

2023 年江门市第三届职业技能大赛
“农村电商”赛项

技
术
文
件

2023 年 6 月

目 录

一、赛项介绍	1
(一) 赛项概要	1
(二) 竞赛标准	1
(三) 参赛对象	2
(四) 时间安排	2
二、竞赛内容与时长	2
(一) 竞赛内容	2
(二) 竞赛时长	4
三、评分标准	4
(一) 分数和成绩计算方法	4
(二) 评分标准制定原则	4
(三) 评分方法	5
(四) 评分细则	5
四、竞赛相关设施设备	8
(一) 竞赛器材与技术平台	8
(二) 竞赛材料和工具	9
(三) 选手自带物品	9
五、竞赛须知	9

（一）赛前	9
（二）赛中	10
（三）赛后	10
（四）违规情形	11

一、赛项介绍

（一）赛项概要

农村电子商务是指通过网络平台嫁接各种资源，拓展农业信息服务、拓宽服务领域和服务人群，以促进农村经济发展为核心的商务活动。进而明确了农村电子商务项目，即“农产品+互联网进城”、“农资和生活用品+互联网下乡”，以及促进当地人民增收、促进当地经济发展、符合当地民情的涉农项目。本次竞赛以网店直播、网上交易管理、网络客户服务、电子商务数据分析与应用、网络推广五项典型工作任务的完成质量以及选手的职业素养作为竞赛内容，全面考察选手的直播营销能力、网络营销能力、客服服务能力、数据分析能力、站内推广能力以及创新创业能力。通过竞赛，聚焦“农村电商”，使得电商销售成为农产品销售的重要渠道，也成为农民增收的新支撑，激励更多电子商务技能人才在农村电商振兴的主战场做出更大的贡献，推动江门市农业产业发展，进一步助推广东省乡村振兴。

（二）竞赛标准

按照《中华人民共和国国家职业标准》的知识要求和技能要求，竞赛以电子商务师国家职业标准（国家职业资格三级）技能要求为基础，围绕农村电商从业者所应该具备的基础知识、专业技能和职业素养为依据，基于农村电商工作领域典型工作任务及技能要求，参照农村电商主流电商平台的平台规则、运营推广规则（直播规则、SEO 优化规则、SEM 竞价规则等）、网店活动等规则，结合平台主流软件

和先进运营推广手段设计和执行本赛项。

（三）参赛对象

江门市年满 18 周岁且年龄在法定退休年龄以下的社会人员；职业院校、技工院校、高等院校全日制在校学生。对已获得省级以上“技术能手”称号的，不能报名参加同一职业（工种）的竞赛。

参赛选手必须遵守国家有关法律法规，具有良好的职业道德，爱岗敬业，锐意进取，勇于创新。一经发现报名信息虚假有误，由主办单位经核实后取消参赛资格或参赛成绩。

（四）时间安排

日期	时间	事项
竞赛 前一日	15:00~15:45	赛前说明会
	16:00~17:00	熟悉赛场、测试直播设备
	17:20	检查、封闭赛场
竞赛日	07:45~08:00	参赛选手签到
	08:00~08:20	抽签加密、选手入场
	08:30~10:00	网店直播模块（第一组）
	09:30~11:00	网店直播模块（第二组）
	10:30~12:00	网店直播模块（第三组）
	12:00~13:00	午餐
	13:00~16:00	网上交易管理、网络客户服务、电子商务数据分析与应用、网络推广块

二、竞赛内容与时长

（一）竞赛内容

结合工作实际，将理论考核融入技能操作考核过程中，不单独设

理论考核，竞赛方式全部采用线上实操，包括网店直播、网上交易管理、网络客户服务、电子商务数据分析与应用、网络推广五部分内容。

1. 网店直播

包含微店开设和手机直播。在竞赛规定时间内，通过手机 APP 选择手机内竞赛商品的相关图片组成完整的商品购买页面，完成商品标题的设置、价格的设置等操作，完成微店的开设。微店开设完成后，开启手机直播，关联直播商品，完成 10 分钟不间断直播。

2. 网上交易管理

在竞赛平台允许的结构范围内，利用竞赛平台提供的背景资料与数据，完成销售管理部分的“客户画像分析、交易评价分析、销售报表制作”的操作与处理，完成采购管理部分的“采购计划制定”的操作与处理。

3. 网络客户服务

包括“社群建立、社群邀新、社群运营”等社群管理操作，以及“客户活动运营”等客户关系管理操作。

4. 电子商务数据分析与应用

在竞赛平台允许的结构范围内，利用竞赛平台提供的背景资料与数据，完成“商务数据统计与分析、数据报表设计与制作”等操作。

5. 网络推广

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、引力魔方营销策略、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；通过引力魔方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；通过标题优化提高标题相关性，以提高商品的展现量、点击量和点击率。

（二）竞赛时长

竞赛总时长 4.5 小时，网店直播模块 1.5 小时，网上交易管理、网络客户服务、电子商务数据分析与应用、网络推广 4 个模块共 3 小时，参赛选手需在规定时间内完成竞赛内容，提前完成不加分，到达规定时间竞赛系统自动结束。

三、评分标准

（一）分数和成绩计算方法

网店直播模块总成绩 20 分，网上交易管理、网络客户服务、电子商务数据分析与应用、网络推广 4 个模块总成绩 80 分。

参赛选手最终成绩=网店直播模块得分+网上交易管理模块得分+网络客户服务模块得分+电子商务数据分析与应用得分+网络推广模块得分

（二）评分标准制定原则

1. 网店直播

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，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. 网上交易管理

评分内容包括：采购日期的计算、采购量的计算、采购价格计算、客户画像分析、评价处理等。

3. 网络客户服务

评分内容包括：社群建立要求分析、社群建立流程、客户活动分析和发布等。

4. 电子商务数据分析与应用

评分内容包括：商务数据报表的制作、流量来源分析、转化率分析、复购率分析、客单价分析、营销活动分析等。

5. 网络推广

评分内容包括：推广结束后的点击量、成交量、标题优化等。

（三）评分方法

竞赛采用客观评分和主观评分相结合的方式。其中，网店直播模块由裁判和评分系统共同评分；网上交易管理、网络客户服务、电子商务数据分析与应用、网络推广四个模块由系统自动评分。

（四）评分细则

1. 网店直播模块（20 分）

要点评分（15 分）

序号	分类	评分项	分值	评分方式
1	商品 1 详情页	所选择商品主图的数量与质量	0.5 分	系统自动评分
		所选择商品详情图的数量、类别、质量	0.75 分	
2	商品 2 详情页	所选择商品主图的数量与质量	0.5 分	
		所选择商品详情图的数量、类别、质量	0.75 分	
3	直播视频	直播间商品 1 链接	0.25 分	
		直播间商品 2 链接	0.25 分	
		直播时长	0.5 分	
4	商品 1 详情页	商品 1 标题	0.5 分	评分裁判评分
5	商品 2 详情页	商品 2 标题	0.5 分	
6	直播视频	直播开场的介绍	1.5 分	
		商品 1 的介绍	2 分	
		商品 1 的弹幕问题回答	1.5 分	
		商品 2 的介绍	2 分	
		商品 2 的弹幕问题回答	1.5 分	
		直播结尾的收场	1 分	
		直播画面	0.5 分	
		直播流畅性	0.5 分	

整体效果评分（5 分）

评分项	分值	评分方式
直播效果整体评价	5 分	评分裁判评分

2. 网上交易管理模块（15 分）

评分项	评分细则	分值
网上交易管理	因为网上交易管理在比赛中占比得分为 15 分，最后需要将各参赛选手网上交易管理的成绩折算成比赛最终的分数。	15 分

3. 网络客户服务模块（15 分）

评分项	评分细则	分值
网络客户服务	因为网络客户服务在比赛中占比得分为 15 分，最后需要将各参赛选手网络客户服务的成绩折算成比赛最终的分数。	15 分

4. 电子商务数据分析与应用模块（15 分）

评分项	评分细则	分值
电子商务数据分析与应用	因为电子商务数据分析与应用在比赛中占比得分为 15 分，最后需要将各参赛选手电子商务数据分析与应用的的成绩折算成比赛最终的分数。	15 分

5. 网络推广模块（35 分）

网络推广模块采用评分系统自动评分的方式，满分 35 分，评分细则说明如下：

网络推广结束后，系统自动给出每个参赛选手的实际点击量、转化量、标题优化的三部分数据，根据三部分的数据对所有参赛选手的推广结果分别进行排名。点击量第一名的参赛选手得分 20 分，转化量第一名的参赛选手得分 30 分，标题优化第一名的参赛选手得分 50 分，其余名次点击量成绩=20 分×本参赛选手点击量/第一名点击量，

转化量成绩=30 分×本参赛选手转化量/第一名转化量，标题优化成绩=50 分×本参赛选手标题优化/第一名标题优化。

最后将各参赛选手网络推广的成绩按 35 分进行折算。

6. 成绩并列

当出现多名选手总成绩并列时，优先以各选手电子商务综合技能模块成绩的高低进行排名，如若依然存在成绩相同，则依次按照网店直播、网络推广、网上交易管理、网络客户服务成绩、电子商务数据分析与应用成绩进行排名。

四、竞赛相关设施设备

（一）竞赛器材与技术平台

竞赛设备由主办方统一提供，具体见下表。

品名	规格
参赛选手计算机	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	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。
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

品名	规格
现场环境	不接入互联网；环境布置、桌椅。
竞赛服务器	英特尔至强 E5 系列 E5-2683v4 十六核以上 CPU；16GB 以上内存；硬盘：500G 以上、转速：10000RPM 或固定 P4510；千兆网卡。 预装 WindowsServer2008R2 操作系统及 IIS7.5；预装 MicrosoftSQLServer2005 数据库。

（二）竞赛材料和工具

由承办单位负责采购直播商品并完成分发摆放。

（三）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，满足前摄主摄像头像素 500 万或以上，3GB+32GB 或以上；自带耳机，保证声音输入。

五、竞赛须知

（一）赛前

1. 裁判长与场地负责人于赛前 2-3 天对场地设备设施等准备工作进行检查确认。比赛当天公布直播产品名称及抽签结果。

2. 比赛前一天，由主办方统一组织召开赛前说明会，对竞赛注意事项、竞赛日程进行说明，对参赛选手疑问进行解答，抽取并公布竞赛直播产品。

3. 赛前说明会结束后，由主办方统一组织指导教师、参赛选手前往赛场，熟悉场地。

4. 参观完赛场后，由监督长检查赛场，确保赛场无异常后封闭赛场。赛前 2 小时解封赛场，启动并检查竞赛设备。

5. 赛前半小时，参赛选手进行抽签，参赛选手按照抽签工位号到指定位置，等待比赛。

（二）赛中

1. 由裁判长统一告知选手比赛规则、时间和流程后，宣布比赛正式开始并计时。

2. 竞赛过程中严禁交头接耳，直播过程中不得干扰其他参赛选手，严禁扰乱秩序。

3. 竞赛过程中，选手如需休息、饮水或去洗手间，一律计算在操作时间内。

4. 选手进入赛场后，不得擅自离开，因病或其他原因离开赛场或终止比赛，应向现场工作人员示意，须经赛场裁判长同意，并在赛场记录表上签字确认后，在赛场工作人员指引下到达指定地点。

5. 待工作人员发布比赛结束指令后所有参赛选手立即停止操作，按要求清理赛位，不得以任何理由拖延竞赛时间。

（三）赛后

1. 由评分裁判对网店直播模块部分内容进行人工评分；由评分系统对网络推广等模块进行自动评分。

2. 由裁判长汇总成绩，确认无误后公示。

（四）违规情形

1. 商品标题或直播视频内透漏参赛选手个人信息，网店直播模块判 0 分。

2. 网店直播时出现侮辱、暴力、低俗、荒诞等不良行为，尤其涉及不良意识形态言论及行为的，对应模块判 0 分。