

# **企业竞争模拟系统快速入门操作指南**

## **（适用于学生/参赛者使用）**



**北京金益博文科技有限公司**

**2021 年 3 月（修订）**

版权所有 本文档未经北京金益博文科技有限公司  
书面正式许可，不得对文档内容进行复制或传播



### 【适用说明】：

本快速入门指南设定比赛管理员采用“第二课程（学科竞赛）模式”新建比赛，该操作手册仅适用于学生/参赛者快速熟悉软件系统操作。



### 【注意事项】：

iBizSim 企业竞争模拟软件是 B/S 架构，如果软件是安装在学校服务器，在使用软件前，需确保已安装的企业竞争模拟软件服务端已启动，并且在软件使用过程中，软件服务端一直处于正常运行状态（启动软件服务端，将服务端最小化，而不是关闭）。如果不能正常访问，检查 iBizSim 系统服务端是否在运行，是否需要重新启动一下服务器。



启动本地服务器 BIZSIM 软件如左图所示，启动后学生/参赛者可以直接访问服务器。

## 一、学生快速入门指南

### 1.1 注册账号

打开 IE 浏览器/谷歌浏览器，输入比赛网址：<http://www.ibizsim.cn>，右上角“注册”，输入：用户名，昵称，密码等基本信息，点击“提交”，如图所示：

学生注册后，需要按网页指引继续完成“建立团队”操作。

在软件系统里输入虚拟的团队名称，点击“创建”按钮，完成创建公司操作。



### 【注意事项】：

学生新注册账号必须在软件里输入“团队名称”，完成创建团队操作。否则比赛管理员无法在比赛管理界面——手动“添加”学生账号，即该注册账号无法加入比赛。



学生完成以上操作，可以使用自己注册的学生账号参加任何比赛管理员发起的比赛。



### 【知识点滴】：

软件系统假定某一生产制造行业有若干个虚拟公司同一赛区（市场）进行博弈对抗，即软件系统中博弈的最小单位是一个虚拟公司，系统里注册每一个学生账号，即可以邀请他人加入自己组建的公司，也可以加入他人组建的公司，担任公司重要的职位。

## 1.2 组建团队

学生使用自己注册的账号登录系统，账号：1209425129@qq.com，密码：bizsim。

### 用户登录

**电子邮件**

**密码**

登录
注册
忘记密码



### 1.3 参加网络赛

#### 1.3.1 使用注册账号报名加入比赛

**【前置条件】**：比赛管理员登录比赛系统，网络对抗——我的赛区——新建比赛，进入管理——比赛管理，手动添加学生参赛账号，比赛管理员审核账号——开始比赛。比赛管理员完成好基本设置后，学生就可以主动报名加入比赛，具体操作如下：



**【比赛管理员操作 1】——新建比赛**：输入比赛名称/比赛描述/比赛期数/比赛类型等信息，选择“第二课堂（学科竞赛）”，设置网络对抗赛报名加入密码，点击“保存”，完成“新建比赛”设置操作。



**【比赛管理员操作 2】：**我的赛区——我建立的比赛——进入管理，参赛可以看到比赛博弈决策的流程图，点击左侧“比赛管理”菜单，进入比赛决策后台设置界面，包括团队添加/审核等设置等。



**【学生操作 1】：**登录系统，选择“赛区”页面，通过检索：赛区 ID/赛区名称/赛区账号等方式，主动报名加入比赛。具体操作如下：

**提示**  
下面表格列出的是所有赛区。

赛区

省:  赛区ID:  赛区名称:  赛区管理员:

赛区ID	赛区名称	赛区管理员	创建日期	活动比赛限制个数	已开辟比赛个数
304	第3届(2012)全国高等院校企业竞争模拟大赛半决赛	2012年全国高校企业竞争模拟大赛	2012-04-20	4	8
302	第3届(2012)全国高等院校企业竞争模拟大赛复赛	2012年全国高校企业竞争模拟大赛	2012-04-09	4	41
293	第3届(2012)全国高等院校企业竞争模拟大赛初赛	2012年全国高校企业竞争模拟大赛	2012-03-26	4	120
227	第2届(2011)全国高等院校企业竞争模拟大赛半决赛	第十届半决赛	2011-04-16	4	6
463	第5届(2014)全国高等院校企业竞争模拟大赛初赛	admin@bizsim.cn	2014-03-18	0	203

**提示**  
下面表格列出的是所有赛区。

用鼠标点击精准搜索后的赛区名称，可以看到该赛区账号已有所有比赛。

赛区

省:  赛区ID:  赛区名称:  赛区管理员:

赛区ID	赛区名称	赛区管理员	创建日期	活动比赛限制个数	已开辟比赛个数
1186	2019年黑龙江省大学生工商企业管理技能大赛(高职组&本科组)	黑龙江企模赛	2019-10-30	100	53

**提示**  
下面表格列出的是2019年黑龙江省大学生工商企业管理技能大赛(高职组&本科组)赛区的所有比赛。登录后点击“报名加入”申请加入比赛，待管理员批准后可正式加入比赛。如果您想加入的比赛没有在下面表格中列出，那么请您在搜索框中直接输入比赛ID或比赛名称，点击搜索。想成为赛区管理员，拥有创建和管理比赛的权限，请联系我们

2019年黑龙江省大学生工商企业管理技能大赛(高职组&本科组)赛区的比赛[返回](#)

比赛名称:  比赛描述:  比赛状态:

比赛ID	比赛名称	比赛描述	创建日期	比赛状态	报名队数	操作
53	2020年全国企业竞争模拟网络练习赛	7+1, 第15期综合分最后一位奇数加赛偶数不加赛, 每天22:00模拟	2020-02-23	报名中	3	<input type="button" value="报名加入"/>
52	9C萌新赛	9C萌新赛	2020-02-18	正在进行中 <a href="#">赛况</a>	20	
51	核心素养模拟赛第一期		2020-02-15	正在进行中 <a href="#">赛况</a>	3	
50	核心素养商战模拟赛第一期		2020-02-15	报名中	4	<input type="button" value="报名加入"/>
49	2020-2-14内测		2020-02-14	正在进行中 <a href="#">赛况</a>	2	
48	优盟体验一营		2020-02-09	正在进行中 <a href="#">赛况</a>	3	
47	2020-2-8 免疫大战		2020-02-08	正在进行中 <a href="#">赛况</a>	5	

检索：赛区 ID/赛区名称，点击“报名加入”，输入比赛管理员新建比赛时设置的报名密码，点击“提交”按钮，系统提示“成功加入比赛”，表示完成“报名加入比赛”操作。



### 【知识点滴】：

#### 比赛操作/比赛状态对比说明：

- 1、新建比赛——报名中
- 2、开始比赛/继续比赛——正在进行中
- 3、比赛结束——已结束
- 4、比赛公开——已公开——观摩比赛
- 5、删除比赛

说明：软件系统比赛管理——比赛结束，系统将会自动释放赛区许可权限，即可以重新“新建比赛”，同时原已结束的比赛数据不会丢失。只有确定无用的比赛才建议“删除比赛”。已公开的比赛可以作为一个教学案例，进行比赛观摩和分析参赛者所有决策原始数据。

**【比赛管理员操作3】**：参赛者报名加入比赛后，需要等待比赛管理员审核同意方可加入比赛——设置决策变量参数——开始比赛，学生才能“进入比赛”，进行决策模拟对抗。

报名团队

手动添加团队CEO账号:  添加

团队	成员	状态	<input checked="" type="checkbox"/> 全选 <input type="button" value="同意"/> <input type="button" value="拒绝"/>
企业竞争模拟客户NO1 2020-02-22 17:22:54	队长: 10000@bizsim.cn 首席执行官 CEO: 10000 10000@bizsim.cn 首席财务官 CFO: 10000 10000@bizsim.cn 首席运营官 COO: 10000 10000@bizsim.cn 首席市场官 CMO: 10000 10000@bizsim.cn 首席人事官 CHO: 10000 10000@bizsim.cn	管理员添加 <input checked="" type="checkbox"/>	<div>比赛管理员手动添加账号。 参赛者主动报名加入比赛。</div> <div>比赛管理员审核同意后， 就可以看到已报名团队数。</div>
3AI创新科技公司 2020-02-22 17:23:06	队长: 10001@bizsim.cn 首席执行官 CEO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席财务官 CFO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席运营官 COO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席市场官 CMO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席人事官 CHO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn	管理员添加 <input checked="" type="checkbox"/>	
第二集团 2020-02-22 17:23:23	队长: 10002@bizsim.cn 首席执行官 CEO: 客户02 10002@bizsim.cn 首席财务官 CFO: 客户02 10002@bizsim.cn 首席运营官 COO: 客户02 10002@bizsim.cn 首席市场官 CMO: 客户02 10002@bizsim.cn 首席人事官 CHO: 客户02 10002@bizsim.cn	管理员添加 <input checked="" type="checkbox"/>	
3AI创新科技公司 2020-02-22 18:23:44	队长: 1209425129@qq.com 首席执行官 CEO: 速锐科技 1209425129@qq.com	正确输入密码加入 <input checked="" type="checkbox"/>	

比赛开始后参赛人员无法报名，结束后选手只能查看历史决策，无法提交新决策。

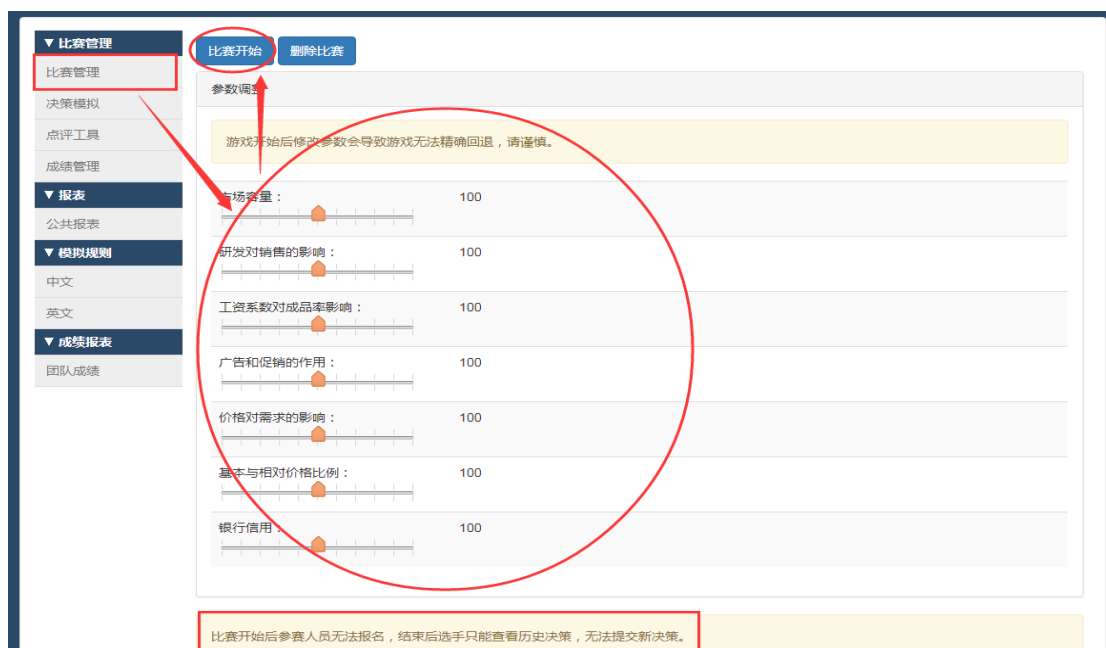
共有4个团队报名，3个团队已审核通过

报名团队

手动添加团队CEO账号:  添加

团队	成员	状态	<input type="checkbox"/> 全选 <input type="button" value="同意"/> <input type="button" value="拒绝"/>
企业竞争模拟客户NO1 2020-02-22 17:22:54	队长: 10000@bizsim.cn 首席执行官 CEO: 10000 10000@bizsim.cn 首席财务官 CFO: 10000 10000@bizsim.cn 首席运营官 COO: 10000 10000@bizsim.cn 首席市场官 CMO: 10000 10000@bizsim.cn 首席人事官 CHO: 10000 10000@bizsim.cn	已同意 <input checked="" type="checkbox"/>	
3AI创新科技公司 2020-02-22 17:23:06	队长: 10001@bizsim.cn 首席执行官 CEO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席财务官 CFO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席运营官 COO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席市场官 CMO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席人事官 CHO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn	被拒绝 <input type="checkbox"/>	
第二集团 2020-02-22 17:23:23	队长: 10002@bizsim.cn 首席执行官 CEO: 客户02 10002@bizsim.cn 首席财务官 CFO: 客户02 10002@bizsim.cn	已同意 <input checked="" type="checkbox"/>	





**【学生操作 2】：**比赛管理员“开始比赛”后，学生登录系统可查看已报名加入的比赛，同时比赛状态由“报名中”变为“正在进行中”，点击“进入比赛”，即可参加比赛。



### 1.3.2 比赛管理员手动添加学生账号/发起比赛

比赛管理员通过网络方式（邮件/微信/QQ）收集所有学生的参赛账号，登录比赛管理员账号，网络对抗—我的赛区—新建比赛（选择“学科竞赛/第二课程”），进入管理—比赛管理—比赛管理员手动添加学生参赛账号—查看已添加的学生参赛账号—审核（同意）参赛账号，比赛管理员点击“比赛开始”，学生登录系统后方可进入比赛，具体操作如下：

比赛开始后参赛人员无法报名，结束后选手只能查看历史决策，无法提交新决策。

5 系统提示“比赛开始”后，参赛选手不能报名参赛。

4 显示所有团队已报名人数和审核数

共有3个团队报名，0个团队已审核通过

1 比赛管理员手动添加参赛者账号

手动添加团队CEO账号: 10002@bizsim.cn 添加

3 选择团队，同意/拒绝审核通过参赛团队加入

团队	成员	状态	全选	同意	拒绝
企业竞争模拟客户NO1 2020-02-22 17:22:54	队长: 10000@bizsim.cn 首席执行官 CEO: 10000 10000@bizsim.cn 首席财务官 CFO: 10000 10000@bizsim.cn 首席运营官 COO: 10000 10000@bizsim.cn 首席市场官 CMO: 10000 10000@bizsim.cn 首席人事官 CHO: 10000 10000@bizsim.cn	管理员添加	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3AI创新科技公司 2020-02-22 17:23:06	队长: 10001@bizsim.cn 首席执行官 CEO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席财务官 CFO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席运营官 COO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席市场官 CMO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn 首席人事官 CHO: 我是小爱同学 10001@bizsim.cn	管理员添加	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
第三集团 2020-02-22 17:23:23	队长: 10002@bizsim.cn 首席执行官 CEO: 客户02 10002@bizsim.cn 首席财务官 CFO: 客户02 10002@bizsim.cn	管理员添加	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2 比赛管理员手动添加参赛账号后可以看到所有已邀请加入的团队

### 1.4 参加现场教学



#### 【注意事项】：

教师/比赛管理员新建比赛，因选择不同的难度系数和场景，所以每次开始比赛前，学生需要认真阅读“模拟规则”，尤其要关注比赛规则中那些决策变量值有变化。

学生打开 IE 浏览器/谷歌浏览器，输入服务器网址：<http://www.ibizsim.cn>，使用教师分配的团队账号和密码登录，即可以参加教师开设的比赛/课程。

下面是教师开启“现场教学”模式，系统默认创建学生账号，默认密码：bizsim。

学生账号：1@138072，密码：bizsim，.....账号：20@138072，密码：bizsim。



#### 【重要说明】：

教师登录系统后，新建比赛——选择“现场教学”模式，系统默认自动创建学生团队账号和密码（不需要学生注册），教师需要将初始化建立的团队账号分配给每个团队，学生输入教师分配的团队账号和密码就可以参加教师的模拟课程。

学生得到教师分配的团队账号和密码，由每个队伍 CEO 负责修改团队账号密码后再参加教师课程。

## 1.4.1 使用教师分配账号登录系统



点击“进入比赛”，进入具体比赛/课程界面，如图所示：



### 1.4.2 首次登录/修改密码



教师分配的账号密码首次登陆后，须由团队 CEO 修改密码，建议统一要求昵称填写学生真实姓名，密码不得使用默认密码（bizsim），避免因使用默认密码被他人随意修改决策。如果修改密码无法登陆或者密码忘记，请电话联系组委会-13366902935，后台重置密码。



我的团队——修改团队名称，变更邀请他人加入本公司。团队组建时建议参赛学生按教师要求团队成员线下相互沟通，分工协作，团队合作，确定每个人担任或兼任的职位，并在软件系统里变更职位和组建团队。



#### 【注意事项】：

每个团队成员均可以统一使用教师分配的团队账号制定和提交决策；也可以通过点击“变更”，邀请他人担任公司职位，变更后组建的团队可以按不同角色使用自己的账号登录系统，团队成员协作制定决策，并指定 CEO 提交当期决策。系统将 CEO 账号最后一次成功提交的决策作为当前一期的有效决策单，学生可在“决策模拟”时间之前反复修改和提交决策。

## 1.5 决策制定

### 1.5.1 查看历史决策数据/公共报表

【公共报表】查看：分析企业外部竞争环境，如图所示：

第 1 2 3 4 5 6 7 8 9 期末

价格 分项指标排序 更多 ▾

公司	产品A				产品B				产品C				产品D			
	市场 1	市场 2	市场 3	市场 4	市场 1	市场 2	市场 3	市场 4	市场 1	市场 2	市场 3	市场 4	市场 1	市场 2	市场 3	市场 4
1@138072	2,000	2,000	2,200	2,200	4,800	4,800	5,000	5,000	5,700	5,700	5,900	5,900	7,300	7,300	7,600	7,600
2@138072	2,000	2,000	2,200	2,200	4,800	4,800	5,000	5,000	5,700	5,700	5,900	5,900	7,300	7,300	7,600	7,600
3@138072	2,000	2,000	2,200	2,200	4,800	4,800	5,000	5,000	5,700	5,700	5,900	5,900	7,300	7,300	7,600	7,600
4@138072	2,000	2,000	2,200	2,200	4,800	4,800	5,000	5,000	5,700	5,700	5,900	5,900	7,300	7,300	7,600	7,600
5@138072	2,000	2,000	2,200	2,200	4,800	4,800	5,000	5,000	5,700	5,700	5,900	5,900	7,300	7,300	7,600	7,600
6@138072	2,000	2,000	2,200	2,200	4,800	4,800	5,000	5,000	5,700	5,700	5,900	5,900	7,300	7,300	7,600	7,600
7@138072	2,000	2,000	2,200	2,200	4,800	4,800	5,000	5,000	5,700	5,700	5,900	5,900	7,300	7,300	7,600	7,600
8@138072	2,000	2,000	2,200	2,200	4,800	4,800	5,000	5,000	5,700	5,700	5,900	5,900	7,300	7,300	7,600	7,600
9@138072	2,000	2,000	2,200	2,200	4,800	4,800	5,000	5,000	5,700	5,700	5,900	5,900	7,300	7,300	7,600	7,600
10@138072	2,000	2,000	2,200	2,200	4,800	4,800	5,000	5,000	5,700	5,700	5,900	5,900	7,300	7,300	7,600	7,600

### 1.5.2 查看历史决策数据/内部报表

【内部报表】查看：全面掌握企业内部情况——“会计项目”，如图所示：

第 1 2 3 4 5 6 7 8 9 期末

会计项目 现金流量表 更多 ▾

第1期会计项目	收 支(元)	本期收入(元)	本期成本(元)	现金累计(元)
上期结转				3,000,000.00
银行贷款	+0.00			3,000,000.00
发行债券	+0.00			3,000,000.00
还债券本金	-50,000.00			2,950,000.00
还债券利息	-30,000.00		30,000.00	2,920,000.00
新工人培训费	-3,000.00		33,000.00	2,917,000.00
解雇工人安置费	-6,000.00		39,000.00	2,911,000.00
工人基本工资	-304,980.00		343,980.00	2,606,020.00
机器维修费	-20,000.00		363,980.00	2,586,020.00
紧急贷款	+0.00			2,586,020.00
研发费	-300,000.00			2,286,020.00
研发费分摊	(150,000.00)		513,980.00	

【内部报表】查看：全面掌握企业内部情况——“期末产品状况”，如图所示：

▼ 制定决策

控制中心

制定战略

制定决策 (向导模式)

制定决策 (快捷模式)

▼ 报表

公共报表

内部报表

市场消息

▼ 模拟规则

模拟规则

▼ 绩效考核

练习测验

总结报告

第 1 2 3 4 5 6 7 8 9 期末

会计项目 现金流量表 更多

损益表

资产负债表

期末净资产

期末产品状况

期末企业状况

时间序列数据

产品	市场	上期销售(件)	本期销售(件)	市场份额(%)	下期订货(件)	期末库存(件)	废品(件)
1	1		114	5.00%	0	0	6
1	2		114	5.00%	0	0	6
1	3		143	5.00%	5	0	7
1	4	0	169	0.00%	37	0	0
2	1	0	59	5.00%	0	0	3
2	2	0	59	5.00%	0	0	3
2	3	0	123	67	5.00%	14	0
2	4	0	119	0	0.00%	33	0
3	1	0	101	0	0.00%	0	0
3	2	0	101	0	0.00%	0	0
3	3	0	135	0	0.00%	0	0
3	4	0	135	0	0.00%	0	0
4	1	0	108	0	0.00%	0	0
4	2	0	108	0	0.00%	0	0
4	3	0	134	0	0.00%	0	0

产品	工厂库存(件)	本期研发(元)	累积研发(元)	产品等级(级)	成品比率(%)
产品A	100	100,000.00	100,000.00	1.000	0.950
产品B	50	200,000.00	200,000.00	1.000	0.950
产品C	0	0.00	0.00	0.000	0.950
产品D	0	0.00	0.00	0.000	0.950

【内部报表】查看：全面掌握企业内部情况——“时间序列数据”，如图所示：

iBizSim

主页 网络对抗 人机对战 赛区 新手训练营 17:16:44 欢迎：1@138072 比赛：战略管理A班 退出比赛

▼ 制定决策

控制中心

制定战略

制定决策 (向导模式)

制定决策 (快捷模式)

▼ 报表

公共报表

内部报表

市场消息

▼ 模拟规则

模拟规则

▼ 绩效考核

练习测验

总结报告

第 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 期末

会计项目 现金流量表 更多

点击导出全部时间序列数据

产品销售时间序列数据 产品A

期数(期)	价格(元)	促销(元)	广告(元)	等级(级)	需求(件)	销售量(件)	库存(件)	订货(件)	正品率	市场份额
1	2,000.00	10,000.00	10,000.00	1.00	114	114	0	0	0.95	0.05
2	2,100.00	10,000.00	10,000.00	2.00	107	107	7	0	0.95	0.05
3	2,100.00	10,000.00	20,000.00	3.00	125	121	0	1	0.95	0.05

产品销售时间序列数据 产品A 市场2

期数(期)	价格(元)	促销(元)	广告(元)	等级(级)	需求(件)	销售量(件)	库存(件)	订货(件)	正品率	市场份额
1	2,000.00	10,000.00	10,000.00	1.00	114	114	0	0	0.95	0.05
2	2,100.00	10,000.00	10,000.00	2.00	107	107	7	0	0.95	0.05
3	2,100.00	10,000.00	20,000.00	3.00	125	121	0	1	0.95	0.05

### 1.5.3 查看历史决策数据/市场消息

【市场消息】查看：了解当前市场消息对企业当期经营决策的影响，如图所示：



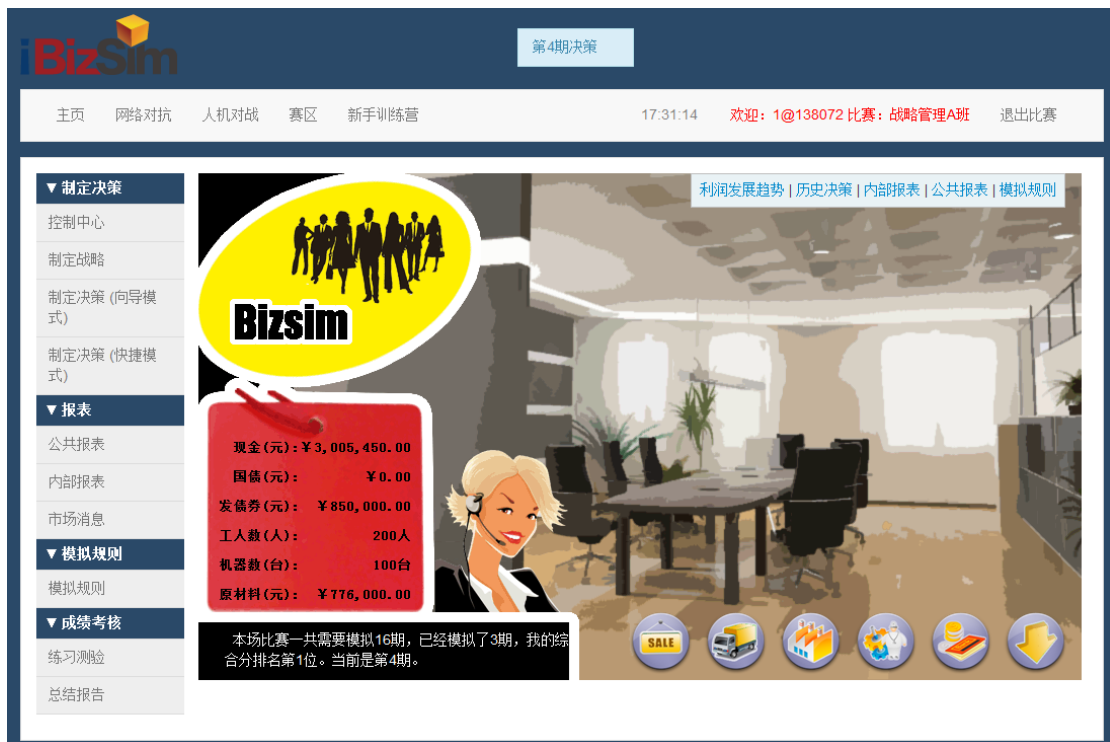
**市场消息**

期数	消息描述	消息影响
1	市场 市场3所在国与邻国发生了边界冲突，有导致战争的可能性，若真如此，对经济贸易的影响是非常严重的。	事件已经发生并已产生影响
2	无	
3	国家新的五年计划的重大项目即将上马，市场 市场2所在地区的居民收入将有较大幅度的提高，因此，对产品 产品C的需求会有一定程度的增长。	事件已经发生并已产生影响
4	由于改革的深化，市场 市场1 市场2区域的居民收入有了较大幅度的提高，对于产品 产品A的需求估计会有明显提高。	事件已经发生并已产生影响
5	据外电报道，市场 市场3所在的国家发生政变，与我国的经济贸易定将受到很大影响。	事件已经发生并已产生影响
6	据我国驻外使馆来电，市场 市场4所在国家政局已经稳定，与我国的经济贸易已完全恢复正常。	事件已经发生并已产生影响
7	据调查，第 市场1 市场2市场附近的农村丰收在望，估计对产品 产品D会有较大的需求，对其它产品影响不大。	事件已经发生并已产生影响
8	由于我国人民生活水平的提高，小轿车进入家庭的趋势日益明显，从而会在某种程度上带动市场 市场1 市场2对产品 产品A的需求。	事件已经发生并已产生影响
9	由于通货膨胀得到控制，市场 市场2附近的居民有持币待购的现象。	事件已经发生并已产生影响
10	由于改革的深化，市场 市场1 市场2区域的居民收入有了较大幅度的提高，对于产品 产品D的需求估计会有明显提高。	事件已经发生并已产生影响

**【总结】：**学生开始决策制定前，需要对以上历史经营数据进行详细分析，了解和掌握企业外部竞争环境，内部企业资源，就可以开始做企业经营决策模拟探索。

#### 1.5.4 制定决策（向导模式）

适合于初次使用系统的选手，向导模式通过图文并茂的方式，将销售计划、运输计划、生产计划、人力与原材料、财务等方面分步进行决策制定，最后需“提交”决策。如图：



**制定决策**

控制中心  
制定战略  
制定决策 (向导模式)  
制定决策 (快捷模式)

**报表**

公共报表  
内部报表  
市场消息

**模拟规则**

模拟规则

**绩效考核**

练习测验  
总结报告

**财务数据：**

- 现金(元): ¥3,005,450.00
- 国债(元): ¥0.00
- 发债券(元): ¥850,000.00
- 工人数(人): 200人
- 机器数(台): 100台
- 原材料(元): ¥776,000.00

本场比赛一共需要模拟16期，已经模拟了3期，我的综合分排名第1位。当前是第4期。

利润发展趋势 | 历史决策 | 内部报表 | 公共报表 | 模拟规则

SALE









### 1.5.5 制定决策（快捷模式）

如果对本系统有所了解和熟悉的选手，可以直接选择快捷模式，快速进行表单决策填写和修改。系统将 CEO 账号最后一次成功提交的决策作为当前一期的有效决策单，学生/参赛者可在教师“决策模拟”时间之前反复修改和提交决策。如图所示：

第4期决策

主页 网络对抗 人机对战 赛区 新手训练营 17:32:37 欢迎: 1@138072 比赛: 战略管理A班 退出比赛

▼ 制定决策

控制中心

制定战略

制定决策 (向导模式)

制定决策 (快捷模式)

▼ 报表

公共报表

内部报表

市场消息

▼ 模拟规则

模拟规则

▼ 绩效考核

练习测验

总结报告

« 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 »

价格(元)	市场1	市场2	市场3	市场4	广告(元)
产品A	2100	2100	2300	2300	20000
产品B	4900	4900	5100	5100	20000
产品C	5800	5800	6000	6000	10000
产品D	7400	7400	7700	7700	10000
促销费	10000	10000	10000	0	

向市场供货量(件)	市场1	市场2	市场3	市场4
产品A	120	120	150	0
产品B	62	62	70	0
产品C	0	0	0	0
产品D	0	0	0	0

生产安排	第一班		第二班		产品研发费用(元)
产品数量(件)	正班	加班	正班	加班	
产品A	260	130	0	0	100000
产品B	130	64	0	0	200000
产品C	0	0	0	0	0
产品D	0	0	0	0	0
发展	新雇人数(人)	辞退人数(人)	买机器数(台)	买原材料(元)	
	6	6	0	500000	
财务	银行贷款(元)	发债券(元)	买国债(元)	分红(元)	工资系数(1~2)
	0	0	0	0	1.0

提交

制定决策（快捷模式）——决策表单左下角包括：生产及运输安排、现金流、企业现有资源等学生决策辅助工具，有助于学生快速精准制定当期（季度）决策。

### 1.5.6 查看模拟结果

学生提交决策后，教师在规定的“模拟决策”时间，系统模拟后自动进入下一期（季度），学生可以通过公共报表—分项指标排序，查看本期决策模拟结果（公司排名），如图所示：

<div> </div> <div> <a href="#">主页</a> <a href="#">网络对抗</a> <a href="#">人机对战</a> <a href="#">赛区</a> <a href="#">新手训练营</a> <span>17:39:42</span> <span>欢迎:《商战模拟》教师团队 比赛: 2016岁末练习赛之《己巳》</span> <a href="#">切换用户</a> <a href="#">退出比赛</a> </div>													
<div> <div>▼ 比赛管理</div> <div> <a href="#">比赛管理</a> <a href="#">决策模拟</a> <a href="#">点评工具</a> <a href="#">成绩考核</a> </div> <div>▼ 报表</div> <div> <a href="#">公共报表</a> </div> <div>▼ 模拟规则</div> <div> <a href="#">模拟规则</a> </div> </div>													
<div> <div>第 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 期末</div> <div> <a href="#">价格</a> <a href="#">分项指标排序</a> <a href="#">更多</a> </div> </div>													
公司	综合评分	总评名次	工人数	机器数	债券	工资系数	累计研发	累计分红	净资产	人均利润率	资本利润率		
好马不吃回头草	0.792	1	6	13	10	2	18	1	9	9	5		
会开花的苹果	0.607	2	12	2	4	2	5	4	7	2	4		
咕咕鸡	0.579	3	5	9	6	2	14	11	2	4	8		
无敌皇冠鹰	0.570	4	7	14	13	2	9	2	13	7	2		
让你脉动回来	0.558	5	8	3	1	2	10	9	3	5	9		
圣战99皓月鸣【泉】	0.550	6	9	7	8	1	5	6	8	6	6		
淼淼	0.538	7	3	3	5	2	18	13	1	11	12		
你还要我怎样	0.517	8	4	10	3	2	3	7	6	12	10		
掌上明珠	0.503	9	17	17	12	2	2	3	14	1	1		
WWW	0.452	10	10	14	7	2	5	5	12	8	7		
《南歌》   大司教	0.451	11	11	1	9	2	14	12	4	10	11		

## 二、学生快速入门准备

### 2.1 新手训练营/熟悉系统规则

(1) 练习内容: 市场(销售)决策、运输决策、生成决策、人力原材料决策、财务决策等, 通过分步骤训练, 学生可以了解和掌握比赛规则和基本原理。如图所示:



(2) 选择【新手训练营】 开始决策规则练习, 如图所示:



## 2.2 人机对战/熟悉系统操作

学生输入账号和密码登录系统，人机对战-建立新的人机对战，开始练习。如图所示：



## 2.3 比赛规则/中文规则



- 一、一般规则
- 二、市场机制
- 三、产品分销
- 四、库存与预订
- 五、生产作业
- 六、研究开发
- 七、人员招聘、退休与解聘
- 八、资金筹措
- 九、纳税与分红
- 十、现金收支次序
- 十一、评判标准

### 一、一般规则

模拟参加者要服从比赛管理者的领导和指挥，按时、按规定的方式提交决策。

人机对战比赛无需管理员参与，用户提交经营计划后系统自动进行模拟。

参加本次模拟的有3个组，代表个相同类型、相同规模的企业(或称公司)，它们可以生产4种产品，在4个市场上销售。模拟情景难度属第9级(共9级)。

各公司每期(假定一期为一个季度)做一个决策。各公司要在管理者指定的时间以前将决策输入计算机(在网络上运行时)，或将决策交给模拟管理者(在单机上运行时)。否则，模拟管理者可以将该公司上期的决策作为该公司本期的决策。

公司做决策时应考虑本公司的现状、历史状况、经营环境以及其它公司的信息，综合运用学过的管理学知识，发挥集体智慧与创造精神，追求成功的目标。公司做决策时一定要注意决策的可行性。比如，安排生产时要有足够的时机、人力和原材料，要买机器要有足够的资金。当决策不可行时，模拟软件将改变公司的决策。这种改变有一定的随意性，并不遵循优化原则。

[返回顶部](#)

### 二、市场机制

各市场对各种产品的需求与多种因素有关，符合基本的经济规律。对某公司的需求量依赖于该公司的决策及状况(包括对产品的定价、广告费、促销费用及市场份额等)，也依赖于其它公司的决策及状况。同时，需求量也与整个市场的容量、经济发展水平、季节变动等因素有关。

价格、广告和促销费的绝对值会影响需求，与其它公司比较的相对值也会影响需求。企业对产品的广告影响该产品在各个市场上的需求，可能有滞后作用。促销费包括营销人员费用等，企业在各市场的促销费影响它在该市场的各种产品的需求。

企业的研发费、工人工资会影响产品的等级，等级高的产品可以较高的价格出售。模拟中发布的动态消息是对下期的经济环境、社会变革、自然现象等突

### 注意:

考虑到资金的时效性，公司累计缴税和累计分红按7.0000000000000001%的年息计算。

[返回顶部](#)

### 十、现金收支次序

期初现金 + 银行贷款 + 发行债券

- 部分债券本 - 债券息 - 培训费 - 退休费

- 基本工资 (工人至少得到第一班正常班的工资) - 机器维护费

+ 紧急救援贷款 - 研发费 - 购原材料 - 管理费

- 特殊班工资 (第二班差额及加班) - 运输费 - 广告费 - 促销费

+ 销售收入 - 存储费 + 上期国债本息

- 本期银行贷款本息 - 上期紧急救援贷款本息

- 税金 - 买机器 - 分红 - 买国债

警告: 当资金不足时，将按以上次序支出，并修改决策。如果现金不够支付机器维护费 以前的项目，会得到紧急救援贷款。此贷款年利率为 40%，本息需在下期未偿还。

[返回顶部](#)

### 十一、评判标准

每期模拟结束后，软件根据各企业的经营业绩评定一个综合成绩。评判的标准包含七项指标：本期利润、市场份额、累计分红、累计缴税、净资产、人均利润率、资本利润率。其中计算人均利润率的人数包括本期解聘的和本期新雇的工人，计算资本利润率的资本等于净资产加未偿还的债券。

评定的方法是先按这些指标分别计算标准分，再按设定的权重计算出综合得分。

各项指标的权重分别为：0.2, 0.15, 0.1, 0.1, 0.2, 0.1, 0.15。其中市场份额 是按各个产品在各个市场的销售数量的占有率，分别计算标准分后再求平均的。

标准分的算法是先求全部公司某指标的均值和标准差，用企业的指标减去均值，再除以该指标的标准差。标准分为0意味着企业的这一指标等于各企业的均值；标准分为正，表示该指标较好；若为负，表示该指标不佳。

在计算标准分时，会考虑上期综合得分的影响，也会根据企业的发展潜力进行调整。如果企业所留现金小于本期期初现金或本期费用，这意味着经营的连续性不佳，其标准分 将适当下调。

软件将公布各企业七项指标各自的名次与综合得分。模拟结束后，除了综合得分领先的企业可以总结交流经验，其它企业也可以就某个成功的单项指标进行总结。

[返回顶部](#)

## 2.4 比赛观摩/案例教学

比赛网站有大量历届高质量比赛和全国赛，教师可通过“比赛观摩”，进行案例教学。登录系统，将具体某个比赛公开，我的赛区-某个比赛-进入管理-公开比赛，如图所示：



学生登录软件系统，选择“赛区”页面，通过赛区 ID/赛区名称/赛区账号等检索赛区，进入查看具体的比赛，点击“观摩比赛”，如图所示：



**BizSim**

主页 网络对抗 人机对战 **赛区** 新手训练营 欢迎: 1@138072 注销 我的资料

### 提示

下面表格列出的是**所有赛区**。赛区包含多个比赛，可根据参赛人数自行分成多场预赛和决赛。点击**赛区名称**可查看赛区内的所有比赛。如果您想查找的赛区没有在下面表格中列出，请输入条件后点击搜索。

赛区

省:  赛区ID:  赛区名称:  赛区管理员:

赛区ID	赛区名称	赛区管理员	创建日期	活动比赛限制个数	已开辟比赛个数
304	第3届(2012)全国高等院校企业竞争模拟大赛半决赛	2012全国高校企业竞争模拟大赛	2012-04-20	4	8
302	第3届(2012)全国高等院校企业竞争模拟大赛复赛	2012全国高校企业竞争模拟大赛	2012-04-09	4	41
293	第3届(2012)全国高等院校企业竞争模拟大赛初赛	2012全国高校企业竞争模拟大赛	2012-03-26	4	120
227	第2届(2011)全国高等院校企业竞争模拟大赛半决赛	第十届半决赛	2011-04-16	4	6
463	第5届(2014)全国高等院校企业竞争模拟大赛初赛	系统管理员	2014-03-18	0	203

**BizSim**

主页 网络对抗 人机对战 **赛区** 新手训练营 欢迎: 1@138072 注销 我的资料

### 提示

下面表格列出的是**所有赛区**。赛区包含多个比赛，可根据参赛人数自行分成多场预赛和决赛。点击**赛区名称**可查看赛区内的所有比赛。如果您想查找的赛区没有在下面表格中列出，请输入条件后点击搜索。

赛区

省:  赛区ID:  赛区名称:  赛区管理员:

赛区ID	赛区名称	赛区管理员	创建日期	活动比赛限制个数	已开辟比赛个数
269	<b>教师赛区</b>	教师	2012-02-08	50	40

**BizSim**

主页 网络对抗 人机对战 **赛区** 新手训练营 欢迎: 1@138072 注销 我的资料

### 提示

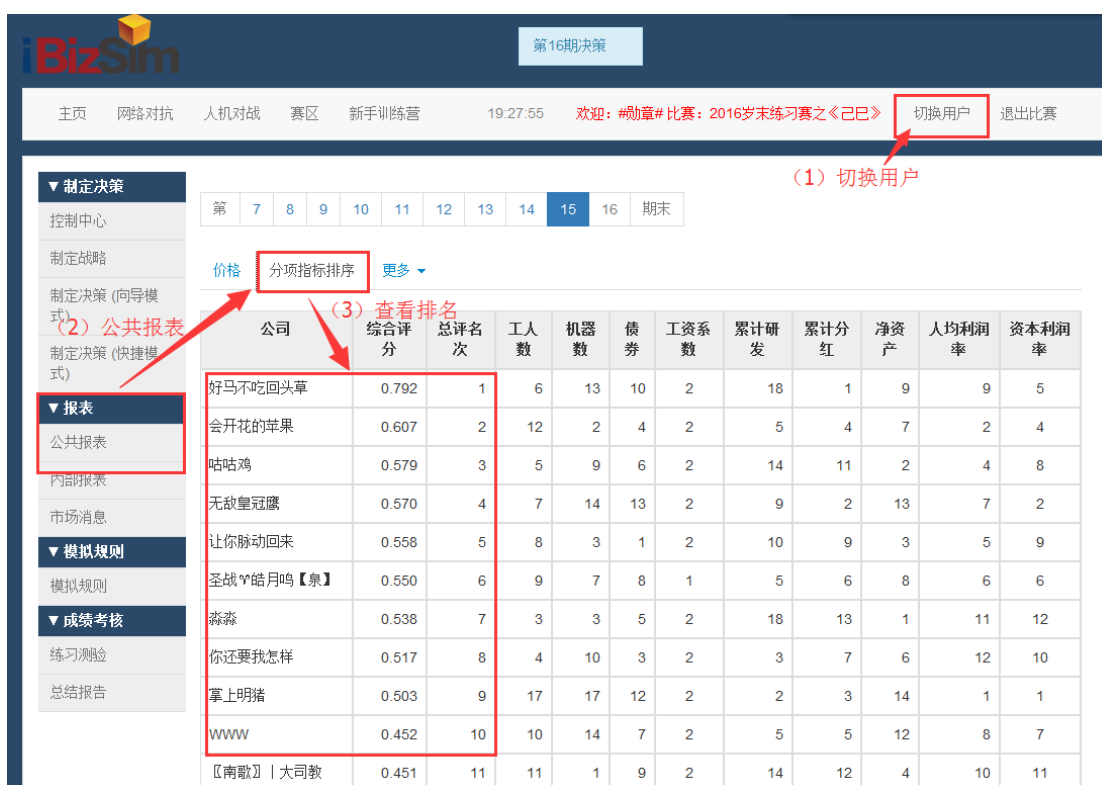
下面表格列出的是**教师赛区**的所有比赛。登录后点击“报名加入”申请加入比赛，待管理员批准后可正式加入比赛。如果您想加入的比赛没有在下面表格中列出，那么请您在搜索框中直接输入比赛ID或比赛名称，点击搜索。想成为**赛区管理员**，拥有创建和管理比赛的权限，请[联系我们](#)。

教师赛区赛区的比赛 [返回](#)

比赛名称:  比赛描述:  比赛状态:

比赛ID	比赛名称	比赛描述	创建日期	比赛状态	报名人数	操作
40	战略管理B班	7+1, 慢赛, 每晚22:00点模拟	2017-12-24	正在进行中 <a href="#">赛况</a>	3	
39	战略管理A班	7+1, 快赛, 每小时1期	2017-12-23	正在进行中 <a href="#">赛况</a>	20	<input checked="" type="checkbox"/> (1@138072)
38	中国民航A班	7+1, 每天22:00模拟	2017-05-11	正在进行中 <a href="#">赛况</a>	16	
37	9A演练	7+1赛制, 奇加偶不加。	2017-02-24	已结束 <a href="#">赛况</a>	4	
36	2016岁末练习赛之《己巳》	7+1赛制, 奇加偶不加。人满即开, 每晚9:30模拟。	2017-01-15	<b>已公开 <a href="#">赛况</a></b>	20	<input type="button" value="观摩比赛"/>
35	2016岁末练习赛之《戊辰》	7+1赛制, 奇加偶不加。人满即开, 每晚9:30模拟。	2017-01-15	已结束 <a href="#">赛况</a>	21	

注意：只用已经公开的比赛，可以“切换用户”，进入“比赛观摩/案例教学”模式，即切换用户后，左侧出现“制定决策”，查看“报表/内部报表”菜单。如图所示：



进入公共报表，查看该比赛/课程名次排名靠前的团队，切换至该团队账号，就可依次观摩其第9期至最后一期决策所有表单，分析决策思路，以及全部决策表单，如图所示：



第9期决策

欢迎：好马不吃回头草 比赛：2016岁末练习赛之《已巳》

(1) 切换至观摩的团队

(2) 制定决策

(3) 依次观摩第9期至最后一期决策表，分析其如何制定合理决策

价格(元)	市场1	市场2	市场3	市场4	广告(元)
产品A	5360	5340	5550	5700	65000
产品B	8210	8210	8160	8190	93000
产品C	13510	11907	13650	13000	27000
产品D	18200	18080	17820	17820	37000
促销费	41000	40000	73000	73000	

向市场供货量(件)	市场1	市场2	市场3	市场4
产品A	116	116	155	174
产品B	118	118	149	149
产品C	10	10	30	30
产品D	10	10	30	30

### 三、基本问题指引

- 1、学生密码忘记无法登陆系统，请勿选择“邮件找回密码”方式，需要直接电话联系大赛组委会-13366902935，申请后台重置密码。
- 2、学生可申请加入全国企业竞争模拟大赛官方 QQ 群，参加他人发起的网络比赛，参加网络比赛一般需要将自己注册的账号告诉比赛发起人，并按比赛管理员要求参加比赛。
- 3、软件试用由学校指导教师填写软件赛区使用申请表，仅能申请一个管理员账号。

### 四、联系我们



北京金益博文科技有限公司

联系人：朱斌丹

电 话：01068947879

手 机：13366902935

技术 QQ：26004786

邮 箱：zhubd2008@163.com

网 站：http://www.ibizsim.com.cn

官方订阅号：企业竞争模拟大赛



全国企业竞争模拟大赛官方QQ交流群：278619466、278618499、278619049、278859470

## 附：iBizSim 企业竞争模拟软件赛区使用申请表（2021 版）

学校名称 (盖章)	XXXXXX 学校 XXX 学院 (使用申请部门盖章，推荐院系盖章)		
学校网站	http://www.xxx.edu.cn		
指导老师姓名	XXX	指导老师邮箱	XXX@XXX
申请人姓名	XXX	申请人邮箱	XXX@XXX
申请人电话	XXXXXXXXXX	使用人数	XXXXXX 专业 X 班 XX 人
申请产品编号	默认【A2002】 赛区/班级许可 2 个 [从右边选择填写]	A2001	1 个赛区许可，使用期限为 30 天
		A2002	2 个赛区许可，使用期限为 30 天
		A2003	3 个赛区许可，使用期限为 30 天
		A2004	4 个赛区许可，使用期限为 30 天
		备注	更多赛区和一对一服务，需要购买 年服务包，6 个月/12 个月年服务包
赛区账号用途	使用 iBizSim 企业竞争模拟软件 (1) 开设相关课程，[请注明《课程名称》] (2) 组织企业经营竞争模拟校内练习赛，[请注明参赛队伍数]		
申请试用日期	XXXX 年 XX 月 XX 日		
指导老师 意见和签字			
<b>注意：</b> (1) 先如实填写“iBizSim 企业竞争模拟软件赛区使用申请表”，发送至邮箱： <a href="mailto:ibizsim@163.com">ibizsim@163.com</a> ； (2) 由学校指导老师电话联系朱老师-13366902935，电话确定申请开通赛区管理员账号，我们接到申请后将会尽快给予信息反馈。			

## 说明：

1、赛区管理员（教师）账号权限：可以新建比赛、管理比赛、控制比赛进度等；每个学校  
仅可申请开通 1 个赛区管理员账号，用于组织校内练习赛，软件使用期限为 30 天。

2、填写该表后，请注意把该文件名称修改为：“学校简称+申请人姓名+赛区申请表”。