面、内容及排版一致；
- (3) 动画内容及效果一致；
- (4) 交互方式及效果一致；
- (5) 音乐及音效一致；
- (6) 旋转模式及自适应模式一致；

4. 内容制作

使用北测一平台“创建作品”工具新建内容、创建页面场景、导入素材（相关素材已提供）、调整素材、实现任务要求的动画交互，并查看运行效果。

(1) 创建内容

使用北测一平台“创建作品”工具创建 H5 专业版作品内容，舞台尺寸设置为：320*520，帧速为：12 帧/秒。

(2) 导入素材

将文件夹中“赛题要求\任务一\素材\”目录下的图片、音频素材导入到素材库中。

(3) 调整素材

按照内容要求选择场景、添加素材，注意不要遗漏素材。

利用所提供的素材进行场景的创建，对素材进行位置调整等操作，使其达到“中秋”作品的运行效果。

(4) 完成动画

利用时间轴与预置动画等制作各种动画效果，如人物运动、图片位移、角度变化等，从而完成规定的效果。

(5) 完成交互

利用北测一平台“创建作品”工具，添加各种交互功能，如点击跳转等，从而完成规定的功能。

(6) 完成逻辑判断

利用北测一平台“创建作品”工具，实现各种逻辑判断，如改变属性、判断等，从而完成规定的效果。

(7) 文件运行并提交作品

根据运行结果，调整素材、交互动画和逻辑判断，完成内容制作后，将完成的内容保存，在平台提交作品。（作品提交方式及命名要求请查看“附件 1”）

(二) 融媒体传播与运营作品

利用北测一平台（图文作品）制作“融媒体传播与运营”图文作品。

1. 任务描述

使用融媒体内容制作应用系统创建图文作品，如下图所示：



将实操题竞赛任务所制作的融媒体可视化作品与所提供的文稿相结合，按照一定要求进行排版，使文稿符合融媒体作品传播需求。

2. 任务要求

(1) 使用融媒体内容制作应用系统创建图文作品，将文件夹中所提供的“**任务一/文案/中秋文案**”文稿中内容复制至文本编辑框中，并合理规划融媒体文案的图文版式。

(2) 运用图文排版工具，完成文章的排版，要求：字体-微软雅黑，字号-16px，段落两端对齐，首行缩进 2 个字符，小标题前后距离 15、加粗、居中对齐，视频居中对齐；

(3) 进行文章的美化，并将融媒体可视化作品合理插入文稿中，要求作品插入合理，排版美观整洁。

(4) 作品提交方式及命名要求请查看“附件 1”。

任务二：融媒体页面作品开发

一、任务主题

主题：“中秋佳节”

根据所提供的录屏文件、psd 设计稿以及作品截图使用 HBuilder 编译器软件进行作品的静态布局、动画处理、逻辑编码、媒体处理、适配设置，最终完成任务书要求的融媒体编程项目。

二、任务内容

根据提供的“中秋佳节”分镜图文脚本、“中秋佳节录屏视频”及其 psd 设计稿素材，制作“中秋佳节录屏视频”所呈现的所有内容。

三、分镜图文脚本

请仔细分析“中秋佳节”分镜图文脚本，并注意观察文件夹中“赛题要求\任务二\录屏\中秋佳节录屏视频”中的场景、所有素材及交互。“中秋佳节分镜图文脚本”截图在文件夹“赛题要求\任务二\截图\”目录下已提供，分镜图文脚本是部分内容提示，并非全部内容提示，完整的内容请参考“中秋佳节录屏视频”，参赛选手需要完成“中秋佳节录屏视频”中所有呈现的内容，如果预览效果与任务书发生冲突，以任务书为准，分镜图文脚本详细内容如下：

（备注：页号描述如“1、2、3……”为页号；“1-1、1-2、1-3……”为第 1 个页面的第 1 个场景、第 2 个场景、第 3 个场景……）

页号	画面	描述	
1		画面情节	本页为作品的加载页。
		文案	loading... XX(XX 为 0%-100%的加载数值)
		动画描述	1. “中秋佳节”依次循环放大缩小; 2. 绿色进度条随加载进度向右扩充; 3. loading 后三个点依次消失出现; 4. XX%模拟加载数字。
		交互逻辑	“100%”加载完毕自动进入第 P2 页
		音乐与音效	无
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
2		画面情节	本页为作品的二页。
		文案	无
		动画描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 屏幕上方与屏幕下方波浪背景依次进入； 2. 左上角音乐符号顺时针循环转动； 3. 屏幕右上方灯笼随机左右循环摇动； 4. 屏幕中心荧幕上方彩色幕布从左侧进入，右侧移出； 5. 屏幕中心荧幕下方彩色幕布从右侧进入，左侧移出。
		交互逻辑	<ol style="list-style-type: none"> 1. 点击“欢乐连连看”按钮，按钮放大缩小后进入第 P3 页； 2. 点击“欢乐娃娃机”按钮，按钮放大缩小后进入第 P4 页。
		音乐与音效	点击屏幕右上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
3-1		画面情节	本页作品的第三页，第一个场景。
		文案	无
		动画描述	左上角漏斗循环顺时针旋转两次逆时针旋转一次
		交互逻辑	<ol style="list-style-type: none"> 1. 点击“重置”按钮，中心连连看中的每个方块后的背景图片位置随机发生改变； 2. 点击屏幕中心的小方块，方块进行翻转出现月饼图片，当翻转到两个不同的方块时，方块再次翻转，图片消失； 3. 当翻转到两个相同的方块时，同时进行放大并改变方块颜色，无法进行再次点击翻转，同时屏幕左上方漏斗旁数字发生改变； 4. 点击“退出”按钮后进入第 P4 页； 5. 当所有的方块都被正确翻转时进入第 P3-2 页。
		音乐与音效	点击屏幕右上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
3-2		画面情节	本页作品的第三页，第二个场景。
		文案	无
		动画描述	屏幕中心“闯关成功”图片放大进入
		交互逻辑	<ol style="list-style-type: none"> 1. 点击“返回首页”按钮后进入第 P2 页； 2. 点击“下一个”按钮后进入第 P4 页。
		音乐与音效	点击屏幕右上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
4		画面情节	本页为作品的第四页。
		文案	拿上你心爱的小金币去尝试一下吧!
		动画描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 屏幕右上方灯笼随机左右循环摇动; 2. 屏幕上方标题“欢乐娃娃机”从上方移入; 3. 屏幕中心荧幕从下方移入; 4. 荧幕上方画布彩色幕布循环从荧幕两侧进入; 5. 荧幕中文案以打字机效果出现; 6. 荧幕中硬币循环旋转停止。
		交互与逻辑	点击“开始游戏”按钮即可进入第 P3-1 页
		音乐与音效	点击屏幕右上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
5-1		画面情节	本页为作品的第五页，第一个场景。
		文案	游戏规则 在规定时间内，进行点击投币按钮投入硬币，点击左右按钮进行移动抓钩，点击 GO 按钮，抓钩下落进行抓取月饼，注意：仅有一次投币机会，抓到一个月饼即为胜利。
		动画描述	1. 屏幕左上方灯笼随机左右循环摇动； 2. 屏幕上方标题“欢乐娃娃机”从上方移入； 3. 屏幕中心娃娃机从下方移入； 4. 娃娃机右下方黄灯循环每排依次闪烁； 5. 游戏规则页面以缩放方式进入。
		交互与逻辑	1. 点击“立即开始”按钮即可进入第 P3-2 页； 2. 点击“返回”按钮即可进入第 P2 页。
		音乐与音效	点击屏幕右上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
5-2		画面情节	本页为作品的第五页，第二个场景。
		文案	倒计时 XX 秒
		动画描述	1. 屏幕左上方灯笼随机左右循环摇动； 2. 娃娃机下方黄灯每排依次闪烁； 3. 娃娃机上方幕布出现菱形跑马灯。
		交互与逻辑	点击“投币”按钮，“投币”按钮消失，“GO”按钮出现，左侧硬币向左移入到投币器中，进入 P3-3 页。
		音乐与音效	点击屏幕右上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
5-3		画面情节	本页为作品的第五页，第三个场景。
		文案	无
		动画描述	1. 屏幕左上方灯笼随机左右循环摇动； 2. 娃娃机下方黄灯循环每排依次闪烁； 3. 娃娃机投币器右侧数字模拟进入倒计时。
		交互与逻辑	1. 点击 “<” 按钮，抓钩向左侧移动； 2. 点击 “>” 按钮，抓钩向右侧移动； 3. 点击 “GO” 按钮，抓钩向下掉落，抓手抓取并回升。抓取的月饼也逐渐上升并消失，在底部出现并向掉落； 4. 当抓手未抓到月饼时进入 4-1 页，当抓到月饼时进入 4-2 页。
		音乐与音效	点击屏幕右上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
6-1		画面情节	本页为作品的第六页，第一个场景。
		文案	无
		动画描述	1. 屏幕上方灯笼随机左右循环摇动； 2. 屏幕上方标题“欢乐娃娃机”从上方移入； 3. 屏幕中心荧幕从下方移入； 4. 荧幕上方画布彩色幕布循环从两侧进入； 5. 中心表情旋转三次后停止。
		交互与逻辑	点击“重新开始”按钮即可进入第 P3-1 页； 点击“返回首页”按钮即可进入第 P2 页。
		音乐与音效	点击屏幕右上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐
		页面切换	出现

页号	画面	描述	
6-2		画面情节	本页为作品的第六页，第二个场景。
		文案	无
		动画描述	1. 屏幕上方灯笼随机左右循环摇动； 2. 屏幕上方标题“欢乐娃娃机”从上方移入； 3. 屏幕中心荧幕从下方移入； 4. 荧幕上方画布彩色幕布循环从两侧进入； 5. 中心月饼为 3-3 页面抓到月图案，月饼在旋转三次后停止。
		交互与逻辑	点击“立即开始”按钮即可进入第 P3-1 页； 点击“返回按钮”按钮即可进入第 P2 页。
		音乐与音效	点击屏幕右上角的音乐图标可播放/暂停背景音乐
		页面切换	出现

四、融媒体编程内容制作要求

严格按照“中秋佳节录屏视频”预览效果及分镜图文脚本，制作一个融媒体内容，要求如下：

- （一）页数一致；
- （二）画面、内容及排版一致；
- （三）动画内容及效果一致；
- （四）交互方式及效果一致；
- （五）音乐及音效一致；
- （六）旋转模式及自适应模式一致；
- （七）文件目录要求：img（存放图片素材）、css（存放css层叠样式表文件）、js（存放JavaScript脚本文件）、media（存放音、视频文件）、index.html（入口文件）；

五、融媒体编程内容制作

自定义文件目录或使用HBuilder创建项目，根据所提供的psd图片素材，利用Photoshop软件处理成合适的图片进行布局、添加动画交互，使用原生JavaScript语言进行开发，比赛环境不提供jQuery等前端库。

（一）处理素材：

图片素材以psd格式提供，考生可使用Photoshop软件对图片进行整理，自定义图片大小、格式，最终实现任务说明中的布局样式。

（二）创建文件目录：

考生需创建制作要求中所描述的目录文件，确保作品最终能够正常运行。

（三）完成动画交互制作：

模拟正常移动端前端开发，使用JavaScript、CSS3、HTML5完成对整个作品的开发，动画交互效果以任务说明脚本为参考，最终结果与录屏效果一致。

（四）作品查看与提交：

使用chrome浏览器模拟移动端运行，对作品进行查看、排错。（作品提交方式及命名要求请查看“附件1”）

附件 1:

作品提交方式及命名要求

一、比赛作品分为两部分提交。

(一) 理论答卷提交

选手在 BC 理论测评考试系统中完成答卷并**手动提交**（在比赛时间内提交且电脑屏幕出现理论成绩分数，视为有效提交，比赛时间外提交成绩不予认定）。

(二) 实操考核作品提交

实操部分按照任务模块，需在实操竞赛平台提交任务一“**融媒体可视化作品**”、“**融媒体传播与运营作品**”，在指定邮箱中提交任务二“**融媒体页面开发作品**”。

实操竞赛平台提交作品：包含任务一“**融媒体可视化作品**”、“**融媒体传播与运营作品**”，作品命名为“线上工位号-融媒体可视化作品”、“线上工位号-融媒体传播与运营作品”。（示例：99-融媒体可视化作品、99-融媒体传播与运营作品）。

发送指定邮箱提交作品：包含任务二“**融媒体页面开发作品**”。作品命名为“线上工位号-融媒体页面开发作品”（示例：99-融媒体页面开发作品）。

邮箱提交作品的目录如下：（作品提交前需检查提交内容是否正常运行）

文件夹名称		包含内容
1	线上工位号-融媒体页面开发作品 (99-融媒体页面开发作品) 【文件压缩为“rar”或“zip”文件】	包含但不限于以下文件内容： img(存放图片素材) css(存放css层叠样式表文件) js(存放JavaScript脚本文件) media(存放音、视频文件) font(存放字体文件) index.html(入口文件)
邮箱提交： <ol style="list-style-type: none"> 1. 邮箱地址：rongmeiti0508@163.com 2. 邮件主题：“线上工位号-融媒体页面作品开发作品” 3. 邮件内容：以上作品文件夹压缩包 		