三、竞赛规则

（一）竞赛规则

1．分组原则

比赛按参赛的团队数量进行合理分组，参赛队原则上按比赛主题进行分组。

2．抽签办法

各参赛队按照比赛主题分组抽签决定答辩顺序。参赛队抽到的场次号和顺序号未经组委会书面允许，不得与任何人、任何队交换，否则将取消参赛资格。

3．比赛分为小组赛和终级对决赛，每小组的上午第一名和下午第一名进入最后的终级对决赛。

（二）评审方式与评分标准

1．大赛评分规则设置原则

(1) 鼓励比赛选题有助于传统产业的电商转型、或产业升级；

(2) 鼓励创新与对网络优势特征的体现，避免简单机械的使用；

(3) 鼓励对于多种网络工具的有效综合应用，体现整体的网络营销策略设计，避免孤立的使用和简单堆砌；

(4) 鼓励应用大赛平台、社交媒体、新媒体工具对于团队自我影响力的塑造，并创新应用在线策略；

(5) 鼓励现实性与商业结果的导向，避免空想；

(6) 鼓励商务能力、团队协作能力、业界沟通与理解能力的发展和体现；

(7) 鼓励对网络发展最前沿的关注、理解和商务应用；

(8) 鼓励竞赛项目及创业项目的长期发展与落地；

(9) 鼓励高校及团队借助大赛与企业及业界建立可持续密切的合作；

2．大赛评分规则基本说明

(1)评分规则区分为两个部分，分别是初赛方案评分规则、决赛评分规则。

(2)初赛方案评分规则：

初赛方案评分规则包括“评分项目”、“评分标准”及其所占总体评分的比重“分值”。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ****评分项目**** | ****评分标准**** | ****分值**** |
| 参赛项目选题 | 着重关注：  1. 参赛项目是实际的商业问题（或创业项目）  2. 商业问题、商业目标表述清晰 | 20% |
| 方案完整 | 着重关注：  1. 商业问题的分析  2. 企业/市场的现实调查  3. 方案的商业目标、实施策略与计划  4. 资源与可行性分析  5. 对网络工具的理解和合理选择与应用 | 20% |
| 方案创新 | 着重关注：  1. 相对于商业问题的既有背景和状况，方案的总体创新与原创性  2. 在商业模式、网络工具的使用角度、策略、策划与应用方式等方面的创新性  3. 体现对于新网络工具的关注、理解和使用（如微博、社会化网络、移动网络等） | 20% |
| 方案有效 | 着重关注：  1. 方案与创意对商业问题和网络工具特征的适应性  2. 所需资源（包括时间和能力等）和企业支持的可获得性及其可利用程度  3. 线上与线下工作的整合 | 20% |
| 团队建设 | 着重关注：  1. 团队组建、分工  2. 团队/个人微博、博客、qq群、公众号、微信群的建立和使用，及基于此的问题讨论  3. 指导教师确定  4. 参与热情、学习进步和创新意识 | 20% |

(3)决赛评分规则

决赛评分规则包括“评分项目”、“评分标准”及其所占总体评分的比重“分值”。（标注黑色部分为关键打分点）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ****评分项目**** | ****评分标准**** | ****分值**** |
| 方案完成程度 | 着重关注：  1. 相对于既有的商业问题及其目标和计划，方案完成的程度  2. 对于未能完成的部分是否进行了充分的分析与部署，原因是否合理 | 15% |
| 创新性实施结果 | 着重考察参赛者的作品或者基于自己方案的实施结果，关注其具体实现过程中的创新性和一致性，包括：  1.方案实施的商业结果对原有商业问题的解决程度、产生的商业价值，如销售、市场影响（线上与线下）、创新模式建立、企业的认可、成本与效率等，也包括揭示的有效问题价值和网络营销方案有效的印证、相应数字作品或网站业务系统/产品成熟度  2.体现网络营销优势特征的创新性和原创性（包括不同网络工具的有效使用、对网络工具的创新应用以满足特定需求或解决特定问题、区别于传统策略的商业问题解决方案或商业模式、发现或创造的商业模式与商业机会，但没有与往届作品、或其他类似大赛作品、或产业现实雷同），参赛项目中的所有内容和结果真实  3.基于商务问题的特征和现实条件，适时调整商业方案设计及其策略的程度，体现有效的策略创新 | 30% |
| 成果展示 | 着重关注方案实践成果中提交的作品实物以及在决赛中演示和报告中的表现，包括：  1.提交策划方案的完整性，包括：参赛（过程和结果）图片完整，作品和商业活动链接保留完整而有效，博客充实，开发的数字产品/作品或网站系统及其说明文件完整  2.清晰准确的展示对于商业问题的分析与理解、方案设计、实施过程与结果，体现较强的逻辑性和现实性  3.体现对网络工具（包括微博、微信等）及其商务应用的深刻理解及其创新，线上作品与活动充实而有商业意义（针对竞赛项目）  4.体现线上活动与线下活动的有效整合  5.有效的现场问答和风采展示，包括对于团队参与和发展的体现 | 40% |
| 团队的参与和发展 | 着重关注：  1. 团队的分工与合作的意识与能力  2. 参赛过程中对团队/个人博客、指定移动社交网络的有效使用，及基于此的对竞赛相关问题的讨论，体现参赛的历程，具有激励和启示意义  3. 体现热情、坚韧和进取意识  4. 能够有效和创新的应用网络工具（包括博客、微博、社会化网络、移动社交媒体等）为团队创造影响力（如关注和影响的人群、相关的链接数、投票数、访客的评论等等）  5. 团队新浪、腾讯微博（含成员个人）、微信群、微信公众号等自媒体的文章、粉丝数量、评论、点赞数量 | 15% |

（三）奖项设置

大赛设学生奖、优秀指导教师奖和高校优秀组织奖。

1.学生奖

学生奖设总成绩奖和团队专项奖。

总成绩奖设特、一、二、三等奖。分别约占参赛队总数的10%、15%、30%、45%。

团队专项奖设“最佳创意奖”、“团队风尚奖”。最佳创意奖原则上在获得一等奖以上的参赛队中产生，每组不超过2个名额；团队风尚奖原则上每校一个，由各高校根据本校参赛队综合情况自主推荐。

2.优秀指导教师奖

获得特、一等奖参赛队的指导教师获优秀指导教师奖。

3.高校优秀组织奖

优秀组织奖根据各高校校内选拔赛开展情况以及参赛队在辽宁省赛的表现情况评定。

（四）申诉与仲裁

1．申诉

（1）对于不符合比赛规定的事宜，有失公平的评判，以及工作人员的违规行为等，参赛队均可提出申诉；

（2）申诉时，应递交由高校领队签字的书面报告，报告应对申诉事件的现象、发生的时间、涉及的人员、申诉依据与理由等进行实事求是的充分叙述。事实依据不充分或仅凭主观臆断的申诉不予受理；

（3）申诉时效：在当前轮次比赛结束后半小时内提出，超时不予受理。

2．仲裁

（1）大赛设仲裁组，由相关领域专家组成。负责受理比赛中出现的所有申诉并对申诉进行仲裁；

（2）仲裁组收到申诉报告后，根据申诉事由进行复查，48小时内书面通知申诉方和大赛执委会，告知申诉处理结果；

（3）仲裁组的裁决为最终裁决。

（五）竞赛结果公示

竞赛获奖结果将在辽宁省本科教学网站或鞍山师范学院网站进行公示：

辽宁省本科教学网站网址：http://www.upln.cn

鞍山师范学院网站网址：http://www.asnc.edu.cn

四、其他

（一）联系人及联系方式

联系人：鞍山师范学院商学院赵晨，电话：0412-2960853（手机15009880825）

电子邮箱：1034876914@qq.com

通信地址：鞍山市铁东区平安街43号 邮编：114005

（二）领队与选手须知

1.参加省级决赛的参赛队如实填写《2020年辽宁省大学生网络营销技能大赛报名表》（附件1），报名表需加盖学校公章并扫描，请在10月10日前将表格电子版及扫描件发送到大赛承办单位指定邮箱：1034876914@qq.com,提交前请认真核对信息，一经提交将不予更改或者补录。

同时保存好打印的纸质报名表，在参赛报到时提交加盖学校公章的纸质报名表。

2.参赛队须于11月6日13：00-20：00点到鞍山师范学院指定地点（地点另行通知）报到，进行比赛抽签，同时准备项目策划书打印稿5份。

3.报到当天，承办单位安排熟悉比赛场地、进行设备调试；

4.选手报到时请携带本人身份证和学生证，以便工作人员进行身份确认。

（三）其他未尽事宜

1.知识产权

（1）所有参赛作品必须为原创作品，不得存在任何知识产权纠纷或争议；

（2）主办单位对所有参赛作品有出版、发布、展览等权利。

2.竞赛安全

（1）比赛期间，各高校应制定相应的安全措施，由领队负责参赛教师和学生的安全。指导教师及参赛队外出须征得高校领队的同意；参赛队比赛过程中应严格遵守操作规程，确保人身及设备安全；

（2）指导教师以及参赛队成员在往返期间的安全由各高校负责。

3.各高校可结合本校实际情况参照本实施方案执行。

4.其他未尽事宜另行通知。