2024年河北省职业院校技能大赛

智能电商营销策划与运营赛项（高职组）规程

**一、赛项名称**

赛项名称：智能电商营销策划与运营大赛

**二、组织单位**

**主办单位：**河北省教育厅

**承办单位：**河北省电子商务职业教育集团

石家庄幼儿师范高等专科学校

**技术支持**：新产教河北信息科技有限公司

武汉育知联信息科技有限公司

**三、竞赛内容**

比赛由企业模拟运营与路演答辩2个模块组成，每个参赛团队由4人组成，团队内部自行分工，完成2个模块的竞赛内容。

（一）企业模拟运营环节

1.创业企业模拟运营（180分钟）

参赛团队成员分为总经理、财务经理、物流经理、市场经理、产品经理五个岗位角色，全程模拟营销实战，通过制定企业营销战略、分析市场环境、选择目标市场、产品策略、定价策略、渠道策略、促销策略、活动策略、物流策略等决策完成6期的企业营销管理。本环节竞赛共进行6期12天的模拟运营,每期30分钟，每期的决策运营和执行时间为15分钟-5分钟-5分钟-5分钟；参赛队主界面左上角将显示当前阶段的剩余时间。

（二）企业经营路演环节

1.企业经营路演（5分钟）

参赛团队需在本环节赛前提交具有合法的知识产权的路演汇报文件，通过参赛团队路演来展示上一环节的运营情况，主要考察学生基于大数据等新技术的运营分析能力。

可以利用创业企业模拟运营环节的界面截图

2.答辩（3分钟）

学生汇报结束后，由裁判进行提问，设置至少1-2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。

**四、竞赛方式**

本赛项为团体赛，按学校组队参赛，不得跨校组队，每所学校限报1队，每队4名选手，每队不超过2名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。参赛选手须为高职院校2024年度在籍学生；

参加竞赛各参赛队的抽签顺序，将在领队会议上抽签确定。每个参赛队的工位号和答辩顺序号（均按照领队会上确定的抽签顺序进行抽签），在进入赛场进行检录时进行抽签确定，赛项监督人员现场监督。

1. **竞赛流程**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 时间 | 内容 | 重要注意事项 |
| 竞赛前一天 | 14:00-16:30 | 领队会报到 | 裁判组代各参赛队抽签、所有参赛队伍必须参加。 |
| 16:30-17:30 | 领队会、赛前答疑、参赛组别抽签 |
| 竞赛第一天 | 07:40-8:00 | 比赛报到 | 所有参赛队必须全程参与比赛，否则将取消比赛资格。 |
| 08:00-08:20 | 合影 |
| 08:20-08:40 | 带入赛场，宣读赛场纪律 |
| 08:40-11:40 | 企业模拟运营竞赛赛段 |
| 企业经营路演PPT制作 |
| 11:40-12:00 | 收集企业经营路演PPT |
| 12:00-13:00 | 午餐（在赛场用餐） |
| 13:00-16:00 | 企业经营路演赛 |
| 16:00-16:30 | 成绩汇总与复核 |
| 16:30-17:00 | 闭幕式与公布成绩 |

（以现场实际情况为准）

**六、竞赛规则**

（一）赛前准备

1.领队会议：比赛日前一天下午召开领队会议，由各参赛队伍的领队和指导教师参加，会议讲解竞赛注意事项并进行赛前抽签。

2.参赛队员入场：参赛选手应提前 15 分钟到达赛场，凭学生证、身份证、报名表检录，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。

（二）比赛期间

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

2.参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，裁判组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，裁判组、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，经裁判组确认，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。

3.在企业模拟运营过程中，设置学生观察员，赛场裁判负责控制过程。

（三）成绩公布

1.企业经营路演由3名裁判根据评分标准现场评分，取平均值作为最终汇报成绩。裁判将成绩登录在竞赛成绩单上。

2.企业模拟运营竞赛按照竞赛规程，裁判公布竞赛结果，并将成绩登录在竞赛成绩单上。

3.企业模拟运营、企业经营路演答辩两个环节结束后，由3名裁判根据评分标准现场评分，取平均值作为最终汇报成绩。裁判将成绩登录在竞赛成绩单上。

4.在二个阶段全部竞赛完毕并经公示程序后，形成最终成绩。

**七、竞赛环境**

（一）企业模拟运营场地

1.竞赛场地设在体育馆内或电脑机房，场地内设置满足所有个团队的竞赛环境；

2.一个参赛队一个机位，每个机位4台电脑，两张桌子，四把椅子等；

3.本赛项设置观摩区，便于竞赛全程的观摩和监督；

4.竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围；

5.利用UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率：3KVA，后备时间：2 小时，电池类型：输出电压：230V±5V。

（二）企业经营路演场地

汇报室配备多媒体设备及录音录像设备，汇报录像实时同步至教师观摩室的屏幕。

**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：

评分结构与分值

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 内容 | 分值比例 | 分值 |
| 企业模拟运营实操 | 80% | 80 |
| 企业经营路演答辩 | 20% | 20 |
| 合计 | 100% | 100 |

**2.创业企业模拟运营-评分标准（折算百分比后，满分80）**

企业最终成绩=企业系统总得分-企业罚分-倒闭罚分。企业系统总得分包含两个部分：商业得分 80 分、运营得分 320 分。企业最终成绩满分 400 分，最终折算百分比后满分 80 分。

企业全场比赛中没有选择线上渠道或线下渠道，没有开拓任何市场，企业状态将被认定为“消极”状态，企业运营状态为“消极”时，企业最终成绩为 0 分。

企业罚分认定：模拟运营环节，企业命名未按要求进行命名，最终在企业总成绩上罚分10分（折算后计算）；

倒闭罚分认定：推演结束时处于倒闭状态的企业，企业系统总得分的50%计入倒闭罚分。

**商业得分（商业得分规则，具体如下表所示。）**

商业得分规则

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 得分项 | 得分细则（重复不累计） | 单项得分值 | 累计得分 |
| 贷款 | 贷款 | 5 | 5 |
| 线上渠道 | 天喵平台 | 3 | 12 |
| 京栋平台 | 3 |
| 苏柠平台 | 3 |
| 淘堡平台 | 3 |
| 线下渠道 | 旗舰店 | 3 | 12 |
| 旺铺店 | 3 |
| 主营店 | 3 |
| 普通店 | 3 |
| 市场开拓 | 东区市场 | 3 | 12 |
| 西区市场 | 3 |
| 南区市场 | 3 |
| 北区市场 | 3 |
| 活动运营 | 按照活动类别 | 3/类 | 15 |
| 采购管理 | 甲供应商 | 2 | 8 |
| 乙供应商 | 2 |
| 丙供应商 | 2 |
| 丁供应商 | 2 |
| 云仓管理 | 东区仓库 | 2 | 8 |
| 南区仓库 | 2 |
| 北区仓库 | 2 |
| 西区仓库 | 2 |
| 物流管理 | 顺风 | 2 | 8 |
| 原通 | 2 |
| 中嗵 | 2 |
| 邮正 | 2 |
| 总分 | | | 80 |

**运营得分（运营得分规则，具体如下表所示。）**

运营得分总分320分，由订单得分、资金得分、和资质得分三大得分项组成，订单得分120分，资金得分100分，资质得分100分。

1）订单得分由比赛结束后累计的已发货的订单总额，扣除物流费、平台佣金后的毛利计算获得，未发货订单不计入订单总金额。

2）资金得分根据比赛结束后结算的企业资金计算获得。

3）资质得分根据12个系统天所获得的累计企业资质数量计算获得。企业资质包括资金管理、投资管理、货源管理、库存管理、定价管理、满意度管理、运营管理、物流管理8个资质项目。

* 资金管理：前一天到账金额最高者获得，包含贷款到账金额。
* 投资管理：前一天投资金额最少者获得（因投资一期一次，若一期第一天已进行投资，则第二天延续第一天的投资金额。投资为0不参与资质评选）。
* 货源管理：前一天采购数量最多者获得。
* 库存管理：累计库存数量最少者获得。
* 定价管理：前一天定价最高者获得。
* 满意度管理：前一天收货后的满意度平均值最高者获得。
* 运营管理：前一天订单发货量最多者获得。
* 物流管理：前一天发货商品的平均物流时间最少者获得。

4）计算规则

首先，确定每个得分项目中，同赛区所有企业的最大值、最小值。

若最大值 ＞ 最小值，则本企业得分 = 满分 \*（本企业值 – 同赛区最小值 )/( 同赛区最大值 – 同赛区最小值）；

若最大值 = 最小值 ＞ 0，则本企业得分 = 满分；

若最大值 = 最小值 = 0，则本企业得分 = 0分。

备注：计算过程需保留小数点后4位，计算结果保留小数点后2位

**3.企业经营路演竞赛-评分标准（折算后，满分20分）**

企业经营路演竞赛环节满分100，最终折算百分比后满分 20 分

|  |  |
| --- | --- |
| 评分点 | **分值** |
| **一、企业模拟运营汇报内容评分点** | |
| **初始环境分析**（初始环境定义为第一、二期的运营）  1）企业总体情况；  2）企业财务、人力资源、销售状况；  3）市场环境分析；  4）企业今后经营的定位与总体战略； | 10 |
| **产品设计分析**  1)产品设计依据；  2)产品定价思路； | 10 |
| **营销分析**  1）企业营销策略的制定依据  2）企业营销手段选择的依据  3）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  4）营销成本计算 | 10 |
| **财管分析**  1)企业贷款；  2)企业贷款主要依据分析；  3)企业运行资金的总体分析；  4)企业运行中的财务问题与解决方案；  5)是否依据企业财务状况进行相关运行决策； | 10 |
| **物流仓储分析**  1）物流选择依据；  2）物流与仓储的成本分析；  3）仓储选择依据；  4）仓储规划分析； | 10 |
| **二、ppt设计评分点** | |
| 1、PPT制作规范，有无错别字、序号是否连贯、标点符号使用是否规范、字体是否得当。 | 5 |
| 2、PPT内容充实包饱满。 | 5 |
| 3、PPT重点突出，流量分析准确、解决方案合理、逻辑清晰。 | 5 |
| 4、PPT图文混排，布局规范，色彩搭配合理，制作美观。 | 5 |
| 5、PPT视觉设计新颖，分析结果易于理解、有视觉冲击力、感染力。 | 5 |
| **三、企业经营路演陈述评分点** | |
| 1、衣着发型整洁大方；仪表端庄稳重，表情自然丰富。 | 5 |
| 2、表达自然流畅，无明显停顿措辞恰当，语言精练。 | 5 |
| 3、精神饱满，富有感染力。 | 5 |
| 4、按时完成主题陈述。 | 10 |
| 总分 | 100 |

（二）成绩复核

保障成绩评判的准确性，监督仲裁组将对赛项总成绩排名前30%的所有参赛队伍的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于15%。监督仲裁组需将复检中发现的错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过5%的，裁判组需对所有成绩进行复核。

最终经复核无误，由裁判长、监督人员和仲裁人员签字确认后公布。

本评分细则的最终解释权归大赛评审委员会所有。

**九、奖项设定**

（一）参赛选手奖励

本赛项设参赛选手团体一、二、三等奖，以赛项实际参赛队总数为基数，一、二、三等奖获奖比例分别为10%、20%、30%（保留小数点后2位，四舍五入）。

（二）指导教师奖励

获得一等奖参赛队伍的第一指导教师颁发“优秀指导教师奖”

**十、竞赛须知**

（一）参赛队须知

1.每个参赛队安排1名领队、不超过2名指导老师，负责本校参赛队的组织和联络工作。

2.参赛队按照大赛赛程安排，凭大赛组委会颁发的参赛证、有效身份证件参加比赛及相关活动，参赛选手注意仪容仪表。

3.不得携带任何具有存储功能的设备，否则取消参赛资格。

4.各参赛队只允许使用组委会提供的4台电脑进行比赛，电脑已安装比赛相关软件、常用输入法（拼音输入法和五笔输入法）和WPS。

5.参赛队员所在院校需为参赛选手购买保险。

（二）指导教师须知

1.各参赛代表队要发扬良好道德风尚，听从指挥，服从裁判，不弄虚作假。如发现弄虚作假者，取消参赛资格，名次无效。

2.各代表队领队要坚决执行竞赛的各项规定，加强对参赛人员的管理，做好赛前准备工作，督促选手带好证件等竞赛相关材料。

3.竞赛过程中，除参加当场次竞赛的选手、执行裁判员、现场工作人员和经批准的人员外，领队、指导教师及其他人员一律不得进入竞赛现场。

4.参赛代表队若对竞赛过程有异议，在规定的时间内由领队向赛项仲裁工作组提出书面报告。

5.对申诉的仲裁结果，领队要带头服从和执行，并做好选手工作。参赛选手不得因申诉或对处理意见不服而停止竞赛，否则以弃权处理。

6.指导老师应及时查看大赛专用网页有关赛项的通知和内容，认真研究和掌握本赛项竞赛的规程、技术规范和赛场要求，指导选手做好赛前的一切技术准备和竞赛准备。

（三）参赛选手须知

1.参赛选手应按有关要求如实填报个人信息，否则取消竞赛资格。

2.参赛选手凭有效证件参加竞赛。

3.参赛选手应认真学习领会本次竞赛相关文件，自觉遵守大赛纪律，服从指挥，听从安排，文明参赛。

4.严禁参赛选手携带任何通讯设备、存储设备及其他与竞赛相关的资料与用品入场。

5.参赛选手应提前15分钟抵达赛场，凭参赛证、身份证件检录，按要求入场，不得迟到早退。

6.参赛选手应按抽签结果在指定位置就坐。

7.参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。

8.各参赛选手必须按规范要求操作竞赛设备。一旦出现较严重的安全事故，经总裁判长批准后将立即取消其参赛资格。

9.竞赛时间终了，选手应全体起立，结束操作。

10.在竞赛期间，未经执委会的批准，参赛选手不得接受其他单位和个人进行的与竞赛内容相关的采访。参赛选手不得将竞赛的相关信息私自公布。

**十一、申诉与仲裁**

1.参赛队对不符合竞赛规定的设备、工具、软件，有失公正的评判、奖励，以及对工作人员的违规行为等，均可提出申诉。

2.申诉应在本环节竞赛结束后2小时内提出，超过时效将不予受理。申诉时，应按照规定的程序由参赛队领队向相应赛项仲裁工作组递交书面申诉报告。报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及到的人员、申诉依据与理由等进行充分、实事求是的叙述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉将不予受理。申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。

3.赛项仲裁工作组收到申诉报告后，应根据申诉事由进行审查，2小时内书面通知申诉方，告知申诉处理结果。如受理申诉，要通知申诉方举办听证会的时间和地点；如不受理申诉，要说明理由。

4.申诉人不得无故拒不接受处理结果，不允许采取过激行为刁难、攻击工作人员，否则视为放弃申诉。申诉人不满意赛项仲裁工作组的处理结果的，可向大赛赛区仲裁委员会提出复议申请。