

全国高校数智化商业决策创新大赛组委会

全国第四届高校数智化商业决策创新大赛教师组 数智化教学设计竞赛实施细则

一、组织架构

主办单位：中国商业经济学会

协办单位：浙江精创教育科技有限公司

亚洲组织与员工促进（EAP）协会

海峡两岸职业教育交流合作中心

二、参赛对象

全国高等学校（含本科和高职高专类院校）在职的教师，专业不限。

三、竞赛方式

（一）竞赛无校赛、区域赛环节，可直接参加全国总决赛，设置本科组和高职组（视具体报名情况而定）。

（二）教师以院校名义报名参赛，每支队伍由1-4名教师组成，每所院校参赛队伍不限。

四、竞赛内容

教师组分为“教学应用创新”和“数智模拟经营”两个模块，参赛团队任选其一模块进行参赛即可，每人仅限参与1个模块且不能交叉组队。

（一）教学应用创新

参赛队伍提交一个参赛作品，作品内容主要是利用数智化技术或者数智化系统在教学中的应用创新，参赛作品（参赛作品模板详见附件2）可以任选一个主题或者内容参赛：

1. 数智化技术在教学组织建设方面的一些应用创新；
2. 数智化技术作为教学工具或手段在教学中的运用创新；
3. 教学内容利用数智化技术进行改革或再造；
4. 各种数智化系统或者平台在实验教学中的运用；
5. 数智化技术或者系统在其他教学环节或者竞赛中的应用。

注：参赛队伍可自拟作品主题，但只能提交一份参赛作品。

（二）数智模拟经营

数智模拟经营包含数智商业决策竞赛、数字营销竞赛、数字流通竞赛三个赛道，参赛团队任选其一赛道进行参赛即可。

1. 数智商业决策竞赛

采用浙江精创教育科技有限公司的《数智化商业决策实训平台》。该平台围绕“商业决策”核心，以数智化企业运营为基础，搭配“数智化”业务场景，参赛团队需考虑到时间成本和资金成本的因素来进行企业经营决策。参赛团队组成对抗小组模拟一家数智化企业，进行企业云、数字运营、智能创造、数字制造和数字营销等一系列业务流程，提高企业核心竞争力，提升市场占有率。参赛团队可参考平台智能推荐算法给出的建议，结合企业的业务模式和产能成本等情况，来进行运营管理。平台内置多达二十余个决策点，锻炼参与者商业决策

能力，帮助掌握市场主流商业模式，培养成本管控意识，培养参与者应对商业环境的不确定性进行决策调整的能力。在复杂多变的市场环境下，各对抗小组自主整合分析企业运营数据，及时调整经营战略，提升企业的竞争力，最终通过财务效益状况、资产营运状况等来综合判定竞争经营结果。

2. 数字营销竞赛

采用浙江精创教育科技有限公司的《数字营销实战对抗平台》。该平台模拟企业的数字营销活动，结合市场营销相关知识和模型，包括体验营销、社群营销、直播营销等营销新模式，更贴近当下的营销数字化发展趋势。参赛团队需完成数字人力、智能生产、精准推广、数字营销、客情维护等业务流程，着重抓住企业市场营销活动业务重点，提高市场占有率，实现效益最大化。参赛团队可借助内置的智能小助手，来获取相关规则和建议，从而对市场营销活动进行调整。每个模块下将其涉及的主要业务情况聚合在云数据中心，便于实时掌握企业的整合运营情况，同时能够快速筛选出所想要的信息，更有利于做出更好的营销决策。在复杂多变的市场环境中，参赛团队需及时调整营销策略，把握市场需求，最终通过资产营运状况、销售渠道分析状况等综合判定竞争经营结果。

3. 数字流通竞赛

采用浙江精创教育科技有限公司的《流通业经营模拟竞赛对抗平台》。该平台是一款模拟商贸企业产品流通、价值提升的经营类产品。参与者组成对抗小组模拟一家商贸流通企业，以不自产商品，而寻找

不同类型供货商采购商品，通过连锁店铺和网络店铺，直接面向最终消费者，获取产品增值与更大的利润。通过市场调研、市场开拓、供应商选择与采购管理、产品运输、仓储管理、销售渠道运营与促销、产品配送、产品销售与售后服务等一系列的流程让参与者掌握流通业商贸企业创造价值，提升企业品牌的过程。在复杂多变的市场环境下，各对抗小组自主分析与决策，寻求流通企业的更优发展方向，最终通过企业所有者权益、整体市场占有率、存货周转率、产销率和运输准确率等多项指标综合判定经营结果。

五、竞赛流程

赛事阶段	主要内容	时间
竞赛报名	参赛报名（教学应用创新/数字模拟经营）	3月1日-7月15日
作品提交	教学应用创新：提交参赛作品参赛	3月1日-7月15日
作品评审	教学应用创新：参赛作品线上评审	8月1日-10日
模拟经营	数智模拟经营（线上）	8月16日
论坛及颁奖	高峰论坛及竞赛颁奖	10月18日

六、成绩评定

（一）教学应用创新

评审专家组根据教学应用创新评审标准（详见附件1）对参赛队伍提交的作品进行匿名评审打分，最终取专家打分的平均分作为参赛队伍成绩。

（二）数智模拟经营

成绩为组内各参赛队伍“数智模拟经营”最终得分，并根据组内各参赛队伍的“数智模拟经营”最终得分从高到低进行排名。

“数智模拟经营”最终得分 = 系统最后一年年末评分 - 违规扣分

七、报名方式及作品提交

（一）各院校务必准确如实填写报名信息，因填报信息不准确造成相关证书有误，由相关参赛队伍自行承担后果。

电脑端登陆网址：<http://www.bidc.cceal982.org.cn/>，根据提示注册帐号后登陆，并按要求填写好相应报名信息后提交。

（二）参赛团队**教学应用创新**作品提交请使用电脑登录网址：<http://www.bidc.cceal982.org.cn/>，点击网站中对应作品提交通道进行提交。

注：报名及提交作品时请确认所有信息无误后再提交。

八、奖项设置

竞赛设团队奖与优秀组织奖。

（一）团队奖

根据组内参赛队伍成绩进行排名，按照 10%、20%、30%的比例，分别颁发一等奖、二等奖、三等奖证书。

（二）优秀组织奖

对大赛开展过程中，教师参与度高、大赛成绩突出、影响效果明显的组织单位，授予“优秀组织奖”。

九、竞赛练习平台

（一）组委会为参赛团队提供竞赛练习平台。

竞赛练习平台：<http://www.jcjyyun.com/>（推荐使用谷歌浏览器）参赛教师可自行在平台上注册和训练。

(二) 赛前培训时间为 3 月份，采用线上模式进行，具体时间及会议链接另行通知。

十、竞赛组委会联系方式

赛事报名与技术服务联系人：

王老师：15155515934（微信同号）

此赛事接受全社会监督，竞赛组织与投诉监督人：

潘老师：18704627320（微信同号）

QQ交流群：488287679

十一、其他事项

(一) 各高校要认真做好竞赛推荐工作，严格审查参赛教师资格。

(二) 参赛教师应保证参赛作品相关材料的原创性，不得抄袭、剽窃他人作品，如产生侵权行为或涉及知识产权纠纷，由参赛教师自行承担相应责任。

全国高校数智化商业决策创新大赛组委会
2025年2月



附件 1：教学应用创新评审标准

序号	评价指标	评价要素	所占比例
1	数智化技术选用及技术先进性	1、作品整体要求有深度、广度，体现高阶性、持续性与挑战性；反映技术前沿，渗透专业思想，使用高质量的数智技术。 2、作品中运用的数智化技术满足行业与社会需求，关注师生培养所需的知识和经验，教学内容具有科学性。	15%
2	数智化技术在教学中应用完整性及融入度	1、数智技术在教学过程中能够得到整体性、系统性运用。 2、作品中选用的数智技术与教学课程关系紧密，契合度高，数智技术能够很好地融入教学课程中。	30%
3	教学应用效果	1、数智技术应用于教学之后，师生学习积极性提升显著，师生知识、能力与思维得到明显发展。 2、现成适合课程特色、师生特点的教学模式，具体较大的借鉴和推广价值。	30%
4	教学应用创新	1、参赛作品的整体设计富有创新性，能够体现参赛教师所在高校的教学理念与要求。 2、教学方法选择适当，作品过程设计有突出的特色。	25%

附件 2：数智化技术教学创新竞赛参赛作品模板

数智化技术教学创新竞赛参赛作品

作品名称：_____

负 责 人：_____

联系电话：_____

工作邮箱：_____

学校名称：_____

通信地址：_____

作品名称						
负责人	姓名		性别		出生年月	
	职务/职称			最终学位		
	所在学校及院系				邮政编码	
					电话	
主要成员 (不含负责人)	姓名	职称	主要任务			
作品介绍（对作品进行整体概述，含数智化技术运用情况）						
作品的特色与亮点（运用数智化技术的先进性/应用的创新性等）						
建设目标（运用数智化技术预期达到的教学建设目标）						

建设内容及实施（数智化技术如何运用到教学及实施过程中）
实施效果（运用数智化技术达到的教学实施效果）

注：参赛作品不能少于5千字，不能多于3万字。