

上海市“星光计划”  
第十届职业院校技能大赛  
“沙盘模拟企业经营”项目  
赛项规程

上海市星光计划组委会竞赛办公室

二〇二二年 12 月

# 目录

<b>1.项目简介 .....</b>	<b>1</b>
1.1 项目描述 .....	1
1.2 竞赛目的 .....	1
1.3 相关文件.....	2
<b>2.选手应具备的能力 .....</b>	<b>2</b>
<b>3.竞赛模块及命题方式 .....</b>	<b>3</b>
3.1 竞赛模块.....	3
3.2 模块简述.....	3
3.2.1 模块 A： 方案设计 .....	3
3.2.2 模块 B： 市场活动 .....	3
3.2.3 模块 C： 企业运营 .....	3
3.2.4 模块 D： 运营分析 .....	3
3.3 命题方式 .....	4
3.4 命题方案.....	4
<b>4.评分规则 .....</b>	<b>9</b>
4.1 评分标准制定原则.....	9
4.2 评分细则.....	9
4.3 扣分细则说明 .....	9
4.4 破产处理 .....	10
4.5 扰乱市场处理 .....	10
4.6 最终成绩 .....	10
<b>5.项目特别规定 .....</b>	<b>11</b>
<b>6.竞赛相关设施设备 .....</b>	<b>11</b>
6.1 场地设备工具： .....	11
6.2 材料： .....	12
6.3 决赛选手须自备的设备和工具： .....	12
6.4 决赛场地禁止自带使用的设备和材料： .....	12

<b>7.健康和安</b> 全.....	<b>12</b>
<b>8.开放赛场</b> .....	<b>13</b>
<b>9.绿色环保</b> .....	<b>13</b>

本项目技术描述是对本竞赛项目内容的框架性描述，正式比赛内容及要求以竞赛当日公布的赛题为准。

## 1.项目简介

### 1.1 项目描述

沙盘模拟企业经营赛项将每个参赛队作为一个经营团队，每个团队分设总经理、财务经理、运营经理、营销经理 4 个岗位，各团队经营一个制造型企业，在仿真的竞争市场环境中，通过分岗位角色扮演，连续从事 5 个会计年度的模拟企业经营活动。考察参赛选手资金预算分析、妥善控制成本、编制财务报表、市场趋势预测、市场开发决策、营销策略策划、产品研发决策、生产采购流程决策、库存管理、产销结合匹配市场需求等财经商贸类会计事务、市场营销等专业的核心技能。

竞赛过程中参赛选手会运用到企业管理、基础会计、财务会计、统计分析、市场营销、市场调查与分析、EXCEL 工具运用等财经商贸类专业核心课程知识，处理企业经营中常出现的各种典型问题，提升其团队协作能力、财务数据分析能力、计划预算能力、变化应对能力及临场决策能力等职业能力与职业素养。

本赛项为团体赛。以院校为单位组队参赛，不得跨校组队。同一学校本项目报名参赛队不超过 2 支。每队 4 名选手。所有参赛队伍将分为 1 个赛区，将在同一市场环境下进行企业经营实战比赛。

### 1.2 竞赛目的

通过竞赛，激发和调动行业企业关注和参与中等职业学校教学改革的主观性和积极性，全面提升中等职业学校财经商贸类专业人才培养质量；为中职院校师生提供交流借鉴的平台，检验财经商贸类专业的教学改革成果，引领和促进财经商贸类专业教学改革；全面考察参赛选手会计核算、资金预算、成本核算与管理、财务报表编制、市场预测与分析等财经商贸类会计事务、市场营销等专业的核心技能与诚实守信、团队协作、应对变化、临场决策等岗位通用职业素养掌握情况；

全方位展示参赛选手在组织企业经营管理过程中各司其职、团队协作、创新思维、岗位通用技能等方面的职业素养。

通过以赛促教，全面提高学生发现问题、解决问题的能力；锻炼学生沟通协作、交际应变能力；提升学生逻辑思维、开拓创新等综合素养能力。

### 1.3 相关文件

本项目技术工作文件只包含项目技术工作的相关信息。除阅读本文件外，开展本技能项目竞赛还需配合其他相关文件一同使用：

- 1、企业运营流程表及报表：
- 2、竞赛试题：包含市场规则、运营规则以及详单。

## 2.选手应具备的能力

模块	能力描述
	<b>沙盘模拟企业经营</b>
	个人需要知道和理解： <ul style="list-style-type: none"><li>• 企业管理、基础会计、财务会计、统计分析、市场营销、市场调查与分析、EXCEL 工具运用等财经商贸类专业核心课程知识。</li></ul>
	个人应能够： <ul style="list-style-type: none"><li>• 掌握资金预算分析、妥善控制成本、编制财务报表、市场趋势预测、市场开发决策、营销策略策划、产品研发决策、生产采购流程决策、库存管理、产销结合匹配市场需求等财经商贸类会计事务、市场营销等专业的核心技能。</li><li>• 有团队协作能力、财务数据分析能力、计划预算能力、变化应对能力及临场决策能力等职业能力与职业素养。</li></ul>

## 3.竞赛模块及命题方式

### 3.1 竞赛模块

模块编号	模块名称	竞赛时间 min	分数		
			评价分	测量分	合计
A	方案设计	50	100	100%	100
B	市场活动	130			
C	企业运营	210			
D	运营分析	80			
总计					100

### 3.2 模块简述

#### 3.2.1 模块 A：方案设计

竞赛内容包含：产品策略、融资策略、市场策略、销售策略等，竞赛时长：50 分钟，仅在于第一年经营过程中。

#### 3.2.2 模块 B：市场活动

竞赛内容包含：每年年初阶段的查看与分析市场广告、参加订货会及订单获取等，竞赛总时长：130 分钟，第 2 年 25 分钟；第 3-5 年各 35 分钟。

#### 3.2.3 模块 C：企业运营

竞赛内容包含：每年年中阶段的产品研发、厂房、生产线建设、开拓市场、采购、生产、交货、财务核算等，竞赛总时长：210 分钟，第 1 年 30 分钟；第 2-5 年各 45 分钟。

#### 3.2.4 模块 D：运营分析

竞赛内容包含：每年年末阶段的竞赛对手经营状况分析、广告投放，竞赛总时长：80 分钟，第 2-5 年每年各 20 分钟。

### 3.3 命题方式

本项目竞赛题的命题方式：

本项目为提前公布试题的项目，由裁判长根据本《赛项规程》的思路及内容命制试题，并于赛前 4 周公布（包括试题、素材、评判标准）。决赛试题由裁判长主持裁判组在赛前对试题进行修订，修订比例一般不超过 30%。修订时，裁判长须提供完整的修订方案，裁判组成员均可提出修订意见，最终修改由裁判长确定（或由裁判长发起举手表决通过确定），并由全体裁判签字确认。赛前不再重新公布决赛试题。

### 3.4 命题方案

（一）本赛项将公布 3 套的竞赛赛卷（不包括详单）。主要内容包括：1、融资、初始资本及管理费参数；2、厂房参数；3、生产线参数；4、生产线折旧（平均年限法）；5、产品研发与结构参数；6、ISO 资格认证参数；7、市场开拓参数；8、原料参数；9、市场需求量、均价及单数。竞赛前 3 天组织人员对详单进行调整（其他参数保持不变），对参与人员进行全封闭式管理，直到比赛结束。正式赛卷（包括详单）于比赛现场在监督仲裁组的监督下，由指定相关人员抽取正式赛卷与备用赛卷。

（二）以下规则为固定参数，命题时不可改变

特别提醒：本次比赛无竞单，无市场老大；第一年无初始经营数据，无订单。

#### 1. 融资规则

（1）长期和短期贷款信用额度

长短期贷款的总额度（包括已借但未到还款期的贷款）为上年所有者权益 3 倍，长期贷款、短期贷款必须是大于等于 10 万元申请。如：若第一年所有者权益为 44 万元，第一年已借 5 年期长贷 57 万元（且未申请短期贷款），则第二年可贷款总额度为： $44*3-57=75$  万元。

（2）贷款规则

长期贷款每年必须支付利息，到期归还本金。长期贷款最多可贷 4 年；结束年时，不要求归还没有到期的各类贷款；短期贷款年限为 1 年，如果某一季度有短期贷款需要归还，且同时还拥有贷款额度时，必须先归还到期的短期贷款，才能申请新的短期贷款。所有的贷款不允许提前还款；企业间不允许私自融资，

只允许企业向银行贷款，银行不提供高利贷。贷款利息计算时四舍五入。如：在短贷利息为 5%的规则下，短期贷款 21 万元，则利息为： $21*5\%=1.05$  万元，四舍五入，实际支付利息为 1 万元。长期贷款利息是根据长期贷款的贷款总额乘以利率计算。例：在长贷利息为 10%的规则下，第 1 年申请 54 万元长期贷款，第 2 年申请 24 万元长期贷款，则第 3 年所需要支付的长期贷款利息= $(54+24)*10\%=7.8$  万元，四舍五入，实际支付利息为 8 万元。

### (3) 应收账款贴息计算规则

例：在 1、2 账期应收款贴现率为 10%的规则下，账期为 1 个季度的应收款贴现 16 万元，账期为 2 个季度的应收款贴现 24 万元，则，1 账期应收款贴息= $16*10\%=1.6\approx 2$  万元，2 账期应收款贴息= $24*10\%=2.4\approx 3$  万元，贴息总额= $2+3=5$  万元。

## 2. 厂房管理规则

(1) 租用或购买厂房可以在任何季度进行。

(2) 如果决定租用厂房或者厂房买转租，租金在开始租用的季度交付，系统于当季扣除租金。一年租期到期时，如果决定续租，系统将继续扣除租金。

(3) 厂房租用满一年后可作租转买、退租等处理。如：第一年第一季度租厂房，则以后每一年的第一季度末“厂房处理”均可“租转买”。如果到期没有选择“租转买”，则系统自动按续租处理，租金在“当季结束”时和“行政管理费”一并扣除。

(4) 要新建或租赁生产线，必须有可用于安装生产线的空闲厂房。否则，不能新建或租赁生产线。

(5) 如果厂房中没有生产线，可以选择厂房退租。

(6) 厂房出售将得到 4 个账期的应收款，紧急情况下可进行厂房贴现（4 季贴现），直接得到现金，如厂房中有生产线，同时要扣租金。

(7) 厂房使用可以任意组合，但总数不能超过四个；如租四个小厂房或买四个大厂房或租一个大厂房买一个中厂房两个小厂房。

## 3. 生产线管理规则

(1) 在“系统”中新建生产线，需先选择厂房，然后选择生产线的类型及所生产产品的类型；生产产品一经确定，本生产线所生产的产品便不能更换，如需更换，须在建成后，进行转产处理。



(2) 每次操作可建一条生产线，同一季度可重复操作多次，直至生产线位置全部铺满。自动线和柔性线待最后一期投资到位后，必须到下一季度才算安装完成，允许投入使用。无安装周期的生产线当季购入当季即可使用。新建生产线一经确认，即刻进入第一期在建，当季自动扣除现金。

(3) 不论何时出售生产线，均以生产线残值计入现金，净值与残值之差计入损失；只有空的并且已经建成的生产线方可转产。

(4) 当年建成的生产线、转产中生产线都要交维修费；凡已出售的生产线和新购正在安装的生产线不缴纳维护费。

(5) 生产线不允许在不同厂房间移动。

(6) 租赁线不需要购置费，不用安装周期，不用提折旧，维修费可以理解为租金，其在退租时，系统将扣清理费用，记入损失。

(7) 生产线建成当年不提折旧。当净值等于残值时生产线不再计提折旧，但可以继续使用。租赁线不提折旧。

#### 4. 产品研发规则

(1) 如生产某种产品，先要获得该产品的生产许可证。获得生产许可证，必须经过产品研发。所有产品都需要研发完成后才能获得生产许可。研发需要分期投入研发费用。

(2) 产品研发可以中断或终止，但不允许超前或集中投入。已投资的研发费不能回收。如果研发没有完成，“系统”不允许开工生产。

#### 5. ISO 资格认证规则

ISO 认证只有在第四季度末才可以操作。ISO 认证可以中断或终止。中途停止认证的，也可继续认证。认证完成后，无须交维护费。

#### 6. 原料采购规则

所有预订的原材料必须全额现金购买。紧急采购时，原料价格是材料原价 2 倍，在利润表中，直接成本仍然按照标准成本记录，紧急采购多付出的成本计入综合费用表中的“损失”。

#### 7. 市场开拓规则（本地和区域）

市场开拓在第四季度操作。市场一经开拓完成，便可进行产品销售。中途可暂停开拓，但已投入的资金依然有效。

市场	每年开拓费	开拓年限	全部开拓费用
本地	1 万元/年	1 年	1 万元
区域	1 万元/年	1 年	1 万元

#### 8. 选单规则

(1) 某企业某一产品在某一市场，如拟获得一次选单机会，至少投放 1 万元广告费；如拟获得两次选单机会，至少投放 3 万元广告费，即多一次选单机会，至少增加 2 万元广告费。比如：A 企业在本地市场的 P1 产品上在投入 3 万元广告费，则表示最多有两次选单机会，能否有第二次选单机会取决于 A 企业在本地市场轮到第二次选单时，本地市场有无订单。

(2) 投放广告，只有裁判宣布的最晚时间，没有最早时间。

(3) 选单时首先以当年本市场本产品广告额投放大小顺序依次选单；如果两队本市场本产品广告额相同，则看本市场广告投放总额；如果本市场广告总额也相同，则看上年本市场销售排名；如仍无法决定，则先投广告者先选单。

(4) 出现确认框要在倒计时大于 5 秒时按下确认按钮，否则可能造成选单无效；某企业某一产品在某一市场有多次选单机会，只要放弃一次选单，则视同放弃该产品该市场所有选单机会。

#### 9. 订单交货规则

订单必须在规定季（即订单中的交货期）或提前交货，应收账款从交货季开始算起。应收款收回系统自动完成，不需要各队填写收回金额。

所有订单要求在本年度内完成（按订单上的产品数量和交货期交货）。如果订单没有完成，则视为违约订单，按下列条款加以处罚：

(1) 分别按违约订单销售额的 40%（四舍五入，每张订单违约金分别计算）计算违约金，并在当年第 4 季度结束后扣除，违约金记入“损失”。

(2) 违约订单一律收回，不用再交。

## 10. 不变参数

贷款总额度	上年所有者权益的 3 倍	最大长贷年限	4 年
库存折价率(原料)	80%	库存折价率(产品)	100%
紧急采购原料价格	材料原价的 2 倍	紧急采购产品价格	产品直接成本的 4 倍
所得税率	25%	违约扣款百分比	40%
最小得单广告额	1 万元	信息费	1 万元
订货会选单时间	40 秒	订单首选补时	15 秒
订单会市场同开数量	2 个	厂房数量	4 个

## 11. 取整参数（均精确或舍到个位整数）

违约金（分别计算）扣除——四舍五入。

库存拍卖所得现金——向下取整。

贴现费用——向上取整。

扣税——四舍五入。

长短贷利息——四舍五入。

注：本赛项规程中所有的规定，在出题时不可改变；样题中的所有规定（市场参数）为可变参数，出题时可以改变（变化）。如本赛项规程与样题中规定冲突，以赛项规程中的规定为准，赛项规程与样题没有规定的参数，皆是可变参数，比如详细订单等。

## 4.评分规则

### 4.1 评分标准制定原则

- (1) 本赛项评分标准制遵循“公平、公正、公开”的原则。
- (2) 应用信息化系统进行机考评分，无人为因素干扰。

### 4.2 评分细则

竞赛评分采用系统按规则自动生成和评委打分相结合的方式进行。其中，模拟运营企业的业绩由系统自动生成，具体为各团队最后一年末的所有者权益；评委打分是针对各团队选手在操作过程中的违规行为按规则所给的处罚分。各团队实际得分的计算方法为：

实际得分=最后一年末的所有者权益—罚分

若实际得分计算结果相同，则参照第5年经营结束时间（经营结束时间以在系统中提交报表时间为准），先结束第5年经营的队伍排名在前。

### 4.3 罚分细则说明

#### (1) 运行超时扣分

运行超时有两种情况：一是指不能在规定时间内完成广告投放(可提前投广告)；二是指不能在规定时间内完成当年经营(以点击系统中“当年结束”按钮并确认为准)。

处罚：按总分1权益/分钟（不满一分钟按一分钟计算）计算罚分，最多不能超过10分钟。如果到10分钟后还不能完成相应的运行，将取消其参赛资格。

**注意：投放广告时间、完成经营时间及提交报表时间系统均会记录，作为扣分依据。**

#### (2) 报表错误扣分

必须按规定时间在系统中填制综合费用表、利润表、资产负债表，如果上交的报表与系统自动生成的报表对照有误，在总得分中扣罚**2权益/次**，并以系统提供的报表为准修订。

**注意：对上交报表时间会作规定，延误交报表即视为错误一次，即使后来在系统中填制正确也要扣分。由运营超时引发延误交报表视同报表错误并扣分（即如果某队超时3分钟，将被扣除 $1*3+2=5$ 权益）。**

### (3) 其它违规扣分

在运行过程中下列情况属违规：

- A. 对裁判正确的判罚不服从；
- B. 其他严重影响比赛正常进行的活动；

如有以上行为者，在第 5 年经营结束后扣除该队总得分的 20 权益。

(4) 所有罚分在第 5 年经营结束后计算总成绩时一起扣除。

## 4.4 破产处理

当参赛队权益为负（指当年结束系统生成资产负债表时所有者权益为负）或现金断流时（权益和现金可以为零）界定为企业破产。参赛队破产后，直接退出比赛。

## 4.5 扰乱市场处理

每年经营结束后，评分裁判查看每组订单违约情况，当年违约产品总数超过 5 个的参赛队，直接退出比赛，其所在赛区比赛继续进行。

## 4.6 最终成绩

此次比赛只设一个区，参赛院校两支队伍在同一个赛区进行竞赛，赛项最终成绩按 100 分制计分。按照评分细则中各小组的实际得分（最后一年末的所有者权益-罚分）进行排序，第一名为 100 分，第二名 99 分，第三名 98 分，以此类推。

破产组成绩按照破产经营时间排序，最先破产组成绩排名最后。最终成绩也按 100 分制计分，依次排在没有破产组之后。

## 5.项目特别规定

1、本次比赛中，各企业之间不允许进行任何交易，包括现金及应收款的流通、原材料、产成品、订单的买卖等。

2、比赛过程中，学生端必须启动录屏文件，用于全程录制经营过程，把每一年经营录制为一个独立的文件。一旦发生问题，以录屏结果为证，裁决争议。如果擅自停止录屏过程，按教师端服务器系统的实际运行状态执行。录屏软件由各队在比赛前安装完成，并提前学会如何使用。

3、每一年投放广告结束后，将给各组 2 分钟的时间观看各组广告单；每一年经营结束后，裁判将系统内下发各队综合费用表、利润表、资产负债表，各队可在公共信息处下载。

4、每一年经营结束后，将有 20 分钟巡盘及投放广告时间，询盘采用电子询盘方式进行，不涉及物理盘摆盘、询盘。各小组可在公共信息处下载询盘信息。

## 6.竞赛相关设施设备

本次竞赛采用新道新创业者沙盘系统 V5.0。该系统采用的是 B/S 架构的，通过浏览器登录服务器实现具体的操作，竞赛承办方需为参赛队伍提供电脑，并搭建局域网环境。

在竞赛过程中，不得在比赛电脑上使用移动存储设备、开启无线网络、非法访问他人计算机和服务器。

非裁判人员和技术支持人员，任何人选不得接触比赛用服务器和裁判用电脑。

### 6.1 场地设备工具：

(以每一个选手必须配备)

序号	主体设备名称	型号	单位	数量
1	桌子		套	1
2	椅子		把	4
3	插线板		件	1
4	电脑		套	2
5	网线		份	2
6	计算器		件	2

## 6.2 材料:

(以每一个选手必须配备)

序号	设备名称	型号	单位	数量
1	草稿纸		份	5
2	圆珠笔		份	4

## 6.3 决赛选手须自备的设备和工具:

序号	设备名称(或图片)	型号	单位	数量
1	无			

除以上列表的材料、工具以外的材料、工具需报备裁判长同意后才能带入赛场使用。

## 6.4 决赛场地禁止自带使用的设备和材料:

序号	设备和材料名称
1	手机、3G、4G 上网设备、WIFI 等无关的电子设备
2	笔记本电脑、计算器、笔、运营记录表、U 盘等与比赛无关的设备及材料

## 7.健康和安

比赛期间坚持“依法依规、属地管理，完善机制，合理应对，依靠科学、有序有效，公开透明，实事求是”的原则，根据新型冠状病毒肺炎疫情发展的不同态势，坚持严阵以待、严防死守、严格筛查、严密管控的有力措施，强化风险评估，提升防控成效，科学规范的做好新型冠状病毒感染肺炎疫情的防控和应急处置工作。

赛前做好充足的准备工作，承办校应配足提问测温仪、口罩、消毒液、洗手液等防护用品；在校区内设立应急处置室，在应急处置室准备上做到“思想、组织、技术、物资”四到位，提高应对突发卫生公共事件的能力。

比赛期间，所有现场工作人员和参赛选手进入赛场，需现场查验随申码并测量体温合格后方可入场，入场时体温达到或高于 37.3℃ 或有其他呼吸道疾病症

状的应做好相应防护措施，将其带至场外隔离观察区，通知负责人员进行复检。询问流行病学史，并做好相关记录，若复测体温正常可入场参赛，并继续关注其身体状况。若复测体温仍达到或高于 37.3℃，应立即上报赛场负责人，由赛场医务人员带其到发热隔离区并拨打 120 送医。承办校对所有发热转诊的患者需及时联系其所在参赛队追踪病因，同时配合属地疾病预防控制机构，做好疑似或确诊病例的流行病学调查、密切接触者排查、以及终末消毒等后续相关处置工作。赛场工作人员和参赛选手在比赛期间应保持一定的间距，不聚集。

## 8.开放赛场

1、竞赛场地将在赛前一周的指定时间内向各个参赛队开放，便于各参赛队伍熟悉环境及竞赛平台。

2、由于赛项特点及赛场条件限制，本赛项不设置现场观摩环节。

3、赛场外设置有专门的观摩室，有条件的可使用网上直播系统。

4、新闻媒体等进入赛场必须经过大赛执委会允许，由专人陪同并听从现场工作人员的安排和管理，不能影响比赛进行。

## 9.绿色环保

倡导绿色、环保、可持续的办赛理念，要坚持勤俭节约、绿色环保和低碳节能的原则办赛。