

新疆维吾尔自治区第一届职业技能大赛

互联网营销师项目

技术工作文件

新疆维吾尔自治区第一届职业技能大赛组委会技术保障组

2022年6月

目 录

一、技术描述	1
(一) 项目概要	1
(二) 考核目的	1
(三) 选手应具备的能力	1
二、竞赛项目	2
(一) 竞赛内容	2
(二) 竞赛时长	4
三、评判标准	4
(一) 分数和成绩统计方法	4
(二) 评分标准	5
(三) 评价分和测量分	8
(四) 裁判构成和分组	8
四、竞赛相关设施设备	9
(一) 赛场设备	9
(二) 赛场材料和工具	9
(三) 选手自备的设备和工具	9
(四) 禁止自带使用的工具材料	9
(五) 裁判员使用的设备和工具	10
五、赛场布局要求	10
(一) 赛场面积和基础设施要求	10
(二) 场地布局	11
六、项目特别规定	11
(一) 赛前	11
(二) 赛中	11
(三) 赛后	12
(四) 违规情形	12
七、健康、安全和环保要求	12
(一) 赛项安全管理要求	12
(二) 场地安全要求	13
(三) 疫情防控要求	13

一、技术描述

（一）项目概要

互联网营销师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竞赛项目。竞赛中主要对选手的直播筹备技术、直播创意策划技术、直播准备技术、直播运营技术、直播突发情况处理技术等技能进行考核。

（二）考核目的

竞赛试题以《互联网营销师国家职业技能标准》直播销售员工种三级（高级工）基本要求和工作要求为基础，适当增加新知识、新技术、新技能等相关内容，旨在考核选手进行直播选品、直播策划、直播运营和直播数据分析等方面的能力。

（三）选手应具备的能力

互联网营销师赛项分为直播筹划与现场直播两个模块。直播筹划模块主要考查选手直播选品技术、商品上架、内容策划、脚本策划、引流推广、直播间运营、数据分析技术等技能；训练参赛选手文字表达、创意策划、法律意识等素养。现场直播模块主要考核选手的直播开场、产品讲解、直播互动、直播结束及下期预告等内容。旨在训练选手的现场直播能力、口语表达能力、直播应变等能力。

1. 选手需了解和理解

互联网营销师赛项需要选手了解电子商务、移动商务、直播电商、网络营销相关岗位群对专业知识技能的要求，衔接“互联网营销师”新职业及“直播销售员”新工种职业内容及能力要求，全面考查参赛选手的职业综合素质和技术技能水平。选手需要了解并掌握直播筹备、直播选品、直播策划、直播编辑、直播运营的知识内容，具体表现在选手需要了解直播平台的规则与注意事项，熟知直播平台的推荐机制，熟知直播流程与内容策划方法，掌握直播用户互动的方法与技巧，掌握直播私域流量运营的技巧，掌握数据分析的原理与方法。

2. 选手应具备的能力

竞赛选手要求能使用直播平台完成直播前期筹备、策划与执行；能运用常见方

法激发用户参与直播互动；能通过直播激发用户活跃，带动营收增长。选手需具备的竞赛知识及技能要求见下表：

内容	知识	说明	技能
直播筹备 直播选品 直播策划 直播编辑 直播运营	数据分析 直播策划 渠道拓展 主播管理 用户互动	<ul style="list-style-type: none"> ● 了解直播平台的规则与注意事项 ● 熟知直播平台的推荐机制 熟知直播流程与内容策划方法 ● 掌握直播用户互动的方法与技巧 ● 掌握直播私域流量运营的技巧 ● 掌握数据分析的原理与方法 	<ul style="list-style-type: none"> ● 能使用直播平台完成直播前期筹备、策划与执行； ● 能运用常见方法激发用户参与直播互动； ● 能通过直播激发用户活跃，带动营收增长

二、竞赛项目

互联网营销师赛项分为直播筹划与现场直播两个模块。参赛选手通过直播电商实际业务的实战仿真流程，独立进行商品管理、直播策划、直播推广、直播间运营等任务操作，体验“直播电商”新模式，考查选手直播选品、内容策划、宣传引流、直播销售、粉丝互动等方面的综合能力。本次竞赛仅包括实际操作部分。有关该项技能的知识理解将通过选手的技能表现予以考核，不设单独理论考试。

（一）竞赛内容

本次竞赛将通过模拟一个具有直播功能的以淘宝模式为原型的店铺来进行。店铺拥有 10 万元虚拟启动资金，参赛选手在“粉丝经济”理念的引导下，独立完成商品管理、直播策划、直播推广、直播间运营等技能考核。完成指定任务后，通过系统评分及评委评分生成直播流量值，并根据流量值形成订单数，最终计算直播利润。赛项模块如下：

1. 商品管理

（1）直播选品

围绕直播主题，权衡商品品类结构和数量搭配，借助数据化选品手段，预估市场前景、市场销量和市场份额，作出选品决策。

（2）商品上架

添加已采购的商品，编辑商品标题、关键词、价格、运费、规格、上架数量、

商品主图、辅图、主图视频、详情长图等信息。

2. 直播策划

(1) 内容策划

制定上架顺序、互动形式，设置利益点、买点、卖点等内容。

(2) 脚本策划

制定全场脚本（利益点）、互动脚本、单品脚本（买点、卖点）策划。

3. 直播促销推广

(1) 促销设置

进行优惠券、满减、红包设置。

(2) 宣传物料制作

根据已有素材进行海报制作、短视频制作。

(3) 引流推广

设置渠道、预算、时间、投放组合，并进行粉丝群推广。

4. 直播间运营

(1) 直播间设置

进行直播间封面、标题、时间及其他策划提及的设置操作。

(2) 直播间引导

使用话术进行引导关注、引导成单。

(3) 产品讲解

在直播运营中进行产品基本信息介绍、特色、买点、卖点，产品使用展示，同时需要注意主播形象贴合直播主题，语言表达流畅。

(4) 直播间节奏把控

注意产品讲解时间，同时根据直播节奏进行同步设置。

(5) 直播间互动

针对直播提问进行解答，根据脚本策划进行红包优惠券发放，能够根据直播突发情况进行禁言处理。

（二）竞赛时长

互联网营销师赛项竞赛总时长 240 分钟，选手在规定时间内完成上述竞赛内容。

三、评判标准

（一）分数和成绩统计方法

1.本项目评分标准分为测量和评价两类。选手在规定时间内完成直播筹划和现场直播两个模块，结束后 A、B 两个模块评价分总分 100 分，占最终成绩的 50%，测量分总分 100 分，占最终成绩的 50%。

实际操作技能竞赛配分表：

模块编号	模块名称	竞赛时间 (小时)	分数		
			评价分	测量分	合计
A	直播筹划	2	60	73	133
B	现场直播	2	40	27	67
总计		4	100 (评价分总分占比 50%)	100 (测量分总分占比 50%)	100
注：选手依次完成 A、B 两个模块，总时长 4 小时，结束后 A、B 两个模块评价分总分 100 分，占最终成绩的 50%，测量分总分 100 分，占最终成绩的 50%					

2.各组裁判员对各自评判结果进行核分确认，并由裁判长进行明码成绩录入，待所有项目评判完成后，在裁判长的组织下，裁判员对选手编号进行解密、对违规选手进行扣分后，由裁判长组织将成绩录入汇总表。

3.选手总成绩相同时，按照以下原则确定排名顺序：

- （1）评价分值高者排名靠前；
- （2）当（1）依然相同时，现场直播模块评价分得分高者排名靠前；
- （3）当（1）、（2）依然相同时，以直播筹划模块评价分成绩高者排名靠前。

(二) 评分标准

赛项竞赛平台总分 100 分，采用系统评测量分和裁判评评价分的评分方式，权重各占 50%。系统测量分评分标准如下表所示：

项目	模块	评分维度
直播筹划	商品管理	直播选品
		商品上架
	直播策划	主题策划
		直播开场
		单品讲解
		互动活动
		全场脚本
		直播开场
		过程脚本
	直播促销与推广	结尾脚本
		促销设置
		宣传物料制作
	现场直播	直播间运营
预告设置		
突发状况处理		
脚本完成度		
直播时长		
		直播间装修

裁判评价分评分标准如下表所示：

项目	模块	评分维度	评分说明
直播筹划	商品上架	商品标题	商品信息传递准确，突出商品卖点，能够吸引点击

		商品关键词	关键词与商品相关，多个关键词需要存在一定关联性
		商品图文介绍	图片清晰，配色协调
			图文介绍信息全面，突出商品卖点，图中文字与商品保持协调
	宣传物料制作	直播预热海报	图片清晰美观，配色协调、构图合理
			包含直播相关信息
			展示引流款商品，突出直播活动的优惠力度
		直播预热短视频	视频内容与直播内容相关，并包含引导传播的内容
	画面构图合理、美观，具备一定视觉冲击力		
	脚本策划	全场脚本	全场脚本话术流畅、逻辑清晰，布局合理
		单品脚本	匹配商品信息，体现商品能解决的痛点问题，并突出商品功能
			直播利益点说明清晰，能促进消费者下单
		互动脚本	互动脚本话术过渡自然，能体现引导观看者进行转、评、赞等帮助直播间进行传播
互动活动话术具备紧迫感，提高用户互动参与度			
现场直播	现场直播	开场质量	自我介绍简洁明了，风趣幽默，能加深观众印象
			直播计划条理清晰，流程明确，能让观众快速了解整场直播
			促销活动讲解细致，通俗易懂，能吸引观众停留观看
			暖场活动玩法简单，奖励丰富，

			能活跃气氛，迅速提升直播间流量，引导观众关注直播间
		直播效果	直播内容契合直播主题与竞赛商品
			直播进程有快有慢，时间分配合理，能在规定时间内完成直播活动
			全场直播有条不紊，流程与脚本策划内容相符
			互动活动种类多样，紧张刺激，能调动观众互动积极性
			直播讲解具有激情，能活跃直播间气氛，调动观众参与互动活动
			商品讲解突出卖点、利益点，有较强的吸引力与感染力，能引导观看者进行下单
		结束质量	与上一环节承接自然，提示观众直播即将结束
			引导用户下单，提升直播间销售量
			主播情感真挚，向观众表达感谢
			预告下次直播商品及利益点，能持续提升直播间营销力
		主播表现	主播着装干净整洁，形象青春洋溢，镜头造型感强
			主播个性突出，能够快速建立主播人设，给观看者留下深刻印象
			主播有较强亲和力，口齿清晰、音量适中、语言得体，表现自然、大方
			主播语速能有快有慢，语调能有张有弛，能充分把握直播节奏

（三）评价分和测量分

1.评价分（主观）

评价分打分方式：将裁判组分为赛务组、监考组、评分组 3 组，评分组成员再分为 2 组，各自单独评分，分别对直播筹划和现场直播两个模块进行评分，最终取各裁判的平均分值作为选手的评价分。评价分可分为 0-3 四个等级，每个等级对应相应分值，具体含义如下：

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

2.测量分（客观）

测量分打分方式：由竞赛模拟平台系统根据选手的实际操作和提交情况，系统自动判定分数作为选手的测量分。

（四）裁判构成和分组

裁判组组长由组委会遴选确定。裁判员由各参赛代表团推荐，每代表团 1 人，经组委会审核后确定。裁判组下设 3 个工作组，各组的职责如下：

1. 赛务组

负责有关赛务工作安排。主要包括负责竞赛场次安排及选手抽签工作。

2. 监考组

负责竞赛现场的检录、监考工作，主要包括：核对选手证件；维护赛场纪律；控制竞赛时间；记录赛场情况，做好监考记录；纠正违规选手，情节严重者及时向裁判长报告；按程序与选手一起对实际操作试件封闭密码号。核查实际操作竞赛使用材料、设备；监督焊材发放；参与竞赛的抽签工作。

3. 评分组

负责竞赛试件的主客观评判、成绩复核和汇总工作。

四、竞赛相关设施设备

(一) 赛场设备

主办方统一提供以下设备供选手使用。

序号	名称	规格/型号	数量	单位	备注
1	台式电脑	系统：预装 Windows7/10 系统 64 位；CPU：i5-9500 四核及以上；内存：8G 及以上；浏览器：Chrome85 或以上；文档处理软件：Office2010 及以上；预装竞赛所需软件。	2	台/人	1 台竞赛使用，1 台备用
2	直播手机	Android 系统；前摄主摄均达 500 万像素以上；运行内存：3GB；存储空间：32GB	1	台/人	
3	直播补光灯	可自由拉伸，USB 充电，包含白光、暖光、暖白光三色温，可自由调节亮度；可摆在桌上。	1	个/人	
4	耳机	入耳式有线耳机，3.5mm 耳机插头，与手机适配	1	个/人	
5	直播背景板	统一制作的双面喷绘立式展架，设计赛项主题相关内容，尺寸宽 1.2*高 1.8，作为选手直播的背景	1	个/人	

(二) 赛场材料和工具

主办方统一提供以下材料供选手个人使用。

序号	名称	规格/型号	数量	单位	备注
1	直播商品	根据竞赛题目配置	若干	个	根据试题确定
2	稿纸	A4/A3 白纸	5	张	
3	笔	0.5mm 黑色写字笔	1	支	

(三) 选手自备的设备和工具

竞赛过程中所需的所有设备均由主办方统一提供，选手无需携带工具和设备。

(四) 禁止自带使用的工具材料

选手禁止携带工具、材料入场，禁止携带手机、蓝牙耳机、U 盘、智能穿戴设

备等通讯工具或具有存储功能的设备，选手不得穿戴具有特殊标识的衣服、头饰、配饰。

(五) 裁判员使用的设备和工具

序号	名称	规格/型号	单位	数量
1	计算机	预装 Windows7/10 系统 64 位；CPU：i5-9500 四核及以上内存：8G 及以上；浏览器：Chrome85 或以上；文档处理软件：Office2010 及以上	台	1 台/人
2	耳机	直插型、入耳式有线耳机，与电脑适配	个	1 个/人

五、赛场布局要求

(一) 赛场面积和基础设施要求

1. 赛场面积要求

赛场根据竞赛项目需求，工位面积为约为 2m*2m，每个工位提供性能完好的电脑 2 台（其中 1 台电脑备用，电脑安装竞赛所需软件），配备直播手机 1 部，耳机 1 个，补光灯 1 个，直播背景板 1 个，笔 1 支，稿纸若干。

2. 赛场基础设施要求

竞赛场地设在机房，场地内设置背景板、宣传横幅，营造竞赛氛围；设置大屏幕，屏幕实时显示竞赛流程。赛场使用局域网络，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。采用独立网络环境，不连接互联网，禁止外部电脑接入。采用统一的杀毒软件对服务器进行防毒保护。屏蔽竞赛现场使用的电脑 USB 接口。部署具有网络管理、账号管理和日志管理功能的综合监控系统。竞赛场地有视频监控设备全程进行监控。

竞赛现场符合消防安全规定，现场消防器材和消防栓合格有效，应急照明设施状态合格，赛场明显位置张贴紧急疏散图，赛场地面张贴荧光疏散指示箭头，赛场出入口专人负责，随时保证安全通道的畅通无阻。采用双路供电，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：3 小时，电池类

型：输出电压： $230V \pm 5\%V$ 。卫生间、医疗、维修服务、生活补给和垃圾分类回收都设置在警戒范围内，采取有效措施避免选手与外界交换信息、串通作弊。

（二）场地布局

竞赛场地工位面积为约为 $2m \times 2m$ ，放置电脑桌 1 个，椅子 1 把，椅子正后方放置直播背景板一个，电脑桌用隔档隔开，保证各选手有独立操作空间。

六、项目特别规定

（一）赛前

1. 参赛选手按规定时间到达指定地点，凭参赛证和身份证进入赛场，并随机抽取机位号。选手迟到 15 分钟取消比赛资格。

2. 各参赛选手领队和指导教师，以及非工作人员不得进入比赛场地。

3. 裁判组在赛前 20 分钟，对参赛选手的证件进行检查及进行比赛相关事项说明。

4. 竞赛选手应严格遵守赛场纪律、保证人身及设备安全，文明竞赛。

5. 竞赛在局域网中进行，禁止使用互联网；需将随身携带的手提包、U 盘、手机（关机状态）等电子设备、通讯设备及其他资料物品存放在讲台前，禁止携带至座位。如发现使用行为，以及比赛中发现有代替他人比赛或伪造证件的，均按作弊论处，取消其比赛资格。

（二）赛中

1. 参赛选手应听从监考人员的指挥，入座后可以提前下载比赛素材；监考人员宣布比赛开始后各参赛选手开始比赛。

2. 竞赛过程中，因严重操作失误或安全事故不能进行比赛的（例如：因综合布线发生短路导致赛场断电的、造成设备不能正常工作），监考官有权中止比赛。

3. 比赛过程中，选手若需休息、饮水或去洗手间，一律计算在比赛时间内，饮水由赛场统一提供。

4. 竞赛过程中，不设比赛内容的咨询与答疑，如遇设备或软件等故障，参赛选手第一时间举手示意，监考人员、技术人员等应及时予以解决；确因电脑软件或硬

件故障，致使操作无法继续的，经主监考员确认，予以启用备用电脑。5分钟内处理完成故障的不进行补时，如影响比赛进程，裁判请示裁判长裁定后，可将该选手比赛时间酌情后延。

（三）赛后

- 1.比赛结束后，参赛选手听从裁判指令离开赛场。裁判填写相关表格。
- 2.如果选手要求提前结束比赛，应报裁判批准。比赛终止时间由裁判记录在案，批准并通知提前结束比赛后，选手不得再进行任何加工。提前结束比赛的选手不准提前离开赛场。
- 3.当听到比赛结束指令时，参赛选手应立即停止操作，不得以任何理由拖延比赛时间。离开比赛场地时，不得将草稿纸等与比赛有关的物品带离比赛现场。

（四）违规情形

- 1.选手不得穿戴具有个人信息、特殊标识的衣服、头饰、配饰。
- 2.选手禁止携带工具、材料入场，禁止携带手机、蓝牙耳机、U盘、智能穿戴设备等通讯工具或具有存储功能的设备，
- 3.竞赛过程中，选手操作各模块时不允许出现与参赛选手、院校等相关的文字信息，一经发现，以作弊处理。
- 4.选手直播过程中，如出现暴力、低俗、荒诞、侮辱等不良行为，按照违规行为判定直播模块为0分。

七、健康、安全和环保要求

（一）赛项安全管理要求

- 1.竞赛内容涉及的器材、设备应符合国家有关安全规定。赛项实施保障单位应充分考虑比赛内容和所用器材、耗材可能存在的不安全因素，通过完善设计规避风险，采取有效防范措施保证选手备赛和比赛安全。危险警示和防范措施应在赛项技术文件中加以说明。
- 2.赛项技术文件应包含国家（或行业）有关职业岗位安全的规范、条例等内容。
- 3.进行安全培训。源于实际生产过程的赛项，须根据《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，并在赛前对选手进行培训，避免发生人身伤害事故。

4.大赛组委会须制定专门方案保证比赛命题以及赛题保管、发放、回收和评判过程的安全。

（二）场地安全要求

1.比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告场地负责人及工作人员，同时采取措施避免事态扩大。实施保障单位应立即启动预案予以解决。赛项出现重大问题，是否停赛由组委会决定。

2.实施保障单位应提供双路供电保障赛场供电。

3.数据安全预案：比赛用服务器、客户端电脑全部安装杀毒软件，以防御局域网恶意攻击；比赛用服务器配备 UPS，以保障在意外断电发生时数据的安全性。

（三）疫情防控要求

1.成立疫情防控领导小组，明确参与工作人员各自职责。领导小组统筹协调竞赛、场地、后勤、安全、医疗等部门的疫情防控工作；指定专门疫情防控工作联络人，建立点对点协作机制，确保赛期全天候信息通畅；加强赛期全过程的风险评估，决策处理疫情突发事件。

2.赛场及酒店设立单独的应急处置室（或隔离室）。在赛场、酒店均须派驻专职防疫人员每日值班，在出现突发事态时进行应急处置，并协调酒店做好相应准备。

3.所有参赛团队按照竞赛规程要求，安排所有参赛人员（不接受中高风险地区所属地级市的其他地区来（返）人员）在各自所在地进行一次核酸检测，须提供报前 48 小时内（含报到日）有效“核酸检测阴性证明”，并将检测结果带到赛场。各参赛队员须保证做过核酸检测后，一直停留在相对封闭的区域。

4.如在办赛所在地遇到疫情突发等特殊情况，组委会将启动大赛疫情应急预案，妥善处理突发情况。

附件：新疆维吾尔自治区第一届职业技能大赛互联网营销师项目评分表

附件:

新疆维吾尔自治区第一届职业技能大赛 互联网营销师项目总评分表

参赛者姓名

场次工位号:

模块编号	模块名称	竞赛时间	配分	评价分	测量分	得分
A	直播筹划	2 小时	133	60	73	
B	现场直播	2 小时	67	40	27	
合计			A、B 两模块各占总 分 50%			

新疆维吾尔自治区第一届职业技能大赛

互联网营销师项目测量分评分表

参赛者姓名：

场次工位号：

项目	模块	评分维度	分值	得分
直播筹划	商品管理	直播选品	16	
		商品上架		
	直播策划	主题策划	45	
		直播开场		
		单品讲解		
		互动活动		
		全场脚本		
		直播开场		
		过程脚本		
	直播促销与推广	促销设置	12	
		宣传物料制作		
		引流推广		
现场直播	直播间运营	预告设置	27	
		突发状况处理		
		脚本完成度		
		直播时长		
		直播间装修		

注：评分细则在裁判对接会作具体说明。

新疆维吾尔自治区第一届职业技能大赛

互联网营销师项目评价分评分表

参赛者姓名：

场次工位号：

项目	模块	评分维度	评分说明	分值	得分
直播筹划	商品上架	商品标题	商品信息传递准确，突出商品卖点，能够吸引点击	10	
		商品关键词	关键词与商品相关，多个关键词需要存在一定关联性		
		商品图文介绍	图片清晰，配色协调		
			图文介绍信息全面，突出商品卖点，图中文字与商品保持协调		
	宣传物料制作	直播预热海报	图片清晰美观，配色协调、构图合理	20	
			包含直播相关信息		
			展示引流款商品，突出直播活动的优惠力度		
		直播预热短视频	视频内容与直播内容相关，并包含引导传播的内容		
	画面构图合理、美观，具备一定视觉冲击力				
	脚本策划	全场脚本	全场脚本话术流畅、逻辑清晰，布局合理	30	
单品脚本		匹配商品信息，体现商品能解决的痛点问题，并突出商品功能			

			直播利益点说明清晰，能促进消费者下单		
		互动脚本	互动脚本话术过渡自然，能体现引导观看者进行转、评、赞等帮助直播间进行传播		
			互动活动话术具备紧迫感，提高用户互动参与度		
现场直播	现场直播	开场质量	自我介绍简洁明了，风趣幽默，能加深观众印象	5	
			直播计划条理清晰，流程明确，能让观众快速了解整场直播		
			促销活动讲解细致，通俗易懂，能吸引观众停留观看		
			暖场活动玩法简单，奖励丰富，能活跃气氛，迅速提升直播间流量，引导观众关注直播间		
		直播效果	直播内容契合直播主题与竞赛商品	16	
			直播进程有快有慢，时间分配合理，能在规定时间内完成直播活动		
			全场直播有条不紊，流程与脚本策划内容相符		
			互动活动种类多样，紧张刺激，能调动观众互动积极性		
			直播讲解具有激情，能活跃直播间气氛，调动观众参与互动活动		
			商品讲解突出卖点、利益点，有较强的吸引力与感染力，能引导观看者进行下单		
结束质量	与上一环节承接自然，提示观众直播即将结束	5			

			引导用户下单，提升直播间销售量	14	
			主播情感真挚，向观众表达感谢		
			预告下次直播商品及利益点，能持续提升直播间营销力		
		主播表现	主播着装干净整洁，形象青春洋溢，镜头造型感强		
			主播个性突出，能够快速建立主播人设，给观看者留下深刻印象		
			主播有较强亲和力，口齿清晰、音量适中、语言得体，表现自然、大方		
			主播语速能有快有慢，语调能有张有弛，能充分把握直播节奏		

注：评分细则在裁判对接会作具体说明。