**首届安徽财经大学直播电商创业大赛规程**

**一、活动时间安排**

于4月8日前登录“智慧校园-学科竞赛申报审核-安徽财经大学创新创业管理平台”报名；通过“报名参赛”模块填写相关信息。同时在比赛群内填好相关报名信息。

直播电商创业培训于4月10日-4月24日在管理类跨专业综合实验室开展。

直播电商实操阶段于4月25日-5月29日在管理类跨专业综合实验室开展。

路演与颁奖仪式于5月29日在管理类跨专业综合实验室开展。

**二、活动要求**

面向全校对直播电商创业有想法并愿意实操的同学，拟采取团队竞赛方式，每支参赛队伍由3人组成，参加直播电商创业培训和比赛，比赛将采用“抖音”作为赛事平台，所有团队不仅要遵循抖音平台的操作细则和言论要求，还需要遵循“安徽财经大学新媒体建设与管理办法（修订）”的文件要求，所有直播环节均需录像、录屏，并提交至赛事邮箱：zbds2022@163.com

1. **赛程**

比赛分为四个阶段。

1. **第一阶段**

在比赛开幕式后一周内，提交团队风采视频（1分钟以内），形式不限，体现出团队的创作能力、拍摄能力及对直播电商的理解能力，组委会将组织评委集体评分。这一阶段后，保留总参赛团队数90%的团队进入第二阶段。

1. **第二阶段**

进行直播实操前，将对团队积累粉丝的能力进行考察，团队将指定一个抖音账号作为后期参赛账号，按照增加粉丝的数量进行排名，结合培训得分，保留总参赛团队数50%的团队进入第三阶段。

1. **第三阶段**

在第二次培训之后，各团队可自由选择赛事指定商品进行产品宣传短视频的拍摄制作，以及直播时脚本文案（不限制产品）的创作，体现出团队对产品卖点的创意和呈现能力。在直播实操环节之前，团队提交1个产品宣传短视频和直播脚本文案，组委会将组织评委集体评分。这一阶段后，结合粉丝增量和培训得分，保留总参赛团队数20%的团队进入第四阶段。

1. **第四阶段**

第四阶段包括两个部分，分别是直播实操和路演汇报，这两个部分先后进行。在直播实操阶段，各队伍将在抖音平台进行直播带货，近距离感受直播电商的魅力。在直播实操阶段后，各队伍需将比赛期间的项目实施过程以幻灯片的形式进行陈述，重点陈述团队定位、项目计划、实操亮点和经验总结，组委会将组织评委集体评分，结合粉丝增量、培训、脚本文案和短视频制作的得分，决出比赛的最终名次。

**三、评分细则**

|  |  |
| --- | --- |
| **项目** | **比例** |
| 粉丝增量 | 10% |
| 平时培训 | 10% |
| 短视频得分 | 20% |
| 文案脚本 | 15% |
| 直播实操 | 30% |
| 路演汇报 | 15% |

1. 单个评比项目采用百分制计算

2.各部分评分标准细则

（1）**粉丝增量**

报名团队需要指定一个抖音账号参与后续的比赛，粉丝变动量从启动大会开始后计算，截至到第二次培训结束。期间各位选手可以通过发布抖音视频、地推等方式增加粉丝。增加粉丝数超过1000（包含1000）可得100分。若增粉700，则得70分，以此类推。

（2）**平时得分**

初始分60分，满分100分

无故缺勤每次扣15分，请假缺席每次扣10分

积极主动回答问题每次加5分

（3）**短视频得分**

短视频部分的考察主要分为四个部分，分别是内容主题、创意性、技术性、时代性。视频的分数由组委会指定老师组成评委团，进行打分。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 团队 |  | | |
| 模块 | 要素 | 分值 | 得分 |
| 视  频  内  容 | 内容主题：内容健康积极，活泼向上，具有一定价值观与人文观。 | 25 |  |
| 创意性：内容不拘一格，独到深刻，制作独具匠心，撼动人心。 | 25 |  |
| 技术性：画面音质流畅，场景镜头衔接顺畅，布局精心合理；剧情精炼，字幕清晰。 | 25 |  |
| 时代性：紧握时代潮流，张扬时代魅力，展现时代精神，剧情拍摄角度新颖。 | 25 |  |
| 总分 | 满分100分 | 100 |  |

（4）**文案脚本**

进入第二阶段的团队，将选择赛事指定的商品（可任选）进行产品直播文案的创作，赛事将指定评委从宣传、规范、内容和节奏四个方面进行评分。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 团队 |  | | |
| 项目 | 要点 | 分数 | 得分 |
| 宣传 | 定位准确，作品能突出直播主题，整体效果佳，能充分的介绍产品并达到很好的宣传效果。 | 25 |  |
| 规范 | 能够规范得使用直播用语，遵守直播规则。 | 25 |  |
| 内容 | 文本内容完整、生动、有逻辑、有特色、有一定的吸引力。 | 25 |  |
| 节奏 | 脚本内容能够很好得把控直播节奏。能够有效的带动观众购买和互动。 | 25 |  |
| 总分 | 满分100分 | 100 |  |

（5）**直播实操**

本次比赛直播实操部分分数主要由观看人数、点赞人数、直播时粉丝增加量、直播收益四个部分组成。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 团队 |  | | |
| 实操 | 项目 | 比重 | 得分 |
| 评  比  项  目 | 直播观看人数 | 10 |  |
| 直播点赞人数 | 10 |  |
| 直播时新增粉丝量 | 10 |  |
| 直播收益金额数 | 70 |  |
| 总分 | 满分100分 |  |  |

（6）**路演汇报**

参赛团队将比赛期间的项目实施过程以幻灯片的形式进行陈述，重点陈述团队定位、项目计划、实操亮点和经验总结，组委会指定评审进行打分，最终汇总所有环节得分决出参赛名次。