



第十九届全国高校商业精英挑战赛

文旅与会展创新创业实践竞赛

——会展竞赛山东省赛区实施细则

第一部分：会展竞赛概况

主办单位：中国国际贸易促进委员会商业行业委员会

中国国际商会商业行业商会

中国商业经济学会

联合主办：中国国际商会商业行业商会文旅与会展人才工作专委会

全国会展业产学合作联盟

全国会展行业产教融合共同体

教育部会展策划与管理专业教学资源库

山东省赛区承办单位：中国贸促会商业行业委员会教育培训部山东办事处

山东省赛区支持单位：济南诚美信息咨询有限公司

山东金元致信教育科技有限公司

山东泽润木青教育科技有限公司

一、赛项设置

（一）会展项目策划赛组

（二）会展项目调研赛组

（三）会展综合实训赛组（不设省赛）

（并分为研究生组，本科组、高职组及中职组）

二、奖项设置

（一）山东省赛区奖励办法

1. 知识赛成绩合格（60 分为合格）的选手可自愿申请相关《专业能力等级证书》（具体参阅证书申办通知）。

2. 山东省总决赛奖励

（1）经竞赛组委会评审专家评审入围山东省总决赛的参赛队，按照竞赛分组和获奖比例评选出山东省总决赛一等奖、二等奖、三等奖。由主办单位颁发荣誉证书和奖牌。

（2）山东省总决赛还设置最佳院校组织奖，优秀指导教师奖。

（3）山东省总决赛获奖团队，由全国竞赛组委会根据全国各省入围比例统一评定后公布入围全国总决赛名单。

（4）山东省总决赛由竞赛组委会以正式文件形式公布竞赛结果。

（5）山东省赛区参赛代表队在总决赛精英赛中如获得冠、亚、季军，山东省组委会另行给予冠军人民币 8000 元奖励，亚军人民币 6000 元奖励，季军人民币 4000 元奖励。

（二）全国总决赛奖励

1. 参加会展竞赛（策划、调研和会展综合实训三个组别），入围全国总决赛（分组赛）按照国际和研究生组，本科组、高职组（中职组，个别组别）分别设置一、二、三等奖。对上述获奖的团队和个人，由主办单位共同颁发荣誉证书和奖牌；会展项目策划组和会展项目调研组设置全国总决赛（精英赛），会展综合实训组不设置精英赛。

2. 会展项目策划组别和会展项目调研组别按总决赛参赛队伍进行分组：分为国际和研究生组，本科组、高职组（中职组，个别组别），其中本科组和高职组每个分组前两名进入精英赛（分组原则：每组 23-25 队，如每组在 15 队以内，则每组第一名进入精英赛），争夺冠、亚、季军；国际和研究生组在线答辩，设置一二三等奖，不设置奖金奖励。

3. 会展项目策划组（本科、高职）各奖励冠军人民币 5000 元、亚军人民币 3000 元、季军人民币 2000 元。会展项目调研组（不分本科、高职）冠军奖励人民币 3000 元、亚军奖励人民币 2000 元、季军奖励人民币 1000 元。

4. 分组赛前 2 名的团队将有资格代表大陆地区赴境外参加 2026 年（第八届）新加坡国际商务会展策划大赛；

5. 本次竞赛活动还将设立最佳院校组织奖和优秀指导教师奖等奖项。

6. 由主办单位以正式发文形式公布上述总决赛结果。



三、参赛费用

(一) 知识赛按照 30 元/人收取知识赛考务费用。用于知识赛的考务系统费用。

(二) 校内选拔赛免费。

(三) 山东省总决赛按照人民币 600 元/团队收取山东省总决赛参赛费用。

各入围山东省总决赛团队请 2025 年 9 月 10 日前相关参赛费用汇至如下账户。

山东省总决赛费用由支持单位收取并出具正式发票，发票项目为参赛费。汇款请备注“院校+会展省总赛”。账户信息如下：

单 位：济南诚美信息咨询有限公司

开户行：齐鲁银行济南金牛支行

账 号：86611762101421003153

(四) 经大赛组委会评审入围全国总决赛所有参赛队伍，国赛组委会按 1200 元/队收取参赛费，参赛费用主要用于赛前辅导、竞赛资料、专家评审等。

四、竞赛形式

竞赛分知识赛、校赛、山东省总决赛、全国总决赛（分组赛、精英赛）和境外赛（区域赛、国际赛）五个阶段。知识赛、校赛、省总决赛分别由各参赛院校和山东省竞赛组委会组织进行；本次竞赛采取大线上小线下的方式进行，山东省总决赛选拔出入围国赛队伍线上参加全国总决赛分组赛；分组赛晋级队伍（指定组别，详见实施细则）线下参加全国总决赛精英赛，地点待定，具体事项另行通知。

(一) 知识赛

知识赛：为个人赛形式。由赛区组委会组织进行，以机考方式进行，主要考核专业知识（在组委会公布的时间段内（2025 年 7 月 30 日前）根据院校自身情况预定测试时间，提前三天给组委会预约考试时间）。**备注：知识赛为必须参加的环节。**

知识赛成绩合格（60 分及以上）者有资格组队参加省赛（选拔赛），可依据《会展职业经理人资质条件》（T/CCPITCSC 005-2017）和《展示设计人员职业能力要求》（T/CCPITCSC 018—2018），标准，可自愿申请初级《会展职业经理人》和助理《展示设计师》。具体申请办法另行通知。

(二) 校赛

各院校自行组织进行（形式自定），选拔团队参加下一阶段竞赛。参赛对象需为知识赛合格选手。

(三) 山东省总决赛

团体赛形式，按照研究生组、本科组、高职高专组、中职组分组进行，每个

团队由 3 至 5 名参赛学生组成。每队指导老师 1-2 名。竞赛采取提交参赛方案和录制 PPT 讲解视频在线匿名评选的方式进行(山东省总决赛暂定线上评审,具体看山东省总决赛通知)。

(四) 全国总决赛分组赛

线上进行,国赛组委会将在总决赛分组赛前发布相关通知。

须注意,参加总决赛分组赛的所有参赛人员不可以跨校组队,可以本校内跨专业组队,总决赛方案必须为原创作品,不接受已发表或已参加其他赛事的方案参赛,如发生以上行为,一经查证,将移送国赛仲裁委员会仲裁,严重者将取消参赛成绩并进行通报批评。

1. 总决赛精英赛

由指定组别晋级的团队在线下进行,国赛组委会将根据总决赛分组赛报名情况决定各分组晋级精英赛的团队数量,进入精英赛的团队将角逐全国冠、亚、季军。具体事项另行通知。

2. 区域赛事

精英赛入围精英赛的团队有资格代表中国内地高校赴港澳台地区参加区域赛事。

3. 国际赛事

精英赛入围精英赛的团队有资格代表中国高校赴国外参加国际赛事。

五、竞赛时间安排

时间	竞赛活动	活动形式	竞赛方式	地点
3 月下旬-7 月	报名阶段	公开	/	全国
4 月下旬-7 月 30 日	知识赛	个人赛	线上	各参赛院校
8 月中旬	竞赛培训班	个人培训	/	待定
8 月 2-5 号	山东省总决赛 (文化旅游竞赛、酒店竞赛)	团体赛 (3-5 人)	线上	/
9 月 19-21 号	省赛 (会展竞赛、设计与传播竞赛)	团体赛 (3-5 人)	线上	/
10 月上旬	公布入围全国总决赛的院校名单	公开	/	/



10 月-11 月	各赛道全国总决赛（分组赛）	团体赛	线上	/
10 月下旬	旅游竞赛精英赛	团体赛	线下	/
11 月中下旬	会展竞赛精英赛	团体赛	线下	/
12 月上旬	酒店竞赛精英赛	团体赛	线下	/

六、参赛方式

各参赛院校将参赛院校登记表和参赛选手信息统计表发送至：
sdhuizhan10@163.com 向组委会统一报名。

七、作品提交要求

（一）山东省总决赛

参赛作品于规定时间内，上传到全国高校商业精英挑战赛山东省总决赛作品提交系统（具体以山东省组委会发布的作品提交指南为准）。

（二）全国总决赛作品提交另行通知。

为体现竞赛的公平、公正，所有参赛作品方案、PPT 文档、视频内不能出现院校名称、指导教师姓名等影响评审的信息。

全国大学生文化旅游与会展竞赛
National University Students Culture Tourism and MICE Contest

八、评分标准

（一）各赛项评分标准详见各竞赛细则。

（二）扣分细则：

1. 若以任何形式（如文字、校徽、图片、口头等）透露所在院校信息或指导教师信息，包括在参赛方案文本或展示 PPT 中出现相关信息，将扣 5 分。
2. 若最终提交的参赛方案字数、格式、页数等不符合大赛组委会规定，扣 5 分。
3. 若比赛现场参赛队员人数未符合大赛组委会规定，扣 2 分。
4. 若有参赛队员跨校参赛，涉及到的每支团队扣 2 分。
5. 若 PPT 陈述时间超时：超时 1 分钟内、超时 2 分钟内、超时 3 分钟内、超时 4 分钟内、超时 5 分钟内及以上，分别扣除 1 分，1.5 分，2 分，2.5 分，3 分（最多扣除 3 分）。
6. 若参赛语言（方案、陈述、答辩）不符合组委会要求（普通话），扣 2 分。



九、其他事项

主办单位有竞赛变更之权利，未尽事宜请详询竞赛组委会。

本次竞赛最终解释权归山东省赛组委会。

十、竞赛仲裁

为确保竞赛的公平、公正和透明，参赛队伍有权对竞赛过程中出现的争议或纠纷进行裁决的程序。申诉应在比赛结束后 24 小时内由指导教师以书面形式提交，内容包括事件描述、发生时间、依据规则及相关佐证材料。仲裁委员会收到申诉后，会组织相关人员对事件进行调查，调查过程中，仲裁委员会有权要求相关方提供证据或说明。竞赛仲裁依据具体的竞赛章程和规则进行裁决。

十一、联系方式

全国高校商业精英挑战赛山东省组委会

地 址：济南市槐荫区齐鲁大道西进时代中心 B 座 910

联系人：石昊杰 王磊

电 话：0531—86591892

网 址：www.sdssfw.com

邮 箱：sdhuizhan10@163.com

手 机：13361020633 18764036330

Q Q：3063775047 253355683



全国大学生文化旅游与会展竞赛
NUSCTMC
The Culture Tourism and MICE Contest

第二部分：会展项目策划实施细则

一、竞赛内容

两个命题方向：

（一）新项目策划

结合会展业发展新趋势，运用新技术，融入科技、数字化、绿色等元素，展示项目的创意性与可行性，策划一个全新的会展项目。

（二）升级项目策划

针对市场上已有的真实会展项目，围绕宣传推广、活动内容与形式、现场服务、技术与数字化应用、参与者体验、资源整合或品牌形象升级等方向提出改进或优化方案，并根据项目特点进一步拓展。

二、竞赛形式

（一）知识赛：为个人赛形式。由赛区组委会组织进行，以机考方式进行，主要考核专业知识（在组委会公布的时间段内（2025 年 7 月 30 日前）根据院校自身情况预定测试时间，提前三天给组委会预约考试时间）。**备注：知识赛为必须参加的环节。**

（二）山东省总决赛

团体赛形式，每个团队由 3 至 5 名参赛学生组成。每队指导老师 1-2 名。竞赛采取方案评审和项目陈述视频相结合的方式。每个参赛队录制项目陈述路演视频 10 分钟和参赛方案一起提交到全国高校商业精英挑战赛山东省总决赛作品提交系统（具体以组委会发布的作品提交指南为准）。

（三）全国总决赛

团体赛形式，每个团队由 3 至 5 名参赛学生组成。每队指导老师 1-2 名。竞赛采取会展项目策划方案评审、项目陈述和现场答辩相结合的方式。每个参赛队 15 分钟，其中项目陈述录制路演视频 10 分钟，答辩 5 分钟。

三、竞赛要求

参赛团队需结合会展管理相关的专业知识，围绕所选会展项目进行策划，并通过方案和 PPT 进行陈述展示。

（一）新项目策划方案

参赛团队需策划一个全新的会展项目，展示项目的独特性和市场潜力，力求说服评委该项目具有可行性和投资价值。作品名称需以《XX 策划方案》命名，主要内容包括但不限于：

1. 可行性分析：包括项目市场调研、竞争环境分析、亮点或特色等；

2. 项目主要内容：基本信息、整体架构、活动构成、时间安排、资源分配等；
3. 项目营销推广：设计宣传推广策略，结合传播渠道；
4. 项目招商招展：目标客户群从哪儿来？如何招揽；
5. 项目财务预算：提供损益平衡时间的预估，最佳与最坏情况分析及其应对措施；
6. 项目风险预估：对可能存在的风险进行预估并提出应对措施。

（二）升级策划方案

参赛团队需针对市场上已有真实会展项目，基于项目现状与存在的问题提出升级方案，明确升级的必要性，制定切实可行的改进措施，并分析升级后的预期成效。作品名称需以《XX 升级策划方案》命名，主要内容包括但不限于：

1. 项目升级的背景与必要性：通过对项目市场表现、竞争环境及运营状况的梳理，分析当前存在的问题及不足，并结合市场趋势，明确升级的必要性，提出核心升级目标。

2. 项目升级的主要内容：针对现有项目，明确升级方案的具体内容，可选择从宣传推广、活动内容与形式、现场服务、技术与数字化应用、参与者体验、资源整合或品牌形象升级等方面进行改进。策划需明确升级后的整体架构、活动调整计划、时间安排、资源分配以及具体执行路径，并注重创新性与实际可行性。

3. 项目升级后的预期成效：结合数据或案例分析，预测项目在市场吸引力、客户满意度、品牌价值或财务收益等方面的提升，展现升级方案对项目长远发展的积极作用。

4. 项目升级的风险预估与应对：分析升级过程中可能面临的风险，识别资源、市场、技术或执行层面的潜在问题，并制定相应的应对措施，以保证方案的顺利实施和可持续性。

四、相关建议

（一）项目陈述结束后，应力求清楚地让评委知道：展商的目标群体、展会的展示范围、观众的目标群体，与同类展会比较，展会定位有何不同。营销计划应该对吸引不同的目标群体有针对性。

（二）选择不同的分析方法和工具，进行市场分析，阐明如何发挥优势、弱化劣势、应对风险。

（三）各个部分的计划及执行（营销、运作、预算等）均应和项目定位策略保持一致。

（四）方案中应结合会展业发展新趋势，利用会展活动的新技术，体现科技、数字、绿色等相关元素。

五、参赛作品要求

（一）命名规范

新会展项目策划的作品名称需以《XX 策划方案》命名，升级项目的作品名称需以《XX 升级策划方案》命名。

（二）文本要求

文本需以 Word（.doc 或 .docx 格式）或 PDF 格式提交，采用 A4 纸排版。正文部分不少于 5000 字（不含封面、参考资料和附录），总页数不得超过 50 页（含封面、目录和附录等）。文本封面需单独设计，包含队长及队员姓名、联系方式等信息，但不得出现院校名称或指导教师信息。

（三）PPT 配套

作品应附与文本内容配套的 PPT 文稿，PPT 页数应不少于 20 页不超过 100 页，需逻辑清晰、文字简洁，设计风格应清爽大方，配色协调、符合主题，字体规范、可读性强，充分展现策划方案的核心观点与亮点。

（四）视频展示

需录制一个不低于 7 分钟，不超过 10 分钟的作品陈述视频，每位团队成员均应参与讲解。视频应为横版视频，分辨率不低于 1280×720P，画质清晰，音质良好，无明显杂音，画面稳定无抖动。陈述内容表达清晰、逻辑连贯，能够充分展示作品的核心亮点和主要内容。

六、竞赛评分细则

一级指标	二级指标	指标说明	分数
方案文本 (40 分)	内容完整	文本涵盖项目背景、项目简介、市场调研、招展、招商、宣传推广、相关活动、现场管理、项目预算、预期效果等核心要素，内容全面、信息充实。	10
	市场调研	对该会展项目的市场环境、竞争优势、潜在挑战有清晰的分析，数据准确，来源可靠，分析充分。	10
	营销推广	营销目标明确，策略创新，推广活动具体且有吸引力，能够有效吸引目标客群。	10
	项目执行	活动执行计划和现场管理规划详尽，包含人流管理、安全支持、执行细节等内容，具备高度可操作性和落地性。	10
方案展示 (40 分)	项目可行性	项目具有商业可操作性，论述充分，组织机构设置合理、专业且权威，项目内容清晰。	10



2025 全国大学生文旅与会展竞赛实施细则

	项目创意	活动设置、宣传推广、招展招商、品牌形象及相关活动设计等富有创意,运营模式具有创新性,营销方式新颖,活动设置新颖,能融合数字化时代的创新创意点。	10
	陈述表达	现场陈述流畅,表达清晰,逻辑性强,能够有效说服评委。	10
	视频展示	展示视频清晰流畅,收音清楚,符合时长要求。	5
	仪容仪表	仪容仪表得体,团队着装统一。	5
方案答辩 (20 分)	问题答辩	准确理解评委提出的问题,回答问题简明扼要;能够结合陈述深入答辩。	10
	团队配合	面对连续追问反应机敏,队员之间配合默契。	10



全国大学生文化旅游与会展竞赛
National University Students Culture Tourism and MICE Contest

第三部分：会展项目调研实施细则

一、竞赛内容

选择市场上已有的会展项目（展览、会议、节庆、体育赛事等活动）作为调研对象，可围绕项目的整体运行情况进行调研，或从某个具体角度展开深入调研。调研内容可包括但不限于项目的宣传推广效果、组织管理模式、参与者体验、技术应用水平、市场定位及竞争力、受众满意度等方面。

二、竞赛形式

（一）知识赛：为个人赛形式。由赛区组委会组织进行，以机考方式进行，主要考核专业知识（在组委会公布的时间段内（2024 年 7 月 30 日前）根据院校自身情况预 定测试时间，提前三天给组委会预约考试时间）。**备注：知识赛为必须参加的环节。**

（二）山东省总决赛

团体赛形式，每个团队由 3 至 5 名参赛学生组成。每队指导老师 1-2 名。竞赛采取方案评审和项目陈述视频相结合的方式。每个参赛队录制项目陈述路演视频 10 分钟和参赛方案一起提交到全国高校商业精英挑战赛山东省总决赛作品提交系统（具体以组委会发布的作品提交指南为准）。

（三）全国总决赛

全国大学生文化旅游与会展竞赛
National University Students Culture Tourism and MICE Contest

团体赛形式，每个团队由 3 至 5 名参赛学生组成。每队指导老师 1-2 名。竞赛采取会展项目策划方案评审、项目陈述和现场答辩相结合的方式。每个参赛队 15 分钟，其中项目陈述录制路演视频 10 分钟，答辩 5 分钟。

三、竞赛要求

参赛团队需结合市场调研相关专业知 识，对所选择会展项目进行背景调研、实际情况调研，项目分析评价并提出改进建议。会展项目调研主要内容包括但不限于：

（一）调研背景与目标

简要说明项目所处行业的整体情况及主要竞争环境，为调研奠定基础；明确调研目标，概述所选会展项目的基本信息，包括项目类型、规模、主办方、历史发展及其市场定位。

（二）调研内容与方法

详细描述调研的重点内容，明确调研范围（如宣传推广、客户体验、活动组织、资源整合等具体维度）。同时，阐明调研方法的选择与运用（如问卷调查、



深度访谈、数据分析等），并简要说明数据来源的可靠性和适用性。

（三）调研结果

基于调研数据，呈现项目的实际运行情况，突出项目在各个调研维度上的表现（如宣传效果、参与者反馈、运营效率等）。结合数据分析，深入剖析项目存在的问题或不足，并明确这些问题对项目整体发展的影响。

（四）调研结论

基于调研发现，提出针对性结论，明确项目的关键问题与发展机遇。进一步结合行业趋势和调研结果，提供改进建议，如优化宣传策略、改进服务流程、提升客户满意度、加强资源整合等，详细阐明建议的可行性与实施路径。

四、参赛作品要求

（一）命名规范

作品名称需以《XX 调研报告》命名。

（二）文本要求

文本需以 Word（.doc 或 .docx 格式）或 PDF 格式提交，采用 A4 纸排版。正文部分不少于 4000 字（不含封面、参考资料和附录），总页数不得超过 50 页（含封面、目录和附录等）。文本封面需单独设计，包含队长及队员姓名、联系方式等信息，但不得出现院校名称或指导教师信息。

（三）PPT 配套

作品应附与文本内容配套的 PPT 文稿，PPT 页数应不少于 20 页不超过 100 页，需逻辑清晰、文字简洁，设计风格应清爽大方，配色协调、符合主题，字体规范、可读性强，充分展现调研报告的核心观点与亮点。

（四）真实完成

作品应附上能够证明开展真实调研过程的相关材料，如现场图片、调研问卷、访谈记录等，确保调研的真实性和完整性，为评审提供详细的依据与参考。

（五）视频展示

需录制一个不低于 7 分钟不超过 10 分钟的作品陈述视频，每位团队成员均应参与讲解。视频应为横版视频，分辨率不低于 1280×720P，画质清晰，音质良好，无明显杂音，画面稳定无抖动。陈述内容表达清晰、逻辑连贯，能够充分展示作品的核心亮点和主要内容。

五、竞赛评分细则

一级指标	二级指标	指标说明	分数
	选题依据	清晰阐述调研会展项目的基本信息、聚焦会展项目的现实问题，明确调研目标，信息准	10



报告文本 (40 分)		确，逻辑清晰，具有解决问题的实用价值。	
	方法科学	明确调研会展项目的哪方面内容、调研时间和调研方法设计合理，过程科学严谨，样本选择和数据采集过程符合规范。	10
	数据分析	对该会展项目的市场环境、竞争优势、潜在挑战进行深入分析，数据准确，分析中肯，能指出发展机会和威胁。准确识别该会展项目存在的问题。	10
	文本规范	文本语言表达流畅，结构条理清晰，术语运用准确，格式和排版符合正式报告的规范要求；文本编排工整清楚、格式规范（包括封面、目录、正文、附件）、图文并茂、标注规范，能提供证明真实开展调研的佐证材料，材料齐全。	10
报告展示 (40 分)	项目介绍	对调研项目整体介绍详细，图文并茂，易于理解，具有问题导向特征。	10
	结论建议	提出的结果、结论或改进建议有参考和数据支撑，建议具有可行性、针对性和创新性。	10
	陈述表达	现场陈述流畅，表达清晰，逻辑性强，能够有效说服评委。	10
	视频展示	展示视频清晰流畅，收音清楚，符合时长要求。	5
	仪容仪表	仪容仪表得体，团队着装统一。	5
报告答辩 (20 分)	问题答辩	准确理解评委提出的问题，回答问题简明扼要；能够结合陈述深入答辩。	10
	团队配合	面对连续追问反应机敏，队员之间配合默契。	10

第四部分：会展综合实践竞赛实施细则

一、竞赛内容

根据统一命题，使用产学研融合实践教学平台（妙行系统）完成任务拆解和项目落地实施，并依托元基建平台或实物推演沙盘（可选）辅助命题项目的呈现。并按照要求使用大赛指定的产学研融合实践教学平台（妙行系统）提交作品。

（一）任务 1：校园活动策划阶段（区域赛）

以大学生校园活动策划为命题方向，依据本校实际情况策划相关活动（以文化活动及文创产品推广活动为主题），撰写详细的校园活动策划方案、并计算活动中文创产品销售营收预算，同时以元基建平台或实物沙盘（可选）模拟还原项目活动现场，对校园活动举办场地进行场地勘测和规划，提交《校园活动策划方案》与讲解陈述视频，重点考量对于校园活动策划的合理性、执行的可行性。

（二）任务 2：项目筹备与实施（入围赛）

依托任务 1 中方案，小组真实落地举办该校园活动，落地过程中结合使用产学研融合实践教学平台（妙行系统）完成常见项目任务环节的拆解与实施，合理分工执行，全过程记录活动实施过程，汇总文创产品的销售转化数据，活动执行中可结合数字展示概念，设计数实融合场景，完成项目所需营销传播任务和必要的现场互动，执行结束后最终编制提交《项目实施报告》PPT 和《活动现场精彩回顾视频》作品。重点考量对于校园活动现场的效果呈现、团队策划落地的组织分工合理、校园营销活动的影响力等。

（三）任务 3：项目复盘与现场答辩（决赛）

入围决赛的团队依照命题要求重新对整个项目进行复盘总结，综合性展示校园活动分类数据，对校园活动策划成果进行展示，展示形式自拟，也可以借助决赛现场的元基建环境予以现场效果的数字复现。参与决赛现场答辩的团队，结合自己选定的成果展示形式进行现场陈述《项目总结报告》PPT，现场评委予以提问和评分。

二、竞赛形式

团体赛形式，每个团队由 3 至 5 名参赛学生组成。每队指导老师 1-2 名。

竞赛采取方案策划、项目任务拆解与落地实施、决赛现场项目复盘展示陈述和现场答辩相结合的方式。根据统一命题，每个参赛队在规定的时间内完成策划、落地、复盘等阶段环节，使用产学研融合实践教学平台（妙行系统）完成记录和上传后，由大赛评审组筛选入围队伍参与线下决赛，决赛期间每个团队有 15 分钟的时间，其中陈述 10 分钟，评委当面问答 5 分钟。

三、竞赛要求

（一）竞赛现场使用大赛组委会统一指定的“产教融合实践教学平台（妙行系统）”完成任务1场策划比赛。

（二）根据大赛整体进度，会务组会公布的准确开始时间和具体项目落地实施的命题要求，各参赛队伍需按照命题和任务要求完成比赛落地相关内容的创作。

（三）决赛期间，需前一天报道，在赛场指定地点召开参赛队领队及指导教师说明会，抽取参赛号及赛位号，参赛选手在统一引导下熟悉赛场环境，18:00 封闭赛场。

（四）决赛队在决赛当天 8:00 前到达赛项指定检录地点，8:00-8:40 接受检录。

（五）决赛当天，参赛队选手根据任务情况自行分工；竞赛现场放置足够数量的竞赛工具供选手完成竞赛成果展示任务。

（六）仲裁环节提出申诉时间应在比赛点评颁奖结束后 2 小时内。超过时效不予受理。

四、相关建议

（一）项目策划阶段，根据统一命题的任务内容，对校园活动进程策划，可利用现场模拟沙盘道具或线上元基建呈现场景，着重考量团队协作、营销转化、策划方案完整性、合理信念、可行性。

（二）项目执行任务中，要求结合项目策划方案与校园的实际情况落地切实可行，流程逻辑清晰，符合活动行业操作标准。考虑周全，项目实施过程有明确的分工，能充分利用数实融合手段增强现场互动环节与特色，熟悉并运用“产教融合实践教学平台（妙行系统）”进行任务拆解和分配，实现全过程执行沟通与记录。

（三）总决赛复盘陈述环节中，应力求清楚地让评委了解相关信息：如项目策划思路、落地执行效果、校园活动成果、项目人员安排、项目复盘与总结等内容。

五、参赛作品要求

所有参赛选手的作品提交均需要在大赛组委会指定的产教融合实践教学平台（妙行系统）中完成，注意系统的规范使用，所有任务内容不得出现选手所在院校信息，拆解任务标题需要简明扼要，要素完整，过程清晰。

六、竞赛奖项设置

（一）总决赛（分组赛）按照本科组、高职组、中职组分别设置一、二、三等奖。对上述获奖的团队和个人，由主办单位共同颁发荣誉证书和奖牌。

（二）按总决赛参赛队伍进行分组：本科组、高职组和中职组每个分组前十名进入决赛（分组原则依据报名情况另行公布），争夺冠亚季军，冠军奖励人民

币 3000 元，亚军奖励人民币 2000 元，季军奖励人民币 1000 元。

（三）本次竞赛活动还将设立最佳院校组织奖和优秀指导教师奖等奖项。

（四）由主办单位以正式发文形式公布上述总决赛结果。

（五）会展综合实践竞赛为团体赛形式（3—5 人），不可以交叉组队；总决赛（省赛竞赛）成绩优异的团队可直接入围冠亚季军争霸赛，名额根据总决赛参赛规模决定。

七、竞赛评分细则

裁判组在坚持“公平、公正、公开、科学、规范”的原则下，各行其责，按照制订的评分细则进行评分。成绩评定是根据竞赛考核目标，对参赛队选手在竞赛过程中的表现和最终成果做出评价。

每个裁判小组汇总本组所有的评分表，计算成绩，评分结果由参赛选手、裁判员签字确认。最终的成绩由裁判长及监督人员进行审核、签字确认，上报大赛组委会。赛项结束后，大赛组委会负责公布最终竞赛成绩。

竞赛成绩采用 100 分制，竞赛结束后裁判组对参赛队完成的各项任务分别进行评分，各项任务的得分总和即为参赛队的最终成绩。竞赛过程中，对下列行为在竞赛队总分中进行扣分，操作标准如下：

（一）参赛选手有不服从裁判、扰乱赛场秩序等行为扣 10 分，情节严重的，取消参赛队竞赛成绩。有作弊行为的，取消参赛队参赛资格；

（二）违反赛场纪律，依据情节轻重，扣 1~5 分。情节特别严重，并产生不良后果的，则报赛项执委会批准，由裁判长宣布终止该选手的比赛；

（三）现场裁判宣布竞赛时间结束，选手仍继续操作的，由现场裁判负责记录并扣 1~5 分，情节严重，警告无效的，取消参赛资格；

（四）评分细则：

1、省赛阶段评分细则

评分重点	细则
作品提交规范 (15 分)	作品命名和按要求提交作品、格式符合要求；（5 分）
	策划内容符合竞赛要求；（10 分）
策划方案的完整性及合理性（35 分）	符合校园活动策划命题要求；（5 分）
	沙盘模拟或元基建现场模拟布局基础需求要素完整，包括但不限于：舞台区、坐席区、设备、通道及其他功能区；（10 分）
	校园活动策划可行性强；（5 分）
	整体规划设计合理；（5 分）
	营收预算切合实际；（5 分）
	校园活动创新环节多样；（5 分）

项目方案可执行 (30 分)	项目落地实施的可行性； (10 分)
	项目落地规划的逻辑性； (10 分)
	项目落地内容的完整性； (10 分)
项目方案陈述 (20 分)	口齿清晰，内容简练；话术与手势位置相符； (5 分)
	视频展示完整； (10 分)
	展现形式有创意，描述清晰有逻辑； (5 分)

2、入围赛阶段评分细则

评分重点	细则
作品提交规范 (15 分)	作品命名和按要求提交作品、格式符合要求； (5 分)
	策划内容符合竞赛要求； (10 分)
《项目实施报告》 (35 分)	清晰的任务规划、拆解和分工； (10 分)
	项目任务实施的全过程记录 (10 分)
	校园活动营销传播效果； (5 分)
	活动亮点实施效果； (5 分)
	营收转化与成本预决算； (5 分)
《活动现场精彩回顾视频》 (30 分)	项目落地可行性； (10 分)
	项目落地逻辑性； (10 分)
	项目落地内容完整性； (10 分)
项目方案陈述 (20 分)	口齿清晰，内容简练；话术与手势位置相符； (5 分)
	视频展示完整； (10 分)
	展现形式有创意，描述清晰有逻辑； (5 分)

3、总决赛现场评分细则

(总决赛) 评分重点	细则
作品提交规范 (10 分)	作品命名和提交格式符合要求； (5 分)
	作品内容符合竞赛要求； (5 分)
项目拆解 (15 分)	符合命题要求； (5 分)
	过程拆解思路清晰； (5 分)
	过程记录分工明确； (5 分)
项目复盘总结 (25 分)	项目复盘完整性； (5 分)
	项目综合性展示； (5 分)
	项目综合性成果展示； (10 分)
	项目总结； (5 分)
复盘陈述	口齿清晰，内容简练；话术与手势位置相符； (10 分)



(20 分)	现场陈述完整；（ 10 分）
现场答辩 (30 分)	回答问题发言声音洪亮、吐字清晰（5 分）
	回答内容能够准确回答评委提问（10 分）
	在指定时间内完成答辩（5 分）
	团队配合默契，分工明确（10 分）

备注：1、总决赛未按指定时间报到的团队，视为弃权；

2、参赛团队提交作品出现抄袭、重复情况，视为无成绩。

八、其他事项

（一）报名登记成功后，组委会将根据填报信息帮助指导教师完成参赛前的软硬件条件准备。

（二）产学研融合实践教学平台（妙行系统）电脑端统一登录网址：

pmcs.yourutec.com。

（三）使用手机号和配发的初始密码登录系统（无需注册）。

（四）参赛团队各自组建内部沟通群组用于系统练习和作品创作。

（五）由队长负责在系统内同组委会专员互为好友便于沟通和作品提交。

（六）组委会统一为所有参赛院校安排一次免费培训，培训具体时间另行通知。

（七）作品评选：由妙行技术人员委派专员统计作品，并隐藏队伍信息依据组委会统一编号 打包发送给妙行内的裁判员组群。

（八）中国会展经济研究会会展教育培训专业委员会秘书处提供全程技术支持联系人：周旺（18229883285）。