

第三届全国技能大赛北京市选拔赛
数字交互媒体设计项目
技术工作文件

2025年5月

目 录

一、技术描述.....	1
(一) 项目概要.....	1
(二) 基本知识与能力要求.....	1
二、试题与评判标准.....	5
(一) 竞赛形式.....	5
(二) 命题方式.....	6
(三) 竞赛时间及内容.....	6
(四) 评判标准.....	8
(五) 考核地点及时间安排.....	13
三、竞赛细则.....	13
(一) 裁判构成和分组.....	13
(二) 评分要求.....	14
(三) 赛场纪律.....	14
四、竞赛场地、设施设备等安排.....	14
(一) 赛场规格要求.....	14
(二) 场地布局图.....	15
(三) 基础设施清单.....	16
五、安全、健康要求.....	17
(一) 个人防护用品.....	18
(二) 医疗设备和措施.....	18
(三) 对于公众开放的要求.....	18
(四) 环境保护.....	18
(五) 循环利用.....	18
(六) 赛事安全要求.....	18

六、技术思路参考.....	19
模块A交互原型设计与制作.....	19
模块B作品交互设计与制作.....	19

一、技术描述

（一）项目概要

数字交互媒体设计是世界技能大赛创意与时尚竞赛类别中的一个项目，参赛选手需要根据所给定的市场概念、社会背景范围和限制，完成项目策划，结合设计方案进行数字内容制作与推广复盘。本次竞赛主要考察选手交互原型设计与制作、作品交互设计与制作两项工作任务。

本次竞赛以世界技能大赛技术标准作为参考，结合行业规范制定本技术文件。主要考察选手是否具备卓越的数字创意及交互制作能力，熟悉掌握交互媒体设计的项目规划能力及制作流程。要求选手了解数字媒体行业设计发展动态，掌握图形编辑、视频剪辑、交互动画制作等相关知识。

（二）基本知识与能力要求

相关要求		相对比例%
1	工作组织与管理	8%
基本 知 识	个人需要了解和理解： 有关安全工作空间和做法的原则，法规和标准 设备存储、使用和维护方面的良好使用习惯 优选项目工作计划、日程安排和优先级排序的技术和选项 有条理的工作实践的重要性，包括对细节、准确性和检查的重视 持续主动的专业发展的重要性	
工 作 能	个人应能够： 组织并维护安全高效的工作空间 始终保持系统、数据、信息和文档的完整性和机密性	

力	采购、使用、维护和存储所有设备和材料，以确保最佳和持续的性能 阅读、评估和澄清与各种形式正式文件相关的权利和义务 审查相对于个人专业能力的机会、期望和提议，以便做出公开、明智的选择 选择、使用并保持最新的措施以用于工作计划，日程安排和优先次序 检查并确保所有特定资源可用于正在进行的工作 通过自我知识、期望管理以及个人效率和有效性来满足或提高客户和其他人的满意度 通过研究和专业发展积极地发展个人专业知识	
2	沟通和人际关系技巧	
	个人需要了解和理解： 相对于市场因素的成本，预算和收费的原理和应用 与客户、同事和其他人交流的口语，听力和写作技巧的重要性 预防和防止误解的沟通和行为技巧 与客户和其他人打交道时需要谨慎和保密 与同事和团队成员建立并保持生产合作关系的重要性 软件文档的约定和协议 从收到简报到完成和移交商定工作的整个记录过程，记录保存和报告撰写的原理和应用	
	个人应能够： 准备与客户和同事的会议 收集、澄清和确认客户需求 接收、澄清和解释摘要和规格 提供并讨论选项和替代方案 与客户讨论时间、成本和费用，以达到相互接受 记录和整理客户需求 使用项目管理技能和技巧 充分利用工作场所的组织和资源 遵循可用指导文档中的指示 记录工作发展的每个阶段 保持客户定期更新进度 目前建议的和最终的软件解决方案	7%

	优先安排任务 将资源分配给任务	
3	数字视觉设计	
	个人需要了解和理解： 了解用户需求、业务场景和竞品情况，明确不同媒体内容类型 熟悉常用的创作工具和软件 明确内容受众，包括他们的兴趣、需求和习惯 了解受众在不同平台上的行为习惯，选择适当的平台和内容形式 选择最有效的方法，制定内容创作计划 内容风格和品牌形象，建立品牌认知度和信任 创意与写作技巧，培养创意能力，掌握优秀的写作技巧 基本的视觉设计原则 视频拍摄和编辑技能 了解音频录制和编辑技能 熟悉不同类型的内容制作流程 能够根据用户需求，针对性地完成内容策划与创意，以确保内容的质量和效果 颜色理论选择基本色，次要色，混合色和平衡色	
	个人应能够： 选择合适的媒体内容类型 使用创作工具和软件 分析用户需求，确定目标受众 选择适当的媒体平台 遵循客户的品牌准则，内容风格与品牌形象一致 完成文案撰写，清晰地表达、正确的语法和吸引人的标题 制作高质量的视频内容 制作清晰、高质量的音频内容 设计和实现简单的易于使用且吸引人的互动内容 进行严格的测试工作，确保内容无重大缺陷，并符合设计要求 充分考虑用户信息安全，采取必要的措施保护用户数据不被泄露或滥用	30%

4	交互界面设计	30%
	个人需要了解和理解： 了解基本的用户体验设计原则 用户界面（UI）的设计方法 用户体验（UE / UX）的设计方法 组织评审会议，邀请相关方对原型进行评审，并根据反馈进行迭代优化 在原型基础上进行视觉设计，包括色彩搭配、图标设计、字体选择等 所有设计活动应以用户需求为核心，确保设计成果能够满足用户的实际需求和期望 设计应考虑到不同用户群体的需求，确保产品对所有用户（包括残障人士）均具有可访问性 设计应保持一致性，包括界面风格、交互方式、操作流程等，以降低用户学习成本，提高使用效率 具备对社会热点新闻、传媒市场的敏锐洞察力和深刻理解力 能够根据市场需求和用户喜好进行有效的数字媒体选题策划	
	个人应能够： 完成用户界面设计和视觉设计 设计清晰的交互流程，确保用户能够顺畅地完成各项操作 提供明确的反馈机制，包括操作成功、失败、等待等状态的提示 遵循简洁、直观、美观的设计原则，确保界面元素布局合理，色彩搭配和谐 使用易于识别的图标和字体，确保信息传达的准确性和高效性 充分利用视觉层次结构，引导用户视线流动，提高浏览效率 支持多种交互方式（如点击、滑动、语音等），以满足不同用户的需求 利用各类信息资源，有效采集信息、加工信息、发布信息等整合、处理信息的基本能力 有效的沟通能力、团队协作和管理能力，能够带领团队完成多种多样的制作任务	

	确保设计能够在不同设备（如手机、平板、电脑等）和屏幕尺寸上进行良好显示和交互 针对不同设备的特性和用户习惯进行优化设计，提升用户体验	
5	性能优化与复盘	
	个人需要了解和理解： 搜索引擎优化知识（SEO） 社交媒体优化知识（SMO） 网站速度优化（图片优化、缓存利用、内容分发网络、减少HTTP请求） 移动优化（响应式设计、移动优先原则） 数字媒体产品的市场分析 对产品进行项目分析和产品规划 使用分析工具（如Google Analytics、社交媒体分析工具等）来监测内容表现	
	个人应能够： 收集和分析用户反馈，不断改进内容质量和用户体验 优化页面加载速度和响应时间，确保用户能够快速访问和使用产品 减少不必要的资源消耗，提高产品的整体性能和稳定性 组织团队回顾会议，讨论内容创作和发布过程中的得失 对媒体账号进行数据采集、分析与监控、宣传与推广、运营与管理 持续关注用户反馈和运营数据，不断优化设计以提升用户体验 执行优化措施，如调整内容结构、改进SEO、优化用户体验等 通过数据收集、关键指标分析、用户反馈、团队讨论和改进措施，持续改进内容质量	25%
	总占比	100%

二、试题与评判标准

（一）竞赛形式

竞赛只设实操考核，不设理论考试，理论知识融入实际操作技能中考核。本次竞赛全部考核内容为现场考核。

（二）命题方式

1. 命题方式

由专家组组长组建技术团队编写竞赛题目，参照按照竞赛技术文件的内容要求，结合竞赛场地、技术设备、工具材料状况等，在方向和难度上依据相关职业标准，结合数字交互媒体人才需求，并借鉴中国技能大赛、世界技能大赛的命题方法和要求，适当增加相关新知识、新技术、新设备、新技能等内容，进行统一命题。

本赛项赛前不公开评分细则，仅在裁判员培训会上对评分项目作总体框架性介绍。

2. 命题方案

重点考察参赛选手的数字交互媒体设计基本功和技术技能发展潜力等综合素质。选手在竞赛现场使用计算机及相关办公软件、图形软件、视频剪辑软件、可视化交互制作软件进行设计制作。竞赛项目涵盖数字交互媒体设计项目的图片素材设计与制作、视频内容设计与制作、交互动画制作及聚合优化三个模块以及多项细分工作任务。

3. 命题流程

确定技术文件 --> 专家组织命题 --> 修订完善 --> 确定最终试题。

（三）竞赛时间及内容

1. 竞赛时间安排：

数字交互媒体设计项目竞赛时间共5小时，具体安排如下：

日期	时间	内容	时长	备注
6月7日	8:30-9:00	选手检录、抽签	30分钟	无
	09:00-11:30	交互原型设计与制作	2.5小时	无
	11:30-12:30	午餐	1小时	无
	13:00-15:30	作品交互设计与制作	2.5小时	无
	16:00	竞赛评分	——	无

2. 竞赛内容：

模块A：交互原型设计与制作

1. 考核要点：

- 能根据项目需求和受众群体，分析目标市场
- 能熟练操作相应的设计软件
- 能够撰写清晰的交互原型设计文案
- 能将设计概念转化为视觉化的原型设计方案
- 能制作高质量的原型设计
- 能对任务时间进行合理分工

2. 选手能力要求

- 能完成交互原型文案撰写，清晰地表达、正确的语法和吸引人的标题

- 能根据图像任务需求和目标受众，提出具有创意的设计概念

- 能够将设计概念转化为视觉化的设计方案，确保设计具有独特性和吸引力

- 能够根据任务要求，保持整体设计风格的统一性
- 能够根据创意需要，灵活运用软件进行原型制作

- 能够根据需求，设计出适合不同场景的原型方案

模块B：作品交互设计与制作

1. 考核要点：

- 能根据任务需求和受众群体，分析目标市场
- 能熟练操作相应的数字交互作品制作软件
- 能将设计概念转化为视觉化的效果呈现
- 能制作高质量的交互内容
- 能对任务时间进行控制

2. 选手能力要求

- 能完成交互策划文案撰写，清晰地表达、正确的语法和吸引人的标题

- 能根据交互任务需求和目标受众，提出具有创意的设计概念
- 能够将设计概念转化为视觉化的设计方案
- 能根据前期创意策划要求制作交互脚本方案
- 能合理布局界面元素，搭配和谐色彩
- 能设计清晰的交互流程，确保用户能够顺畅地完成各项操作
- 能提供操作成功、失败、等待等状态的明确反馈机制
- 能制作点击、滑动、语音等多种交互方式
- 能整合和处理采集信息、加工信息、发布信息
- 能在不同设备和屏幕尺寸上进行良好显示和交互
- 能对交互内容设计制作优化评估

（四）评判标准

1. 分数权重：

序号	项目	配分（测量分、评价分）	权重
----	----	-------------	----

模块 A	交互原型设计与制作	50	50%
模块 B	作品交互设计与制作	50	50%
总计		100	100%

2. 评判方法：

本项目评分标准分为测量和评价两类。凡可采用客观数据表述的评判称为测量；凡需要采用主观描述进行的评判称为评价。

评价分（主观）

评价分（Judgement）打分方式：由裁判根据评分标准来细化对参赛队的评分。

权重表如下：

权重分值	要求描述
0 分	排版质量差、字体选择、大小、行距、间距、字距调整、匹配没有得到很好的考虑，或者效果不佳
1 分	排版是可以接受的。考虑了以下一些因素：类型选择、大小调整、行距、间距、字距调整等，但是这些因素没有得到很好地考虑，或者效果不佳
2 分	排版质量很高。考虑字体选择、大小调整、行距、间距、字距调整比较符合要求，效果较好
3 分	排版非常出色。字体选择、大小、行距、间距、字距调整、匹配都经过精心考虑，符合出色的标准

（评价分示例）

权重分值	要求描述
0 分	没有交互，交互逻辑出现严重错误
1 分	有交互，交互逻辑达到标准
2 分	有交互，交互逻辑超过标准

3 分	有交互，交互逻辑达到优秀水平
-----	----------------

测量分（客观）

测量分（Measurement）打分方式：按模块设置若干个评分组，由裁判对测量数据的准确度进行评分。

每个工位执裁由多名裁判一起商议，对该参赛队在本项中的实际得分达成一致后最终给出一个分值。

客观题评分采取由两组裁判同时对同一工位评分项打分的规则（部分或者全部），若有不同评分结果，则需由裁判长组织第三组裁判进行终评。若执裁专家数量较多，也可以另定分组模式。

（测量分示例）

类型	示例	最高分值	正确分值	不正确分值
满分或零分	某图片成品为png格式	0.5	0.5	0
从满分中扣除	绘制logo草图	2	0.5 - 2	0
从零分开始加	绘制原型图	3	0.5 - 3	0

3. 题目评价指标

（1）模块 A 交互原型设计与制作

主观评判：

- 文字信息的综合处理
- 对任务目标市场的了解与定位
- 符合任务的设计需求
- 原型设计文案创意撰写

- 原型设计作品的创意表现
- 版式设计
- 逻辑合理
- 风格的统一性
- 用户视觉互动设计

客观评判：

- 文档格式、命名
- 页面大小
- 文案的完整性、语言表达流畅、逻辑清晰
- 提炼客户核心诉求
- 客户需求的体现
- 文件尺寸、分辨率
- 完整呈现要求的交互元素
- 投放环境对于内容设计的附加需求
- 明确的视觉元素
- 线稿的完整性
- 图像的完整性
- 作品的关联性
- 文件格式
- 审核要点及责任划分标注
- 审核节点及交付周期提案
- 作品的原创性

模块 B 作品交互设计与制作

主观评判：

- 对任务目标市场的了解与定位
- 交互设计文案创意撰写
- 交互设计作品的创意表现
- 交互叙事的趣味性
- 视觉冲击力
- 色彩使用的合理性
- 风格的统一性
- 用户视觉互动设计
- 作品界面简洁明了

客观评判：

- 作品提交的格式、命名
- 作品页面尺寸及数量
- 作品的动画完整性
- 客户核心诉求的体现
- 客户隐藏需求的体现
- 风格与调性匹配度
- 作品交互的完整性
- 作品的整体流畅性
- 交互反馈效果的及时性和明确性
- 交互的兼容性

- 作品的关联性
- 审核要点及责任划分标注
- 审核节点及交付周期提案
- 作品的原创性

4. 成绩排序：

排名按照竞赛成绩总分排名；成绩相同者取竞赛用时少者优先；成绩相同、竞赛用时相同时，以模块 B 成绩高低来排序。

（五）考核地点及时间安排

1. 考核时间为：2025 年 6 月 7 日

2. 考核地点为：北京市新媒体技师学院（北京市大兴区兴华大街三段 21 号）。

3. 具体时间安排需根据组委会的赛事安排、报名参赛队数量和承办方赛场设备数量确定，以组委会通知为准。

三、竞赛细则

（一）裁判构成和分组

1. 裁判组

依据裁判长推荐并经审核后的裁判组名单构成，由裁判长事先进行培训。赛前，裁判组负责技术准备及竞赛各环节的技术工作。竞赛期间，由裁判长带领全体裁判人员完成竞赛执裁、评分和竞赛成绩汇总、审核。

2. 预期分组与分工方案

根据裁判员的特长和实际需求来分组。

（二）评分要求

所有裁判员应本着公平、公正、严谨的工作态度，严格遵守裁判员职业道德，公正打分。在执裁期间，关爱选手安全和健康，确保评分的严谨性。严禁恶意打分，一旦查证核实，报组委会严肃处理。

（三）赛场纪律

进入竞赛现场，裁判员和选手以及工作人员必须上交手机，统一保存，竞赛结束，离开现场时方可发放手机。

裁判和选手以及工作人员要严格遵守竞赛时间，准时到场，考试结束后不得返回进入竞赛场地。

选手和裁判进入场地时，不得携带违禁物品，如有携带，请主动配合工作人员，在项目入口处交给工作人员保存。如在竞赛过程中发现携带违禁物品或者抄录竞赛有关评分细则资料者，经取证后按照违规处理。

（四）竞赛结果和成绩上报

竞赛所有模块评分结束后，裁判长在评分系统锁定成绩，并按要求将竞赛成绩及相关材料交项目联络员，由项目联络员统一报送组委会。

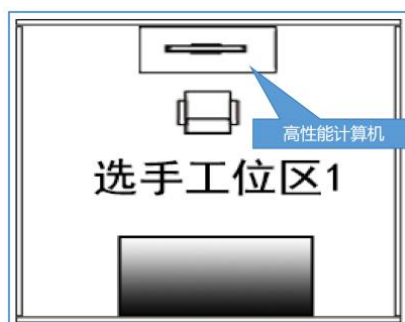
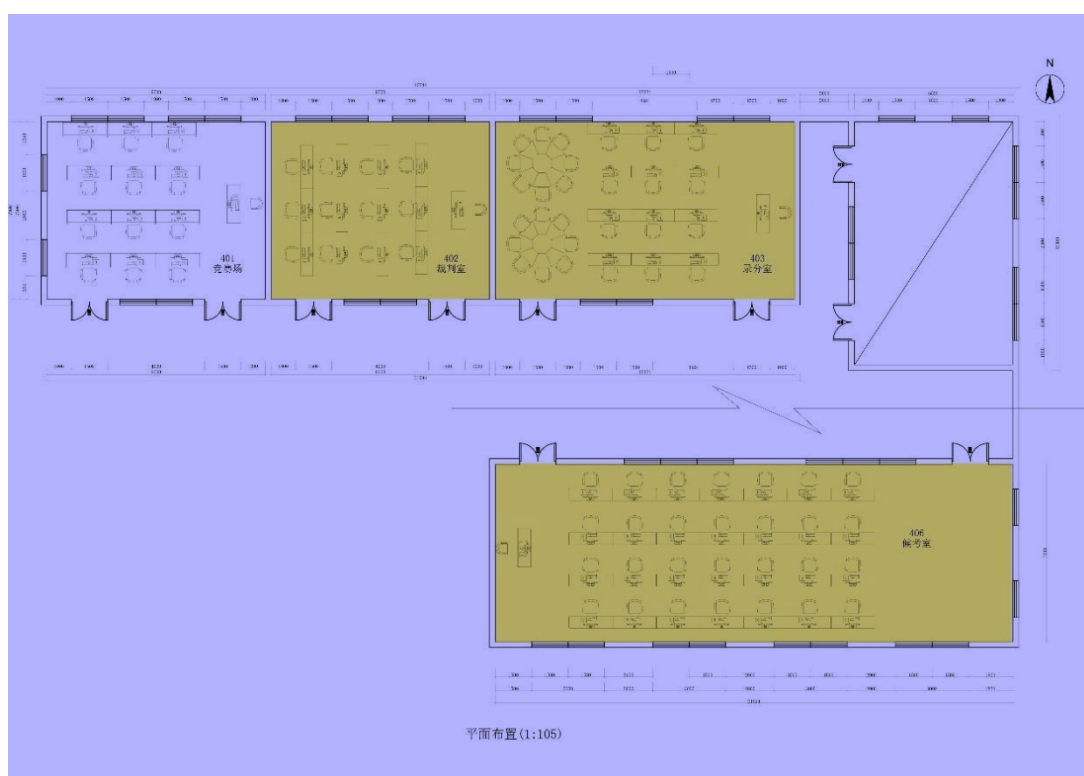
四、竞赛场地、设施设备等安排

（一）赛场规格要求

1. 竞赛场地内设置明显标志指示各区域。赛场区域及面积要求：
竞赛区域面积不低 100 平方米、选手休息室面积不低 40 平方米、
裁判工作室面积不低 30 平方米、参观通道宽度不低于 2 米，参观
者活动休息区域面积不低于 50 平方米。

2. 竞赛场地应安装应急照明灯、应急出口标签。

(二) 场地布局图



（三）基础设施清单

1. 场地设备（每个工位）

工位设备：

序号	设备名称	类型/型号	单位	数量
1	主机	台式	台	1
2	显示器	DELL	台	2
3	键盘	美式	个	1
4	鼠标	三键光电	个	1
5	耳机	标准耳机	个	1

选手比赛主机配置：

硬件	型号	参数
CPU	Inter Core i7	2.5GHz 以上
内存	DDR3及以上	16GB
硬盘	SATA	提供不少于20GB的可用临时硬盘空间

2. 软件要求

软件类型	软件名称	软件版本	备注
操作系统	Windows 10 专业版	WIN10 21H2及以上	中文
平台设备	数字交互媒体设计系统 （模块B）	V1.0	中文
	数字化资源管理系统 （试题下载及作品提交）	V1.0	中文
设计软件	Adobe Photoshop	2020版以上	中文
	Adobe Illustrator	2020版以上	中文
	Adobe Premiere	2020版以上	中文
	Adobe After Effects	2020版以上	中文

	Axure RP	10.0版以上	中文
办公软件	Chrome 浏览器	稳定版	中文
	Microsoft Office	2016版以上	中文
	WPS Office	11.0版以上	中文
	Potplayer	稳定版	中文
	搜狗输入法	稳定版	中文

3. 辅助工具及耗材清单

本项目没有耗材。

4. 竞赛场地禁止选手自带以下设备和材料

序号	设备和材料名称
1	U盘、移动硬盘等资源
2	录音设备
3	个人手机、平板、摄像机等电子设备
4	储存液体、气体的压力容器
5	有腐蚀性、放射性的化学物品
6	易燃、易爆、有毒、有害物品
注：选手无需携带任何设备和材料等。	

5. 项目特别规定

本项目选手不得自带工具，一律使用现场提供的设备和物料。
选手在竞赛时应严格遵循安全操作要领，当发现有危险倾向时，裁判员有权及时制止。

五、安全、健康要求

（一）个人防护用品

竞赛过程中，参赛选手须严格遵守计算机安全操作规程及个人防护要求，接受裁判员、现场技术服务人员的监督和警示，确保设备及人身安全。

（二）医疗设备和措施

赛场应设置急救站，并配备相应的专业医务人员，随时处置竞赛中发生的人员伤病问题。

（三）对于公众开放的要求

1. 赛场内除指定的监考裁判、工作人员外，其他人员须经组委会同意或在组委会负责人陪同下，佩戴相应的标志方可进入赛场。
2. 允许进入赛场的人员，只可在安全区内观摩竞赛。
3. 允许进入赛场的人员，应遵守赛场规则，不得与选手交谈，不得妨碍、干扰选手竞赛。
4. 允许进入赛场的人员，不得在场内吸烟。

（四）环境保护

1. 赛场严格遵守环境保护相关法律法规。
2. 赛场所有废弃物应有效分类并处理，尽可能地回收利用。

（五）循环利用

除部分消耗材料外，本竞赛使用的设施、设备、工具均可正常循环使用。

（六）赛事安全要求

赛场必须留有安全通道；必须配备灭火设备；赛场应具备良好的通风、照明和操作空间要求；承办单位要做好竞赛安全、健康和公共卫生及突发事件预防与应急处理等工作。

六、技术思路参考

模块 A 交互原型设计与制作

任务一：方案策划

请根据题目所提供的背景材料及素材，完成主视觉图形、文字样式、配色方案设计，完成需求分析及策划方案。设计符合题目要求的设计方案，最终以 word 文档的方式提交。

任务二：原型图和高保真图制作

选手根据策划方案，完成原型图及高保真图制作。要求原型图页面结构清晰、功能完整，同时对关键节点进行标注说明，风格简洁，避免过多视觉设计。

模块 B 作品交互设计与制作

任务一

请根据题目所提供的背景材料及素材，明确交互动画作品的目标、受众以及风格，设计动画流程和用户交互逻辑，完成交互动画原型图并辅以文案说明，最终以 word 文档提交。

任务二

选手制作符合要求的交互作品，实现具有文案、图片、视频、音频、交互动画于一体的交互动画作品，选手调试数字交互作品，

确保作品流畅性、响应速度、交互逻辑合理性，最终按要求进行提交。