

附件：

## **2023 年河北省职业院校学生技能大赛**

### **创新创业技能赛项（高职）比赛竞赛规程**

#### **一、赛项名称**

赛项名称：创新创业

英文名称：Innovation and Entrepreneurship

赛项组别：高职组

赛项归属产业：现代服务业

#### **二、竞赛目的**

本赛项全面落实立德树人根本任务，以新时代人才需求为导向，以培养德智体美劳全面发展的社会主义的建设者和接班人为出发点，助力具有专业技能和创新创业能力相融合的高素质复合型财经商贸类技术技能人才培养。

通过竞赛，全面考察我省高职院校参赛学生的财经商贸和“双创”专业知识与能力、创新思维与创新创业能力、职业道德和素养，展示职业教育改革成果，为各院校师生搭建创新创业教育交流平台，引领高职院校财经商贸类专业高质量发展，促进专创融合、科创融合、产教融合、思创融合，推进以赛促教、以赛促学、以赛促改、以赛促创，深化三教改革，着重考察参赛选手双创理论与基本技能、财经商贸类专业理论知识与技能，特别是紧跟时代步伐，充分利用现代多媒体技术锻炼学生的市场识别、产品营销等多项技能，提高财经商贸类专业人才的社会认可度与影响力。

#### **三、竞赛内容**

面向财经商贸专业大类中工商企业管理、市场营销、电子商务、财务会计、现代物流管理等专业，鼓励跨专业组队。比赛由项目运营实践、创业企业模拟运营、创业企业模拟运营汇报和创新创业项目路演答辩三个模块组成，每个参赛团队由 5 人组成，团队内部自行分工，完成三个模块的竞赛内容。

##### **（一）创业企业模拟运营实操（每队比赛时长 150 分）**

##### **1. 创业企业模拟运营**

参赛团队成员分为 CEO、财务经理、生产经理、销售经理、人力资源经理五个岗位

角色，在软件平台中分别运营相应模块。其中，财务经理、生产经理、销售经理、人力资源经理协助 CEO 对企业进行运行管理，为 CEO 的决策提供财务运行、生产运行、销售状况和人力资源相关参数信息，并分管企业财务、生产、销售和人力资源等方面工作，按月度向 CEO 提出企业运行意见和建议等，经营团队需在指定的目标市场的前提下，连续从事三个会计年度的企业经营与管理，最终以企业固定资产、净利润等参数来评估竞赛团队的运营结果。该部分以软件系统自动生成的企业估值、盈利、企业运行效率等作为评分依据。

## 2. 创业企业模拟运营汇报文件制作

团队基于运营过程中的环境分析、运营过程数据，结合相应学科的理论知识，整理并进行决策分析，制作汇报文档，主要考察参赛团队的文案的整理与总结、问题分析与解决、数据分析、创新思维与意识等方面的技能，同时考察了选手是否应用到“PDCA”进行改进与提升。

## 3. 财经商贸与创新创业知识考核

财经商贸与双创理论基础理论考核模块主要考察选手“双创”理论、财经商贸各专业的的基础理论知识和专业综合素养。试题题型主要为案例分析、简答、论述。

### **（二）创业企业模拟运营汇报和创新创业项目路演答辩（每队比赛时长 11 分钟）**

#### 1. 创业企业模拟运营汇报（3 分钟）

参赛团队基于第二部分的模拟运营，汇报企业模拟运行过程、结果及相关分析，包括企业运营的市场环境分析、运营数据分析、运营决策和运营效果等，主要考察学生对理论知识与实际运营技能的应用，考察学生是否具有相对成熟的创新思维、较高的创业素养和实践技能。

#### 2. 创新创业项目路演（5 分钟）

参赛团队需在第三阶段提交具有合法的知识产权的真实创业项目计划书或基于真实产品的创意项目计划书和路演汇报文件（文件中不得含有体现参赛院校和选手的任何信息，若出现则此模块成绩为零分），通过参赛团队路演来展示项目的创新水平和成长潜力，主要考察学生基于大数据等新技术、互联网新思维等创业实战能力。

#### 3. 答辩（3 分钟）

学生汇报结束后，由裁判进行提问，设置至少两个问题，参赛团队根据裁判问题现场回答，由裁判根据选手答辩情况进行赋分。

### **（三）项目运营实践（150分钟）**

#### **1. 营运方案制定（60分钟）**

参赛团队基于京东直播平台对组委会所指定的产品进行“线上+线下”营运策划，团队要根据产品功能、特色等，制定具体可行的营运方案，在竞赛结束时，以文档的形式提交大赛评委会。

#### **2. 运营实践（120分钟）**

根据制定的营运方案，借助网络新媒体方式进行营销转化，注重产品媒介推广、销售，强化综合项目实操能力，深度融合全线运营技巧，在大赛组委会要求的统一时间进行销售，实现从平台运营到流量变现。

### **四、竞赛方式**

竞赛采用团体竞赛方式。参赛选手必须是高等职业学校2023年度在籍学生；五年制高职学生中四至五年级（含四年级）的学生。以院校为单位组队参赛，不得跨校组队。同一学校参赛队不超过1支。每队5名选手，不超过2名指导教师。

### **五、竞赛试卷**

竞赛包括三个阶段，每一阶段有不同的环节和任务组成，具体赛题内容如下：

## **河北省高职院校财经商贸类创新创业技能大赛样题**

### **第一阶段任务（40分，时间150分钟）**

（一）在现有的创业企业模拟运营环境下，在指定的目标市场下继续模拟经营到第36个月底，竞赛结束时将最后一个月模拟运营存档和业绩报告提交组委会。

#### **1. 模拟运行可设置相关参数设置：**

- （1）初始环境创业起始状态（企业运营前3~6个月已经完成运营）参数一致。
- （2）项目难度参数：适中/较难
- （3）起始资金：2-5万
- （4）市场状态：正常/糟糕/差
- （5）市场价差：中等/高/低

- (6) 利率：正常/高/低
  - (7) 金融信贷级别：创业新秀
  - (8) 设计成本：高/低
  - (9) 货币种类：人民币/英镑/美元
  - (10) 随机市场设计为关闭和随机事件为关闭。
  - (11) 经营时间：36 个月（含初始运行的时间）
2. 公司运营初期（1-6 月）可变设计参数内容：

- (1) 公司名称
- (2) 客户调研和市场调研
- (3) 确定目标市场和竞争对手价格参数
- (4) 产品设计和成本参数
- (5) 产品品质参数设计
- (6) 产品性能参数设计
- (7) 产品个性特点参数设计
- (8) 产品外形造型参数设计
- (9) 产品单价成本
- (10) 产品价格参数
- (11) 产品卖点参数
- (12) 产品销售方式选择
- (13) 员工招聘参数
- (14) 员工培训参数
- (15) 公司营运场所参数

(二) 根据创业企业模拟运营实操，制作企业模拟运营相关汇报文件，本阶段任务结束时以“工位号”为汇报文件名，通过 U 盘提交组委会。此任务分数在第三阶段进行考核。

(三) 笔试，完成理论试卷考核。（10 分）

**第二阶段任务（25 分，时间 11 分钟）**

每个参赛队组成项目汇报与答辩团队，自主选择汇报方式。主要任务如下：

（一）创业企业模拟运营汇报（10分，时间3分钟）

参赛团队针对第二部分的模拟运营，自主制作汇报文档，汇报企业运营的市场基础、运营决策和运营效果，分析运营过程中市场营销、产品设计等方面的创新点和创新效果。

（二）创新创业项目路演及答辩（15分，时间8分钟）

创新创业项目路演5分钟，答辩3分钟。选手通过路演来展示所提交项目的创新水平和成长潜力，并回答评委提出的问题。

**第三阶段任务（35分，时间150分钟）**

（一）营运方案制定（10分，时间60分钟）

根据大赛组委会提供的某一具有一定特点和特色的产品，参赛团队设计制定“线上+线下”运营方案。方案中需要体现利用京东直播进行实际营销的设计。在竞赛结束时，以文档的形式提交大赛评委会。

（二）项目运营实践（25分，时间90分钟）

实际运营中，要在公开的网络平台上，公共的环境的基础上，在同一时段，统一运营，通过产品包装、产品营销策略、营销手段、直播环节设计、直播技巧与产品短视频销售能力等进行展示，最终以营运方案和团队配合、直播话术、互动设计等为评判标准。

**六、竞赛规则**

1. 参赛选手应提前15分钟到达赛场，凭学生证、身份证检录，按要求入场，不得迟到早退。并根据抽签结果在对应的座位入座，裁判负责核对参赛队员信息；严禁参赛选手携带与竞赛无关的电子设备、通讯设备及其他相关资料与用品入场。

2. 各参赛队伍打开电脑，进入竞赛平台，由裁判长宣布比赛开始，各参赛队伍开始竞赛。

3. 参赛选手须在确认竞赛内容和现场设备等无误后开始竞赛。在竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应举手示意，裁判长应按照有关要求及时予以答疑。如遇设备或软件等故障，参赛选手应举手示意，裁判长、技术人员等应及时予以解决；确因计算机软件或硬件故障，致使操作无法继续的，经裁判长确认，予以启用备用计算机。如遇身体不适，参赛选手应举手示意，现场医务人员按应急预案救治。

## 七、技术平台

竞赛中项目运营环境实操平台为京东直播平台，技术支持为北京京东乾石科技有限公司；创业企业模拟运行软件为 SimVenture 软件，技术支持为北京新同文国际教育科技有限公司；汇报文稿制作软件为 office2010 或以上版本；wps2016 或以上版本。

表 1 技术平台

品名	规格要求说明
参赛选手计算机	Windows 7/10 操作系统，cpuI5 及以上，内存 8G 及以上；预装五笔、拼音等中文输入法和英文输入法，预装 office2010 或以上版本；wps2016 或以上版本
直播设备	1. 直播手机：各参赛队自备（2 部，1 用 1 备），要求安卓系统，满足前摄主摄 1000 万以上像素，3GB+32GB 以上 2. 计算机及补光灯
竞赛软件	1. 创业企业模拟运营实训软件采用新同文创新创业教育实训平台 2. 汇报文稿制作软件，office2010 或以上版本；wps2016 或以上版本 3. 项目运营环境实操采用京东直播平台（京东内容助手 APP）

## 八、成绩评定

### （一）评分标准

#### 1. 评分分值设定

采取百分制计分标准，总分 100 分，比赛评分结构与分值如下：

表 2 评分结构与分值

内容	分值比例	分值
创业企业模拟运营实操	30%	30
理论考核	10%	10
创业企业模拟运营汇报、创新创业项目路演答辩	25%	25
项目运营实践	35%	35
合计	100%	100

#### 2. 创业企业模拟运营（分值：30 分）

参赛团队创业企业模拟运营 36 个月（含试题最初运营的 1-6 个月），分值为 30 分。评分标准如表 3 所示。

表 3 创业模拟运营评分标准

竞赛内容	评分标准	总分
创业模拟运营实操	<p>通过 36 个月（含试题最初运营 1-6 个月）创业模拟运营实操，以系统给出的企业估值、利润、运行效率等数据作为评分依据。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 所有团队基础分 0 分；</li> <li>2. 所有团队在最初运营基础之上，接续运营直至第 36 个月。在运营至第 30 个月前，可以出售股份、变卖公司资产、解雇员工等操作；运营第 31 至 36 个月期间不得变卖公司资产、不得解雇公司员工，出售股份，若出现上述情况按 0 分计算。团队最终成绩按企业估值和持股比例进行计算，若持股比例为 50%，则最终企业估值需乘以 50%；</li> <li>3. 运营满 36 个月的团队计分如下：比赛中最高企业估值为 100 分，每降低一定的企业估值（具体根据当年比赛最高估值确定）减 1 分，直至 0 分；</li> <li>4. 运营未满 36 个月，或破产团队均记为 0 分；</li> <li>5. 若得分相同，则对比较企业利润，利润高者排名在前；</li> <li>6. 若估值和利润值相同，则对比平均效率，效率高者名次在前。</li> </ol>	30 分

## 2. 理论考核（10 分）

理论考核试卷的作答在第一阶段进行（每个团队一份试卷），第一阶段比赛结束时统一提交。最终以得分计入总成绩。

## 3. 项目路演汇报展示部分（25 分）

本部分包括创业企业模拟运营汇报、创新创业项目路演及答辩。创业企业模拟运营汇报 10 分，创新创业项目路演及答辩 15 分。汇报过程中，不得透露所在学校、城市，汇报文件中不出现学校名称、LOGO、所在城市、指导教师和参赛选手姓名等信息，若出

现本阶段即为 0 分。

创业企业模拟运营汇报、创新创业项目路演及答辩评分标准如表 4、表 5 所示。

表 4 企业模拟运营决策汇报评分标准

评审要点	评审内容	分值
初始环境分析	1. 企业总体情况; 2. 企业财务、人力资源、生产和销售状况; 3. 企业环境分析; 4. 解决企业运行中存在问题的方案; 5. 企业今后经营的定位与总体战略;	2
营销分析	6. 企业销售策略的制定依据; 7. 企业营销手段选择的依据; 8. 企业销售策略是否与企业产品定位、目标客户等相关参数相符; 9. 营销成本计算; 10. 盈亏平衡点计算;	1.5
人力资源分析	11. 企业人力资源策略制定是否与企业总体经营战略相符; 12. 企业招聘员工的技能是否符合企业的运行状况; 13. 企业员工培训是否与企业总体战略相符;	1.5
生产分析	14. 产品设计参数设计依据; 15. 企业产品生产方式分析; 16. 生产产品的方式分析; 17. 企业产品相关生产零部件的采购分析; 18. 产品质量保证分析;	1.5
财管分析	19. 企业融资类型、成本分析; 20. 企业融资主要依据分析; 21. 企业运行资金的总体分析; 22. 企业运行中的财务问题与解决方案; 23. 是否依据企业财务状况进行相关运行决策;	1.5



其他	24. 企业运行过程的得失分析; 25. 企业下一步的运行思路 ; 26. 备赛与竞赛过程的收获。	2
合计	10 分	

表 5 创新创业项目路演及答辩汇报评分标准

评审要点	评审内容	分值
创新创业意识及精神	1. 对创新的理解; 2. 对团队自身的优缺点的认识; 3. 对市场风险、机遇的认知与把控; 4. 对创业成败的理解与应对方法; 5. 对企业家精神、企业文化的理解;	2
创新创业行动力	6. 项目中, 如何发现问题和寻找解决问题方案的; 7. 项目中, 解决方案的创新性、可行性; 8. 项目中, 如何运用相关理论知识来支持、辅助决策; 9. 项目中, 如何灵活变通, 从不同的角度提供多种解决方案; 10. 通过项目, 评估团队的学习能力, 并对已经认识到的短板(能力、品质和行为上的差距)做出回应;	3
创新创业技能	11. 团队成员有条理、有激情的路演展示创新创业项目; 12. 团队的领导力和管理能力; 13. 团队合作过程中如有不同意见, 有妥善地解决方法; 14. 团队在项目运营中, 如何科学决策; 15. 团队成员分工合理; 16. 团队成员有厚实的理论基础; 17. 团队成员有流利的语言表达能力; 18. 团队在遇到困难时, 能准确分析原因, 找到解决问题的方法; 19. 团队中如何对待变革与创新;	5

	20. 团队在比赛及备赛过程的收获，对个人和团队发展的影响； 21. 团队汇报的时间合理；	
项目 商业性	22. 行业调查研究，项目市场、技术等调查资料； 23. 商业机会识别与利用、竞争与合作； 24. 技术基础、产品或服务设计； 25. 资金及人员需求，融资需求及资金使用规划； 26. 现行法律法规限制等方面具有可行性； 27. 商业模式的完整性、可行性，项目盈利能力推导； 28. 项目目标市场容量及市场前景，未来对相关产业升级或颠覆的可能性。	5
合计	15 分	

#### 4. 运营实践评分标准（分值：35 分）

主要为产品运营方案（10 分）和直播运营实操表现（25 分）。

表 6 运营策划书评分表

序号	评分项	评分标准	分值
1	市场分析	产品的主要用户群体特点及竞争对手分析。	1
2	定位	根据定位策略，准确地描述直播定位。	1
3	团队管理	合理进行分工，明确各成员角色分配，配合默契。	0.5
4	互动设计	有合理明确的互动环节设计及互动意图说明。	2
5	“线上+线下”推广运营策略	有具体切实可行的“线下+线下”运营方案含推广方案和直播引流方案等。	5
6	策划书内容完整、表述清楚，语法通顺	策划书所要求的各项内容是否有缺失，能够保持直播带货流程的完整、全面、思路清晰、具有创新性。	0.5
合计			10

表 7 直播运营实操评分表

序号	评分项	评分标准	分值
1	主播形象	主播妆容精致、着装举止得体，存在不雅行为、有失礼仪等问题，则该项不得分。	3
2	直播场景（根据竞赛现场情况确定）	直播场景布置符合直播主题内容，突出直播特色，能够清晰直观展示产品。	2
3	直播话术（引流、促单）	口齿清晰，表达流畅，直播相关话术熟练掌握并且能够灵活运用。	6
4	互动能力	能够与观众积极互动，活跃直播间气氛。做好控场、突发事件处理和客户维护。	6
5	产品知识	能够对产品进行专业化描述，对产品有深入的了解，可以及时回答观众对于产品的问题。	6
6	团队合作	合理进行分工，明确各成员角色分配，配合默契。	2
合计			25

### （二）赛项最终得分

按 100 分制计分。若总成绩出现分数相同的情况，则优先对比模拟运营成绩，分数高者排名在前；若模拟运营成绩相同，依次对比第一阶段、第三阶段成绩，每阶段排名高者在前。若三个阶段成绩均相同，以模拟运营的利润、效率进行比较，成绩高者在前。

### （三）成绩公布

1. 创业企业模拟运营汇报、创新创业项目路演答辩、项目运营实践，裁判根据评分标准现场评分，去掉最高分和最低分后取平均值作为最终汇报成绩。

2. 创业模拟运营实操按照竞赛规程，在经营三个会计年度后，裁判公布竞赛结果，并将成绩登录在竞赛成绩单上。

3. 在三个阶段全部竞赛完毕并经公示程序后，由裁判长、监督仲裁人员签字确认后公布。

本评分细则的最终解释权归赛项组委会所有。

## 九、其他

本次竞赛实行直播负面清单“一票否决制”。在直播过程中需遵守《电子商务法》《产品质量法》《反不正当竞争法》《消费者权益保护法》《广告法》等法律规定，若出现严重违规、违纪和违法问题提交司法机关处理。负面清单见附件。

组委会将协同技术支持单位对赛后直播数据进行持续追踪，若直播退货率达35%以上，将被认定为违规刷单行为，将在全省范围内进行公示；同时若发现团队聘用第三方组织进行以上行为，涉嫌违法违纪，将移送司法机关处理。



附件：

### 直播的负面清单

直播营销中应坚持社会主义核心价值观，遵守社会公德，遵守宪法所确定的基本原则及国家法律法规。不得夸大宣传、虚假宣传，不得含有以下言行：

- 一、损害国家主权统一和领土完整的言行。
- 二、危害国家安全、损害国家荣誉和利益的言行。
- 三、含有民族种族宗教性别歧视的言行。
- 四、散布谣言、扰乱社会秩序、破坏社会稳定的言行。
- 五、淫秽、色情、赌博、迷信、恐怖、暴力或者教唆犯罪的言行。
- 六、侮辱、诽谤、恐吓涉及他人隐私等侵害他人合法权益的言行。
- 七、危害未成年人身心健康的言行。
- 八、其他危害社会公德或民族优秀传统文化的。
- 九、利用刷单、炒信等流量造假篡改交易数据和用户评价。
- 十、不得进行虚假或引导误解的商业宣传，欺骗误导消费者。
- 十一、违反法律规定从事扰乱市场竞争秩序，损害其他经营者或消费者的合法权益的言行。
- 十二、带动用户低俗氛围，引导场内低速互动言行。
- 十三、其他违反社会主义核心价值观和社会公德的行为。