忻州市第三届职业技能大赛

电子商务师项目

技术文件

忻州市第三届职业技能大赛组委会

2021 年 11 月

目 录

1. 项目介绍.....1
1.1 竞赛项目名称.....1
1.2 项目描述.....1
1.3 职业技能标准.....1
1.3.1 技术能力要求.....1
1.3.2 基本知识要求.....2
2. 竞赛内容.....2
2.1 命题依据.....2
2.2 技能考核点.....2
2.3 赛题解析.....3
3. 命题流程.....5
4. 成绩评判.....6
4.1 评判方法.....6
4.2 成绩复核.....6
4.3 最终成绩.....6
4.4 成绩排序.....6
5. 竞赛设施设备.....6
5.1 竞赛设备.....6
5.2 竞赛材料和工具.....7
5.3 选手自带物品.....7
6. 竞赛场地要求.....7
6.1 竞赛环境.....7
6.2 竞赛电脑.....7
6.3 系统安全保障.....8
6.4 局域网络.....8

6.5 场地消防和逃生要求.....8
7. 安全要求.....8
7.1 组队责任.....8
7.2 应急处理.....8
7.3 疫情防范和医疗措施.....9
8. 开放场地要求.....9
9. 绿色环保要求.....9
10. 补充说明.....10

1.项目介绍

1.1 竞赛项目名称

竞赛项目名称：电子商务师

1.2 项目描述

本赛项以全面贯彻党的十九大精神，促进忻州市电子商务行业高技能人才队伍建设，提升劳动者素质为目标。通过赛事，落实省委、省政府“以竞赛促实践、以竞赛促创新”的要求，营造劳动光荣、技能宝贵、创造伟大的社会风尚，实现持续推进“人人持证、技能社会建设”。

本赛项依据项目竞赛技术要求、现行职业标准规范以及《国家职业分类大典》中对电子商务师（4-01-02-02）职业功能的描述进行设计。以电子商务师的典型工作内容的完成质量以及选手的职业素养作为竞赛内容，使参赛选手掌握微店开设流程、直播内容的策划与筹备、产品特色的提炼与展示、直播活动的实施与执行，了解电子商务推广的目的，吸引更多用户进入店铺、点击购买，实现商品的交易。

本赛项包括电子商务直播和电子商务推广两个模块，比赛过程中由 1 名选手，在规定时间独立完成。

1.3 职业技能标准

1.3.1 技术能力要求

每个选手应具备基本的电子商务师职业素养、从业知识和技能，具备电子商务直播能力，可以根据产品、图片素材及手机、电脑等硬件设备完成微店的开设、直播内容的准备及直播；具备电子商务推广能力，可以为一家正在运营的店铺模拟进行一个周期的推广活动，为店铺/商品获得更多的展现量、点击量、转化量。

（1）网店视觉营销能力；

（2）商品信息编辑能力；

（3）商品信息发布能力；

（4）电子商务直播能力；

（5）商品及关键词分析能力；

（6）直通车推广能力；

（7）钻石展位营销能力；

（8）标题优化能力；

（9）促成客户成交能力；

1.3.2 基本知识要求

本赛项旨在考核、培养多技能、多用途、多就业面的复合型高层次技能人才，需要掌握以下相关知识：

（1）信息采集与编辑相关知识；

（2）商品信息发布相关知识；

（3）微店开设装修与设计相关知识；

（4）电子商务直播带货相关知识；

（5）自然排名优化（标题优化）等相关知识；

（6）竞价推广（直通车、钻石展位）等相关知识；

（7）推广策略的制定相关知识；

（8）实施与优化等相关知识；

（9）推广效果数据分析相关知识；

（10）有效订单的处理（包括确认订单、下单发货和礼貌告别）相关知识；

2. 竞赛内容

2.1 命题依据

依据《国家职业分类大典》拟定竞赛项目为电子商务师。

职业名称	电子商务师
职业编码	4-01-02-02
所在分类	4 第四大类社会生产服务和生活服务人员》4-01 批发与零售服务人员》4-01-02 销售人员》4-01-02-02 电子商务师

电子商务师是指在互联网及现代信息技术平台上，从事商务活动的人员。电子商务师职业标准共设五个等级，由低到高分别为：五级/初级工、四级/中级工、三级/高级工、二级/技师、一级/高级技师，本次竞赛按照职业标准（三级）核心技能设计赛题，结合电子商务发展趋势，“直播带货”开辟了电商新路径，增加电子商务直播内容。

2.2 技能考核点

利用赛场配备的计算机、竞赛平台等软硬件设备，根据赛项任务要求，在规定时间内完成：

●商品的标题设计

●商品的价格填写

●微店的开设

●直播内容的准备

●货品的手机直播

●直播的弹幕回复

●直通车推广

●钻石展位营销

●商品标题优化

2.3 赛题解析

2.3.1 电子商务直播

赛前由专家组确定 5 个产品作为电子商务直播备选产品，并于赛前向参赛选手公布所有产品。赛前说明会由裁判长公开抽取 2 个产品作为竞赛产品并宣读产品名称。参赛选手通过手机 APP 选择手机内竞赛商品的相关图片组成 2 套完整的商品购买页面，填写商品标题、价格，完成微店的开设。

参赛选手可借助电脑、手机准备直播内容，并在竞赛模块规定时间内开启手机直播，关联 2 个直播商品，完成 10 分钟不间断直播。直播期间，选手可自由组织内容对两个产品进行介绍，按要求回答弹幕提出的问题，并始终保持直播效果不间断。

2.3.2 电子商务推广

参赛选手以卖家角色，在给定的推广资金范围内，为一家正在运营的店铺模拟进行一个周期的推广活动。选手需根据系统给定的资源，分析店铺内的商品、买家搜索需求与搜索习惯、买家特征，根据分析结果与掌握的专业知识，制定直通车推广策略、钻石展位营销策略、标题优化策略。通过直通车推广，获得商品竞价排名，增加商品展现量，提高点击量、点击率、转化量、转化率；通过钻石展位、营销定位精准人群和资源位，进行创意的强势展现，增加点击量、点击率、转化量和转化率；通过标题优化提高商品的自然排名，增加展现量，尽可能地提高标题优化得分。

2.3.3 资源分析

系统内置的资源数据，辅助网店推广策略的制定、实施与优化。主要是商品数据、关键词数据和人群信息。

商品数据包含产品标题、类目、初始曝光量、点击量、点击率、成交量、转化率和商品信息（标题、属性、短描述、类目）等。

关键词数据提供买家搜索关键词的展现指数、点击率、转化率、竞争指数等。根据关键词数据，判断“买家怎么来”。

人群信息为人群定向策略的制定与实施提供参考。

2.3.4 直通车推广

推广计划设置：

参赛选手需根据推广资金预算、店铺内商品的详细信息等为商品分配推广方式，并为推广计划设置计划消耗上限、投放时间、投放地域等。

推广计划名称：计划名称是用于记住计划推广的宝贝情况等，方便记忆即可。

设置计划消耗上限：根据系统给定的总推广资金预算、推广目标、推广策略制定计划消耗上限。

投放时间：设置分时折扣。

投放地域：为推广宝贝选择特定的区域进行推广。

2.3.5 钻石展位营销

钻石展位营销包括为店铺引流、为宝贝引流两种推广场景，包括设置推广计划、设置推广单元、添加创意等操作。

设置推广计划：推广计划的设置包括设置营销参数、设置基本信息。

设置推广单元：推广单元设置包括设置基本信息、设置定向人群、选择资源位、出价，当推广场景为为宝贝引流时还需要选择推广宝贝。

钻石展位通过人群的精准定位锁定精准人群，通过向目标人群强势展现的方式，来提高点击与转化。

2.3.6 标题优化

通过直通车推广和钻石展位营销，店铺中商品获得了一定的展现量、点击量、成交量，店铺内商品的交易转化能力获得了一定程度的提高。为提高商品的自然排名，获得自然流量，参赛选手要针对具体的商品进行标题优化。标题优化需要借助关键词数据和商品详细信息，并结合标题撰写原则进行标题关键词的添加、删除、组合，优化后可以通过搜索关键词的方式查看商品的实时排名，并根据排名反馈继续优化标题，直到获得能够满足推广目标的商品排名。

2.4 竞赛时长

竞赛内容	分值	竞赛方式	竞赛时间
电子商务直播	30 分	单人独立完成	120 分钟
电子商务推广	70 分	单人独立完成	120 分钟

2.5 评分细则

参赛选手最终成绩由两部分组成：电子商务直播模块得分与电子商务推广模块得分，总分 100 分。其中电子商务直播模块成绩占总成绩的 30%，电子商务推广模块成绩占总成绩的 70%。

2.5.1 电子商务直播

电子商务直播模块满分 30 分，其中客观评分 10 分，主观评分 20 分。

客观评分内容包括：所选择商品主图的数量，所选择商品详情图的数量、类别，直播间商品链接，直播时长等。

主观评分内容包括：商品标题，商品详情图的结构顺序，直播开场的介绍，直播商品的卖点讲解，弹幕问题的回答，直播节奏的把控，直播的语气及直播结尾的收场等。

2.5.2 电子商务推广

电子商务推广模块满分 70 分，全部为客观评分。

该模块竞赛结束后系统会自动给出每个选手的实际点击量、转化量、标题优化的三部分数据，根据三部分的数据对进行所有选手的推广结果分别进行排名，点击量的第一名得分 15 分，转化量的第一名得分 20 分，标题优化的第一名得分 35 分，其余名次点击量成绩=15 分*该选手点击量/第一名点击量，转化量成绩=20 分*该选手转化量/第一名转化量，标题优化成绩=35 分*该选手标题优化/第一名标题优化；经过上述换算得出的三项成绩之和即为该选手本模块最终成绩。

3. 命题流程

依据本技术文件开发赛题，由出题组拟定 5 套电子商务直播竞赛题目，10 套电子商务推广竞赛题目，编号上交组委会，密封保存。

电子商务直播最终竞赛题目于赛前说明会由裁判长公开抽取 2 个产品作为竞赛产品并宣

读产品名称；电子商务推广最终竞赛题目于比赛当日，由裁判长二次加密，指定专人，在公开监督下，抽取竞赛题目编号。由技术人员安装对应的竞赛题目、素材等。

4. 成绩评判

4.1 评判方法

比赛采用客观评分和主观评分相结合的方式进行评分。其中电子商务直播模块的主观评分内容均由 3 位裁判进行评分，3 位裁判评分的算术平均值即为该选手的最后得分；电子商务推广模块的评分方式为机考评分。每个参赛选手的最终得分=电子商务推广机考评分+电子商务直播模块评分

4.2 成绩复核

为保障成绩评判的准确性，成绩复核人员（或监督组）将对赛项总成绩排名前 30%的所有参赛队的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于 15%。如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过 5%的，裁判组将对所有成绩进行复核。

4.3 最终成绩

赛项最终得分按照 100 分制计分，最终成绩经复核无误，由裁判长、总裁判长（或监督仲裁人员）签字确认后公布。

4.4 成绩排序

名次的排序根据选手竞赛总分评定结果从高到低依次排定。

5. 竞赛设施设备

5.1 竞赛设备

赛场提供的软硬件设备等清单见表-1。

表-1 软硬件设备

品名	规格要求说明
参赛选手计算机	配置要求：酷睿 I5 双核 3.0 以上 CPU；8G 以上内存；100G 以上硬盘；千兆网卡。预装 Windows7 以上操作系统；预装火狐浏览器；预装全拼、搜狗输入法、QQ 输入法等中文输入法和英文输入法；预装 office 办公软件。
裁判等工作人员计算机	配置要求：酷睿 I5 双核 3.0 以上 CPU；8G 以上内存；100G 以上硬盘；千兆网卡。预装 Windows7 以上操作系统；预装火狐浏览器；预装全拼、搜狗输入法、QQ 输入法等中文输入法和英文输入法；预装 office 办公软件。

品名	规格要求说明
参赛选手直播设备	三脚架、补光灯
网络连接设备	提供网络布线、千兆交换机、千兆分布式无线路由器
现场布置	工位隔断、环境布置、桌椅等
竞赛服务器	配置要求：英特尔至强 E5 系列八核以上 CPU；16GB 以上内存；500G 以上硬盘；千兆网卡。 预装 Windows Server 2008 R2 操作系统及 IIS 7.5；预装 Microsoft SQL Server 2005 数据库。
竞赛软件	采用中教畅享（北京）科技有限公司研发的电子商务直播实训系统、TB 电子商务推广实训系统。

5.2 竞赛材料和工具

由技术支持单位负责采购直播商品并完成分发摆放。

5.3 选手自带物品

根据竞赛需要，参赛选手需要自带安卓（Android）手机，满足前摄主摄像素 500 万或以上，3GB+32GB 或以上。

6. 竞赛场地要求

6.1 竞赛环境

竞赛场地光线充足，照明良好；供电供水网络设施正常且安全有保障；场地整洁；直播每个赛位占地约 4 ㎡（2m×2m），且标明赛位号，每个竞赛赛位提供 380V、220V 交流电源，每个赛位提供独立的电源保护装置和安全保护措施。

竞赛场地设置隔离带，非裁判员、参赛选手、工作人员不得进入比赛场地。竞赛场地设置检录区、竞赛操作区、裁判评判区、工具材料区、选手休息（候赛）区、观摩通道等区域，各区域之间有明显标志或警示带。标明消防器材、安全通道、洗手间等位置。赛场还应设有生活补给站等公共服务设施，为选手和赛场人员提供服务。

赛场设置安全通道和警戒线，确保进入赛场的大赛参观、采访、视察的人员限定在安全区域内活动，以保证大赛安全有序进行。

6.2 竞赛电脑

每名参赛选手一个赛位，一张椅子和工作台。

6.3 系统安全保障

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；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：2 小时，电池类型：输出电压：230V±5%V。

6.4 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 INTERNET，禁止外部电脑接入。

6.5 场地消防和逃生要求

须设立紧急疏散通道，医疗服务站。赛场有志愿服务人员，同时有治安人员维护比赛现场秩序与卫生。

7. 安全要求

7.1 组队责任

7.1.1 各代表队须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

7.1.2 各代表队须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。

7.1.3 各代表队须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。

7.2 应急处理

7.2.1 非正常停电

竞赛现场如出现突然非正常停电的，按下述步骤进行处理：

7.2.1.1 裁判员提示参赛选手，工作人员提示观摩人员要保持镇静，防止踩踏事件发生；

7.2.1.2 裁判员提示参赛选手在电源保护装置的有效时间内备份计算机操作数据，并等候处理决定；

7.2.1.3 必要时，保卫人员开启安全通道，有序疏散现场人员离场；

7.2.1.4 裁判长视情况决定启动备用电源或延迟竞赛。

7.2.1.5 现场电力恢复后，由裁判组集体商定根据竞赛内容特点的不同可采用继续比赛、顺延比赛时间、重赛等处理办法。

7.2.2 竞赛设备故障

竞赛过程中如出现竞赛设备故障类为题，按照以下类别机芯产能处理：

比赛过程中 PC 机突发故障，蓝屏或自动重启，浏览器意外退出或崩溃，参赛选手举牌示意后，现场裁判计时，并确认故障后，由技术人员更换备用机，由裁判确定延时的时间，参赛选手签字认可，现场裁判做好现场记录。

7.2.3 参赛选手发生意外受伤或急病等情况

参赛队员发生意外受伤或急病等情况，应按下列步骤进行处理：

7.2.3.1 参赛选手举手示意；

7.2.3.2 现场医务人员迅速到达现场，救治或急送最近医院进行救治；

7.2.4 参赛现场出现暴力，人员拥堵，急性传染病人员进入等情况应按下述步骤进行处理：

7.2.4.1 有关人员迅速向赛项总指挥汇报，并由赛项总指挥向赛项组委会汇报，并由赛项组委会根据事态发展情况确定是否及时报告公安部门、公共卫生部门及医疗部门，在保证赛场内人员人生安全的原则下，尽量不扩大事态；

7.2.4.2 根据赛前制定的现场保卫人员的职责范围，以及突发情况应对的赛前演练安排，赛项保卫人员迅速就位，对赛场内除参赛选手以外的其他人员进行有序疏散；

7.2.4.3 人员疏散后进行现场清理，如消毒，找出突发事件隐患并进行处理等；

7.2.4.4 进行处理后，在保证参赛选手人身安全的前提下，继续有序组织竞赛。

7.3 疫情防范和医疗措施

7.3.1 因防疫要求，所有到现场参赛人员和工作人员，均需提供健康码和行程码，做好个人防护，自觉佩戴口罩，保持有效距离，进行有序活动。

7.3.2 场地备有医疗站点，放置医药急救箱，包括外伤处理和急救药物。

8. 开放场地要求

不对外开放，应在固定地点观看视频。

9. 绿色环保要求

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

所有竞赛相关人员必须注意保持场地整洁。交通路线、走廊、楼梯尤其是紧急疏散通道、灭火器及其他救生设备必须保持周边无障碍，且不得移除。各参赛选手不允许超出自己的比赛工位去操作，比赛结束后，选手要做好自己赛位的卫生，工作人员要保障赛场整体的环境卫生，体现安全、整洁、有序。

10. 补充说明

具体竞赛技术规程如有变动将于赛前另行发布补充说明。