

2025 年浙江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、赛项信息

赛项名称：企业经营沙盘模拟

赛项组别：企业经营沙盘模拟组

竞赛形式：团体赛

赛项归属：财经商贸赛道三

二、竞赛目标

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，进一步推进财经商贸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“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数字化转型背景，对接企业管理及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经商贸领域的最新应用，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+经营汇报”的考核方式，培养学生的数字化意识与数据思维，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

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四年的经营管理工作。

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。

竞赛分为“企业经营模拟对抗”和“企业经营汇报”两个阶段。其中对抗阶段满分 100 分，占总成绩 60%；汇报阶段满分 100 分，占总成绩 40%。

（一）企业经营模拟对抗阶段

企业经营模拟对抗阶段主要考察团队在信息化、数字化环境中企业运营管理能力和管理工具的应用能力，以及团队数字化技术应用能力及企业经营综合决策能力。

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。

3.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。

4.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 1. 各模块说明

模块		主要内容
		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

模块一	企业信息化经营模拟阶段 (1、2 经营年)	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
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：</p> <p>①RPA 机器人设计：设计 RPA 机器人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>

(二) 企业经营汇报阶段

参赛选手根据企业经营模拟决策及经营成果进行汇报，具体包括企业整体情况介绍、结合专业知识制定公司战略、如何根据战略制定合理的策略及计划等；比赛期间从财务、人力、生产、营销四个岗位思考如何贯彻执行策略、如何进行岗位协同、如何进行竞争对手分析、如何进行风险控制、如何应对市场变化、如何调整策略；竞赛经营过程中的成功和失误之处、企业下一步的运行思路、备赛与竞赛过程的

收获等内容。汇报阶段要求参赛选手结合专业知识，汇报内容整体逻辑条理清晰、重点明确、语言简练，具备创新性、有较强的分析应变能力。

企业经营汇报阶段每支队伍汇报时间不超过 8 分钟，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、所在城市等信息，否则该阶段成绩为 0 分。每支队伍自行决定汇报人及汇报形式。

四、参赛要求

（一）参赛对象

参赛选手须为我省高职院校（含本科层次职业学校）全日制在籍学生及 3 年内毕业生（毕业生须为企业职工，以报名时间为准，2025 年应届毕业生不受此限）。五年制职业教育（中高职一体化培养）学生报名参赛的，须是进入高等教育阶段（四、五年级）在籍学生。

（二）组队要求

本赛项为团体赛，以院校为单位组队参赛，参赛学生专业不限，但不得跨校组队。每所学校参赛队不超过 2 队，每队队员不超过 4 名、指导教师不超过 2 名。

参赛学生报到时需提供相关纸质材料，原件备查。如是在籍学生，提交学生证、身份证复印件各 1 份；如是 3 年内的毕业生，提交毕业证书、身份证、企业社保缴纳证明复印件各 1 份。若有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、竞赛流程

具体日程安排及竞赛流程如表 2 所示。

表 2 日程安排及竞赛流程

日程安排	流程与内容		时间	时长 (分钟)
3.28 日	1	参赛队报到（学校）	9:00-14:00	-
	2	比赛开幕式、领队会、抽签顺序分区	14:30-16:30	-
	3	学生观摩场地、设备调试	15:00-17:30	-
3.29 日	1	参赛选手检录	6:50-7:10	20
	2	二次抽签加密	7:10-7:40	30
	3	入场、赛前准备	7:40-7:50	10
	4	下发正式竞赛试题资料	7:50-8:00	10
	5	第一、二年经营阶段	8:00-11:30	210
	6	午餐	11:30-12:00	30
	7	第三、四年经营阶段	12:00-15:00	180
	8	汇报文件制作	15:00-16:00	60
	9	经营汇报阶段	16:00-19:30	210
	10	成绩评定与公示	24:00 前	-

六、竞赛规则

（一）报名要求：参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。团体赛选手因特殊原因不能参加比赛时，由大赛执委会办公室根据赛项的特点决定是否可进行缺员比赛，并报大赛执委会备案。

（二）熟悉场地：比赛日前一天可在比赛场地参观。

（三）入场规则：参赛选手应提前 15 分钟到达赛场，凭学生证、身份证、参赛证检录，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。

（四）竞赛规则：竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应举手示意，裁判应按照有关要求及时予以答复；如遇设备或软件等故障，参赛选手应及时举手示意，裁判、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，经项目裁判长确

认，予以启用备用计算机；如遇身体不适，参赛选手应及时示意，现场医务人员按应急预案救治；举手时间若处于经营各阶段最后 30 秒，无法进行暂停处理，操作请提前，避免卡秒操作导致的问题。选手不要连续快速点击竞赛界面，避免连击操作出现的问题。

（五）经营结果确认：各参赛队伍派一名参赛代表在企业经营模拟对抗赛成绩单上签字，监督员监督所有参赛队伍签字后，裁判签字。

（六）成绩评定规则：在运营过程中，赛场裁判负责控制比赛进程，在经营四个经营年度后，平台发布对抗阶段的竞赛结果。再结合经营汇报打分，于竞赛当日 24 时前公布最终成绩。

七、技术规范

参赛队遵循以下规范：

1. 《中华人民共和国公司法》
2. 《企业内部控制基本规范》
3. 《ISO9000 质量管理体系》
4. 《ISO14000 环境管理体系》
5. 《企业会计准则》
6. 《中华人民共和国企业所得税法》

7. 除上述文件外，竞赛以现行的财经法律、法规和财政部、国家税务总局、人民银行、国家质监局等出台的会计、税务、金融法规、制度和规范性文件为依据。

八、技术环境

赛项设备及工具清单见表 3

表 3. 设备及工具清单

设备及软件名称	备注
企业经营沙盘模拟系统	竞赛平台
支持的数据库及版本	My SQL 5.6
服务器及赛事操作终端	服务器： 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； 5. 网卡：千兆网卡； 6. 操作系统：windowsServer2012。 学生机： 1.Windows 7 及以上版本 2. 电脑配置： 内存：4G 及以上 硬盘：200G 及以上
浏览器	配置 Chrome 100.0 以上版本(谷歌浏览器)
录屏	每台终端安装录屏软件
交换机	配置要求如下： 速度：1000Mbps 接口数：24
网线	每支参赛队四条
工具	Microsoft office 2019

九、竞赛题库

竞赛命题工作由赛项执委会指定的命题专家组负责，报名截止后 3 个工作日内公布题库。

十、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

采取必要的物理性隔离，确保互不干扰，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。

竞赛场地内设置裁判席、仲裁席、技术支持人员专席等，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。

十一、成绩评定办法

（一）评分标准制定原则

评分标准由赛项专家组制定，全部公开。严格按照《全国职业院校技能大赛成绩管理办法》中规定的评分方法实施。

（二）评分细则

1.本赛项成绩由企业经营模拟对抗赛成绩和企业经营模拟汇报成绩两部分组成，竞赛成绩=对抗赛成绩×60%+汇报成绩×40%。

2.企业经营模拟对抗阶段需要持续经营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4。

表 4 对抗阶段评分细则

评分项目	分值	考察目标 计算方法	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 $d=50/N$ $F5=50-(St1-1)*d$	N 取参赛队伍数最多赛区的队伍个数
经营得分 Fz		$Fz=F1+F2+F3+F4+F5$	
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			

3.企业经营模拟汇报阶段每支队伍汇报时间不超过 8 分钟，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、所在城市等信息，否则该阶段成绩为 0 分。每支队伍自行决定汇报人及汇报形式。

评委根据评分项目进行打分，取平均值的形式，汇报成绩=(评

委 1 评分+评委 2 评分+…+评委 N 评分)/N。评分标准详见表 5。

表 5 汇报阶段评分细则

评分项目	内容	分值
整体形象	仪表仪态端庄且精神饱满、团队整体形象协调	10
公司总体战略及相关运营策略的制定	企业整体情况介绍、结合专业知识制定公司战略、如何根据战略制定合理的策略及计划	20
比赛期间战略、策略的执行及风险控制	从财务、人力、生产、营销四个岗位思考如何贯彻执行策略、如何进行岗位协同、如何进行竞争对手分析、如何进行风险控制、如何应对市场变化、如何调整策略 要求：深入理解并灵活应用企业经营、商业对抗等专业知识	40
整体运营特色及比赛得失总结	竞赛经营过程中的成功和失误之处、企业下一步的运行思路、备赛与竞赛过程的收获	20
职业素养	整体逻辑性、条理清晰、重点明确、语言简练；汇报内容创新性和正确性、有较强的分析应变能力	10
		100

（三）企业经营模拟对抗阶段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）成绩复评

为保障成绩评判的公平性，裁判组将对每赛区成绩排名第一的队伍汇报进行复评。复评成绩=对抗赛成绩×60%+汇报复评成绩×40%

（五）成绩公布

记分员将复核后的最终成绩经裁判长、仲裁组签字后在赛场公布栏以及钉钉群上公布竞赛成绩，公布时间为 2 小时。

十二、名次评定办法

按照《全国职业院校技能大赛奖惩办法》的有关规定，本赛项设团体金奖、银奖、铜奖，金奖、银奖、铜奖获奖比例分别为 10%、15%、25%（小数点后四舍五入）。

为避免奖项名额浪费，奖项分配采用如下规则：设赛区数为 N ，总体金奖、银奖、铜奖名额为 $M1/M2/M3$ ， $i=M1//N$ （//整除）， $n=M1\%N$ （%取余）。则各赛区的第 $1\sim i$ 名为金奖，第 $(i+1)$ 名按比较_成绩（计算方法见下面）降序排序，前 n 支参赛队为金奖，剩下 $(N-n)$ 支参赛队为银奖，剩余银奖名额减少 $(N-n)$ ，为 $M2-(N-n)$ ，在各赛区的第 $i+2$ 名之后分配，方法同上。由裁判组对每赛区第 $i+1$ 名的汇报复评后，进行比较。

比较_成绩=对抗赛成绩×60%+汇报复评成绩×40%

十三、赛场预案

（一）为保障大赛顺利进行，赛项执委会将在赛前组织专人对比赛现场、住宿场所和交通保障进行考察，并对安全工作提出明确要求。赛场的布置、赛场内的器材、设备，应符合国家有关安全规定及竞赛的标准和要求。

（二）按正式比赛所需的计算机和网线进行准备，并预备 10% 的计算机（预备数量=队伍数 \times 4 台 \times 10%）和长网线（预备数量=队伍数 \times 4 根 \times 10%）。赛项执委会、大赛专家组、技术支持单位将在赛前进行赛场仿真模拟压力测试，以确保比赛设备的安全高效。

（三）赛事服务器采用双机热备方案，主服务器与备用服务器进行备份数据实时同传，主服务器无法启动的情况下可启用备用服务器，恢复同传数据比赛。

（四）如选手计算机出现临时卡顿等故障，可举牌示意，裁判有权暂停比赛计时，待故障排除后，恢复竞赛。如无法排除机器故障，可启用备用计算机。当计算机故障影响比赛成绩（如选单超时等问题），依照现场机器录屏为依据进行裁决，裁定后，技术人员在裁判的监督下进行比赛数据恢复。

（五）比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告执委会，同时采取措施避免事态扩大。执委会应立即启动预案予以解决并报告组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由执委会决定。事后，执委会应向组委会报告详细情况。

十四、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，代表队领队可在比赛结束后 1 小时之内向仲裁组提出书面（加盖学

校公章) 申诉。大赛采取两级仲裁机制。赛项设仲裁工作组, 赛区设仲裁委员会。大赛执委会办公室选派人员参加赛区仲裁委员会工作。赛项仲裁工作组在接到申诉后的 1 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, 可向赛区仲裁委员会提出申诉。赛区仲裁委员会的仲裁结果为最终结果。