**2024 年江苏财会职业学院**

**首届营销情景模拟技能大赛**

**一、赛项名称**

赛项名称：营销情景模拟

赛项归属专业大类：财经商贸大类

面向年级：江苏财会职业学院2023级在校生

**二、竞赛目的**

营销情景模拟竞赛是高职市场营销专业教学中理论与实践相结合原则的体现，是增强学生实践应用能力的有效途径，也是全面检验和进一步提高市场营销专业教育质量的必要措施。赛项面向各行各业市场营销相关中、基层管理岗位，采用模拟仿真和企业真实项目，考察选手市场营销基本职业素质、专业技能和综合应用能力。此次竞赛为全校师生提供交流借鉴的平台，引领我校市场营销专业建设和教学改革，以赛促教、以赛促学，推进专业建设与行业发展对接、课程内容与职业标准对接、人才培养过程与企业营销实践对接，提高我校市场营销专业办学水平和人才培养质量，提升我校市场营销专业的社会认可度与影响力。

**三、竞赛内容**

营销情景模拟不仅考察学生的商品需求 信息的采集与分析、目标市场选择与定位、竞争策略分析与执行、营销活动策划与组织、成本核算与财务分析等基本专业技能，还进一步考察学生灵活运用所学专业知识，对竞争市场的综合判断分析能力。竞赛中选手将会用到经济学基础、商品学基础、市场营销学、消费者行为学、市场调查与分析、统计分析、财务管理、网络营销、营销策划、广告原理与实务等课程的综合知识。

营销情景模拟竞赛要求各参赛队员在同一个动态市场环境条件下，通过目标市场分析与 选择、营销策略组合和财务报表分析，使企业的效益最大化。

**四、竞赛时间**

竞赛时间：2024年6月28日星期五14：00

竞赛时长：300分钟

**五、竞赛方式**

（一）本赛项为个人赛。每支参赛队由 1 名队员组成，无指导老师。

（二）本次竞赛采取一次加密抽签，于比赛前进行抽签仪式，通过抽签确定各参赛队伍的赛场座次。

**六、竞赛规则**

**（一）竞赛报名**

1.按照竞赛组委会规定的报名要求填写报名表，[并提交至邮箱36357822@qq.com](mailto:并提交至邮箱36357822@qq.com)。

2.参赛对象江苏财会职业学院在籍在校学生。已获得过全国或江苏省职业院校技能大赛奖项的学生不得参加此次比赛。

**（二）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. 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。

4.加密选手按抽签顺序号依次抽取比赛赛位号，然后在指定区域等待；在现场裁判的指挥下有序进入赛场，按抽取的比赛赛位号就位。

**（三）赛场规则**

1.选手进入赛场后，必须听从现场裁判的统一布置和指挥。

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

3.比赛过程中，参赛选手必须严格遵守安全操作规程，确保人身和设备安全，并接受现场裁判和技术人员的监督和警示。

4.竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应持“咨询”示意牌示意，裁判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、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。 5.比赛开始后，在运营过程中，赛场裁判负责控制招标过程，并宣布阶段性成绩。

6.比赛过程中选手不得随意离开赛位，不得与其他参赛选手和人员交流。因故终止比赛或提前完成比赛任务需要离场，应报告现场裁判，在赛场记录表的相应栏目填写离场时间、离场原因并由现场裁判签名和选手签赛位号确认。

7.比赛过程中，严重违反赛场纪律影响他人比赛者，违反操作规程不听劝告者，越界影响他人者，有意损坏赛场设备或设施者，经现场裁判报告裁判长，经竞赛组委会办公室同意后，由裁判长宣布取消其比赛资格。

**（四）离场规则**

1. 比赛结束前 15 分钟，裁判长提示一次比赛剩余时间。

2. 比赛结束信号给出，由裁判长宣布终止比赛。

3. 裁判长宣布终止比赛时，选手应停止竞赛任务的操作。

4. 裁判长宣布终止比赛后，现场裁判组织、监督选手退出赛位，站在赛位边的过道上。裁判长宣布离场时，现场裁判指挥选手统一离开赛场。

5. 选手离场后，到指定的休息场等待评定比赛成绩。

6. 评分裁判叫到赛位号的选手，进入赛场，配合评分裁判评定成绩。

**（五）成绩评定与管理规则**

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。

**七、竞赛环境**

**（一）竞赛场地**

1．竞赛场地设在D211电脑机房，场地内设置满足整个竞赛环境。

2．一个参赛队一个赛位，每个赛位一台电脑，单个赛位面积应满足竞赛要求。

3．竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围。

4.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。

5．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。部署具有网络管理、账号管理和日志管理功能的综合监控 系统。

6．采用双路供电。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。

**八、成绩评定**

机考评分：参赛队伍（选手）登录答题系统，核实团队或个人信息后限时答题，竞赛结束前保存成果并提交。答题系统自动评分，显示成绩。

**九、奖项设定**

以赛项实际参赛队总数为基数，根据竞赛成绩，从高到低排序，按参赛人数的 10%设一等奖，20%设二等奖，30%设三等奖。