

附件 6:

2024 年贵州省大学生服务外包创新创业大赛 参赛手册

贵州省大学生服务外包创新创业大赛组委会

二零二四年十月

一、什么是服创大赛？

大学生服务外包创新创业大赛紧贴现代服务经济和创新、创业、创富主题，强调应用导向和产学互动，在服务外包领域搭建一个大学生创新与创业能力展示平台。大赛引导社会公众和青年学生关注现代服务产业，吸引企业关注高校青年学生，促进高校教育改革贴合新兴产业发展需求；创新人才培养和人才评价体系，引导和促进高校加强服务外包人才培养，为产业发展营造良好氛围；逐渐成为国内一流，具有国际影响力的服务外包行业青年创新创业展示盛典。

二、服创大赛赛什么？

2.1 服创大赛竞赛规范

服创大赛竞赛作品要求遵循如下规范：

•产业导向

以现代服务业为代表的服务经济是我国十三五规划中着重发展的战略性产业，是国民经济发展的主导方向。服创大赛以产业为导向，通过服务创新创业推动服务业的转型升级，加快现代服务业的发展，推动城市产业更新的转型发展。

大赛作品规范之一，要求参赛作品以最终服务产业为目的，根据实际产业需求提供可操作的解决方案。

•技术导向

当今时代就是信息技术时代。随着信息化在全球的快速进展，世界对信息的需求快速增长，信息技术和信息服务对于各个国家、地区、企业、单位、家庭、个人都不可缺少。

基于信息技术（包括互联网）的创新最活跃、发展最迅猛。信息技术已成为支撑当今经济活动和社会生活的基石。

大赛作品规范之二，要求参赛作品必须基于信息技术实现或深刻体现信息技术理念。服创大赛要求参赛选手利用信息技术或互联网思维解决实际问题。

•应用导向

服创大赛关注解决现实问题。通过创意调查，关心和思考如何改进身边的点滴小事，引导青年学生务实细致、学以致用。

大赛作品规范之三，要求参赛作品聚焦于“应用”而非“纯学术”。区别于学术和技能型竞赛，强调一切从现实问题出发。

2.2 竞赛分类

2.2.1 竞赛分类说明

服创大赛设置两类竞赛类别，分别是企业命题类（A类）及创业实践类（B类）。A类侧重企业命题，通过企业发布真实项目需求，由高校提供响应方案的方式，来加强校企合作及提升产业对接；B类侧重创业实践，鼓励具备成熟度的创业团队和项目参赛，要求参赛项目已经取得一定成效。

2.2.2 类别具体说明

	企业命题类（A类）	创业实践类（B类）
竞赛概述	<p>1) 企业命题类竞赛邀请具有代表性的企业参与命题，所有赛题组成赛题池，参赛团队可在赛题池中选择任一组别赛题参赛。本类竞赛重点考察参赛团队的专业技能及专业竞争力水平。</p> <p>2) 命题企业根据自己的真实业务需要发布赛题，由参赛团队按要求进行回应。</p> <p>3) 参赛团队需接受参赛承诺书中规定的知识产权条款，赛题涉及特殊知识产权的部分由企业赛题中单独约定。</p>	<p>1) 创业实践类竞赛要求参赛团队已经开始创业实践并取得一定成效。重点考察参赛团队的创业能力和成熟度，侧重考查项目细分领域的竞争力和商业模式的创新性。提交的项目主题须符合相应要求（参见 2.1 服创大赛竞赛规范）。</p> <p>2) 项目成果须以 DEMO 或可交付成果形式提交，项目成果包括：商业计划书 PPT、商业计划书 PDF、演示视频等。</p>
数量限制	企业命题类每校参赛团队数目不限。	创业实践类每校团队限报 6 队。【 名额由学校内部选拔或推选产生 】
奖励说明	企业命题类竞赛中，除正常比例的一二三等奖，获奖团队可获得与命题企业进行项目对接和成果转化的机会。	创业实践类竞赛中，除正常比例的一二三等奖，获奖团队有机会获得创投机构提供的创业辅导和投资机会。
参赛项目说明	禁止使用在往届各项学科竞赛中获得省赛三等奖及以上的获奖项目继续参赛。其他非首次参赛项目要求详见参赛手册“5.6 是否可以用往年的参赛项目继续报名今年的服创大赛？”。	
分组说明	本科类和高职高专类院校参赛团队的初决赛评审及奖项评定将统一进行，不做单独区分。	

2.3 企业命题类（A类）赛题竞赛重要说明

2.3.1 A类竞赛流程提示

成果转化：决赛评审工作结束后，获奖团队可获得与命题企业进行项目对接和成果转化的机会；可于大赛结束以后，与企业单独签订合作协议。

2.3.2 A类竞赛其他提示

如选择参与“贵州省大学生服务外包创新创业大赛”企业命题类竞赛，参赛团队需接受参赛承诺书中规定的知识产权条款，承诺参赛作品不侵犯任何第三方的知识产权，签署《参赛承诺书》；根据赛题的相应要求，参赛团队同意承担项目信息保密义务，不得以任何方式对外传播。

2.4 创业实践类（B类）赛题竞赛重要说明

参赛团队须拥有项目知识产权并提供相关证明文件，禁止参赛团队携指导老师或他人项目参赛，一经发现，取消参赛资格并进行通报处理。

三、怎么参加服创大赛？

3.1 参赛对象与资格

贵州省高等学校（本科类和高职高专类院校）具有正式学籍的全日制在校学生（含2024年应届毕业生，本专科、研究生不限）可以组队参赛。

每参赛团队队员上限为5人，每参赛团队仅限选一项竞赛类别参赛，每位队员限参加一支团队，禁止不同参赛团队共用队员。允许参赛选手跨校组队，参赛选手的专业范围和

所属学院不限。建议参赛团队选择能力互补、专业背景多样化的选手组队。

指导教师上限为 2 人，每名指导教师作为第一指导教师指导作品不超过 2 项，作为第二指导教师不超过 2 项，每名指导教师指导作品总数不超过 4 项。

3.2 报名及联系方式

2024 年 10 月 15 日-11 月 8 日为赛事报名阶段，11 月 11 日 16:00 前以学校为单位把报名相关材料，包括报名汇总表、各项目报名表、参赛承诺书等打包发送到竞赛组委会，邮箱：Gzfwbds@163.com，报名联系人：程老师，联系电话：0851-88632530。

3.3 赛事公开资料

为方便参赛院校及师生参与服创大赛活动，省赛组委会提供如下赛事材料：

服创大赛正式通知（电子版）、服创大赛企业命题类赛题手册（电子版），参赛院校可自行下载打印。

3.4 竞赛阶段

服创大赛竞赛分如下 4 个阶段展开

（1）高校竞赛联络员确定阶段（2024 年 10 月 21 日前）
各高校指定 1 名竞赛联络员，并在规定时间内提交证明材料至省赛组委会。

（2）报名阶段（2024 年 10 月 15 日-11 月 8 日）

企业命题类（A 类）竞赛由参赛队伍在赛题池内任选一道赛题参赛；创业实践类（B 类）竞赛由参赛队伍根据大赛

相关规定自选主题参赛。A、B类赛在报名时均由各高校竞赛联络人统一提交。

(3) 各高校上推省赛作品及网评晋级省赛决赛作品阶段(2024年11月9日-11月22日)

各校组委会自行组织专家评审,审核A类赛作品可行性,确定上推省赛的B类赛作品(B类赛题每校限报6项),各高校竞赛联络人在指定时间内提交参加省赛的作品及相关材料。省赛组委会根据各校上推的两类赛作品组织专家网评,确认晋级省赛决赛的两类赛作品。

(4) 决赛阶段(2024年11月底至12月初)

所有入围决赛的参赛团队参加决赛。决赛期间,参赛团队须自备所需工具,具体情况详见大赛官方发布的决赛通知。

四、评审及奖项说明

4.1 评审原则

4.1.1 过程与结果并重

服创大赛在评审参赛团队提交的作品同时,也关注参赛团队在作品过程中体现出的意识与素质。

4.1.2 重视团队与人员表现

服创大赛关注团队的表现,团队是现代服务业不可或缺的要害,团队精神是大局意识、协作精神和服务精神的集中体现。以大赛为契机,打造精品团队,培养服务意识,也是大赛最核心的价值体现。

服创大赛综合考察团队在方案中体现的综合素质与能

力评价。着重考虑赛题、工作成果本身与参赛团队具体贡献的关联紧密程度。

4.1.3 体现“三创”特色

服创大赛秉承“创新、创业、创富”的精神，综合考察参赛团队对竞赛主题的理解，对客户及市场的深入分析与把握，在业务分析、组织模型、技术方案、可行性分析、成本考虑、管理要素等多方面的表现，而不仅是技术的实现。

服创大赛尤其关注参赛团队在解决方案和答辩交流过程中体现出的管理能力、团队合作能力、创新能力、学习能力、问题解决能力和创业精神等。

4.2 评审专家组成

大赛专家主要由企业界、高校界、创投机构界及科研机构等领域专家组成。根据大赛参赛团队提交的作品所涉及的技术领域，省赛组委会请专家对参赛作品进行评审。

各竞赛类别评委组成特点：

企业命题类：企业命题类的专家主要以企业专家为主，辅以高校或科研机构专家。

创业实践类：以行业专家和创投领域专家为主，辅以其它专家。

4.3 评审方式

决赛阶段综合采用“组织答辩”、“作品展示”等方式组织评审工作。

4.4 奖项设置

省赛设置一、二、三等奖，获奖数量占比分别不超过省

赛参赛队伍数的 10%、20%和 30%。

竞赛设置最佳院校组织奖、优秀指导教师奖。获最佳院校组织奖数量占比不超过参赛院校的 20%；获一等奖参赛队伍的指导教师为优秀指导教师。

五、常见问题解答

5.1 服创大赛赛题规范要求中，“服务”和“实体产品”如何区分？

答：服创大赛赛题规范要求参赛赛题聚焦于“服务”而非“实体产品”。“服务”和“实体产品”之间的区别主要表现为如下多个方面或其中之一：

- 存在形式：有形产品是一个具有实体的、独立静态的物质对象，而服务是非实体的、无形的，是一种行为或过程。某些服务可以依托有形产品开展，如：互联网汽车租赁服务。

- 表现形式：有形产品是一种标准化的产品，而服务大多难以标准化，每一类服务都可能与其他同类服务的表现形式有所差异。

- 生产、销售与消费的同时性：有形产品的生产、销售及消费可以完全独立进行，客户不参与生产过程，客户的消费也无需服务提供方参与；而服务的生产、销售和消费是同一个不可分离的过程，客户和服务提供方必须同时参与才能完成。

- 核心价值的产生方式：有形产品的核心价值是在工厂里就已经确定的一种凝聚在产品当中的静态属性，与客户无关；

服务的价值是在客户与服务提供方的接触中产生的，它不可能事先被创造出来，是一种动态的属性。

•存储性：有形产品可以在一定时间内存储；而服务的生产和消费是同时进行的，生产的过程即是消费的过程，不可存储。

举例来说，互联网搜索引擎、数字地图导航都是“服务”而非“实体产品”。

5.2 创业实践类（B类）提交的作品更倾向社会公益性还是侧重可能实现的产值和效益？

答：从商业价值的角度考量，创业实践类提交的作品更侧重商业可行性和商业价值。同时鼓励参赛作品以商业模式解决社会公益性需求。

5.3 参赛作品必须依托信息技术实现吗？是否可以依托外力去完成？

答：是的。大赛要求以信息技术实现主要考虑两个方面：一是现代信息技术对社会日常生活的渗透作用越来越明显；二是出于对竞赛评审规范性的要求，如果脱离信息技术，评审很难统一标准，同时增加评审的不确定性。但同时，大赛对依托信息技术展示作品的技术复杂度没有要求。能够借助简单的信息技术展示和支撑拥有很高社会价值或商业价值的作品，也可以获得大赛评委的青睐和好评。

服创大赛支持参赛团队整合各种资源，包括外力来完成参赛作品。但同时组委会要求，如果提交的作品依托外力完成，需要在所提交材料中进行详尽的说明。否则，在决赛阶

段现场答辩环节容易导致评委对参赛选手的误会，反而影响参赛团队的最终成绩。

5.4 如果提交的成型作品很大，是要求必须将作品带到决赛现场进行展示吗？

答：如提交项目作品确实很大，从安全和成本等角度出发，经向组委会申请获得许可后，可以采用其它可体现作品效果的展示方式，如：等比例模型、视频剪辑和 PPT 等。

5.5 企业命题类（A 类）竞赛完成作品是否可以使用开源代码，需要提交源代码吗？

答：根据赛题要求不同，部分赛题要求不能使用开源代码的，则选择该赛题的团队禁止使用。如赛题允许使用开源代码，则需要在作品中标明哪部分使用了开源代码。对于源代码，大赛不要求参赛团队统一提交，各参赛团队可根据赛题和自身作品情况自愿提交。如若在评审过程中，该参赛项目存在异议或抄袭的嫌疑，评委可要求学生团队提交源代码。

5.6 是否可以用往年的参赛项目继续报名今年的服创大赛？

答：禁止使用在往届各项学科竞赛中获得省赛三等奖及以上的获奖项目继续参赛。

可以参赛的项目有如下两类：第一类，首次参赛。项目是首次参赛，本项目的作品在报名时没有参加过其他任何公开比赛，并且从报名参加本届服创大赛的校赛、省赛时也没有参加过其他任何公开比赛；第二类，非首次参赛。项目不是首次参赛的，允许在往届各项学科竞赛中未获得省赛三等

奖及以上的参赛项目继续参加今年的服创大赛，但提交的参赛作品需对原参赛作品做明显的再创新，并同时提交原参赛项目作品，以及本届作品与原参赛项目作品的比较说明（对迭代创新的主要内容给予说明）。

参赛项目如有违反并被他人举证，经组委会查实后，取消参赛资格。