第十四届全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛

产学用（BUC）实战赛报名指南及实施要点

第十四届全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛（简 称三创赛）竞赛组织委员会联合武汉惠赠你网络科技有限公司在第十 四届三创赛继续设产学用（BUC）实战赛， 丰富比赛形式 ，促进产教

融合， 帮助更多参赛团队实现创业梦想。

BUC 平台指在传统的 B2C 电子商务模式中加入了一个特殊的中间 群体----大学生形成了一个全新的电子商务模式。“B ”是指平台的 供应商；“U ”是指大学生电子商务平台；“C ”是指平台的消费者。BUC 有区别于传统的商业模式，是企业利用大学生电子商务平台链接消费 者的新型电子商务模式，是产教融合最早的典型探索实践。为满足新 时代人才培养目标，结合行业前沿发展趋势和高校人才培养及专业建

设特色。

举办产学用（BUC）实战赛有助于深化产教融合 ，促进教育链、 人才链、产业链与创新链有机衔接。是推动教育优先发展，人才引领 发展，产业创新发展，经济高质量发展相互贯通、相互协同、相互促

进的战略性举措。

一、赛事简介

1. 比赛背景

为深入贯彻落实《“十四五”教育发展规划》《国务院办共同关于 深化产教融合的若干意见》，深化产教融合 ，促进教育链、人才链与 产业链、创新链有机衔接，是当前推进人力资源供给侧结构性改革的 迫切要求，对新形势下全面提高教育质量、扩大就业创业、推进经济

转型升级、培育经济发展新动能具有重要意义。

2. 比赛目的

1）为大学生提供零成本、低风险的实习实践、就业创业的机会； BUC 平台为在校大学生提供了一个实战演练的机会，使他们能够在学 习之余参与创业实践，将理论知识运用于实际，真正与企业和消费者 打交道，在毕业离校之前积累更多的实践技能和创业经验，更好地迎 接就业挑战。同时，平台的零资金成本、低资金风险，可观的利润返

点能吸引更多的在校大学生加入 ，切实减轻家庭经济负担。

2）利用大学生营销队伍 ，为企业低成本拓展销售渠道 ；大学生 为企业销售产品，销售成功后，大学生得到可观的利润返点，企业赚 取一定的利润；销售不成功企业和大学生没有任何损失。这种“ 无副 作用”的销售模式吸引企业和大学生加入，当大学生促销人员不断增 多，形成规模效应，将会大幅度提高资源的利用率 ，降低了企业的促

销成本 ，大幅度提升企业的品牌价值。

3） 响应国家政策 ，解决大学生就业压力 ；BUC 平台响应了国家 促进大学生就业创业的政策，整合了高校、企业资源，促进大学生在

校实习实践，提升综合素质，为大学生就业创业打下基础 ； 同时 ，随

着平台规模的扩大，优秀的大学生促销员将会得到平台的认可，平台 将吸纳这些大学毕业生，为他们提供就业岗位，履行企业的社会责任，

解决大学生就业问题。

4）促进高校和企业之间的相互合作 ；BUC 是在 B2C 基础上发展 而来的 ，它将大学整合到供应链中，实现了企业、大学、消费者的有 机统一，实现了“政产学研用”的密切结合。平台积极探索双向参与、 优势互补的新模式，通过“ 共赢”的方式，建立高校和企业长期稳定

的合作关系。

5）为消费者提供便利、个性化的服务。平台立足于高校 ，大学 生作为服务主体，具有较高的信誉度和认可度 ，同时，大学生具备丰 富的知识，对产品的认识更清晰，对事物的分析能力更强 ，因此可以 为消费者提供个性化服务，让消费者“足不出户，放心享受全球服务”，

低成本体验大学生参与的电子商务服务 ，优化了消费者的购物环节。

3. 比赛内容

武汉惠赠你网络科技有限公司是本届产学用（BUC）实战赛唯一 指定合作企业 ，为本届产学用（BUC）实战赛提供技术及运营保障支 持 ，参赛团队通过产学用（BUC）实战平台。赛事平台通过与国内主 流企业进行联合，以同学们熟悉的校园 O2O 模式、同城本地生活及海 量源头供应链一件代发模式为组合，让参赛团队可以根据自身的实际

情况和擅长点开展实战。

产学用（BUC）实战平台推出“ 千企陪跑计划”，遴选千位企业家

与参赛团队结对陪跑，并在每个赛区搭建本地化的产学用赛事运营服

务中心，为参赛团队提供供应链产品支持，实战指导培训，营销资源

对接， 实习就业 ，成果转化等全方位服务。

二、报名流程

1.参赛团队通过三创赛官网报名。报名时从常规赛和实战赛选项 中选实战赛 ，然后选择产学用（BUC）实战赛 ，填写团队具体报名信

息。

2.参赛团队获取参赛手册和参赛证。团队提交报名信息后，参赛 团队队长添加赛事服务工作人员企业微信，工作人员将在 1 个工作日 内将参赛手册发送至队长微信，3 个工作日之内授予参赛团队《三创

赛产学用（BUC）实战赛团队》参赛证。

3.参赛团队获取实战平台账号。参赛团队根据赛事培训手册指引 和工作人员协助， 完成相关产学用（BUC）实战平台账号的绑定就可

以开始进入实战落地环节， 正式开始“产学用（BUC）” 实战运营。

4.校赛组委会对团队进行审核。各高校校赛组委会对报名后的参 赛团队提交的报名信息进行审核，为通过审核的参赛团队提供学校支 持，为“产学用（BUC）”平台在其后对该团队的指导和服务提供准确

的信息。

三、实践成长

1.实战时间。

第十四届三创赛已于2023年9月21日正式开始报名， 团队见此通 知 ，就可报名参加产学用（BUC）实战赛 ，进行项目运营 。校赛、省

级赛、国赛的实战赛数据统计时间均为赛前一周截止。

2.实战内容

1）三创赛的产学用（BUC）实战赛参赛团队将与“产学用（BUC） 实战赛”平台的本赛区赛事运营服务中心进行衔接，由赛事运营服务

中心指导参赛团队进行赛事培训手册的学习和操作。

2）赛事运营服务中心指导参赛团队搭建部署实战店铺 ，为参赛

团队提供陪跑服务。

3）参赛团队在“产学用（BUC）实战赛”平台上进行产品的营销。

3. 比赛形式

产学用（BUC）实战赛仍然按校赛、省级赛、国赛三级赛事比赛，

校赛、省级赛与相应的常规赛一起举行。 国赛独立举行。

参赛团队现场参加各级比赛时需向评委提供《项目报告书》（纸 质版、《参赛团队承诺与说明书》附在封二 ）、演讲文稿（PPT 电子 版）。小组赛参赛团队答辩时间共 15 分钟，其中团队演讲 8 分钟(≤ 8 分钟） ，评委提问与参赛团队回答 7 分钟（ =7 分钟） ；终极赛每

个参赛团队做 8 分钟(≤8 分钟）演讲。

四、评分规则

第十四届三创赛竞赛规则第五十八条规定，在实战赛环节比赛评 分细则中创业项目分值为 45 分（详情见下表）， 团队在实战赛中的

创业业绩将作为三创赛文档中创业部分的内容。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 评分项目  （5 项积分制） | 评分说明 | 常规赛分值 | 实战赛分值 |
| 1.创新 | 参赛项目具备了明确的创新点： 在新产品 、新技术 、新模式、新 服务等方面至少有 一个明确的 创新点。 | 0-25 | 0-15 |
| 2.创意 | 进行了较好的、创新性的项目商 务策划和可行性分析。商务策划 主要是对业务模式 、营销模式、 技术模式、财务支持等进行的设 计。项目可行性分析主要是对经 济 、管理 、技术 、市场等方面的 可行性分析。 | 0-25 | 0-15 |
| 3.创业 | 开展了实践活动，包括（但不限 于）：创业的准备 、注册公司或 与公司合作 、电商营销、经营效 果等，并取得了真实的实战成绩 和成果，实战案例和实战数据需 要提供相应的佐证材料。实战赛 成绩由相应的实战赛平台提供。 | 0-25 | 0-45 |
| 4.演讲 | 团队组织合理、分工合作、配合 得当；服装整洁，举止文明，表 达清楚 ； 有问必答 ， 回答合理。 | 0-15 | 0-15 |
| 5.文案 | 提交的文案和演讲 PPT 逻辑结 构合理 ， 内容介绍完整 、严谨， 文字、图表清晰通顺，附录充分。 | 0-10 | 0-10 |
| 合并得分 | | 0-100 | 0-100 |

1.“创业”分指标解释

评分规则“创业”分数根据有效销售额、有效订单数、用户数综 合计算。禁止通过“刷单”等伪造比赛数据 ，一经查实就取消比赛成

绩。

1）有效销售额 ：是指在平台完成整个交易流程15天后未产生退

款订单的交易额。

2）有效订单数 ：是指在平台完成整个交易流程15天后未产生退

款的订单数据。

3）有效用户数 ：是指在平台完成整个交易流程15天后未产生退

款订单的用户数。

以上有效数据核算时间是从参赛团队开通实战账号权限之日起

开始计算。

2.“创业”分计算规则

团队有效交易额、有效订单数、用户数权重及分值分布见下表。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 指标 | 有效交易额 | 有效订单数 | 有效用户数 |
| 权重 | 50% | 20% | 30% |
| 分值 | 22.5 | 9 | 13.5 |

分数计算举例如下：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 团队 | 交易额 | 订单数 | 用户数 |
| a 团队 | 300 | 50 | 300 |
| b 团队 | 1500 | 80 | 400 |
| c 团队 | 6000 | 120 | 500 |
| d 团队 | 3000 | 1300 | 800 |
| e 团队 | 4200 | 1450 | 400 |
| 各列最大数 | 6000 | 1450 | 800 |

1）交易额列得分：c团队交易额最大 ，得分标为22.5分，

其他团队交易额得分=（ \*\* 团队交易额/c团队交易额）\*22.5；

2）订单数列得分 ：e团队订单数最大 ，得分标为9分，

其他团队订单数得分=（ \*\* 团队订单数/e团队订单数）\*9；

3）用户数列得分：d团队用户数最大 ，得分标为13.5分，

其他团队用户数得分=（ \*\* 团队用户数/d团队用户数）\*13.5；

4） 团队创业分总分=交易额列得分+订单数列得分+用户数列得

分。

五、注意事项

1.本次大赛本着公平、公正、公开的原则，参赛团队必须采用合 法合规的营销方法，在竞赛过程中可能产生的经济收益归参赛团队所

有（与合作企业签订合同确定）；

2.每支参赛团队需签署诚信承诺书， 一经发现包括（但不限于） 刷单、恶意竞争等情况，则取消比赛成绩；每支参赛团队须保证大赛 使用账号均属本队伍使用，不得转借、出让与他人，一经发现取消比

赛成绩；

3.参赛团队同意三创赛竞组委对团队提供的数据、信息、材料等 真实性进行调查及核实 ，参赛团队将全力配合并及时提供证明文件、

数据等资料；

4. 因三创赛组织、管理和服务收集的参赛团队成员的姓名、联系

方式、 团队ID、学籍等个人信息 ，仅供此次大赛使用；

5.参赛团队已知悉大赛报名条件，并承诺在报名和参赛过程中始

终保持该条件。

6.参赛队伍自将参赛资料送交大赛竞组委之日起 ，即许可大赛竞

组委可以将其参赛资料在非商业用途下通过各种方式向社会展现。

7.对于实战赛创业分为0的参赛团队 ，不允许参加各级赛事。

六、联系方式

大赛竞组委秘书处咨询总客服：



武汉惠赠你网络科技有限公司（产学用（BUC）实战赛服务工作

人员企业微信）：



七、其他说明

1.有关产学用（BUC） 实战赛规则的进 一步完善由第十四届三创

赛竞组委负责。

2.本章程的最终解释权属第十四届三创赛竞组委。

第十四届全国大学生电子商务“创新、创意及创业”挑战赛

竞赛组织委员会

2023 年 10 月 09 日

9