

# 河北省商业产教融合共同体（职业教育集团）

冀商业团〔2024〕第07号

## 关于举办2024年河北省职业院校技能大赛高职组 “企业经营沙盘模拟”赛项比赛的通知

各有关参赛单位：

根据河北省教育厅《关于建立健全职业学校技能大赛体系的实施方案(试行)》（冀教职成〔2024〕2号）、《关于举办河北省2024年职业院校技能大赛的通知》（冀教职成〔2024〕8号）精神，现将2024年河北省职业院校技能大赛高职组“企业经营沙盘模拟”赛项的有关事项通知如下：

### 一、组织机构

主办单位：河北省教育厅

承办单位：河北省商业产教融合共同体（职业教育集团）

河北工业职业技术大学

技术支持：新道科技股份有限公司

### 二、比赛时间与地点安排

#### 1、报名时间与平台

时间：2024年4月8日-4月29日

平台：河北省职业院校技能大赛平台

（<http://hbsz.js.hebtu.edu.cn/jnds>）

同时请扫码填写报到信息，每支队伍填写一次即可。



## 2、报到时间、地点

时间：2024年5月10日（星期五）

地点：西美喜家酒店（石家庄市桥西区汇丰路8号西美花街生活工场F1）

## 3、领队说明会时间、地点

时间：2024年5月10日（星期五） 16:00-16:30

地点：石家庄市红旗大街626号河北工业职业技术大学8号教学楼三层

## 4、比赛时间、地点

时间：2024年5月11日（星期六）

地点：石家庄市红旗大街626号河北工业职业技术大学8号教学楼三层

## 三、 比赛内容与形式

### 1、比赛内容

本赛项立足实际工作场景，重点考核选手企业经营管理综合职业能力和数智化素养。参赛学生根据企业背景资料，利用竞赛平台模拟企业从信息化经营模拟阶段到数字化经营模拟阶段的全过程。竞赛分为四个岗位：项目总监、运营总监、营销总监、人力资源总监，协同完成四个年度企业经营活动。信息化经营模拟阶段主要考察团队战略目标的确定、分析、选择与评价、实施、控制等企业战略管理基本能力，运营规划、质量管理及营销、供应链、财务管理等企业运营管理能力。团队依据PDCA理论，采用规划与模拟经营相结合的方式，综合展现团队项目管理能力及信息化管理素养。数字化经营模拟阶段主要考察团队利用智能算法、RPA机器人、数据可视化分析等数字化技术，进行企业数字化管理与协同、数字信息分析与决策，使企业生产、加工、贮存、人力、营销等管理活动得以转型，两个阶段均由系统自动评分。

### 2、比赛形式

比赛采用新道数智企业经营管理沙盘，竞赛时间为1天。

## 四、参赛对象

### 1、参赛对象

河北省普通高等学校全日制在籍专科学生；本科院校高职类全日制在籍学生，五年制高职四、五年级学生也可报名参加比赛。

### 2、组队要求

比赛以院校为单位经校内选拔后组队参赛，每队由4名学生组成，每所院校

限报1队参赛，每队设领队1名、1-2名指导教师，指导教师可兼领队。参赛学生报到时需要提供学生证、身份证复印件各1份。不符合参赛资格的选手，一经发现取消参赛资格且追回有关荣誉证书。

## 五、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1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、实事求是的陈述。事实依据不充分、仅凭主观臆断的申诉不予受理。

3、申诉报告须有申诉的参赛选手、领队签名。赛项仲裁工作组在接到申诉后的1小时内组织处理，并及时反馈处理结果。

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。

5、参赛队不得因提起申诉或对申诉处理意见不服而停止竞赛或滋事，否则按弃权处理。

6、竞赛不因申诉事件而组织重赛。

## 六、联系方式

报名联系人：郝老师 17692405896

技术支持方：常老师 15227121283

比赛交流QQ群：536202758

附件：

1、2024年河北省职业院校技能大赛高职组企业经营沙盘模拟赛项竞赛规程

河北省商业产教融合共同体（职教）教育集团

2024年4月8日



---

附件-1:

## 2024 年河北省职业院校技能大赛（高职组）

### 企业经营沙盘模拟赛项竞赛规程

#### 一、赛项名称

赛项名称：企业经营沙盘模拟

赛项组别：高职组

竞赛形式：团体赛

赛项专业大类：财经商贸类

#### 二、竞赛目的

为贯彻国务院的《促进大数据发展行动纲要》，以及全面落实《中国教育现代化 2035》《国家职业教育改革实施方案》等文件精神，进一步推进财务管理、会计学等财务会计类专业在大数据应用方面实践育人工作开展，提高人才培养质量，培养“财务数字化”人才，无缝对接数字经济发展需求。

大赛基于数字经济发展和企业财务数字化转型背景，对接企业财务大数据应用人才需求，结合当前大数据等现代信息技术在财会领域的最新应用，依托高度场景化、沉浸式的真实商用大数据分析平台系统，为学生搭建一个实践运用所学知识的平台。大赛以团队为单位进行竞技比拼，通过“经营操作+商业分析”的考核方式，从商业问题确定，到分析模型设计，到数据采集清洗，到数据挖掘建模，到数据可视化呈现，让学生在商业仿真业务场景中深度体验财务大数据应用的流程，培养学生的数字化意识与数据思维，能够借助大数据分析工具发现、分析与解决企业财务管理问题的能力，促进团队成员间的沟通协作能力，帮助学生提前适应未来岗位环境及要求。

#### 三、竞赛内容

##### （一）竞赛内容

本赛项通过还原真实的企业数字化转型改造应用场景，体现完整任务，主要考察选手对于企业经营管理应用的综合技能，突出应变能力。本项目要求选手根

---

据项目需求，利用专业知识和技能，模拟项目总监、运营总监、营销总监、人力资源总监岗位，以团队的形式完成数智企业 4 年的经营管理工作。

本赛项立足实际工作场景，重点考核选手企业经营管理综合职业能力和数智化素养。参赛学生根据企业背景资料，利用竞赛平台模拟企业从信息化经营模拟阶段到数字化经营模拟阶段的全过程。竞赛分为四个岗位：项目总监、运营总监、营销总监、人力资源总监，协同完成四个年度企业经营活动。信息化经营模拟阶段主要考察团队战略目标的确定、分析、选择与评价、实施、控制等企业战略管理基本能力，运营规划、质量管理及营销、供应链、财务管理等企业运营管理能力。团队依据 PDCA 理论，采用规划与模拟经营相结合的方式，综合展现团队项目管理能力及信息化管理素养。数字化经营模拟阶段主要考察团队利用智能算法、RPA 机器人、数据可视化分析等数字化技术，进行企业数字化管理与协同、数字信息分析与决策，使企业生产、加工、贮存、人力、营销等管理活动得以转型，两个阶段均由系统自动评分。

竞赛分为企业信息化经营模拟阶段和企业数字化经营模拟阶段两个阶段，总分 100 分。

### **（一）企业信息化经营模拟阶段**

企业信息化经营模拟阶段主要考察团队在信息化环境中企业运营管理能力和管理工具的应用能力。

1. 企业信息化经营模拟阶段：分析市场需求与经营参数，制定未来两年经营规划。依据市场需求和竞争态势实施市场营销，获取订单。根据订单，以销定产，通过人力资源招聘，营运资金管理，供应链生产管理生产产品，交付订单，获取利润，推进企业发展，检验团队企业经营管理综合能力。

2. 在沙盘模拟中运用管理工具：（P）计划：年初战略规划，设定盈利目标，实施计划，收支预算；（D）执行：信息化企业经营全流程，依据目标与计划进行实施；（C）检查：以提交年末报表为结束点，对执行结果检查；（A）处理：对检查结果进行明细查看总结。

### **（二）企业数字化经营模拟阶段**

企业数字化经营模拟阶段主要考察团队数字化技术应用能力及企业经营综合决策能力。

1. 在沙盘模拟中构建数字化管理平台：①RPA 机器人设计：设计可以自动处理的任务以及条件；②智能招聘算法设计：设定智能筛选简历的关键指标及排序逻辑；③智能生产算法设计：设定智能生产算法的关键环节以及判断逻辑；④经营数据可视化：设定数据指标与维度，将数据进行可视化呈现，形成看板，辅助决策。

2. 企业数字化经营模拟阶段：使用数字化管理平台驱动营销管理、生产管理、人力资源管理、财务管理，实时分析竞争对手企业各类信息，挖掘数据，依据数据经营，以数字技术、数字意识驱动企业数字化变革，展现团队的协作意识，创新意识。各模块说明如表 1 所示。

**表 3-1 模块说明**

模块		主要内容	比赛时长	分值
模块一	企业信息化经营模拟阶段 (1、2 经营年)	<p>企业信息化经营模拟阶段：分析市场需求与经营参数，制定未来两年经营规划。依据市场需求和竞争态势实施市场营销，获取订单。根据订单，以销定产，通过人力资源招聘，营运资金管理，供应链生产管理生产产品，交付订单，获取利润，推进企业发展，检验团队企业管理综合能力</p> <p>在沙盘模拟中运用管理工具：（P）计划：年初进行战略规划，设定盈利目标，实施计划，收支预算；（D）执行：信息化企业经营全流程，依据目标与计划进行实施；（C）检查：以提交年末报表为结束点，结束时，对执行结果检查，系统自动输出计划完成率；（A）处理：对检查结果进行明细查看总结</p>	250 分钟	30%
模块二	企业数字化经营模拟阶段 (3、4 经营年)	<p>在沙盘模拟中应用数字化技术构建数字化管理平台：①RPA 机器人设计：设计 RPA 机器人</p>	230 分钟	70%

	<p>可以自动处理的任务以及条件；②智能招聘算法设计：设定智能筛选简历的关键指标及排序逻辑；③智能生产算法设计：设定智能生产算法的关键环节以及判断逻辑；④经营数据可视化：设定数据指标与维度，将数据进行可视化呈现，形成看板，辅助决策</p> <p>企业数字化经营模拟阶段：使用数字化管理平台驱动营销管理、生产管理、人力资源管理、财务管理，实时分析企业竞品、企业各类信息，挖掘数据，依据数据经营，以数字技术、数字意识驱动企业数字化变革，展现团队的协作意识，创新意识</p>		
--	--	--	--

#### 四、竞赛时间

竞赛流程安排详见表 1。

表 1 竞赛流程安排表（以正式公布的竞赛指南为准）

日程安排	流程与内容	预计时长（分钟）
比赛当天	第一年经营	90
	第二年经营	90
	第三年经营	90
	第四年经营	90

#### 五、竞赛规则

##### （一）参赛资格

1、参赛对象：河北省普通高等学校全日制在籍专科学学生；本科院校高职类全日制在籍会计及相关专业学生，五年制高职四、五年级学生也可报名参加比赛，参赛选手年龄一般不超过 25 周岁，年龄计算的截止时间以 2024 年 5 月 1 日为准。

2、组队要求：比赛以院校为单位经校内选拔后组队参赛，每队由 4 名学生组成，每所院校限报 1 队参赛，每队设领队 1 名、1-2 名指导教师，指导教师可兼领

---

队。参赛学生报到时需要提供学生证、身份证复印件各 1 份。不符合参赛资格的选手，一经发现取消参赛资格且追回有关荣誉证书。

## （二）遵循准则

1. 学生必须持本人身份证、学生证和参赛证三证参加比赛。
2. 参赛选手座位号和参赛团队台号由抽签决定，不得擅自变更、调整。
3. 参赛选手提前 15 分钟进入赛场，并按照指定座位号参加比赛。迟到 15 分钟者，取消比赛资格；比赛开始 15 分钟后，选手方可离开赛场。
4. 选手在比赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经裁判同意。选手若需休息、饮水或去洗手间等，耗用时间计算在比赛时间内。
5. 比赛结束时，参赛选手应立即停止操作，不得以任何理由拖延比赛时间。选手操作完成后，在《实际操作现场记录表》上签名确认，方可离开赛场。

## 六、竞赛环境

### （一）赛场环境

光线、通风良好，温湿度适宜。场地设置满足整个竞赛环境。

### （二）赛位设置

一个参赛队配备 4 个比赛机位，配备 1 个备用机位。并配备有稳定的水、电、气源和应急供电设备，设置消防逃生通道。

竞赛场地内设置主席台、观众席、裁判席、仲裁席、技术支持人员专席、新闻媒体席等，便于竞赛全程的观摩、监督和裁判等相关工作。

### （三）安全防范措施

设置安全通道和警戒线，确保将参观、采访、视察的人员限定在安全区域内活动，以保证大赛安全有序进行。

（四）局域网络。采用星形网络拓扑结构，安装千兆交换机。网线与电源线隐蔽铺设。采用独立网络环境，不连接 INTERNET，禁止外部电脑接入。

（五）采用双路供电安全保障。采用统一的杀毒软件对服务器进行防毒保护。屏蔽竞赛现场使用的电脑 USB 接口。

（六）比赛条件由承办单位根据学校实际情况确定，并向参赛队无偿提供。如参赛队不使用承办单位所提供的比赛条件，必须在正式比赛日 15 天前以学校正

式公函形式向赛项执委会申请自备比赛条件，承办院校提供力所能及的协助工作，为此所发生的费用均由该参赛院校自理，产生的不良影响由该参赛院校自行承担。

(七) 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：3.5 小时，电池类型：输出电压：230V±5%V。

## 七、技术规范

参赛队遵循以下规范：

《中华人民共和国公司法》

《企业内部控制基本规范》

《ISO9000 质量管理体系》

《ISO14000 环境管理体系》

《企业会计准则》

《中华人民共和国企业所得税法》

## 八、技术平台

本赛项使用设备：新道数智企业经营管理沙盘。赛项设备及工具清单见表 2。

设备及软件名称	备注
数智企业经营管理沙盘系统	竞赛平台
服务器	配置要求如下： 1.数量：4 台 2.CPU：16 颗 QuadCore(16 核)2.0G 以上； 3.内存：32GB 以上； 4.硬盘：3 块硬盘以上，每块容量 500G 以上，搭建成 RAID10，支持热备份盘和后台 RAID 重建； 5.网卡：千兆网卡； 6.操作系统：windowsServer2012。
竞赛学生机	1.硬件要求：CPU：酷睿 i5 四核 2.66G 以上，内存不低于 8G，硬盘不低于 500G(含 128g 固态硬盘)，千兆网卡； 2.软件要求：操作系统：Windows10 专业版或

	企业版 64 位（激活版）； 3.浏览器：谷歌浏览器版本 100 或以上； 4.其他：office2016 及以上（激活版）。
网络系统	1.采用星形网络拓扑结构，安装 2 台千兆核心交换机（双机模式）和 6 台接入交换机（48 口），并提供一台核心交换机及 4 台接入交换机备用； 2.采用地板，网线与电源线隐蔽铺设； 3.采用独立网络环境，不连接 INTERNET，禁止外部电脑接入； 4.不允许使用无盘工作站及云桌面部署。
其他设备	赛场配置服务器及网络设备，为赛项提供网络平台技术支持。

## 九、成绩评定

### （一）制订原则

大赛裁判工作按照公平、公正、公开的原则进行。以教育部颁布的职业学校相关专业教学指导方案规定的应知、应会的要求为评分原则，依据参赛选手整体表现综合评定，全面评价参赛选手职业技能水平。

### （二）评分方法

1. 本赛项成绩评定全部由计算机自动评分。

2. 企业模拟经营过程需要持续经营 4 年，从经营风尚、管理工具应用、数字化平台建设、持续经营和经营成果五个方面进行综合评判，以全面考察学生企业经营管理核心技能和规则意识、创新意识、数字思维、系统思维等职业素养。具体评分细则如表 11-1 所示。

**表11-1 评分细则**

评分项目	分值	考察目标 计算办法	备注
经营风尚 F1	10 分	不存在违反经营风尚行为的企业得分为 10 分。 如参赛团队存在故意的负面行为，经 2/3 以上裁	

		判认定且裁判长同意确定扣分，根据情节严重性扣分不超过 10 分	
管理工具应用 F2	10 分	在第一、二年年末提交报表后，系统自动计算出的战略规划完成率。得分=5*第一年完成率+5*第二年完成率	计算第一、二年
数字化平台建设 F3	10 分	第三、四年完成财务 RPA、智能生产算法、智能人力算法、数据可视化分析四个管理技术。每项技术完成后保存不报错每年可得 1.25 分	计算第三、四年
持续经营分 F4	20 分	完成每年经营得 5 分。破产企业按照实际完成经营并提交报表的年数计算得分。最终未破产企业得 20 分	
经营成果 F5	50 分	未经营和破产企业的 F5=0, 当企业的现金断流时(现金出现负值)界定为企业破产, 则完成正常经营的企业以第四年企业经营发展指数计算排名 $St1$ , 企业经营发展指数=第四年企业商誉值×(第四年企业权益-系统扣分)*(1+第四年碳中和率)。 则未破产企业的 F5 计算如下: 分距 $d=50/N$ (1) $F5=50-(St1-1)*d$ (2)	N 取参赛队伍数最多赛区的队伍个数
经营得分 Fz		$Fz=F1+F2+F3+F4+F5$ (3)	
最终成绩 Z		按照经营得分 Fz 计算每个赛区的排名 $St2$ , 以赛区最后一期企业经营发展指数最高的企业计算赛区排名 I, 其中未经营和破产的企业最终 $Z=Fz$ , 则其他企业的最终成绩 Z 得分计算如下: $Z=100-St2*d+d*(Fz-FzL)/(FzH-FzL+I)$ 其中, $FzH$ 为本赛区经营得分最高分, $FzL$ 为本赛区经营得分最低分	
注: 在上述计算排名过程中, 对于得分相同的队伍, 则依次按照第四年企业经营发展指数、企业权益、企业商誉值从高到低进行排名			

---

### （三）违反经营风尚行为与处理

1. 故意扰乱市场行为：操作经营中，经 2/3 以上裁判判定企业存在故意扰乱市场秩序并对其他对手产生影响，则该企业最终成绩为 0 分。故意扰乱市场行为包括恶意控制订单和恶意影响原料市场平衡，恶意控制订单指竞赛选手有意将某市场订单全部选取或全数选取或选取量超过实际产能 1 倍，且当年年末超过 50% 的订单发生违约或取消情况；恶意影响原料市场平衡指即一次性订购原材料数量超过自身当年产能所需原材料 2 倍以上，且当年最少有 2 个企业原材料购买受到显著影响。

2. 舞弊行为：整个备赛和比赛过程，出现投机或舞弊行为，经 2/3 以上裁判认定且裁判长同意，可判罚为本模块 0 分或总成绩 0 分。

3. 不文明行为：比赛过程中，出现参赛团队学生顶撞裁判，或队伍间争吵等不文明行为，经 2/3 以上裁判认定且裁判长同意，可判罚为扣除企业经营风尚分 1-10 分，情节严重的可以取消总评比赛成绩。

以上行为情节严重的将建议承办校将学生行为报送学生所在院校处理。

### （四）成绩公布

竞赛成绩复核无误后，经裁判长、监督仲裁组签字后进行公布。公布时间为 1 小时。成绩公布无异议后，由监督仲裁长在成绩单上签字，并在闭赛式上公布竞赛成绩。

## 十、奖项设置

（一）团体奖。以实际参赛队总数为基数，分设一、二、三等奖，获奖比例分别为 10%、20%、30%（小数点后四舍五入取整数）；获得团体奖的参赛队队员获相应等级的奖项。

（二）获得一等奖的参赛队指导教师由组委会颁发优秀指导教师证书。

## 十一、申诉与仲裁

### （一）申诉

1. 河北省职业院校技能大赛设仲裁工作委员会，赛点设仲裁工作组，组长由大赛组委会办公室指派，组员为赛项裁判长和赛点执委会主任。

---

2. 参赛队对赛事过程、工作人员工作若有疑异,在事实清楚,证据充分的前提下可由参赛队领队以书面形式向赛点仲裁组提出申诉。报告应对申诉事件的现象、发生时间、涉及人员、申诉依据等进行充分、实事求是的叙述。非书面申诉不予受理。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. 提出申诉应在赛项比赛结束后 1 小时内向赛点仲裁组提出。超过时效不予受理。提出申诉后申诉人及相关涉及人员不得离开赛点,否则视为自行放弃申诉。

4. 赛点仲裁工作组在接到申诉报告后的 2 小时内组织复议,并及时将复议结果以书面形式告知申诉方。

5. 对赛点仲裁组复议结果不服的,可由代表队所在院校校级领导向大赛仲裁委员会提出申诉。大赛仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。

6. 申诉方不得以任何理由拒绝接收仲裁结果;不得以任何理由采取过激行为扰乱赛场秩序;仲裁结果由申诉人签收,不能代收;如在约定时间和地点申诉人离开,视为撤诉。

7. 申诉方可随时提出放弃申诉。

## **(二) 仲裁**

1. 大赛仲裁组负责受理大赛中出现的申诉复议并进行仲裁,以保证竞赛顺利进行和竞赛结果公平、公正。

2. 仲裁组的裁决为最终裁决,参赛队不得因申诉或对仲裁处理意见不服而停止比赛或滋事,否则按弃权处理。