黑 龙 江 省 教 育 厅

黑教高处函〔2018〕2号

关于举办第一届全国高校“企业价值创造实战”财会竞赛（黑龙江赛区）的通知

各有关高校:

为贯彻落实《国务院办公厅关于深化高等学校创新创业教育改革的实施意见》和《黑龙江省人民政府关于促进大学生创新创业的若干意见》要求，提升大学生的创新实践和创业就业能力，进一步推动产教融合、校企合作，促进我省高校应用型人才培养模式改革，优化育人模式，面向大学生提供一个规范化、专业化的会计与财务竞赛平台，教育部会计学专业教学指导分委员会决定于2018年4月14日启动第一届全国高校“企业价值创造实战”财会竞赛，黑龙江省赛区相关比赛由正保远程教育主办、黑龙江省教育厅高教处支持举办、哈尔滨商业大学承办。

希望各有关高校精心组织，周密安排，积极做好参赛工作。

联系人：张书玮 18210757011、孙乔乔 18686612097

赛项交流QQ群：668938091

邮箱：zhangshuwei@cdeledu.com

附件：第一届全国高校企业价值创造实战竞赛规程

黑龙江省教育厅高等教育处

2018年1月5日

第一届全国高校企业价值创造实战竞赛规程

一、比赛定位

鉴于当前经济形势与技术环境的变化以及财务会计转型财务管理与管理会计的新形式，财管类专业的教学面临着重大变革，为促进各院校紧跟形势，与时俱进，抓住机遇，及时转变教育理念，优化育人模式，改革教学内容和教学方法方式，本着“以赛促改、以赛促教、以赛促学、以赛促建”的原则，践行“知行合一、开放融合”的理念，本项赛事通过组织本科财务管理及会计类专业学生，通过模拟企业管理决策、实战商务分析，对企业经营深度剖析、进而发现问题，解决问题，以培养学生的商业头脑、全局意识，提升其沟通合作能力、领导力、以及发现、解决企业实际问题的能力。从而顺应时代需求，推动全国本科院校在科技高速发展的时代对财会类专业的教学理念、模式、课程体系、课程内容和教学方法手段开展全方位的研究。

二、比赛愿景

本次比赛旨在通过大赛的竞赛过程，普及和提升会计教学改革的转型实践及成果，通过赛事营造本科财经类院校全员参与的氛围和文化，并通过各种媒体进行比赛推广及宣传。

本次大赛提倡本科院校自主办赛，形成比赛常态化、规模化。鼓励全员参与，并和校内教学机制挂钩。鼓励省市区域院校承办复赛，加强区域内院校单位的沟通交流，并借此展开学术研讨和赛事交流。隆重举办全国总决赛，通过全国总决赛的举办，使会计教学更贴近企业，既锻炼学生，又服务企业，同时展示会计教学改革的实践成果，探讨会计教学改革的新方向。

三、比赛形式

（一）参赛对象：本科院校商科类金融、会计、管理、经济学等专业学生（本科或硕士研究生，年级不限），以学校为单位组队参赛，不得跨校组队，每队 4 名参赛选手、指导老师不超过 2 名。校内赛参赛队伍数量最低 5 队、最高不限。

（二）本次竞赛为团体赛，分校内赛、区域赛和全国总决赛三个阶段进行，总决赛由区域赛选拔出的 14 所加上总决赛承办校共 15 所学校参加。校内赛采取线上形式，区域赛和总决赛均采用现场比赛的形式。

（三）每个学校可以利用互联网在大赛提供的专用平台上进行试用和校内选拔赛，选出一支由四名学生组成的参赛队，参加区域赛，区域赛中各区域最终成绩前两名晋级全国总决赛。

（四） 全国分为七个区域

1．华东地区（包括江苏、安徽、浙江、上海）；

2．华南地区（包括广东、广西、海南、福建）；

3．华中地区（包括湖北、湖南、河南、江西）；

4．华北地区（包括北京、天津、河北、山西、山东）；

5．西北地区（包括宁夏、新疆、青海、陕西、甘肃）；

6．西南地区（包括四川、云南、贵州、西藏、重庆）；

7．东北地区（包括辽宁、吉林、黑龙江、内蒙古）；

四、奖项设置

（一）校内赛

1．选手个人奖：校内赛设一等奖、二等奖、三等奖。一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20%、30%。（根据团队成绩确定奖项，获奖数量按比例取小数点后四舍五入）大赛为获奖者颁发荣誉证书。

2．指导教师奖：凡获得奖项的参赛队指导老师按照参赛队得奖等级确定优秀指导教师一二三等奖并颁发证书。

3. 指导老师如有指导多个参赛队的，则按照所指导的参赛队获得的最高等级奖项颁发。

（二）线下区域赛和全国总决赛

1．选手团队奖：区域赛设一等奖、二等奖、三等奖。一、二、

三等奖获奖比例分别为 10%、20%、30%。（获奖团队数量按比例取小数点后四舍五入）大赛为获奖者颁发荣誉证书，并在大赛官方网站上公布获奖者的名单及所在单位。

2. 指导教师奖：凡获得团体奖项的参赛队指导老师按照参赛队团体得奖等级确定优秀指导教师一二三等奖并颁发证书。

3. 线下区域赛和全国总决赛均设有以上奖项。

五、比赛内容

本次竞赛各个阶段内容不尽相同。校内赛利用网络采用大赛专用平台进行模拟企业经营实战比拼；区域赛分两个环节，第一环节利用大赛提供的专用分析工具进行企业经营分析，第二环节进行模拟经营实战比拼；总决赛分三个环节，第一环节为案例纠错环节，第二环节为图文案例分析环节，第三环节为视频案例分析环节。

（一）校内赛

1.竞赛形式

学生组队参加校内赛，四个学生组成一个队。通过互联网进入大赛提供专用平台，分角色经营一家股份公司，从战略规划、投资选址、物资采购到人员招聘、薪酬设计、生产研发、市场营销、产品销售以及投资、融资、股利分配等一系列的生产经营决策、投融资决策、分配决策的制定执行。每一期操作一天内完成，系统与次日统一定时结算，生成学生企业的经营结果及财务报表。比赛可以进行 6 期经营，整个比赛进行 6 天。四个学生分别担任企业的 CEO、财务总监、运营

总监、市场总监。

CEO：负责企业的战略制定、股本结构、股利分配

财务总监：负责企业的筹集资金、投资业务及财务分析等

运营总监：负责企业物资管理、生产研发、人力资源管理等

市场总监：负责销售渠道铺设、广告投放、销售政策制定等。

2.评分标准

学生成绩由系统自动出具。系统评分根据成本控制、发展能力、盈利能力、营运能力、风险管理能力、现金管理能力等六大类财务分析指标考核得分；以及股利分配、市场份额、研发能力、行业地位、履约能力等五大企业经营指标考核得分。

3.主要考核能力及涉及相关知识

（1）考核能力

综合职业素质、管理决策能力、数据信息及文本信息采集能力、工具应用能力。

（2）所应用的理论知识

财务管理学：货币时间价值、长期投资决策、资本结构决策、财务分析、营运资本管理、筹资决策管理、股利理论与股利政策

管理会计学：成本性态分析、本量利分析、经营预测、经营决策、存货决策

企业战略：宏观经济分析、市场环境分析、企业内部分析、竞争对手分析、战略规划、财务战略

市场营销：4P 原则、定价策略、市场细分、产品生命周期

人力资源：人员招聘解聘、薪酬设置

（二）区域赛

区域赛分两个环节进行。采用现场比赛的形式进行。

1．第一环节，利用大赛提供专用分析工具解决实体企业问题。比赛时间 3 小时以内，评审组给出成绩。

大赛提供专用的分析工具，并给出实体企业静态案例，由学生团队对经营结果进行财务分析和管理评价并出具向企业管理层汇报使用的企业经营财务分析报告。学生可以选择使用赛务组提供的工具，也可以自己设计工具使用。自己设计的工具应当一并提交大赛评审组。

实体案例分析内容可涉及以下内容：成本性态分析、变动成本分析、本量利分析、杠杆分析、资本结构分析、财务报告分析、财务效率分析、企业业绩评价、企业估值分析等。

第二环节，比赛平台同校内赛，进行现场模拟实战比拼。比赛经营 6 期，比赛总时长为 3 小时，系统现场给出成绩。

2．评分标准

评分分为两部分：

第一环节实体企业案例分析（由评审组给出分数）占比，50%。

第二环节模拟实战比拼得分（系统自动出具）占比，50%；

3．考核能力

重点考核学生核心专业技能、商业头脑、沟通能力、创新能力、

组织能力、运用工具及创造工具能力、分析并解决问题能力。

（三）总决赛

每个大区成绩排名前两名的队伍晋级全国总决赛，全国总决赛采用现场比赛的方式，内容以案例分析为主。总决赛分为三个环节。第一环节，学生以观察者角度发现问题；第二环节，学生以参与者角度学以致用分析问题；第三环节，学生以管理者角度制定决策方案解决问题。（第一、二环节在上午进行，第三环节在下午进行）

1. 第一环节，案例纠错环节

赛务组于比赛现场播放视频案例，由参赛队针对视频案例进行纠错，结果可以通过网络 APP 或者撰写纸质文档递交给大赛评审组。由评审组给出分数。

本环节比赛给出三个视频案例，分别展示财务会计、税务管理和管理会计的实际工作视频，供学生纠错。本环节赛务组可以公布答案，但不急于公布成绩，可以在第二环节比赛结束时一并公布成绩。

本环节耗时 1.5 小时以内，主要考核学生的观察能力、发现问题能力及过硬的心理素质。

2. 第二环节，图文案例分析环节

比赛现场赛务组以图文方式展示出三个小案例，每个案例考核一类财务指标的应用及计算。参数队解读案例内容选择分析指标，定量计算指标数值，给出定性分析结论。

本环节耗时 1.5 小时，主要考核学生的知识应用能力、分析计算能力，职业判断力。

3. 第三环节，视频案例分析环节

赛务组现场播放视频案例。同时给出该视频案例的相关文档。

视频案例内容：某企业经营管理现场视频，视频不超过 20 分钟，主要展示公司所在行业及公司简要情况及公司经营管理场景。场景可以为公司高管例会、全面预算会议、绩效评价会议、销售部门会议、财务分析会、生产例会等。

相关文档内容：企业组织架构情况、主要经营数据，财务报表等，视案例情况而定。

学生根据赛务组提供的资料，站在管理者角度分析视频中存在的的问题。该问题可能是人的问题，也可能是事儿的问题。人的问题会体现在视频中人物的管理风格、方式、沟通处理问题的态度等；事儿的问题体现在案例中存在的经营管理问题等。

学生需要找出视频中的问题，假设学生是当事人，会如何？提出解决方案。学生以文档形式提交给赛务组，由赛务组打分给出成绩。文档不应超过 1000 字，该环节答案为开放式，从人文的角度考察学生的洞察力、同理心，从专业的角度考察学生发现问题、解决问题的能力等。

4. 评价标准

决赛环节成绩分为三部分组成：

案例纠错环节	30%
图文案例分析环节	30%
视频案例分析环节	40%

决赛三个环节均有评审组给出。

5. 考核能力

决赛环节主要考察学生的沟通协作能力、表现力、灵活应变能力及洞察力、人文素养等。

六、比赛支持

1．大赛将设立比赛官方网站 www.chinacita.org.cn：届时各参赛队将在官网上进行赛事报名、赛事规程查看、赛事成绩查询、赛事试用账号申请、赛事培训录像下载及观看等。

2．大赛支持计划：参赛院校报名后，规定时间赛务组将在官网为各参赛院校开放比赛专用平台，供参赛院校学生试用熟悉平台。大赛将在官网上设置赛事培训学习中心，参赛队伍可根据各自需求进行培训资料下载，培训视频观看、培训交流体会等。营造大赛学习氛围，培养学生自学能力。大赛专用分析工具也会在比赛前一定时间开放给进入区域赛的参赛者供熟悉试用。

七、竞赛规则及注意事项

（一）竞赛基本规则

1. 选手必须持身份证、学生证并携（佩）带统一签发的参赛证参加竞赛。

2. 选手不得携带与竞赛无关的用品、用具入场，赛场所有人员必须将手机等通讯工具关闭。

3. 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。

4. 选手必须服从裁判长和裁判员的统一指挥，不得有违规行为，不得在赛场与裁判员争论吵闹，违者取消比赛资格。

5. 在竞赛规定时间结束时应立即停止操作，不得以任何理由拖延竞赛时间。如果选手提前结束竞赛，也不得以任何理由再续赛。

（二）竞赛具体规则及注意事项

1. 赛场提供草稿纸；参赛选手自带笔及没有储存功能的计算器，其他的资料、工具一律不得带入赛场。

2. 赛前各代表队领队抽签决定选手比赛场地与选手座位号。参赛选手在赛场工作人员引导下，进行检录签到，做好赛前准备。

3. 参赛选手在赛场工作人员带领下进入赛场；进入赛场后，按抽签号对号入座，并将选手身份证、学生证及参赛证放置桌子的左上角。选手迟到 15 分钟取消竞赛资格。

4. 参赛选手在规定时点方可登录系统开始比赛。

5. 比赛开始后 30 分钟内选手不得交卷。比赛结束，竞赛软件自动关闭，强制交卷。

6. 比赛结束时，经工作人员确认后方可离开赛场，离开赛场时不得带走任何资料（包括草稿纸）。

7. 比赛过程中出现设备或软件故障等问题，应提请裁判长确认原因。经请示总裁判长同意后，可酌情后延该选手比赛时间。

8. 尊重裁判，服从工作人员统一指挥，遇有争议问题，应由领队向仲裁机构提出。

八、申诉与仲裁

1.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小时之内向仲裁组提出书面申诉。书面申诉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，并由领队亲笔签名。非书面申诉不予受理。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。