

全国三维数字化创新设计大赛

跨境数字贸易专项赛

2024年6月

一、赛项名称

赛项名称：全国三维数字化创新设计大赛跨境数字贸易专项赛

参赛组别：本科组、高职组

二、组织机构

主办单位

全国三维数字化创新设计大赛组委会

国家制造业信息化培训中心

全国三维数字化技术与教育培训联盟

光华设计发展基金会

协办单位

北京慧通博文科技有限公司

四川长虹佳华信息产品有限责任公司

技术支持单位

厦门亿学软件有限公司

行业服务单位

阿里云计算有限公司

Tik Tok

零零圈科技（厦门）有限公司

聚能国际咨询集团

三、竞赛背景

(一) “一带一路”倡议持续发展

2024年，“一带一路”倡议开展进入第十一年，我国与“一带一路”沿线国家的进出口贸易快速增长，为全球进出口贸易开辟了新的通道。《坚定不移推进共建“一带一路”高质量发展走深走实的愿

景与行动——共建“一带一路”未来十年发展展望》文件中进一步强调了“一带一路”倡议推动国际合作和共同发展的重要性。

(二)跨境电商的迅猛崛起

伴随着“一带一路”的推进，中国与沿线国家的跨境电商业务体量迅速崛起，成为国际贸易的新势力。在国务院办公厅发布的《国务院办公厅关于促进跨境电子商务健康快速发展的指导意见》中提出了对跨境电商的支持政策，旨在通过技术创新和模式创新，推动传统贸易的转型升级。跨境电商作为新兴的贸易形式，正迅速成为连接中国与世界上重要桥梁。这与发改委规划司发布的《“十四五”规划《纲要》解读文章之 23 | 推动共建“一带一路”高质量发展》中提到的，推动共建“一带一路”高质量发展的目标相契合。而直播电商，作为跨境电商的一个重要分支，其即时互动的消费体验，为消费者提供了全新的购物体验。

(三)跨境电商专业人才培养与就业需求旺盛

在政策不断推动与跨境电商行业快速发展的情况下，国内外跨境电商专业人才需求日益增加。商务部、中央网信办、发展改革委联合发布的《“十四五”电子商务发展规划》提到：预计到 2025 年，中国电子商务领域的相关从业人数将达到 7000 万，而跨境电子商务的交易额增长至 2.5 万亿元。国际商务和跨境电商领域专业人才需求也随之增加，未来五年，中国电商人才的缺口预计达到 985 万，人才培养与选拔工作日益迫切。

我国的高教体系在不断适应国际贸易需求与技术发展带来的机遇与挑战。高职与本科教育都在积极培养具备国际视野和专业技能的人才，以满足日益增长的跨境电商行业需求。

综上，全国跨境数字贸易专项赛旨在“以赛促教、以赛促学”，实现对全国跨境电商专业领域优质人才的培养、孵化与挖掘，赛事不仅是对“一带一路”倡议的积极响应，也是高等教育适应跨境电商行业需求，培养国际化人才的重要举措。

四、竞赛目的

1.促进学生就业

参赛学生在取得优异成绩的情况下，将有机会获得阿里巴巴、Tik Tok 等知名平台合作生态商家及 MCN 机构的推荐就业机会。这不仅是一个展示自己能力的平台，也是通向未来职业生涯的重要跳板。

2.促进电商生态发展

阿里巴巴及 Tik Tok 电商及生态合作企业将在赛后合作吸纳优秀参赛选手，共同运营平台商家，为平台赋能，促进电商平台及生态合作企业快速发展。

对于参与大赛的各产品品牌方来说，大赛提供了增加产品销量和品牌知名度的绝佳平台。具有显著的商业价值。通过赛事，商家能够在多环节展示其产品和服务，并通过优秀的跨境电商直播参赛团队进行高效的在线推广。这不仅增加了品牌的曝光度，还能直接推动销售额的增长，提升带货 GMV（Gross Merchandise Volume，总商品交易额），从而在竞争激烈的市场中获得优势。

3.促进教师职业发展

对于指导并培养出优秀队伍的教师，参与此赛事并获得优异成绩将成为评优评职称的重要考量因素。这不仅是对教师们教学成果的认可，也是提升个人职业发展的机会。

此外，获得省级或国家级的获奖证书将可转化为学分，对于专业学习和学术进步具有实质性帮助。对于专升本的学生而言，获得竞赛奖项还有机会享受专升本加分的优惠政策，有助于他们在求学道路上更进一步。优秀教师也可抵扣相应教学学时。

4.促进教学优化

赛事在促进教学优化方面发挥着至关重要的作用。大赛不仅聚焦于技能的竞争，更重要的是通过实践演练专注于培养掌握直播电商和跨境电商专业知识的应用型人才。大赛能够促使各院校深入反思并优化现有的教学内容和方法，以更好地适应行业的实际需求和发展趋势。

赛事中的实践经验可为教学提供丰富的案例资源，这些案例不仅能够丰富教学内容，还能提高教学的实用性和互动性，从而显著提升教学质量。参赛学生将系统地了解国内外贸易法律法规，并在电商直播、短视频制作、跨境电商运营、社群营销、跨境物流和海外仓管理、运营数据分析、跨境进出口业务处理以及跨境客户管理等多个方面获得实战经验。

通过赛事培养出的人才不仅适应了新经济的发展需求，在未来数字经济领域还具有关键作用的潜力，为国家社会经济的全面发展贡献力量。大赛不仅是一场技能和知识的比拼，更是一个优化教育教学、培养新时代数字经济领域高端技术技能人才的重要平台。

5.促进办学水平提升

参与院校将可通过此赛事推动学科建设和发展，提升教学质量和研究水平。赛事的影响力、就业带动和认可度还将助力于提高学校的招生吸引力，增强学校声誉。同时，通过提高学生的实践能力和就业率，参与院校可树立更加积极和领先的形象。

总而言之，本赛事不仅是一场技能与实践的竞技场，更是为参与者提供了一系列长远发展的机遇，无论是对学生、教师还是院校，都将带来深远的正面影响。

6.促进文化传播

在推动文化传播方面大赛是对国家战略积极响应，符合我国国家战略。根据商务部等 27 部门联合印发的《关于推进对外文化贸易高质量发展的意见》鼓励通过数字化和创新手段，如跨境电商，加强文化内容的国际交流和推广。通过直播电商，可以有效地促进中国文化的国际传播，提升中华文化的全球影响力。大赛不仅有助于提高中国文化的国际认知度，也为全球观众提供了更直观、互动的方式来体验

和理解中国文化，从而促进跨文化理解和交流。

五、赛事主题

赛事主题：跨境互联 Young 帆起航

在全球化的浪潮中，“跨境互联”已成为推动经济一体化和文化交流的关键驱动力。“Young 帆起航”更是象征着新一代年轻人在这一进程中的勇于担当和敢于创新的生动写照。他们怀揣着梦想和热情，像扬帆起航的航船，勇敢地驶向未知的海域，探索着国际合作的新机遇。在教育、科技、商业等众多领域，年轻人正以其开放的心态、火热的激情、独特的视角、创新的思维，为跨境互联注入源源不断的新鲜血液。他们构建起不同文化和经济体之间的桥梁，共同推动世界向着更加开放、包容和互联互通的方向发展。展现了新时代青年的国际视野和责任感，他们的行动不仅为世界带来了新的活力和希望，也为全球的和谐发展和共同繁荣开辟了新的道路。同时通过彼此深化的文明交流互鉴，推动中华文化更好地走向世界，扩大中华文化在国际舞台上的影响力，为推动构建人类命运共同体作出积极贡献。

六、参赛对象

(一)全国高校本科、专科的全日制学生（国际经济与贸易、国际商务、电子商务、跨境电子商务、市场营销、外语等相关专业）均可报名参赛。

(二)以校为单位报名参赛，每所报名院校选派 1-2 支参赛队伍，每支参赛队伍由 3-5 名学生和 1-2 名指导老师组成，支持跨专业组队，不可跨校组队。

七、竞赛流程

(一)校内选拔赛

校内选拔赛由各参赛院校自行组织，统一由指导教师通过联系赛事技术支持人员，获取竞赛练习账号。

各参赛院校根据自行考虑是否申请组织校内选拔赛，未组织校内选拔赛的院校也可直接选派合适的参赛队伍参加大赛。须在报名时间截止前于大赛官网完成选手信息报送工作。

1.校内选拔赛时间

2024年6月15日至8月31日

2.竞赛时长

总时长90分钟。

3.竞赛地点

由院校根据竞赛设备要求，自行安排比赛地点。

4.评分规则

满分100分，由竞赛系统自动评分，评分标准参考如下：

模块	评分细则	分值
综合技能	主要考核跨境直播全流程知识和技能，内容涉及直播选品、商品上架、短视频发布、直播脚本策划、直播间搭建、直播话术设计、直播管理和直播复盘等，分值占比40%。	40
技能提升	主要考核数字贸易和直播相关的专项技能，内容涉及案例分析、直播语言应用等，分值占比30%。	30
模拟实操	主要考核跨境直播的实操能力，内容涉及直播数据分析、直播策划与管理、直播复盘等，分值占比30%。	30
总分		100

(二) 参赛报名

报名时间：2024 年 6 月 15 日至 8 月 31 日

报名方式：各参赛院校需于 8 月 31 日报名截止前，完成校内选拔赛的院校，统一由指导教师登录大赛官网注册账号，并填写报名信息提交参赛申请。大赛组委会将于报名截止后，根据报名情况划分赛区并组建相应竞赛群邀请各参赛队伍指导老师进入。

大赛官网：<https://3dshow.3ddl.net/i/KJSZMY>

(三) 区域赛

1. 竞赛时间

2024 年 9 月

2. 竞赛地点

线上/线下形式开展，具体开展形式依据赛区划分情况另行通知。

3. 竞赛形式

本竞赛环节采用个人答题式进行，参赛选手在规定时间内登录竞赛平台，进行限时答题。

4. 竞赛时长

竞赛答题时长 90 分钟。

5. 竞赛内容

通过专项赛大赛组委会提供的竞赛平台，借助 AI 数字人技术和解决方案，参赛团队的每个成员均要完成直播全流程模拟，包括商品管理与推广(直播选品、商品上架、短视频发布)、直播策划(直播脚本策划、直播间搭建方案、直播话术设计)、直播管理(直播中控、促销活动设置、直播互动管理)和直播复盘等跨境直播全流程业务模拟，由系统自动评分。

6.评分规则

(1)满分 100 分，每支队伍得分前 3 位参赛选手成绩的平均分作为队伍成绩。

(2)评分标准参考如下：

模块	评分细则	分值
综合技能	主要考核跨境直播全流程知识和技能，内容涉及直播选品、商品上架、短视频发布、直播脚本策划、直播间搭建、直播话术设计、直播管理和直播复盘等，分值占比 40%。	40
技能提升	主要考核数字贸易和直播相关的专项技能，内容涉及案例分析、直播语言应用等，分值占比 30%。	30
模拟实操	主要考核跨境直播的实操能力，内容涉及直播数据分析、直播策划与管理、直播复盘等，分值占比 30%。	30
总分		100

(四)全国总决赛（线上预选阶段）

1.竞赛时间

2024 年 10 月-12 月

2.竞赛地点

线上竞赛，参赛选手自行选择场地在规定时间内参赛即可。

3.竞赛形式

竞赛分设阿里巴巴、TikTok 两项子赛道，参赛团队可依据自身情况选择相应赛道参赛。参赛队伍自行选择阿里巴巴赛道或 TikTok

赛道，根据大赛组委会提供的真实账号进行运营，考察参赛选手的整合营销能力、直播能力、运营能力、供应链管理能力和风险服务意识等职业素养以及外语表达、沟通能力、时间管理能力等综合技能。

参赛团队通过直播形式，以账号为单位进行成绩统计。选手在规定时间内选择参赛产品库内的产品进行直播销售，以账号的直播GMV、累计观看人数加权计算成绩并进行排名。也可通过短视频形式，内容可以包括分享生活美好瞬间、推荐优质产品、宣传地方文旅、推荐家乡农副、进行知识分享等。大赛组委会将对报名的账号进行周期的监测，对账号内的作品按照点击量、转发量按高低排名评选出名次。

4.竞赛时长

账号运营周期为三个月，期间总直播时长不少于120小时，每周直播时长不得少于10小时，每天直播时长不少于1个小时。

5.竞赛内容

参赛团队均通过真实平台开展直播的选品调研、脚本撰写、直播策划、直播预热、直播间搭建、直播执行和直播复盘等全流程实践，综合考察参赛选手对零售数据的敏感度，根据经营数据预判商品销售形势，及时调整经营策略的能力。

6.竞赛要求

所有参赛团队应具备跨境直播的基本条件，如直播场地、设备和合规网络等（如需直播场地、样品、设备及合规网络均由院校自行配置）。

7.竞赛规则

(1)参赛团队需签署参赛诚信承诺书，一经发现包括但不限于刷单、恶性竞争等情况，取消成绩；所有账号均属本团队使用，不得转借、出让与他人，一经发现取消参赛资格。

(2)参赛团队可以采用合法合规的营销方法引流，并有机会获得一

定比例的销售提成作为奖金激励（建议可由竞赛支持单位或相关对接企业与参赛团队签署收益分配相关合同）。

(3)大赛提供的相应平台账号，均由技术支持单位统一开通并开放电商直播权限，供团队参赛使用；

(4)参赛团队应同意大赛竞组委对其提供的数据、信息、材料等真实性进行调查及核实，参赛团队将全力配合并及时提供证明文件、数据等资料。

8.成绩评定

以参赛团队最终总佣金金额进行排名。

（五）全国总决赛（线下竞赛阶段）

1.竞赛内容

参赛队伍依据直播实战运营真实运营的账号情况，结合运营策略、数据分析、收支情况等，专家评委团将结合汇报内容和账号运营情况进行现场打分。

2.竞赛时间

2024年12月（具体时间另行通知）

3.竞赛地点

大赛组委会另行通知

4.竞赛形式

正式比赛分为上半场和下半场，所有参赛队伍在赛前说明会进行抽签决定出场顺序，通过进行现场路演展示，并回答评委提问。

5.竞赛时长

每支参赛队伍现场路演展示时长8分钟，评委问答时长5分钟。

6.参赛材料

各参赛队伍的参赛材料需在正式比赛日前3个工作日通过大赛官网进行提交，提交文件内容要求如下：

①路演汇报书（PPT转PDF格式）：包括但不限于项目介绍、团队分工、语言表达、项目复盘等；

②参赛资料（压缩包）：路演汇报书（无须转换为PDF格式）、PPT素材（含PPT内使用的音乐、视频、字体等）。

7.竞赛规则

①路演及专家问答均为全英文表述，不得使用中文进行介绍及回答，PPT中除产品或企业外宣图等既定资料，不得出现中文描述。

②参赛材料内均不得出现院校名称及选手姓名，全程采用匿名方式进行，禁止参赛人员进行个人情况介绍；

③展示过程需由全体成员分工合作完成，每位选手均须负责模块。

8.评分标准

①满分100分，专家评委团根据参赛队伍的现场综合表现进行评分；

②队伍成绩=评委平均分，本竞赛环节成绩占参赛队伍总成绩的70%。

③评分参考如下：

项目	评分细则	分值
直播项目汇报	1. 对直播项目进行介绍，内容介绍完整、逻辑结构合理、表述清晰通顺，有创新点，包括但不限于： <ul style="list-style-type: none">• 选品与营销活动设计合理；• 团队搭配合理；• 营销预热推广形式多样、有新意；• 直播脚本策划流程清晰完整、能够挖掘产品卖点、节奏与时间分配合理；	100

	<ul style="list-style-type: none"> • 直播所设计的互动频繁且方式新颖、话术脚本全面，内容无明显错误，符合海外用户的语言知识与文化特点； • 各环节均能够考虑海外用户的行为习惯和文化特点。 <p>2. 对直播项目进行复盘总结，包括但不限于总结项目优势、提炼项目问题、并提出改进方案；报告内容完整、问题清晰、改进方案合理。</p> <p>3. 团队分工合理、配合得当；服装整洁、举止得体、台风良好；表达清晰、内容阐述完整；反应能力强，有问必答，回答合理。</p>	
--	---	--

9.成绩评定

①参赛队伍总成绩=实战运营折算分（占比 30%）+ 跨境电商直播项目路演竞赛环节（占比 70%）。

②“实战运营”折算分：根据半决赛“实战运营”总佣金金额从高到低排名，第一名折算为 50 分、第二名折算为 49 分、第三名折算为 48 分，以此类推每降低一个名次折算分降低 1 分。

八、晋级规则

(1)区域赛

区域赛总成绩排名前 10%的参赛队伍将晋级全国总决赛（每所院校至多一支队伍晋级决赛，如一所院校有多支队伍排名前 10%，则依序递补，直至晋级队伍均不属于同一所院校）。

(2)全国总决赛（线上预选阶段）

以参赛团队最终总佣金金额进行排名，排名前 50 支队伍晋级全国总决赛（线下竞赛阶段）。

九、奖项设置

(1)区域赛

赛项为团队赛，以参赛队伍数量为基数，根据团队成绩的高低顺

序，按照 10%、20%、30%的比例，分别设立一、二、三等奖。获奖队伍的指导教师获“优秀指导教师”证书。获奖团队的所属院校获优秀组织单位奖。

(2)全国总决赛

①团体奖项

赛项为团队赛，以全国总决赛（线上预选阶段）的参赛队伍数量为基数，根据团队成绩的高低顺序，按照 20%、30%、50%的比例颁发一、二、三等奖；参赛队伍指导教师获“优秀指导教师”证书。获奖团队的所属院校获优秀组织单位奖。

②个人奖项

大赛组委会将根据各参赛队伍的具体参赛评分细项小分，评选出优秀个人奖项若干。

另入围选手可直接免试晋级至优质企业终面环节或直接内推至优质企业终面环节。

十、技术规范

(一)软件：大赛组委会指定的软件实训及实战平台。

(二)大赛官网：<https://3dshow.3ddl.net/i/KJSZMY>，发布比赛通知信息、报名、提交作品等。

十一、技术环境

(一)运营平台均大赛组委会提供账号、开放直播权限，由 Tiktok 新加坡站官方提供相应的投流资金，供团队参赛使用。

(二)参赛团队需自备直播手机一台（建议为苹果手机 iPhone10 及以上型号），按照要求调试至符合运营要求。

(三)参赛团队需使用合法合规的跨境网络-8 具备新加坡的落地

IP，所在网域的带宽条件须 4M 以上。

(四)大赛组委会提供对于硬件和网络等直播基建相应的技术指导，并推荐相应的服务商。

十二、申诉与仲裁

本赛项在比赛过程中若出现有失公正或有关人员违规等现象，可由指导教师在比赛结束后 2 小时之内向仲裁组提出申诉。大赛采用两级仲裁机制，赛项设仲裁工作组，赛项设仲裁委员会。大赛执行会办公室选派人员参加赛项仲裁委员会工作。赛项仲裁工作组在接到申诉后的 2 小时内组织复议，并及时反馈复议结果。申诉方对复议结果仍有异议，可由指导教师向赛项仲裁委员会提出申诉。赛项仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

十三、其他事宜

1.本次比赛不收取任何费用，如涉及食宿交通等费用由参赛院校自行承担。

2.当遇到以下情况时，大赛组委会有权收回运营账号、奖杯、证书等

(1)竞赛期间未按要求达到运营时长。

(2)正式确认获奖作品侵犯了其他作品的知识产权。

(3)不正当的运营和竞争，包括并不限于刷单、恶评等等。

3.本次比赛采用指导老师负责制。各参赛院校指导老师应全程和参赛选手保持联系，了解学生动态，做好学生安全教育、疫情防控教育、辅导工作、管理工作等。

4.大赛组委会享有对赛事成果及所有参赛作品（包括但不限于 PPT、图文资料等）进行宣传推广、展览、网站展示、宣传品及衍生品制作等商业性使用的权利。

5.以上未尽事宜，解释权及修改权归大赛组委会所有。

十四、大赛联络

1.赛务咨询

游老师 18030233067（微信同号）

喻老师 15359870235（微信同号）

2.训练账号申请

杨老师 18965109489（微信同号）

吴老师 18965104472（微信同号）

全国三维数字化创新设计大赛

全国跨境数字贸易专项赛参赛团队知情书

本人自愿参加全国跨境数字贸易专项赛，为确保比赛顺利进行，特告知相关事宜，具体如下：

1.运营平台均由大赛组委会提供账号、开放直播权限，并资助一定金额的投流资金供团队参赛使用。

2.账号归属权由大赛组委会所有，竞赛期间未达到规定运营时长的参赛团队，大赛组委会有权予以收回账号。

3.运营阶段结束后，账号产生的利润超过 30 美金，可向组委会申请提现，利润归属参赛团队所有，大赛组委会将按照利润的 20%收取手续费。

4.设备及网络未能满足竞赛需求，申请技术支持涉及的费用为本人知晓并自愿提交。

5.赛程结束后，参赛团队可向组委会提交申请书，保留账号运营权限，用于课程开设、社会实践、产教融合等。

6.所有参赛作品均由参赛团队原创，不存在任何抄袭、剽窃、修改等行为，且不侵犯任何第三方的知识产权和版权。

7.本人授权大赛组委会，可以将作品的全部或部分内容进行宣传推广、展览、出版等，无需支付费用。

8.本人保证严格遵守国家法律法规、赛事规则，如因本人违反而导致取消参赛成绩、法律纠纷等后果，由本人自行承担相应后果。

指导教师签字：

日期：

团队队长签字：

日期：