

全国职业院校技能大赛

赛项规程

一、赛项名称

赛项编号：GZ-2021053

赛项名称：创新创业

英文名称：

赛项组别：高职组

赛项归属产业：财经商贸

二、竞赛目的

为全面贯彻落实《国家职业教育改革实施方案》，推动职业教育高质量发展和适应性发展，提高财经商贸类人才培养质量，促进创新创业教育与专业教育有机融合，探索“专创融合”育人新模式，结合相关文件精神，特开设本赛项。

本赛项贯彻落实立德树人根本任务，以新时代人才需求为导向，以培养社会主义事业的建设者和接班人为出发点，培养具有专业技能和创新创业能力相融合的高质量复合型财经商贸类人才。

通过竞赛，全面考察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

面向财经商贸大类中工商管理、市场营销、电子商务、财务会计、物流等专业，鼓励跨专业组队。比赛由创业企业模拟运营实操、创新创业项目路演答辩和项目运营实践三个阶段组成，总竞赛时长 495 分钟，每个参赛团队由 5 人组成，团队内部自行分工，完成三个阶段的竞赛内容。

（一）创业企业模拟运营实操（每队比赛时长 180 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. 运营决策分析汇报文件制作

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、论述等。

(二) 创新创业项目路演答辩（每队比赛时长 15 分钟）

1. 团队运营决策汇报（3 分钟）

参赛团队基于第一部分的模拟运营，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. 创业项目路演（7 分钟）

参赛团队需在总决赛前一周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（文件中不得含有模拟运营方面的任何内容，若出现则此模块成绩不计入总分），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（5 分钟）

根据参赛团队情况，设置至少两个并随机抽取答辩教室汇报答

辩，学生汇报结束后，每个答辩室的评分裁判进行提问，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（300分钟）

1. 营运方案制定（120分钟）

参赛团队基于互联网、物联网及赛事电商（或直播）平台对组委会所指定的产品进行营运策划，团队要根据对产品特色，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（180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、同一电商或直播平台进行销售，实现从平台运营到流量变现。

四、竞赛方式

（一）组队方式

竞赛采用团体竞赛方式。参赛选手必须是高等职业学校2021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。

（二）竞赛方式

本赛项所有参赛队伍经省赛选拔后进入最终总决赛，每个省（自治区）和直辖市推荐1支队伍参加全国总决赛。

参加竞赛各代表队的抽签顺序和竞赛场次，将在领队会议上现场

抽签确定。每名选手竞赛的赛位号，在进入赛场进行检录时由两轮加密环节确定。加密工作由赛务组负责组织实施，赛项监督人员现场监督。

五、竞赛流程

参赛队报到——组织参赛选手赛前熟悉场地、举行赛前说明会介绍竞赛规程——举办开幕式——正式比赛(期间组织观摩、交流活动)——比赛结束——裁判组评定——举办颁奖仪式、专家组长点评、闭幕式——召开竞赛执行委员会总结会议。

表 1 竞赛流程与时间安排

日期	时间	流程、内容	参加人员	地点
竞赛前2日	20:00前	裁判、仲裁、监督报到	工作人员	住宿酒店
竞赛前1日	09:00-14:30	参赛队报到,安排住宿,领取资料	工作人员、参赛队	住宿酒店
	09:00-12:00	裁判培训与工作会议	裁判长、裁判员、监督仲裁组、专家组	会议室
	15:00-15:30	领队会	各参赛队领队、裁判长	会议室
	15:30-16:00	熟悉赛场	各参赛队	竞赛场地
	16:10	检查封闭赛场	裁判长、监督仲裁组	竞赛场地
	16:20	参赛领队返回酒店		竞赛场地
竞赛第1日	07:30	参赛队到达竞赛场地前集合	各参赛队、工作人员	竞赛场地前
	07:40-08:00	大赛检录	参赛选手,检录工作人员	竞赛场地前
	08:00-08:30	第一次加密(抽顺序号)	参赛选手、裁判、监督	一次加密区域
	08:30-08:50	第二次加密(抽工位号)	参赛选手、裁判、监督	二次加密区域
	08:50-09:00	比赛选手就位,裁判员宣读竞赛须知	参赛选手、裁判、监督、仲裁	竞赛场地

	09:00-12:00	创业模拟运营实操/创新创业项目汇报文件制作	参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁	竞赛场地
	12:00-12:30	收齐所有参赛队汇报文件	参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁	竞赛场地
	12:10-13:00	参赛选手午餐	参赛选手、工作人员	竞赛场地
	13:00-13:10	第一次加密(抽顺序号)	参赛选手、裁判、监督	一次加密区域
	13:10-13:30	第二次加密(抽赛场号及答辩序号)	参赛选手、裁判、监督	二次加密区域
	13:30-20:30	创新创业项目路演答辩	参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁	竞赛场地
竞赛 第2日	07:15	参赛队到达竞赛场地前集合	各参赛队、工作人员	竞赛场地前
	07:30-07:40	大赛检录	参赛选手, 检录工作人员	竞赛场地前
	07:40-07:55	第一次加密(抽顺序号)	参赛选手、裁判、监督	一次加密区域
	07:55-08:10	第二次加密(抽工位号)	参赛选手、裁判、监督	二次加密区域
	08:10-08:20	比赛选手就位	参赛选手、裁判、监督、仲裁	竞赛场地
	08:30-14:30	项目运营实践	参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁	竞赛场地
	14:30-14:50	收齐所有参赛队成绩单	参赛选手、裁判、专家、监督、仲裁	竞赛场地
	14:50-17:00	参赛选手就餐、休息	参赛选手、工作人员	竞赛场地
	15:00-18:10	成绩评定	裁判、监督	会议室
19:30-20:30	闭幕、颁奖	所有相关人员	报告厅	

六、竞赛赛卷

(一) 本赛项采取公开赛卷的方式, 赛前一个月在大赛指定网络信息发布平台上公布赛卷, 同时由提供大赛软件平台的公司给予优质技术保障。

(二) 本赛项将在比赛前一个月公布不少于 10 套的竞赛赛卷。正式赛卷于比赛现场在监督仲裁组的监督下, 由裁判长指定相关人员

抽取正式赛卷与备用赛卷。

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：

全国高职院校财经商贸类创新创业技能大赛赛题

第一阶段任务（40分，时间180分钟）

一、在现有的创业企业模拟运营环境下继续模拟运行，直至经营到第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。（30分）

1. 模拟运行相关参数设置：

- （1）初始环境创业起始状态（企业运营前3~6个月）参数一致。
- （2）项目难度参数：中等/困难
- （3）起始资金：2~5万
- （4）市场状态：正常/糟糕/良好
- （5）市场价差：中等/高/低
- （6）利率：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）公司命名
- （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、结合创新创业（创意）项目，完成虚拟创业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。此任务分数在第二阶段进行考核。

三、笔试，完成理论试卷考核。（10分）

第二阶段任务（25分，时间15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、创业模拟运营实操分析汇报（10分，时间3分钟）

参赛团队针对第一部分的模拟运营，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、创业项目路演及答辩（15分，时间12分钟）

创业（创意）项目路演7分钟，答辩5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 项目运营实践（35分，时间300分钟）

一、营运方案制定（10分，时间120分钟）

根据大赛组委会提供的某一具有一定特点和特色的一款产品（如老人防滑鞋），参赛团队设计制定营运方案。方案中需要体现利用直播电商运营平台（如抖音、京东直播等）进行实际的营销的设计。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180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、产品营销策略设置和营销和直播技巧等进行展示，最终以营运方案和营运技术技能作为评判标准。

七、竞赛规则

（一）报名资格

参赛选手报名资格须按照大赛相关要求执行。参赛选手年龄不得超过25周岁，年龄计算的截止时间以竞赛当年的5月1日为准。凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加同一赛项。

（二）报名要求

1. 本届大赛报名方式按照大赛的相关要求执行。经审查不具备参赛资格的，取消参赛资格，因此产生的选手空缺不能递补。

2. 参赛选手和指导教师报名获得确认后不得随意更换。如备赛过程中参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由省级教育行政部门于

相应赛项开赛前 10 个工作日之前出具书面说明，经大赛执委会办公室核实后予以更换。竞赛开始后，参赛队不得更换参赛队员，允许队员缺席比赛。

（三）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. 熟悉场地：比赛日前一天下午开放赛场，熟悉场地。

3. 抽签仪式：比赛入场前由检录组组织工位和答辩场次及答辩室抽签，通过抽签确定各参赛队伍的赛场座次、答辩顺序及答辩室。

4. 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。

（四）比赛期间

1. 各参赛队伍打开电脑，进入竞赛平台，并修改各自密码。由裁判长宣布比赛开始，各参赛队伍开始竞赛。

2. 竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应持“咨询”示意牌示意，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，参赛选手应持“故障”示意牌示意。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，参赛选手应持“医务”示意牌示意，现场医务人员按应急预案救治。

3. 在创业模拟运营实操过程中，设置学生观察员，赛场裁判员负责控制过程。

（五）成绩公布

1. 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。

2. 创新创业项目路演答辩，汇报赛场 7 名裁判根据评分标准现场评分，去掉一个最高分和一个最低分后，剩余 5 位裁判的打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。

3. 各参赛队伍派一名参赛代表在每阶段竞赛成绩单上签字，裁判监督所有参赛队伍签字后，裁判签字。赛场裁判将数据进行备份和保存。

4. 赛项执委会在三个阶段全部竞赛完毕并经公示程序后，形成最终成绩。

5. 欢迎国际、国内团队到场有序观摩。

八、竞赛环境

（一）模拟运营竞赛场地

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，每个机位二台电脑，两张桌子，五把椅子；

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 ± 5%V。

（二）汇报场地

汇报场地至少 3 处，每处有汇报室、准备室 3 间独立房间。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。

（三）运营实操场地

每个团队具有相对独立直播空间 20-40 平方米，具有稳定的网络环境（有线、无线均可），直播电脑一台、摄像头、工作台、补光灯、麦克风灯等基础条件，具体提供参赛基础备料根据竞赛运营产品和需求统一提供。

九、技术规范

参照教育部公布的《高等职业学校专业教学标准》中财经商贸类专业的“专业标准”、“课程标准”为基本范围和基本要求。

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。

十、技术平台

表 2 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、英特尔酷睿 i7-7300U CPU，8GB 内存、64 位操作系统和基于 x64 的处理器，预装录屏软件；预装全拼、五笔、微软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。

品名	规格要求说明
摄像头及补光灯	摄像头：像素 1200 万及以上，自动对焦等功能； 补光灯：可以自由调节镜头的亮度
竞赛软件	<p>一、创业企业模拟运营实训软件</p> <p>基于大数据真实模拟商业市场环境的学生创业企业模拟实训软件，软件要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 可以自行设置模拟企业环境运行难度； 2. 可以对初始资金、市场状态、利率、产品价差、信贷级别、原料价格、设计成本等进行参数设置； 3. 软件按每月决策作为执行（运行）的节点，且能保证运行总时长为 3 个会计年度； 4. 模拟企业决策内容包括：营销管理、生产管理、人力资源管理、财务管理、财务预测、信贷管理、固定资产管理等方面的内容； 5. 角色管理，不同的团队成员作为不同角色参与企业管理。 <p>二、汇报文稿制作软件</p> <p>要求：能够具备 PPT、word、Excel 等常用的功能，实现对汇报文件的编辑与制作。</p> <p>三、项目运营环境实操平台</p> <p>要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 平台具备成熟的企业市场经营环境，在统一的时段内平台用户达百万以上； 2. 平台可以实现各类型企业的经营需要，配置企业经营各环节所需的条件和资源； 3. 平台可以实现对各参赛队的营运情况进行智能化的分析，并能给出具有科学、公正、公开的数据分析和经营能力的综合评价、排名。 4. 平台符合国家规定的系统安全要求，能对整个赛事信息安全负责。

十一、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。

表 3 评分结构与分值

内 容	分值比例	分值
创业模拟运营	30%	30
理论考核	10%	10
项目路演汇报展示	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），同时完成创新创业项目汇报文案制作和理论答题；分值为 30 分。评分标准如表 4 所示。

表 4 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> <p>(1) 所有团队基础分 0 分。</p> <p>(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，可以出售股份。最终企业估值、利润按持股比例折算。</p> <p>(3) 运营满 36 个月的团队。每增加一定的企业估值或利润（具体根据当年比赛最高估值参数除以 100）加 1 分。</p> <p>(4) 运营未满 36 个月，或破产团队。以正常运营结束队伍的最低分为基本分，每距离结束 1 个月减 1 分。</p> <p>(5) 若得分相同，则对比较企业利润，利润高者排名在前。</p> <p>(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。</p>	30 分

3. 理论考核（10分）

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

4. 项目路演汇报展示部分（25分）

企业模拟运营决策汇报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、所在城市等信息。汇报分两部分：运营决策汇报、创业路演汇报展示。评分标准如表5、表6所示。

表5 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6 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。 (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。	5

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 (29)	5
合计	15分	

5. 实践运营评分标准 (分值: 35分)

主要为产品运营策划书 (10分) 和直播运营实操表现 (25分)。所有参赛团队销售收入均以“公益筹款”用于慈善捐赠, 并及时公开公示。

表7 产品运营策划书评分表

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。	1
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	推广运营策略	有具体的直播预热推广方案和直播引流方案。	2
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。	3
总分			10

表8 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	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。	3
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。	4
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。	4
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。	5
6	销售总额	订单销售额（以参赛队数量计算，第一名5分，其余名次依次递减0.15）	5
7	团队合作	合理进行分工，明确各成员角色分配，配合默契	1
总分			25

（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。

（三）赛项最终得分

按100分制计分。最终成绩经复核无误，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。

（四）裁判组成员

表9 专家裁判工作要求

序号	专业技术方向	知识能力要求	执裁、教学、工作经历	专业技术职称(职业资格等级)	人数
1	不限专业	有较强的组织协调能力和临场应变能力	5年以上创新创业教育教学工作经历或指导过创新创业竞赛的经历	原则上应具有副高及以上专业技术职称或高级技师职业资格	10
2	财经商贸类	有较强的组织协调能力和临场应变能力;具备系统的工商管理类专业知识	工商企业管理专业相关教学或在相关领域工作经历5年以上(含5年)	原则上应具有副高及以上专业技术职称或高级技师职业资格	10
3	创投公司或企业代表	具有创投管理经验,或具有企业管理经验	具有投资经验,或现为企业股东、高层管理者	无	10
裁判总人数					30

十二、奖项设定

本赛项设团体一、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%(小数点后四舍五入),获得一等奖参赛团队的指导教师推荐为“全国职业院校技能大赛优秀指导教师”。

十三、赛场预案

(一)非正常停电

配备发电车2台,竞赛现场如出现突然非正常停电的,按下述步骤进行处理:

- 1.裁判员提示参赛选手,工作人员提示观摩人员要保持镇静,防止踩踏事件发生;
- 2.裁判员提示参赛选手在电源保护装置的有效时间内备份计算机操作数据,并等候处理决定;
- 3.必要时,保卫人员开启安全通道,有序疏散现场人员离场;
- 4.裁判长宣布启动备用电源;

5. 现场电力恢复后，由裁判员集体商定根据竞赛内容特点的不同可采用继续比赛、顺延比赛时间、重赛等处理办法。

（二）竞赛设备故障

竞赛过程中，如遇竞赛设备故障，按下列程序报告并处理：

1. 参赛选手持“故障”示意牌示意，说明故障现象，裁判员、技术人员等应及时予以解决；

2. 确因设备无法继续操作，经由裁判员提出申请，报裁判长批准后，予以启用备用设备；

3. 竞赛软件都设置了关键节点的自动备份功能，裁判长根据实际情况授权工作人员恢复备份数据；

4. 数据恢复正常后，由裁判员集体商定根据竞赛内容特点的不同可采用继续比赛、顺延比赛时间、重赛等处理办法。

（三）参赛队员发生意外受伤或急病等情况

参赛队员发生意外受伤或急病等情况，应按下列步骤进行处理：

1. 参赛选手持“医务”示意牌示意；

2. 现场医务人员迅速到达现场，救治或急送最近医院进行救治；

3. 参赛队其他队员可在不违反有关规定的情况下，协同完成竞赛事项。

（四）参赛现场出现暴力，人员拥堵，急性传染病人员进入等情况

参赛现场出现暴力，人员拥堵，急性传染病人员进入等情况，应按下述步骤进行处理：

1. 有关人员迅速向赛项总指挥汇报，并由赛项总指挥向赛项执委会汇报，并由赛项执委会根据事态发展情况确定是否及时报告公安部门，公共卫生部门及医疗部门，在保证赛场内人员人生安全的原则下，

尽量不扩大事态；

2. 根据赛前制定的现场保卫人员的职责范围，以及突发情况应对的赛前演练安排，赛项保卫人员迅速就位，对赛场内除参赛队以外的其他人员进行有序疏散；

3. 人员疏散后进行现场清理，如消毒，清除突发事件隐患等；

4. 进行处理后，在保证参赛队员人身安全的前提下，继续有序组织竞赛。

（五）暴雨洪灾，火灾等事故

如遇暴雨洪灾，火灾等事故，应按下述步骤进行处理：

1. 赛项执委会负责与公安，医疗，气象，交通等部门取得联系，并根据情况确定是否继续竞赛；

2. 现场人员立即到现场，疏散人群，进行应急处理，如使用灭火装置灭掉明火等，必要时封存竞赛现场，停止竞赛；

3. 现场裁判做好参赛选手工作，工作人员做好观摩人员的思想工作，确保赛事有序。

（六）疫情防控

按照国家和主办地区、单位相关要求执行，赛前发布相关通知。

十四、赛项安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。赛项执委会采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员及观众的人身安全。

（一）比赛环境

1. 执委会须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。如有必要，也可进行赛场仿真模拟

测试，以发现可能出现的问题。承办单位赛前须按照执委会要求排除安全隐患。

2. 赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。在具有危险性的操作环节，裁判员要严防选手出现错误操作。

3. 承办单位应提供保证应急预案实施的条件。

4. 执委会须会同承办单位制定开放赛场和体验区的人员疏导方案。赛场环境中存在人员密集、车流人流交错的区域，除了设置齐全的指示标志外，须增加引导人员，并开辟备用通道。

5. 大赛期间，承办单位须在赛场管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志。

6. 参赛选手进入赛位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁参赛选手携带通讯设备、移动存储设备及其他与竞赛相关的资料与用品入场。严禁参赛选手携带违禁品、危险品入场。运营结束后，严禁参赛选手携带任何与竞赛相关的物品离场。如确有需要，由赛场统一配置、统一管理。赛项可根据需要配置安检设备对进入赛场重要部位的人员进行安检。

（二）生活条件

1. 比赛期间，原则上由承办单位统一安排参赛选手和指导教师食宿。承办单位须尊重少数民族的信仰及文化，根据国家相关的民族政策，安排好少数民族选手和教师的饮食起居。

2. 比赛期间安排的住宿地应具有宾馆/住宿经营许可资质。以学校宿舍作为住宿地的，大赛期间的住宿、卫生、饮食安全等由承办单位负责。

3. 大赛期间有组织的参观和观摩活动的交通安全由承办单位负责。

承办单位须保证比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

4. 各赛项的安全管理，除了可以采取必要的安全隔离措施外，应严格遵守国家相关法律法规，保护个人隐私和人身自由。

（三）组队责任

1. 各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各学校代表队组成后，须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。

3. 各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全管理的对接。

（四）应急处理

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。赛项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。

（五）处罚措施

1. 因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。

2. 参赛队伍有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。

3. 赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

十五、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，负责本校参赛队的参赛组织和与大赛组织机构的联络。

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、着大赛服装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. 各参赛队只允许用赛项执委会提供 2 台电脑进行比赛，电脑上已安装相关软件、常用输入法（搜狗、五笔、智能 ABC）和 office 2010。

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. 参赛选手凭统一印制的参赛证、有效身份证件、着大赛服装参加竞赛。

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，参赛选手应持“咨询”示意牌示意，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，参赛选手应持“故障”示意牌示意，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，参赛选手应持“医务”示意牌示意，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. 竞赛时间終了，选手应全体起立，结束操作。签字确认成绩后方可离开赛场。

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。

（四）工作人员须知

1. 工作人员必须统一佩戴由大赛组委会签发的相应证件，着装整齐。

2. 工作人员不得影响参赛选手比赛，不允许有影响比赛公平的行为。

3. 服从领导，听从指挥，以高度负责的精神、严肃认真的态度做好各项工作。

4. 熟悉比赛规程，认真遵守各项比赛规则和工作要求。

5. 坚守岗位，如有急事需要离开岗位时，应经领导同意，并做好工作衔接。

6. 严格遵守比赛纪律，如发现其他人员有违反比赛纪律的行为，应予以制止。情节严重的，应向竞赛组委会反映。

7. 发扬无私奉献和团结协作的精神，提供热情、优质服务。

十六、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 2 小时之内向监督仲裁组提出书面申诉。

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 2 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，可由省（市）领队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。

十七、竞赛观摩

赛场内外设定竞赛观摩区域，向媒体、企业代表、院校师生及家长等社会公众开放。为保证大赛顺利进行，在观摩期间应遵循以下规则：

1. 除与竞赛直接有关工作人员、裁判员、参赛选手外，其余人员均为观摩观众。
2. 请勿在选手准备或比赛中交谈或欢呼；请勿对选手打手势，包括哑语沟通等明示、暗示行为，禁止鼓掌喝彩等发出声音的行为。
3. 请勿在观摩赛场地内使用相机、摄影机等一切对比赛正常进行造成干扰的带有闪光灯及快门音的设备。
4. 不得违反全国职业院校技能大赛规定的各项纪律。请站在规划的观摩席或者安全线以外观看比赛，并遵循赛场内工作人员和竞赛裁判人员的指挥，不得有围攻裁判员、选手或者其他工作人员的行为。
5. 请务必保持赛场清洁，将饮料食品包装、烟头及其他杂物扔进垃圾箱。

6. 为确保选手正常比赛，观摩赛上观众席内严禁携带手机及其他任何通讯工具，违者将被驱逐出观摩赛场地，还将视情况严重程度对所在代表队的选手的成绩进行扣分直至取消比赛资格。

7. 如果对裁判打分及观摩赛成绩产生质疑的，请在通过各参赛队领队向仲裁委员会提出，不得在比赛现场发言。

十八、竞赛直播

1. 赛场内部署无盲点录像设备，能实时录制并播送赛场情况。
2. 赛场外有大屏幕或投影，同步显示赛场内竞赛状况。
3. 多机位拍摄开/闭赛式，制作优秀选手采访、优秀指导教师采访、裁判专家点评和企业人士采访视频资料，突出赛项的技能重点与优势特色。为宣传、仲裁、资源转化提供全面的信息资料。

十九、资源转化

按照《全国职业院校技能大赛赛项资源转化工作办法》的有关要求，制定赛项赛后教学资源转化方案。

1. 本赛项资源转化工作由本赛项执委会与赛项承办校负责，于赛后 30 日内向大赛执委会办公室提交资源转化方案，半年内完成资源转化工作。

2. 赛项资源转化的内容包括本赛项竞赛全过程的各类资源。做到赛项资源转化成果应符合行业标准、契合课程标准、突出技能特色、展现竞赛优势，形成满足职业教育教学需求、体现先进教学模式、反映职业教育先进水平的共享性职业教育教学资源。

(1) 教学改革

结合赛项内容，与职业院校进行专业课程教学改革方面的合作，应用企业管理模拟运营竞赛软件，将企业搬进校园，搬入课堂，让学

生在实战中分析问题、解决问题，进而提升他们的综合素质能力。

（2）实训体系

结合学生就业实际技能需要，改革课程体系，构建信息化环境下教学与实训体系，切实做到以赛促学、以赛促教、以赛促改。

（3）课程建设

为了支持职业院校教学改革，支撑相关课程的开设，让学生更加生动地理解和运用企业管理知识，与职业院校合作开发相关教学资料。

（4）师资研修

通过竞赛的培训组织，借助软件将企业管理理论知识与实际应用有机结合，提高教师对真实企业运行认知水平。

（5）教学资源

大赛期间将对比赛过程进行录像，赛后将会对优秀指导老师进行教学经验访谈，对优秀参赛选手进行竞赛心得访谈，并录制成视频，提供给各院校借鉴参考。

（6）大赛观摩

大赛期间提供观摩区，供非参赛人员进行大赛观摩使用，同期公布每年各组运营情况，观摩人员可进行讨论交流，并且邀请专家对此进行点评，整理成书籍，大赛后进行发布，提供给院校教学使用。

通过竞赛，立足于学生实践能力的培养需求，以大赛为框架，深入挖掘典型案例，积极扩大赛事影响，形成实训教学指导书、微课、教学实训任务、试题库等系列教学资源，同时继续在全国范围内举办配套行业赛事，扩大赛事参与面，提高学生参与度，让更多的学生能够从大赛中受益。

二十、其他

本次竞赛第三阶段中实行直播负面清单“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。

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，引导场内低俗互动言行。

十三、其他违反社会主义核心价值观和社会公德的行为。