

全国三维数字化创新设计大赛
跨境数字贸易专项赛
贵州省省赛竞赛规程与要求
(附件1)

2025年8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：国内组、国际组

赛道：短视频模拟带货、直播模拟带货

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

北京光华设计发展基金会

协办单位

北京外研在线数字科技有限公司

贵州财经大学

贵州省电子商务协会

行业服务单位

阿里云计算有限公司

京东科技信息技术有限公司

厦门亿学软件有限公司

北京易高招信息科技有限公司

越南BUBBLE文化传媒有限公司

媒体服务单位

北京巴喜文化传媒有限公司

三、竞赛背景

（一）“一带一路”倡议持续发展

2025年是“一带一路”倡议第十二年，我国与沿线国家贸易快速增长，为全球贸易开辟新通道。贵州作为西部陆海新通道战略支点，依托贵阳国际陆港铁海联运班列与覆盖东盟9国41仓的海外仓网络，推动黔货出海直达东南亚市场。2023年全省农产品出口61.9亿元，同比增长12.6%，其中湄潭茶叶、威宁苹果、岑巩柚子等特色产品通过RCEP关税减免政策加速进入东盟，实现“黔货出山”与“西部出海”双轨并行。

（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。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的重要桥梁。在“一带一路”与RCEP叠加机遇下，贵州跨境电商成为外贸新引擎，产业融合创新，推动传统贸易的转型升级：聚焦“三色经济”（红色文旅、绿色生态、金色产业），探索“跨境电商+特色产业”模式。

（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。贵州跨境电商人才缺口达60%（全省外贸企业调研数据），2023年贵阳贵安通过“以赛代训”培养超1000名运营人才，带动跨境电商进出口额10.58亿美元（增速112%），计划2025年前培育500家实绩企业，新增出口额50亿元，急需复合型跨境人才支撑。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，为深入贯彻“一带一路”倡议，抢抓区域全面经济伙伴关系机遇，深入对接“西部陆海新通道”战略，在贵州省商务厅、中国（贵州）跨境电商综合试验区指导下，本赛事依托贵州大数据综合试

验区、内陆开放型经济试验区优势，聚焦“黔货出海”与数字贸易创新，搭建中国与东盟国家（越南、泰国、马来西亚、新加坡等）的跨境合作平台，实现赛事赋能产教融合，创新“政企校”联动机制，实现对贵州省跨境电商专业领域优质人才的培养、孵化与挖掘，带动创业就业技能培训。

四、竞赛目的

1. 促进学校学科建设和发展

高教学会榜单赛事背书，助力本科院校“双一流”建设，扩大学校区域影响力以及学科影响力。赛事案例纳入高校教学资源库，推动院校优化课程体系，同时为教师提供职称评优通道，促进办学水平提升以及教学优化。实现“以赛促教、产学共融”。参与院校将可通过此赛事推动，提升教学质量 and 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。

2. 促进学生就业

通过大赛激发学生创作热情，助力个人工作技能提升，弥补学生从毕业到就业“最后一公里”的距离！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。

通过企业导师全程指导，将赛事表现转化为职业竞争力，大赛助力学生获得赛事官方证书以及奖金奖励，实习 offer 以及实现有条件包就业；优秀个人团体将获得优质企业内推与洽谈机会；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、TikTok 等知名平台合作生态商家及 MCN 机构的推荐就业机会。

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。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. 促进电商生态发展

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，提供了增加产品销量和品牌知名度的绝佳平台。联合产业带商家与跨境平台，以赛促产，为地方特色产品打造出海方案，直接提升品牌 GMV 与全球曝光度，推广公司产品和服务；通过赛事培养出的人才不仅适应了新经济的发展需求，还能直接解决公司用人需求。从而使得企业在竞争激烈的市场中获得优势。

五、赛事主题

跨境实战，职通未来

数字经济浪潮席卷全球，跨境电商已成为链接世界的核心引擎！本次大赛以“跨境实战，职通未来”为主题，旨在通过实战演练与资源赋能，打通青年人才与全球市场的职业通道，为中国品牌出海培育新势力，为数字经济时代锻造国际化人才。“跨境实战”以真实商业场景为战场，聚焦直播带货、数据分析、品牌出海等核心赛道，让参赛者在 TikTok 平台锤炼运营、推广的能力。“职通未来”则意味着大赛不仅是技能竞技场，更是职业发展的跳板——优胜者将直通阿里、TikTok 生态企业及 MCN 机构的就业推荐通道。

大赛三大核心使命为：赋能学生就业，驱动产业升级以及重构教育生态。通过实战技能培训指导、企业岗位现场推荐，将赛事表现转化为职业竞争力，助力学生斩获高含金量 offer；联合产业带商家与跨境平台，以赛促产，为地方特色产品打造出海方案，直接提升品牌 GMV 与全球曝光度；赛事案例纳入高校教学资源库，推动院校优化课程体系，同时为教师提供职称评优通道，实现“以赛促教、产学共融”。

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）、在华留学生，以及海外院校学生均可报名参赛，在华留学生以及海外院校学生无专业限制。

（二）以校为单位报名参赛，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，建议角色分工：短视频运营、短视频剪辑师、直播运营、数据分析、直播主播。

七、竞赛流程

阶段	时间	关键任务
报名	2025年8月29日至9月21日	报名+申请练习账号
省赛	2025年9月22日至10月22日	赛道1: 短视频模拟带货 赛道2: 直播模拟带货
	2025年10月25日	线下路演+颁奖

（一）大赛报名

学生可组队报名，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。大赛提供公益培训以及部分有偿培训，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. 报名时间

2025年8月29日至9月21日

2. 报名方式

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

3. 公益培训内容：跨境电商技能基础知识，本次公益培训不做强制性学习要求，参赛选手可依据自身情况进行学习安排。课程内容包含以下8个板块内容：市场研究与定位、供应链整合与合规管理、店铺运营、全球营销与流量营销、订单履约与物流交付、跨境电商支付与收款、客户服务与售后管理以及数据分析与策略迭代。其中与省赛参赛内容对应板块为全球营销与流量营销。

（二）省赛简介

1. 竞赛时间

2025年10月1日至10月25日

2. 竞赛形式

此环节比赛分为两个子赛道：短视频模拟带货以及直播模拟带货，总共两个阶段：线上预选（模拟带货实操）以及线下竞赛（路演答辩）。线上预选环节通过官方指定平台于线上完成，时间建议于10月22日前。线下竞赛与颁奖建议于10月25日完成。根据实际情况安排1-2天统一线下赛并现场颁发奖项。具体竞赛内容与标准请参考附件。

3. 办赛地点

线下赛举办地点：贵州财经大学国际学院

4. 参赛对象

参赛队伍必须以学校为单位，按意愿选择短视频模拟带货组和直播模拟带货组，两组独立参赛。不得跨校组队。每支队伍应由3至5名学生组成，以确保团队职能协作和多样性的思维。为了更好地指导学生、提升团队的整体实力和竞争力，每支队伍可以配备1至2名指导教师，指导教师须为本校专职教师。

5. 线上参赛入口：

参赛平台网页版入口：<https://3dshow.3ddl.net/i/KJSZMY>

参赛平台APP扫码下载：



（三）线上模拟实操赛

1. 竞赛时间

2025年9月22日至10月22日

2. 竞赛形式

此环节两个子赛道：短视频模拟带货以及直播模拟带货，均使用主办方官方平台完成比赛。通过专项赛大赛组委会提供的竞赛平台，借助 AI 技术和解决方案，在指导老师培训下，参赛团队通过官方指定平台完成各自所在组任务。

3. 竞赛内容

① **短视频模拟带货任务**：围绕主办方指定商品，创作一条 60 秒以内（含 60秒）的 TikTok 推广短视频，内容需体现商品核心卖点与创意传播价值，语言为**英语**。参赛队伍需明确队伍内分工，按照指定时间，通过赛事指定平台提交材料：**短视频内容策划文档**以及**短视频视频作品**。具体要求参考官方要求细则。

② **直播模拟带货任务**：围绕主办方指定商品池选品，参赛队伍在模拟平台完成直播运营任务并进行 **10 分钟英文直播**，推广指定商品。语言为**英语**。参赛队伍需明确队伍内分工，按照指定时间，通过赛事指定平台完成直播模拟并提交材料：**直播策划文档**，系统会自动生产直播视频。具体要求参考官方要求细则。

③ 竞赛要求

- 国内组作品内容语言为英语，策划文档为中文

- 国际组作品内容语言为英语，策划文档为中文或英文
- 道具需参赛队伍自行准备

（四）线下路演

1. 竞赛时间

2025年10月25日

2. 竞赛形式

此环节比赛由大赛开幕宣讲、现场路演答辩、颁奖典礼以及商务洽谈等环节组成。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。每支参赛队伍现场路演展示时长 5-8 分钟。

3. 竞赛内容

① 路演答辩

参赛队伍用 PPT 总结**策划思路+作品亮点**，回答评委提问（企业高管+ TikTok 运营专家）。参赛队伍依据短视频或直播结合市场调研、运营策略、团队合作情况等做出介绍，专家评委团将结合作品内容和账号运营方案进行现场打分。

② 颁奖典礼以及商务洽谈会

优胜团队参加颁奖典礼获得比赛证书

优秀个人实习机会推荐

校企洽谈会

4. 竞赛要求

① 各参赛队伍的参赛材料需在正式比赛日前 3 个工作日，通过邮箱联系工作人员进行提交，命名方式参考：贵州省赛-学校-组别-团队名称；

② 提交文件内容要求如下：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；

③ 路演及专家问答均为全英文表述，国际组中文加分；

④ 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。

5. 晋级规则

按国内短视频组和直播组两组，国际组，三组参赛队伍将分别按一定比例晋级全国总决赛。

6. 评分规则

满分总共为 100 分，专家评委团根据参赛队伍的现场综合表现进行评分。总决赛参赛队伍的总成绩由“作品内容”得分与“项目路演”得分两部分组成，总成绩满分为100分。具体计算方式如下：

$$\{\text{总成绩}\} = \{\text{作品内容得分}\} * 50\% + \{\text{项目路演得分}\} * 50\%$$

八、奖项设置

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%、40% 的比例，分别设立一、二、三等奖以及优秀奖。获奖队伍可获得官方证书，获奖队伍按照一定比例晋级全国总决赛，优秀个人有机会获得优质企业实习机会。

九、技术规范

1. 软件：Uskills跨境电商实训平台。
2. 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、技术环境

1. 国赛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。
2. 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。

3. 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。

十一、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。

十二、其他事宜

1. 本次比赛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
 - 竞赛期间未按要求达到运营时长。
 - 正式确认获奖作品侵犯了其他作品的知识产权。
 - 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。

十三、大赛联络

赛务咨询 训练账号申请：

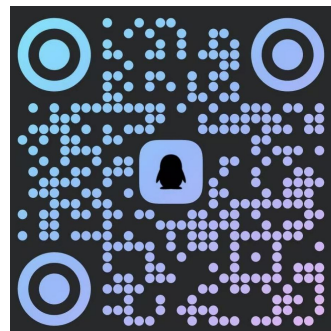
联系陆老师

邮箱：luzexin@unipus.cn

企业微信：



贵州省赛qq群：



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。

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：

团队队长签字：

日期：

日期：