

---

# 2025 年江苏省职业院校技能大赛赛项规程

## 一、赛项名称

赛项编号：JSG2025080

赛项名称：企业经营沙盘模拟

赛项组别：高职学生组

赛项归属赛道：财经商贸赛道三

## 二、竞赛目的

为贯彻落实党的二十大“实施科教兴国战略，强化现代化建设人才支撑”精神，本赛项根据“十四五”规划和 2035 年远景目标关于实施科教兴国战略、人才强国战略、创新驱动发展战略的要求，以国家职业教育专业目录及专业教学标准、国家职业技能等级标准、职业院校专业简介等有关标准为依据；以培育工匠精神为宗旨，积极探索财经商贸类创新型技能人才培养新模式，进一步提高财经商贸类专业高素质技术技能人才培养质量。

本赛项由技能操作部分与展示讲解部分两大核心环节构成，旨在全面评估并提升学生的企业经营管理综合能力。

技能操作部分分为企业信息化经营模拟和企业数字化经营模拟两个阶段，通过高度仿真的商业环境模拟，使参赛者深入体验企业运营的各个环节，培养能胜任现代企业经营管理的高素质技术技能人才。赛项覆盖市场趋势分析、市场策略制定、产品研发决策、人力资源管理、财务预算与控制、成本控制、财务报表解读及经营利润管理等关键技能，旨在打造参赛者在复杂商业环境中的决策能力，同时，注重培养学生的诚信意识、技术意识、数智思维、市场洞察、创新意识以及系统思维等，为学生未来的职业生涯奠定坚实的素养基础。

展示讲解部分要求参赛者需基于企业模拟经营阶段预先设计的多种竞争方案，选取最优方案，清晰阐述其战略规划、市场策略、产品研发路径、人力资源配置及财务规划等核心思路，展现全面的经营策略。同时，要求参赛者结合现实商业社会中的成功案例，选取策略相近的企业进行对比分析，通过理论与实践的深度融合，进一步加深对企业经营管理的理解，提升解决实际问题的能力，培养学生技能水平、职业素养、应用价值、团队合作、创新创业综合技能素养。

---

本赛项检验财经商贸类专业的教学改革成果，培养能胜任现代企业经营管理的高素质技术技能人才，促进产教融合、科创融汇，为高等职业院校师生提供交流借鉴的平台，引领和促进财经商贸类专业教学改革，助推企业数智化转型，服务数字中国建设。

### 三、竞赛内容

竞赛内容分为技能操作（占比 80%）和展示讲解（占比 20%）两个部分，其中技能操作环节时间为 200 分钟，展示讲解环节时间每队 10 分钟。

#### （一）技能操作竞赛内容——企业经营沙盘模拟

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。参赛学生基于初始年企业数据和场景，协同完成其后三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。

技能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。

##### 1. 企业信息化经营模拟阶段（一年）

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，再企业初始经营数据上，制定未来一年经营规划。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) 可使用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，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。

## 2. 企业数字化经营模拟阶段（二年）

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) 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竞品、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 1-1 所示。

表 1-1 模块说明

模块	主要内容	比赛时长	分值
模块一	<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，检验团队企业经营管理综合能力。</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>	80 分钟	30%
模块二	<p>企业数字化经营模拟阶段（2、3 年）</p> <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 机器人可以自动处理的任务以及条</p>	120 分钟	70%

	营年)	<p>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)展示讲解

现场展示每队 10 分钟，重点考核选手对于企业经营相关理论知识的掌握情况以及结合企业实际的综合应用能力，参赛学生基于企业模拟经营阶段预先设计的多种竞争方案之一，清晰地阐述战略规划、市场策略、产品研发、人力资源管理、财务分析等方面的设计思路，并要求能结合现实商业社会中一个整体策略比较接近的企业经营案例来进行分析。围绕技能水平、职业素养、应用价值、团队合作、创新创业几方面展示技能综合能力。

讲解内容所涉及的知识产权等须真实可靠，特别是涉及专利、获奖等成果，赛中、赛后经过核对发现有造假行为将取消竞赛成绩。凡是在 2024 年世赛争夺赛中获奖的作品，不得用于本比赛，讲解案例内容不得抄袭和剽窃，同一讲解案例不能在本年度技能大赛不同赛项中同时使用，如果违反以上规定将取消竞赛成绩。

## 四、竞赛方式

### (一)组队方式

组队方式要求：本赛项为团体赛，3 人/队，不得跨校组队，同一学校参赛队不超过 1 队，江苏联合职业技术学院经过选拔限报 5 个队参加比赛。每队可

报 1-2 名指导教师，指导教师须为本校专兼职教师。

## （二）竞赛方式

本赛项为线下竞赛方式，技能竞赛部分采用电子沙盘系统为竞赛平台，所有参赛队伍分为若干赛区，每一赛区将在同一市场环境下进行企业经营沙盘模拟比赛。展示讲解部分根据报名情况进行不分组或分组现场比赛。

## 五、竞赛流程

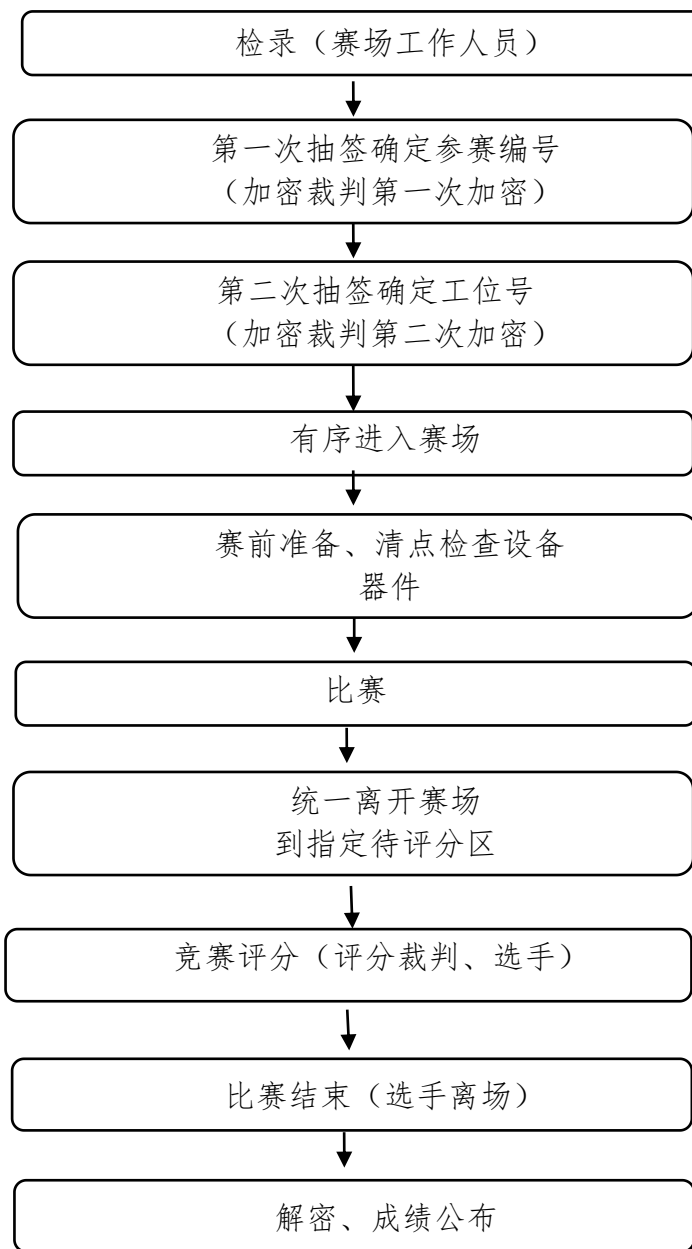
日程安排及竞赛流程如表 2-1 所示。

表 2-1 日程安排及竞赛流程

日程安排	流程与内容		时间	时长 (分钟)
赛前一天	1	参赛队报到	8:00-14:00	-
	2	开赛式	15:00-15:30	-
	3	领队会	15:30-16:30	-
	4	选手熟悉场地	16:30-17:30	-
	5	竞赛现场封闭	17:40	-
比赛当天	1	参赛选手检录(参赛证、身份证、学生证)	7:30-7:40	10
	2	展示讲解二次抽签加密(分区及顺序号)	7:40-8:45	65
	3	入场、赛前准备	8:45-8:50	5
	4	各区展示讲解	8:50-11:50	180
	5	午餐	11:50-13:50	
	6	技能操作二次抽签加密(分区及座位号)	13:50-14:50	60
	4	题库中抽取正式竞赛试题	14:50-14:55	5
	5	下发正式竞赛试题资料(规则与详单)	14:55-15:05	10
	6	第一年战略规划阶段	15:05-15:25	20

比赛后一天	7	第一年 1 季度经营	15:25-15:35	10
	8	第一年 2 季度投放广告	15:35-15:40	5
	9	第一年第 1 次选单	15:40-15:45	5
	10	第一年 2 季度经营	15:45-15:55	10
	11	第一年 3 季度投放广告	15:55-16:00	5
	12	第一年第 2 次选单	16:00-16:05	5
	13	第一年 3 季度经营	16:05-16:15	10
	14	第一年 4 季度经营	16:15-16:25	10
	17	第二年 1 季度投放广告	16:25-16:30	5
	18	第二年第 1 次选单	16:30-16:35	5
	19	第二年 1 季度经营	16:35-16:45	10
	20	第二年 2 季度投放广告	16:45-16:50	5
	21	第二年第 2 次选单	16:50-16:55	5
	22	第二年 2 季度经营	16:55-17:05	10
	23	第二年 3 季度经营	17:05-17:15	10
	24	第二年 4 季度经营	17:15-17:25	10
	29	第三年 1 季度投放广告	17:25-17:30	5
	30	第三年第 1 次选单	17:30-17:35	5
	31	第三年第 1 次经营	17:35-17:45	10
	32	第三年 2 季度投放广告	17:45-17:50	5
	33	第三年第 2 次选单	17:50-17:55	5
	34	第三年 2 季度经营	17:55-18:05	10
	35	第三年 3 季度经营	18:05-18:15	10
	36	第三年 4 季度经营	18:15-18:25	10
	46	第三年模拟经营结束、退场		—
	47	比赛结果公示		—
	48	专家点评		20
	49	宣读比赛成绩		20

50	颁奖仪式	20
51	领导致闭幕词	20



竞赛流程

## 六、竞赛规则

### （一）竞赛报名

1. 各高职院校按照大赛组委会规定的报名要求，通过“江苏省职业院校技能大赛网络报名系统”报名参赛。

2. 高职组学生参赛对象为全省高等职业学校（含本科职业院校）全日制在籍

---

在校生及五年制高职四至五年级在籍在校生；已在国赛、省赛中获得过一等奖或  
在世赛争夺赛获得过金奖的学生不得参加同一组别、同一专业大类的比赛。

3. 团体赛不得跨校组队，同一学校相同项目报名参赛队不超过 1 支；江苏联合职业技术学院经过选拔可报 5 个队参加高职赛项比赛。

4. 参赛选手和指导教师报名，获得确认后不得随意更换。比赛前参赛选手和指导教师因故无法参赛，须由学校相应赛项开赛前 10 个工作日出具书面说明，并按参赛选手资格补充人员并接受审核，经省大赛组委会办公室同意后予以更换。

## **（二）熟悉场地规则**

1. 各参赛队统一有序的熟悉场地，熟悉场地时限定在指定区域，不允许进入比赛区。

2. 熟悉场地时严禁与现场工作人员进行交流，不发表没有根据以及有损大赛整体形象的言论。

3. 熟悉场地时严格遵守大赛各种制度，严禁拥挤，喧哗，以免发生意外事故。

## **（三）入场规则**

1. 参赛选手按规定的时间准时到达赛场检录区集合。

2. 裁判将对各参赛选手的身份进行核对。参赛选手须提供参赛证、身份证、经学校注册的学生证，证件上的姓名、年龄、相貌特征应与参赛证一致。

3. 裁判检验参赛选手的工具、量具及书写物品，不允许携带任何通讯及存储设备（展示讲解赛根据要求带相应物品）、纸质材料等物品，检查合格后进入赛场抽签区。

4. 技能操作赛，一级加密选手按抽签顺序号依次抽取参赛编号，二级加密凭参赛编号抽取比赛工位号，然后在指定区域等待；在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按抽取的比赛工位号就位。展示讲解赛，如果分组则一级加密抽分组，二级加密抽所在分组的比赛出场顺序号；如果不分组一级加密抽一密顺序号，二级加密凭一密顺序号抽比赛出场二密顺序号。

5. 展示讲解部分，若有自带的设施设备等，现场布置时间不超过十分钟。

## **（四）赛场规则**

1. 参赛选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一布置和指挥。

2. 参赛选手在竞赛过程中不得擅自离开赛场，如有特殊情况，需经裁判员同



---

意后作特殊处理。

3. 参赛选手在竞赛过程中，如遇问题需举手向裁判员提问。

4. 竞赛用计算机只允许安装竞赛规定的相关软件，现场为各参赛队统一提供用品、用具等资料。

5. 各参赛队须遵守赛场赛项有关规定，遵从裁判长、裁判员的现场调度和指挥，按照赛场指令完成任务。

6. 在竞赛过程中，同一参赛队选手在合作完成的项目中可进行低声讨论。

7. 在竞赛过程中，参赛选手不得大声喧哗、不得使用通讯设备和与竞赛无关的电子设备。

8. 在竞赛全程中，不得使用任何移动存储设备、开启无线网络、非法访问他人计算机。

9. 如果参赛选手提前结束竞赛，不得以任何理由再续赛。

10. 竞赛时间终了，参赛选手应全体起立，结束操作。将资料和工具整齐摆放在操作平台上，经工作人员清点后方可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料。

11. 对于违反上述规定的，裁判长有权终止其所在团队或个人的比赛，劝令其离开赛场。

12. 各赛场除现场裁判员等工作人员以外，媒体等其他任何人员未经赛点领导小组允许不得进入赛场，不得影响竞赛进行。

13. 根据竞赛内容，由专家组命题技能竞赛赛卷，比赛时由监督员从正式赛卷中抽取其中 1 套赛卷进行比赛。技能赛卷于比赛前由组委会统一公布，专家组于竞赛前组织人员对公布赛卷的参数进行调整，调整比例为 0-20%，调整后的赛卷作为正式赛卷。

#### **（五）离场规则**

1. 技能操作比赛结束前 15 分钟，裁判长提示一次比赛剩余时间。

2. 技能操作比赛结束信号给出，由裁判长宣布终止比赛。

3. 技能操作比赛时间到，如果没有参赛选手需要补时，裁判长直接宣布终止比赛。如果有参赛选手需要补时，裁判长宣布比赛时间到，要求选手停止操作，在工位静止等待，同时宣布需要补时的情况。现场裁判宣布需要补时的选手的补时时间，开始补时，选手继续操作。补时结束，现场裁判宣布补时时间到，裁判

长宣布终止比赛。

4. 技能操作裁判长宣布终止比赛时，选手应停止竞赛任务的操作。草稿纸等整齐摆放在工作台上，不能带出赛场。

5. 技能操作裁判长宣布终止比赛后，现场裁判组织、监督选手退出工位，站在工位边的过道上。裁判长宣布离场时，现场裁判指挥参赛选手统一离开赛场。

6. 技能操作选手离场后，到指定的休息场所用餐、等待比赛成绩。

7. 展示讲解赛等裁判现场宣布结束后离场。

#### （六）成绩评定与管理规则

##### 1. 成绩管理的机构及分工

成绩管理机构由裁判组、监督组和仲裁组组成。裁判在大赛裁判库中随机抽取，监督组和仲裁组由大赛组委会办公室指派。

（1）裁判组实行“裁判长负责制”，设裁判长1名，全面负责赛项的裁判分工、裁判评分审核、处理比赛中出现的争议问题等工作。

（2）裁判员根据比赛需要分为检录裁判、加密裁判、现场裁判和评分裁判。

检录裁判：负责对参赛队伍（选手）进行点名登记、身份核对等工作；

加密裁判：负责组织参赛队伍（选手）抽签，对参赛队信息、抽签代码等进行加密；

现场裁判：按规定做好赛场记录，维护赛场纪律，评定参赛队的过程得分；

评分裁判：负责对参赛队按评分细则评定成绩。

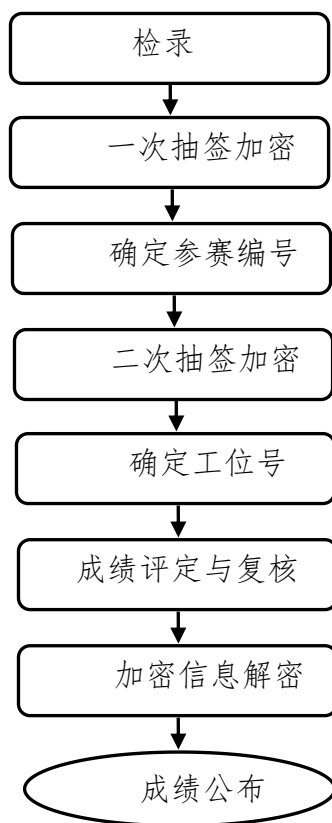
#### 裁判员组成与执裁资格要求

序号	裁判员类型	专业技术方向	知识能力要求	专业技术职称或职业资格等级	人数
1	检录裁判	无要求	认真、负责、公正	中级职称及以上	6
2	加密裁判	财经商贸类	熟练掌握 EXCEL 操作	中级职称及以上	4
3	现场裁判	财经商贸类专业	掌握财经商贸基础知识	中级职称及以上	21
4	评分裁判	企业经营相关专业	掌握企业经营相关专业知识	副高职称及以上	21
裁判员总数： 31（现场裁判与评分裁判使用人员可以相同）					

(3) 监督组对裁判组的工作进行全程监督，并对竞赛成绩抽检复核。

(4) 仲裁组负责接受由参赛队领队提出的对裁判结果的申诉，组织复议并及时反馈复议结果。

## 2. 成绩管理流程



技能操作成绩管理流程图

## 3. 比赛成绩评定

(1) 本赛项采取计算机系统自动评分（技能操作部分）与评分裁判评分（展示讲解环节）相结合的评分方式，详见“十、成绩评定”。

### (2) 违规扣分

选手有下列情形，需从比赛成绩中扣分：

在完成比赛任务的过程中，因操作不当损坏比赛设备，不影响他人比赛，从比赛成绩中扣 5 分；影响他人比赛，从比赛成绩中扣 10 分。

## 4. 解密

裁判长正式提交工位号评分结果并复核无误后，加密裁判在监督人员监督下对加密结果进行逐层解密。

---

## 5. 成绩公布

将解密后的各参赛队结果汇总，经裁判长、监督员和专家组长及巡视员签字后，在成绩发布会上公布。

## 七、竞赛环境

（一）竞赛场地设在场馆内，场地内应设置满足不少于参赛代表队个数的竞赛环境，并准备至少四个备用台。

（二）一个参赛队 4 个机位并配置电脑。

（三）竞赛场地内设置主席台、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。

（四）竞赛场地内设置宣传横幅，营造竞赛氛围。

（五）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。

（六）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。

（七）利用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率为：3KVA，后备时间为：3.5 小时，电池输出电压为：230V±5%V。

（八）设置安全通道和警戒线，确保进入赛场的大赛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。

（九）展示环节提供相应的计算机、OFFICE 软件、POWERBI 等软件，投屏显示大屏等设备。

## 八、技术规范

1. 职业教育专业目录（2021 年）。
2. 高等职业教育专业简介（2024 年修正）。
3. 高等职业教育本科专业简介（2022 年）。
4. 高等职业学校专业教学标准。
5. 中华人民共和国公司法（2018 年修正）。
6. 中华人民共和国产品质量法（2018 年修正）。
7. 中华人民共和国会计法（2024 年修正）。
8. 中华人民共和国企业所得税法（2018 年修正）。

9. 中华人民共和国职业分类大典（2022 年版）。

10. 企业内部控制基本规范。

11. 企业会计准则。

12. 企业内部控制应用指引。

13. 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。

## 九、技术平台

### （一）技能操作部分

1. 承办院校根据赛项规程和比赛内容准备相应平台。

2. 竞赛设备、设施、附件

序号	名称	技术要求	数量	单位	备注
1	电子沙盘	数智企业经营管理沙盘	3	套	赛场
2	服务器	①单机硬件要求：CPU：4 颗银牌(八核)2.0G 以上； ②内存：32GB 以上； ③硬盘：4 块固态硬盘以上，每块容量 300G 以上，搭建成 RAID5；④网卡：千兆网卡，2 个网口； ⑤操作系统：满足电子沙盘操作系统需求； ⑥其他 office2016 及以上（激活版）。	6	台	赛场
3	计算机	①硬件要求：CPU：酷睿 i5 2.66G 以上，内存不低于 8G，硬盘不低于 500G(含 256g 固态硬盘)，千兆网卡； ②软件要求：操作系统：Windows 系统 64 位（激活版）；	3	台	每支参赛队（不允许使用无盘工作站及云桌面部署）

		③谷歌浏览器版本 100 以上； ④其他：office2016 及以上（激活版）； ⑤录屏软件：EV 录屏或其他录屏软件。			
4	交换机	千兆核心交换机（48 口）	7	台	赛场
5	UPS 不间断电源	确保服务器及交换机不断电	3	台	赛场

### 3. 竞赛材料及耗材清单（每参赛队）

序号	器材/材料	数量	单位
1	铅笔	4	支
2	签字笔	4	支
3	橡皮擦	2	个
4	转笔刀	1	个
5	计算器	2	个
7	运行记录表	3	份
8	综合费用表	3	份
9	利润表	3	份
10	资产负债表	3	份
11	稿纸	30	张
12	文具包	1	个
13	示意牌	3	个

### 4. 竞赛用软件清单

竞赛用软件	备注
电子沙盘	技能竞赛平台对接 2024 年全国职业院校技能大赛江苏省高职组企业经营沙盘模拟竞赛平台。
系统软件	搜狗拼音输入法、五笔输入法、智能 ABC 输入法、office2016、EV 录屏、谷歌浏览器、360 极速浏览器、各赛区极域系统一套

### 5. 裁判工作需要的办公用品及设备、测量设备、场所等要求及清单

办公用品及设备	备注
打印机	每赛区 1 台，放置于裁判席
笔记本	每赛区 2 台
计时设备	赛场提供计时时钟 1 套
警戒设施	1 套
安检仪	2 个
音响设备	1 套，（无线话筒每赛区 2 个）
草稿纸	每赛区 2 盒

#### 7. 现场需要配备的技术支持、志愿者、工作人员的要求及数量等

人员	要求	数量
技术支持	每赛区 2 名，由技术支持单位派遣，主要负责保障竞赛过程中软件的稳定运行，处理软件运行故障等。	6
志愿者	每赛区男女各 2 名，主要负责协助裁判维护现场秩序，引导选手喝水，上厕所等事宜。	6
工作人员	技术人员 1 名，负责现场计算机、网络设备等平稳运行；赛务人员 2 名，负责协助赛程、赛务等工作；医务人员 2 名，负责现场医疗卫生等工作。	5

#### （二）展示讲解部分

要求：同技能操作部分一样，承办学校为参赛队伍提供现有设备和材料清单，供参赛队伍选择使用，不足部分由参赛队伍自行准备。

承办学校须在赛前说明会上向参赛队伍公布相应设备使用条件。在赛前 7 天，参赛队伍向承办学校提交自备设备材料清单及其使用条件需求，经承办学校确认可行后安排设备进入现场。

参赛队伍在赛前确定设备选用情况，与承办学校签订参赛设备和比赛环境(条件)需求协议，明确是否使用承办学校提供的设备，同时对参赛设备和比赛环境(条件)使用的规范性、安全性做出承诺。在报名系统上传盖章确认书后，由省大赛组委会办公室进行审核确认，双方无法达成需求协议的，提交省大赛专家组裁定。

## 十、成绩评定

要求：技能操作部分参照 2024 年省赛形式考核技能水平和职业素养，考核权重均占 80%；展示讲解部分参照 2024 年世赛方案设置展示讲解等环节，考核技能水平、职业素养、应用价值、团队合作、创新创业五个维度，考核权重占 20%。

### （一）展示讲解部分评分文件

#### 1. 评分标准

评分要点	评审内容	权重
技能、水平	1. 熟练掌握本专业或工作岗位的技能。 2. 技能操作规范，符合行业和岗位标准。 3. 解决复杂问题的综合能力。	20%
职业素养	1. 展现较好的职业伦理，具有工匠精神。 2. 展现学校对学生全面培养、基本素养培育和成长发展的成效。 3. 展现职业教育育人成果，体现产教融合、科教融汇。 4. 具备良好的职业道德、职业精神、职业素养。	20%
应用价值	1. 有助于解决生产一线实际问题或现实困难。 2. 能够促进职业学校学生高质量就业，包括直接间接推动扩大就业规模等。 3. 对推动产业转型升级、区域经济发展、乡村振兴、城市社区治理、城乡融合发展等具有积极作用。 4. 符合绿色低碳节能的可持续发展理念，有利于改善人民生活、提升生活质量。	20%



团队合作	1. 团队成员能够准确理解共同目标和任务，清楚自己的角色定位和职责。 2. 团队成员在比赛中能够有效沟通、紧密协作。 3. 团队成员能够相互补台，共同应对突发情况。 4. 团队成员相互尊重、信任和支持，拥有良好的团队氛围。	20%
创新创意	1. 体现原始创意、创新。 2. 体现面向职业和岗位的创意及创新，侧重于加工工艺创新、实用技术创新、产品(技术)数字化改良、应用性优化、民生类创意等。 3. 体现团队成员创新精神和创新能力。	20%

## 2. 技能操作评分表

评分表根据赛项评分标准，由命题专家在拟定比赛任务书时拟定，裁判根据评分表对选手的比赛成绩进行评定（评分表见样题）。

评分项目	分值	考察目标、计算办法	备注
经营风尚 F1	15分	不存在违反经营风尚行为的企业得分为15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15分。	
持续经营 分 F2	15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15分。	
经营成果 F3	70分	未经营和破产企业的 F3=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三年企业经营发展指数计算排名 St1，企业经营发展指数=第三年企业商誉值*（第三年企业权益-系统扣分）*（1+第三年碳中和率）。则未破产企业的 F3 计算如下：	N 取参赛队伍数最多赛区

	分距 $d=70/N$ (1) $F3=70-(St1-1)*d$ (2)	的队伍个数
经营得分 $Fz$	$Fz=F1+F2+F3$ (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。 $I$ 的取值方法：如 ABC 三个赛区比赛，最后一期企业经营发展指数各区最大值为 A 区>C 区>B 区，则 A 区所有队伍 $I$ 的取值为 1，C 区所有队伍 $I$ 的取值为 2，B 区所有队伍 $I$ 的取值为 3。	
注：在上述计算排名过程中，对于得分相同的队伍，则依次按照第三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（成绩数据四舍五入到小数点后 6 位）。		

### 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，恶意控制订单指参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. 在经营时间，年度经营结束未按时提交报表，可判罚为扣除企业经营风尚

分 2 分，情节严重的可以取消总评比赛成绩。

3. 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。

4. 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。

## （二）评分方法

（1）技能操作根据评分规则由机器自动评分扣除违反经营风尚行为分后作为最终成绩，满分 100 分。

（2）展示讲解的评分办法要求：根据比赛内容设置，依据 2024 年世赛评分要素中的技能水平、职业素养、应用价值、团队合作、创新创业五个维度确定本赛项的展示讲解部分评分方法，由评分裁判进行现场分组按满分 100 分进行评分，每组 5-7 名裁判。采用裁判打分方式进行。参赛选手完成比赛后，评分裁判采用百分制现场打分，按照“去掉一个最高分和一个最低分，其余分数算术平均”规则，统计得出各参赛队原始得分。

若因参赛队伍多而必须分组，通过分组抽签（裁判和选手均抽签）产生不超过 3 个平行组的方式，参赛队展示讲解得分按如下公式计算：

$$\text{某参赛队伍展示讲解实际得分} = \text{该参赛队伍原始分} * \frac{\text{全体队伍平均分}}{\text{所在小组平均分}}$$

## （3）赛项总分

某参赛队赛项总分 = 技能操作最终得分 \* 80% + 展示讲解实际得分 \* 20%

（4）最终以所有队伍赛项总分进行排名次，如果总分相同，沙盘按技能分、展示讲解实际得分优先顺序排序。如果以上分值均相同，再按最后一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（成绩数据四舍五入到小数点后 3 位）进行优先顺序排序。

## （三）成绩审核与产生

1. 为保障成绩评判的准确性，监督组将对赛项成绩抽检复核，如发现成绩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。

2. 最终成绩经复核无误，由加密裁判在监督员的监督下解密，由裁判长、监

---

督人员签字确认。监督组根据需要有权对赛项各项成绩及总成绩进行抽查复核或全面复核。竞赛成绩复核无误后，经裁判长、监督员、巡视员签字后进行公示。成绩公示无异议后，由裁判长、监督员、巡视员在系统导出成绩单上签字，并在闭幕式上宣布成绩。

## 十一、奖项设定

### （一）参赛选手奖

根据竞赛成绩，从高到低排序，按参赛队数的 10%设一等奖，20%设二等奖，30%设三等奖。

### （二）指导教师奖

对获得一、二、三等奖选手的指导教师颁发指导教师奖。

## 十二、赛场预案

编制车辆安全措施应急预案、食品安全措施应急预案、火灾安全事故紧急处理预案、伤害事故紧急处理预案、设备事故紧急处理预案，电力供应事故紧急处理预案等。对处理各种可能出现的突发状况进行事先演练，确保赛项顺利进行。

### （一）消防预案

1. 赛区建立与公安、消防部门的协调机制，保证比赛安全，制定应急预案，及时处置突发事件。
2. 赛场平面图上应标明安全出口、消防通道、警戒区、紧急事件发生时的疏散通道。
3. 赛场提供应急医疗措施和消防措施。
4. 按防火安全要求安置灭火器，并指定责任人在紧急时候使用。
5. 设置消防人员和保安人员的专线联系，确定对方联系人，由场地安全负责人对口联系。

### （二）供电预案

1. 成立安全用电保障工作小组，负责与电力部门沟通、报备，保证比赛期间电力供应正常，及出现异常情况时及时解决问题。
2. 设立专门赛场配电房，配置工业标准配电柜。
3. 实行双重双电源保障措施：
  - 1) 除正常市电外，增加备用柴油发电机或不间断电源（UPS），柴油发电机

---

离赛场足够远，保证赛场安静无噪音污染。

2) 赛场各赛位设备电源与电脑电源分离，保证电脑用电不受选手对设备误操作影响。

3) 配电柜出线口必需保证 5 路以备用。

4) 设备本身带有配电箱，配备隔离变压器，具有漏电保护、过压、过电流保护等功能，各单元独立供电互不干扰。

### **(三) 医疗预案**

1. 在赛场警戒线范围内设置医疗保障服务站，提供可能发生的急救、伤口处理等应急服务。

2. 赛场提供应急医疗措施和消防措施，设置医护人员的专线联系，确定对方联系人，由场地安全负责人对口联系。

### **(四) 设备预案**

1. 按照正式比赛所需的设备进行准备。同时做好预备方案。

1) 赛台备用：比赛场地预备 3 组赛台（每组包括完整 4 台主机和 4 个显示器）作为备用。

2) 交换机备用：1 台核心交换机及 4 台 48 口普通交换机。

3) 服务器备用：3 场三个环节准备 6 台服务器，一台主服务器，一台从服务器，一台服务器备用，同时，主服务器与从服务器均采用双机热备，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从服务器，恢复同传数据比赛。

（适用典阅）

2. 赛场内配备一定数量的设备维护工程技术人员，处置设备可能出现的问题。

### **(五) 赛题预案**

本赛项设有备用赛题以保证比赛正常举行。

## **十三、赛项安全**

赛项安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件，是赛项筹备和运行工作必须考虑的核心问题。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**

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赛项规程要求排除安全隐患。

赛场周围要设立警戒线，防止无关人员进入发生意外事件。比赛现场内应参照相关职业岗位要求为选手提供必要的劳动保护。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。

承办单位应提供保证应急预案实施的条件。对于比赛内容涉及高空作业、可能有坠物、大用电量、易发生火灾等情况的赛项，必须明确制度和预案，并配备急救人员与设施。

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。

大赛期间，承办单位应在赛场管理的关键岗位增加力量并建立安全管理日志。

参赛选手进入工位、赛事裁判工作人员进入工作场所，严禁携带通讯、照相摄录设备，禁止携带记录用具。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**

比赛期间，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。

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、饮食安全等由提供宿舍的学校负责。

大赛期间承办单位须保障比赛期间选手、指导教师和裁判员、工作人员的交通安全。

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）参赛队责任**

1. 各学校组织参赛队时，须安排为参赛选手、领队、指导教师等人员购买大赛期间的人身意外伤害保险。

2. 各学校参赛队组成后，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赛项专家组长, 同时采取措施避免事态扩大, 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, 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. 赛场工作人员违规, 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。

### **十四、竞赛须知**

#### **(一) 参赛队须知**

1. 参赛队名称统一使用规定的代表队名称。
2. 参赛队员在报名获得审核确认后, 原则上不再更换, 如筹备过程中, 选手因故不能参赛, 所在学校需出具书面说明并按相关规定补充人员并接受审核; 竞赛开始后, 参赛队不得更换参赛队员 (不允许缺员比赛)。
3. 参赛队按照大赛赛程安排凭大赛组委会颁发的参赛证和有效身份证件参加比赛及相关活动。
4. 各参赛队统一安排参加比赛前熟悉场地环境的活动。
5. 各参赛队准时参加赛前领队会, 领队会上举行抽签仪式抽取场次号。
6. 各参赛队要注意饮食卫生, 防止食物中毒。
7. 各参赛队要发扬良好道德风尚, 听从指挥, 服从裁判, 不弄虚作假。

#### **(二) 指导老师须知**

1. 各指导老师要发扬良好道德风尚, 听从指挥, 服从裁判, 不弄虚作假。指导老师经报名、审核后确定, 一经确定不得更换。
2. 对申诉的仲裁结果, 领队和指导老师应带头服从和执行, 还应说服选手服

---

从和执行。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。

3. 指导老师应认真研究和掌握本赛项比赛的技术规则和赛场要求,指导选手做好赛前的一切准备工作。

4. 领队和指导老师应在赛后做好技术总结和工作总结。

### **(三) 参赛选手须知**

1. 参赛选手应遵守比赛规则,尊重裁判和赛场工作人员,自觉遵守赛场秩序,服从裁判的管理。

2. 参赛选手应佩戴参赛证,带齐身份证、注册的学生证。在赛场的着装,应符合职业要求。在赛场的表现,应体现自己良好的职业习惯和职业素养。

3. 进入赛场前须将手机等通讯工具交赛场相关人员保管,不能带入赛场。未经检验的工具、电子储存器件和其他不允许带入赛场物品,一律不能进入赛场。

4. 比赛过程中不准互相交谈,不得大声喧哗;不得有影响其他选手比赛的行为,不准有旁窥、夹带等作弊行为。

5. 参赛选手在比赛的过程中,应遵守安全操作规程,文明的操作。通电调试设备时,应经现场裁判许可,在技术人员监护下进行。

6. 需要更换元器件、补充耗材时,应向现场裁判报告,并在赛场记录表上填写更换元器件、耗材名称、规格和型号和数量,更换原因,核实从报告到更换(补充)完成的时间并签工位号确认,以便补时。更换的元器件或补充的耗材,现场裁判和技术人员检验后,若与填写的更换原因不符,将从比赛成绩中扣分。

7. 连接电路、检查设备不能带电操作;通电调试设备前,应先检查电路并记录,确定正确无误后,才能在裁判或技术人员批准后通电。调试设备过程中,因电路问题或操作不当,引起跳闸或熔体熔断,要酌情扣分。

8. 安装调试过程,工具使用、操作方法要符合规范。因工具选择和使用不当,造成设备、器材、工具损坏、工伤事故或影响他人比赛,要酌情扣分。

9. 比赛过程中需要去洗手间,应报告现场裁判,由裁判或赛场工作人员陪同离开赛场。

10. 完成比赛任务后,需要在比赛结束前离开赛场,需向现场裁判示意,在赛场记录上填写离场时间并签工位号确认后,方可离开赛场到指定区域等候评分,离开赛场后不可再次进入。未完成比赛任务,因病或其他原因需要终止比赛离开



---

赛场，需经裁判长同意，在赛场记录表的相应栏目填写离场原因、离场时间并签工位号确认后，方可离开；离开后，不能再次进入赛场。

11. 裁判长发出停止比赛的指令，选手（包括需要补时的选手）应立即停止操作进入通道，在现场裁判的指挥下离开赛场到达指定的区域等候评分。需要补时的选手在离场后，由现场裁判召唤进场补时。

12. 赛场工作人员叫到工位号、在等待评分的选手，应迅速进入赛场，与评分裁判一道完成比赛成绩评定。在评分过程中，选手应配合评分裁判，按要求进行设备的操作；可与裁判沟通，解释设备运行中的问题；不可与裁判争辩、争分，影响评分。

13. 如对裁判员的执裁有异议，可在2小时内由领队向赛项仲裁组以书面形式提出申述。

14. 遇突发事件，立即报告裁判和赛场工作人员，按赛场裁判和工作人员的指令行动。

#### **（四）工作人员须知**

1. 工作人员必须服从赛项组委会统一指挥，佩戴工作人员标识，认真履行职责，做好服务赛场、服务选手的工作。

2. 工作人员按照分工准时上岗，不得擅自离岗，应认真履行各自的工作职责，保证竞赛工作的顺利进行。

3. 工作人员应在规定的区域内工作，未经许可，不得擅自进入竞赛场地。如需进场，需经过裁判长同意，核准证件，有裁判跟随入场。

4. 如遇突发事件，须及时向裁判长报告，同时做好疏导工作，避免重大事故发生，确保竞赛圆满成功。

5. 竞赛期间，工作人员不得干涉及个人工作职责之外的事宜，不得利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。如有上述现象或因工作不负责任的情况，造成竞赛程序无法继续进行，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止工作，并通知其所在单位做出相应处理。

#### **（五）裁判员须知**

1. 裁判员执裁前应参加培训，了解比赛任务及其要求、考核的知识与技能，认真学习评分标准，理解评分表各评价内容和标准。不参加培训的裁判员，取消

---

执裁资格。

2. 裁判员执裁期间，统一佩戴裁判员标识，举止文明礼貌，接受参赛人员的监督。

3. 遵守执裁纪律，履行裁判职责，执行竞赛规则，信守裁判承诺书的各项承诺。服从赛项专家组和裁判长的领导。按照分工开展工作，始终坚守工作岗位，不得擅自离岗。

4. 裁判员有维护赛场秩序、执行赛场纪律的责任，也有保证参赛选手安全的责任。时刻注意参赛选手操作安全的问题，制止违反安全操作的行为，防止安全事故的出现。

5. 裁判员不得有任何影响参赛选手比赛的行为，不得向参赛选手暗示或解答与竞赛有关的问题，不得指导、帮助选手完成比赛任务。

6. 公平公正的对待每一位参赛选手，不能有亲近与疏远、热情与冷淡差别。

7. 选手有检查设备、更换元器件或零件、补充耗材的要求时应予以满足。对更换的元器件要与赛场技术人员一道进行检测，判断选手更换的元器件的情况；检查设备或更换元器件应在赛场记录表上记录更换元器件或补充耗材的名称与型号、要求更换到更换完毕的用时、要求更换的原因、对更换的元器件检测结果，并要求参赛选手签工位号确认。

8. 赛场中选手出现的所有问题如：违反赛场纪律、违反安全操作规程、提前离开赛场等，都应在赛场记录表上记录，并要求学生签工位号确认。

9. 严格执行竞赛项目评分标准，做到公平、公正、真实、准确，杜绝随意打分；对评分表的理解和宽严尺度把握有分歧时，请示裁判长解决。严禁利用工作之便，弄虚作假、徇私舞弊。

10. 竞赛期间，因裁判人员工作不负责任，造成竞赛程序无法继续进行或评判结果不真实的情况，由赛项组委会视情节轻重，给予通报批评或停止裁判资格，并通知其所在单位做出相应处理。

## **十五、申诉与仲裁**

（一）各参赛队对不符合赛项规程规定的设备、工具、材料、计算机软硬件、竞赛执裁、赛场管理及工作人员的不规范行为等，可向赛项仲裁组提出申诉。

（二）申诉主体为参赛队领队。

---

（三）申诉启动时，参赛队以该队领队签字同意的书面报告的形式递交赛项仲裁组。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。

（四）提出申诉应在赛项比赛结束后 2 小时内提出。超过 2 小时不予受理。

（五）赛项仲裁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。申诉方对复议结果仍有异议，可由领队向大赛仲裁工作组提出申诉。大赛仲裁工作组的仲裁结果为最终结果。

（六）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，视为自行放弃申诉。

（七）申诉方可随时提出放弃申诉。

## **十六、竞赛观摩**

本竞赛项目不组织现场观摩。

## **十七、竞赛直播**

技能竞赛的过程成绩全程直播。

## **十八、其他**

1. 参赛选手及相关工作人员，由赛项承办院校赛统一安排食宿，费用自理。
2. 本技术文件的最终解释权归大赛组织委员会。