

免费提供

★★★ 精品教学资料包



物流企业ERP 沙盘模拟实训教程



ISBN 978-7-5612-9245-7



定价: 52.00元



物流企业ERP沙盘模拟实训教程

主编 黄盛奎

西北工业大学出版社

高等职业教育物流管理系列教材

物流企业ERP 沙盘模拟实训教程

主编 黄盛奎

西北工业大学出版社

高等职业教育物流管理系列教材

物流企业ERP 沙盘模拟实训教程

黄盛奎 主编

西北工业大学出版社
西安

【内容简介】 本书采用中教畅享科技股份有限公司(ITMC)开发的“ITMC 电子商务沙盘模拟系统”作为教学辅助软件,给学生提供了一个接近真实商业竞争环境的模拟平台。本书根据物流行业业态及未来发展趋势,让学生分组模拟独立的物流企业,进行沙盘模拟决策和经营。本书内容包括物流企业 ERP 电子沙盘简介、物流电子沙盘运营规则介绍、物流电子沙盘运营操作流程介绍、物流电子沙盘实境操作介绍、物流电子沙盘运营高级进阶、物流电子沙盘教师端操作说明。

本书既可作为高等职业院校经济管理类专业沙盘模拟企业经营实训教材,也可作为相关企业人员参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

物流企业 ERP 沙盘模拟实训教程 / 黄盛奎主编. —
西安:西北工业大学出版社, 2024. 3

ISBN 978 - 7 - 5612 - 9245 - 7

I. ①物… II. ①黄… III. ①物流企业 - 企业管理 -
计算机管理系统 - 教材 IV. ①F253. 9

中国国家版本馆 CIP 数据核字(2024)第 061957 号

WULIU QIYE ERP SHAPAN MONI SHIXUN JIAOCHENG

物流企业 ERP 沙盘模拟实训教程

黄盛奎 主编

责任编辑:李阿盟 刘 敏 装帧设计:刘文东

责任校对:杨 兰

出版发行:西北工业大学出版社

通信地址:西安市友谊西路 127 号 邮编:710072

电 话:(029)88491757, 88493844

网 址:www.nwpup.com

印 刷 者:三河市骏杰印刷有限公司

开 本:787 mm×1 092 mm 1/16

印 张:15.75

字 数:345 千字

版 次:2024 年 3 月第 1 版 2024 年 3 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 978 - 7 - 5612 - 9245 - 7

定 价:52.00 元

如有印装问题请与出版社联系调换

前言

PREFACE



在新时代背景下，作为一个关键的专业领域，物流管理在推进国家现代化建设、实现流通领域供给侧结构性改革，以及提高整体经济的运行效率中发挥着不可替代的作用。根据党的二十大精神，培养高素质的物流专业人才，既是面对新时期物流发展需求的必然选择，也是高等院校肩负的育人使命和社会责任。为了适应这一发展趋势，提高学生的实践操作能力和战略决策水平，全面落实意识形态教育和课程思政建设，笔者编写了本书。

作为物流管理类专业的专业核心课程教材，本书融合了市场营销学、运输管理、配送管理、仓储管理、财务管理等多个学科，力图以沙盘模拟的教学形式为载体，打破学科“知识孤岛”效应，促进学生的综合应用能力，帮助学生将所学的相关专业知识融会贯通，继而全面提升宏观决策能力、商业战术执行能力、应急应变能力以及团队合作能力。

本书的特色和结构体例强调的不仅仅是专业知识的传授和技能的训练，更为重要的是课程思政的融入，旨在让学生通过对物流企业经营管理各环节的深刻理解和模拟操作，培养系统思考能力和创新实践能力。本书同时植入社会主义核心价值观，引导学生树立正确的世界观和价值观，增强学生的社会责任感和历史使命感。

在内容安排上，本书根据物流行业业态及未来发展趋势，让学生分组模拟独立的物流企业，进行沙盘模拟决策和经营，其中包括市场开拓、订单竞争、运输线路运筹、财务核算等实际操作环节，反映了物流管理在现代产业链中的综合性和战略性。学生必须学会在不确定的市场环境下依据有限的资源做出合理决策，并通过团队合作实现企业经营目标。这个过程不仅能锻炼他们的个人综合素质，还能体现集体主义精神。



本书各章的课时分配建议见下表。

实训名称	任务号	任务内容	课时分配 / 学时
实训一 物流企业 ERP 电子沙盘简介	1	物流企业 ERP 电子沙盘的起源与发展	2
	2	物流电子沙盘的总体规则与意义	
	3	物流电子沙盘模拟经营分组及角色分工	
	4	物流电子沙盘模拟经营的时间规定与标准	
实训二 物流电子沙盘运营规则介绍	5	企业初创规则及经营流程	2
	6	年初经营规则	
	7	季初经营规则	
	8	季内日常运营规则	2
	9	季末经营规则	
	10	年末经营规则	
	11	特殊任务规则	
实训三 物流电子沙盘运营操作流程介绍	12	物流电子沙盘操作界面介绍	2
	13	物流电子沙盘操作入门	2
实训四 物流电子沙盘实境操作介绍	14	创建物流企业	2
	15	确定经营战略与选择目标城市	
	16	参加合同续约和市场公开竞标	2
	17	筹措资金	
	18	获取仓库和运输工具	2
	19	完成订单运输业务	
	20	进行新市场开发	2
	21	进行年度财务处理	
	22	沙盘对抗演练	10
实训五 物流电子沙盘运营高级进阶	23	市场布局战略制定	2
	24	经营战术安排	
	25	业务操作策略	2
	26	战略、战术制定和业务操作举例	
总课时 / 学时			32

本书采用中教畅享科技股份有限公司（ITMC）开发的“ITMC 电子商务沙盘模拟系统”作为教学辅助软件，给学生提供了一个接近真实商业竞争环境的模拟平台，采用游戏式教学方法，寓教于乐，旨在让学生快乐地学习，通过真实的体验提高参与感，并在竞争与合作中体验物流企业的经营策略与决策过程，实现理论与实践的高度结合。

本书由成都纺织高等专科学校黄盛奎任主编。在编写本书的过程中，笔者参考了相关文献资料，在此向相关作者表示感谢，并向所有帮助与支持者致以衷心的感谢。特别感谢中教畅享科技股份有限公司西南区刘鹏经理的大力支持。

由于笔者水平有限，本书难免存在不足之处，期待广大读者批评指正，联系邮箱：hsk163@163.com。

本书配有电子课件、操作视频及知识训练参考答案等教师专用配套教学资源，凡使用本书的教师均可联系下载使用。

黄盛奎

2024 年 1 月

目 录

CONTENTS



1 实训一 物流企业 ERP 电子沙盘简介

- 1 任务分析
- 1 学习目标
- 2 情境一 物流企业 ERP 电子沙盘的起源与发展
- 5 情境二 物流电子沙盘的总体规则与意义
- 7 情境三 物流电子沙盘模拟经营分组及角色分工
- 9 情境四 物流电子沙盘模拟经营的时间规定与标准
- 10 知识训练

12 实训二 物流电子沙盘运营规则介绍

- 12 任务分析
- 12 学习目标
- 13 情境一 企业初创规则及经营流程
- 15 知识训练
- 15 情境二 年初经营规则
- 16 知识训练
- 17 情境三 季初经营规则
- 23 知识训练
- 30 情境四 季内日常运营规则
- 33 知识训练
- 35 情境五 季末经营规则
- 38 知识训练
- 41 情境六 年末经营规则
- 42 知识训练



43	情境七 特殊任务规则
46	知识训练

47 实训三 物流电子沙盘运营操作流程介绍

47	任务分析
47	学习目标
47	情境一 物流电子沙盘操作界面介绍
54	情境二 物流电子沙盘操作入门
82	知识训练

84 实训四 物流电子沙盘实境操作介绍

84	任务分析
84	学习目标
85	情境一 创建物流企业
90	情境二 确定经营战略与选择目标城市
92	情境三 参加合同续约和市场公开竞标
99	情境四 筹措资金
102	情境五 获取仓库和运输工具
105	情境六 完成订单运输业务
133	情境七 进行新市场开发
137	情境八 进行年度财务处理
140	知识训练

144 实训五 物流电子沙盘运营高级进阶

144	任务分析
144	学习目标
145	情境一 市场布局战略制定
149	情境二 经营战术安排
151	情境三 业务操作策略



实训一

物流企业 ERP 电子沙盘简介

任务分析



沙盘模拟教学是一种全新的教学方式，属于新兴事物。随着时代的发展，沙盘模拟已从古代延续至今，从军事领域扩展到广泛的非军事领域，从工商管理硕士（master of business administration, MBA）教学推广到职业技术教学。通用企业资源规划（enterprise resource planning, ERP）沙盘教学也细化为专业的物流企业 ERP 电子沙盘教学。为了更好地学习本课程，需要了解课程涉及的基本概念、模拟经营的假设前提、分组要求及模拟经营的评定标准等相关内容。

学习目标



通过本实训的学习，学生对沙盘教学的起源与演变有基本的认识，并能深刻理解电子沙盘在高效传授知识、系统整合多学科知识、增强实景体验及培养综合素质能力等方面的巨大作用，从而提升深入学习的兴趣。具体的学习目标如下。

- 了解物流沙盘的基础知识，包括 ERP 的概念、沙盘的起源与物流电子沙盘的诞生。
- 深刻理解物流电子沙盘总体经营规则的意义，掌握“一同两限三公”总体经营规则的具体内容。
- 了解分组模拟经营的必要性，以及组员具体角色分工的重要意义。
- 了解模拟经营的时间标准，掌握模拟经营成绩的评定标准和破产标准。



情境一

物流企业 ERP 电子沙盘的起源与发展

一、ERP 介绍

ERP 由美国知名的管理咨询公司 Gartner Group Inc 于 1990 年提出，最初作为应用软件出现，目前已经发展成为现代企业管理理论之一。传统理念中，企业资源包括资金资源、人力资源及物力资源三大类，如今，人们已将企业资源扩展到包括技术资源和信息（数据）资源，形成五大资源类别。ERP 构成示意如图 1-1 所示。



图 1-1 ERP 构成示意

ERP 系统是一种集成了企业管理理念、业务流程、基础数据、人力、物力、财力以及计算机硬件和软件资源的管理系统，同时也是一种先进的企业管理模式，致力于对企业所拥有的人力、财力、物力、技术和数据资源等进行综合平衡与优化管理，并协调内外部各管理部门，以市场为导向，展开各项业务活动，以增强企业的核心竞争力，提升企业的经济效益。

对于物流企业，ERP 的核心思想在于对员工、现金、贷款、办公室、仓库、运输工具、客户信息、竞争对手情报、应收应付账款等资源进行综合的平衡与优化。物流企业利用 ERP 进行分析竞争情报、开拓市场、管理竞争订单、派车提货、货物入库、分拣、运输调度、线路和时间规划等操作，高效完成运输订单，以此提高企业的效益。

有效地规划和管理企业的全部资源是一项极为复杂的工作，不仅涉及企业生产经营的各环节，还包含不同阶段之间的相互配合和衔接。有效地规划和管理企业的全部资源要求系统地审视和协调企业的全部活动，确保从供应链管理到顾客关系管理，从生产流程到财务报告，每个环节都能高效地运作、无缝地衔接。ERP 系统通过提供实时的数据分析和业



务洞察，能帮助企业决策者做出更加正确的决策，同时优化内部流程，减少浪费，提高生产力和利润。

随着技术的进步，现代 ERP 系统已经越来越多地采用云计算、大数据分析、人工智能和机器学习等先进技术，以提供更加灵活、可扩展和成本效益更高的解决方案。这些技术能够帮助企业更好地应对市场变化，迅速调整业务战略，同时实现持续的创新和改进。

总而言之，ERP 不仅是一种管理工具，更是企业实现信息化、自动化和智能化管理的关键，是企业持续竞争和成长的动力来源。然而，部署和使用 ERP 系统是一项长期且持续的工作，它需要不断地维护更新，以适应不断变化的业务需求和市场环境。

二、沙盘的起源

沙盘起源于古代军事中的战争推演，亦称作兵棋推演。古代军事指挥官为了获得战争的胜利，常用沙子、小石子、小树枝等物料来构建山坡、绘制河流、安排兵力，通过模拟敌我双方的兵力部署，来研究地形、敌情、作战方案、协同组织动作及战术机动等。这是最早的“沙盘”形式。

据记载，最早的沙盘出现在东汉时期。《后汉书·马援列传》中记载，东汉建武八年（32年），隗嚣背叛光武帝刘秀，加入公孙述势力并图谋反抗朝廷，刘秀计划出兵征讨，于是召见马援商议军事策略。马援利用其对陇西地形的深刻了解，使用米粒构建了一个反映陇西地貌的模型，详尽阐释了敌情。该模型得到了光武帝的极高评价，成为中国历史上已知的最古老沙盘实例。中国古代沙盘如图 1-2 所示。



图 1-2 中国古代沙盘

19 世纪末 20 世纪初，沙盘主要用于军事训练。第一次世界大战后，沙盘在实际中得到广泛运用。随着社会的进步，沙盘的用途不断扩展，被广泛应用于军事之外的领域，如经济、政治、外交等领域。近年来，随着计算机技术的进步，传统沙盘逐渐被电子沙



盘所取代。

电子沙盘不再需要实物材料,如沙、石子和树枝等,而是借助计算机软硬件,在计算机屏幕上进行操作。这使得沙盘推演更加方便,扩展性更强,在军事、经济、政治、外交等领域都得到了广泛应用。例如:在军事领域,可以利用电子沙盘模拟出复杂的战术运动,为现实世界的作战训练和预演提供支持;在经济领域,电子沙盘可以用来模拟市场预测及管理方案;在政治和外交领域,电子沙盘可以用于研究不同国家、政治派别和利益团体之间的博弈,以此为制定决策提供支持。

沙盘作为一种先进的模拟和模型推演工具,已经成为军事、政治、经济、外交等各个领域一个必不可少的研究手段,为各类竞争性活动提供了有价值的支持和指导。

三、物流电子沙盘的诞生

ERP 的复杂性众所周知,它要求对企业拥有的资源进行全面而有效的管理(包括计划和规划),这涉及生产经营的多个环节和不同阶段的协调与衔接。物流行业特有的参与实体多样性、业务竞争激烈、操作环节复杂以及运输任务时效性要求高等特点,都大大增加了物流知识教学的难度。教授如何整合和串联竞争情报,以及如何进行分析、人力资源分析与整合、仓储管理、运输工具调度、货物分拣、车辆调度、线路与时间运筹、财务结算等 ERP 相关知识和环节,以帮助学生构建完整的知识体系并宏观掌握物流的整体运作流程,是教师面临的挑战。



ERP 的复杂性和物流行业特有的行业特征促进了物流电子沙盘软件的诞生。物流电子沙盘以计算机软件的形式,在经营规则的约束下模拟物流企业的经营活动,使学生能够通过这一平台,综合运用物流企业的 ERP 相关知识。这种工具使得原本抽象的多学科知识具体化、形象化,从而使学习更加生动和直观。

在学习过程中,学生通过模拟真实的物流环境和进行角色扮演,不仅能深入了解物流的基本环节,还能掌握基础的物流作业流程,了解不同物流管理岗位所需的技能,并掌握物流设备的工作原理及操作方法。实际操作与理论学习的结合,加深了学生对现代物流理论的理解,并提高了他们的物流管理与运输操作技能。此外,物流电子沙盘还为教师提供了开展教学实践所需的环境。现场和情境教学能提升学生对设备的认知能力和业务操作技能,寓教于乐,深受师生欢迎。物流电子沙盘一经问世,便迅速成为一种广受师生青睐的教育手段。

物流电子沙盘的实践应用,是通过构建虚拟的物流场景和运营环境,让学生在模拟的但接近现实的场景中做出决策,解决问题。通过这种互动式学习,学生可以在不承担真实后果的条件下大胆尝试,从而加深对物流管理理论和实践的理解。这种教学方法不仅促进了学生的积极参与,还鼓励了创新思维和团队合作,为学生提供了一个学习和应用物流管理知识的平台。



物流电子沙盘已经被证明对提高教学质量和学生学习成果具有显著效果。通过物流电子沙盘,学生能够更好地将理论知识与实际场景连接起来,这种体验式学习方法有助于提高他们分析问题、制定策略和解决复杂问题的能力。物流电子沙盘教学法的推广,提高了学生的职业技能和就业能力,为他们将来从事物流行业做好了准备。

物流电子沙盘作为一个创新的教育工具,已在业内获得了广泛的认可。它不但极大地丰富了物流专业的教学内容,也为实现理论与实践相结合的教学目标提供了有效途径。未来,随着技术的不断进步和教育理念的更新,物流电子沙盘有望在全球范围内得到更广泛的应用,进一步优化物流人才的培养过程。

情境二

物流电子沙盘的总体规则与意义

一、物流电子沙盘的总体规则解读

物流电子沙盘的总体规则可以概括为“一同两限三公”。这个规则的核心是在一个共同的物流市场中,企业必须用有限的资源,在公开、公平、公正的条件下竞争市场的有限订单资源。

“一同”代表一个统一的物流市场。所有参与企业在同一个市场中进行竞争,共享市场的订单资源。在电子沙盘模拟经营中,一开始市场集中在北京,随着时间的推移和企业经营的发展,市场会逐步扩张至全国。

“两限”代表资源的限制性。其一,企业的资源是有限的。资源有限意味着每个企业初始拥有的资金都是固定的100M(在电子沙盘模拟经营中,1M表示100万元),这些资源随着时间的推移可以增长,但在资源管理和经营策略上必须高度集中。其二,市场的订单资源是有限的,这就意味着企业之间争取更多订单的竞争是零和博弈,一家企业得到的订单增多,其他企业获得的订单就会减少。

“三公”则指经营过程中的公开性、公平性和公正性原则。公开性要求市场信息和商业情报公开透明,保证所有企业都可以获得所有必要的市场信息。公平性则确保所有企业在起点上是平等的,要遵守同一套规则。公正性是指对所有企业的经营成果进行公正评估,确保评价标准公正。

以上总体规则相当于物流市场竞争的基本法则,反映了一个注重公平的生存竞争环境。

下面用一个形象的比喻来说明物流电子沙盘的总体规则。

一组新生的小猩猩在同一房间内争夺数量有限的蛋糕。初始,所有小猩猩的体能条件相同,面临的挑战和机会也一致。他们必须动用各种策略和智谋去争取尽可能多的蛋糕。随着时间的推移,各小猩猩的表现开始分化:那些使用了成功策略的小猩猩会获得更多的



微课

总体规则介绍
(市场环境假设)



蛋糕，随之变得更加强壮；而策略失误的则会饱受饥饿困扰，身体趋于虚弱。小猩猩争抢蛋糕示意如图 1-3 所示。

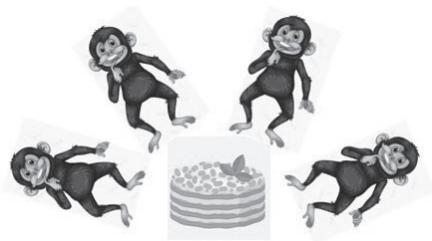


图 1-3 小猩猩争抢蛋糕示意

随着不断的成长，这些小猩猩获得了更强的力量，有能力去探索新的房间，寻找更多的蛋糕资源。在这个过程中，信息的公开性使所有小猩猩有机会从彼此身上学习到有效的策略。然而，聪明的小猩猩知道如何通过不断的创新来保持领先地位，而落后者要想赶上，往往需要更多的时间和努力。

经过一段时间，再观察，就会发现某些小猩猩凭借其有效的策略和韧性已经在竞争中脱颖而出，能够自由地穿梭于各个房间，获取更多的蛋糕。而其他一些小猩猩或者只能在一个有限的空间里维持生存，或者因为无法适应竞争环境而逐渐消失。这种生存竞争的场景就是物流电子沙盘游戏中“一同两限三公”规则的直观展现，也是真实社会企业竞争的微缩模型。在这个模型中，智慧与策略是企业赢得市场和成长的关键。这就是社会生存竞争的写照，以计谋夺天下，智者胜，劣者汰。

二、物流电子沙盘的意义

物流电子沙盘本质上是一种策略模拟游戏，依托“一同两限三公”的核心规则，模拟企业在共享的物流市场里，用有限的资源，依照公开透明、平等一致和公正评价的经营规则竞争订单。企业从一个城市起步，利用平等的机会去争夺市场份额，通过完成订单获得收益，然后扩展业务规模，循环往复。经营策略的多样性使得企业的表现参差不齐，有的行稳致远，有的不幸倒闭。这种差异化最终分出了成败和得分高低。

物流电子沙盘对培养学生的长期战略思考、科学战术实施及精细化业务操作有着重要意义。它采用模拟真实场景的教学方式，将宏观战略规划、中层战术定位和微观业务操作三个维度融合在一起。从市场扩张战略出发，通过有效的战术角逐争取订单，以完成订单，且有效利用资源作为推动力，整合企业运营的必要资源，包括办事处、管理人员、资金、仓库与运输工具等。企业需合理调配车辆，进行线路规划，合理分配时间，以实现按时完成订单和获得利益的目标，进而扩大市场份额，继续下一轮的市场竞争，如此持续三年模拟时间以决定最终的经营效能。在整个运营过程中，操作是战术的具体体现，战术为战略规划的实施提供支撑。



微课

物流电子沙盘的意义



通过物流电子沙盘的实践学习,学生可以将市场营销、客户关系、采购、运输、配送、仓储管理、运筹及财务管理等多学科知识有机结合,提高综合应用能力。这不仅打破了传统学科之间的壁垒,也为学生提升宏观决策力、商业战术落地能力、应急响应能力及团队协作能力提供了平台。

物流企业的运营管理涉及广泛,包括商业情报收集、市场分析、战略制定、战术布局、市场占领、配送中心配置、货物装载、运输线路规划以及资金筹集和财务核算等。在统一的战略思维下,团队成员需要制订具体的战术计划并在电子沙盘上实践业务流程。这对培养学生综合的企业运营视角、树立大局观大有裨益,能够使学生超越狭隘的岗位思维限制,从更高的层面审视物流业务的挑战和机遇。此外,因模拟经营有时间限制,个人很难完成全部任务,这就要求成员在履行各自的角色职责[如首席执行官(chief executive officer, CEO)(本书称为“总裁”)、营销总监(chief sales officer, CSO)、运营总监(chief operating officer, COO)、财务总监(chief financial officer, CFO)]之余,必须表现出团队合作精神和通力协作能力、沟通能力及抗压能力。

总而言之,物流电子沙盘教学的根本目的在于使学生通过实践学习市场竞争、资源管理、订单成交、资金动态和生产扩展等方面的知识,提高市场开拓、人力资源利用、物力资源配置、财务资源筹集等能力,从而培养能够进行战略规划、战术安排、操作执行,具有竞争策略素养的综合型物流专才。

情境三

物流电子沙盘模拟经营分组及角色分工

一、分组的必要性

资源的有限性和经营的复杂性决定了必须以分组的形式进行模拟经营。

(1)“一同两限三公”总体规则强调了资源的有限性。在企业运营中,竞争是不可避免的。为了模拟真实市场的竞争态势,必须确保市场中有数家企业共同参与。这就需要在班级内组建不同的小组,每个小组代表一个企业,多个小组共同构成一个竞争激烈的市场环境。

(2)在模拟经营的框架内,物流企业的经营管理环节错综复杂、任务量庞大,尤其在时间限制的条件下,单打独斗难以驾驭全局。这就要求通过分组合作,成员根据各自担当的不同角色贡献力量,协同作业,依靠卓越的团队协作、沟通和抗压能力共同完成模拟经营任务。

根据班级人数和4~8种角色的分工安排,组别可以灵活配置。例如,若班级共有40名学生,可以选择4人一组的10组模式,或者5人一组的8组模式。



微课
实训分组



二、组员角色分工

班级学生将被分为多个小组，每个小组代表一家物流企业，进行独立决策和运营。在开始阶段，所有小组均拥有等量的启动资金。小组成员将分担不同的职位：总裁、营销总监、运营总监、财务总监，还可根据需要设立运输调度助理、仓库保管员、财务助理、商业间谍等角色。小组成员需协同工作，共同管理企业跨越三个会计年度的经营活动。各角色主要工作职责如表 1-1 所示。

表 1-1 各角色主要工作职责

角 色	工作职责
总裁 (CEO)	制定企业的发展战略，带领团队共同制定企业决策，审核财务状况，听取企业盈利（亏损）状况。 带领团队成员共同制定企业所有的重要决策，如果大家意见相左，由总裁拍板决定
营销总监 (CSO)	企业的利润主要是由销售收入带来的，销售实现是企业生存和发展的关键，营销总监在企业中的地位不言自明。 (1) 开发市场：一方面要稳定企业现有市场，另一方面要积极拓展新市场，争取更大的市场空间，力求实现销售量的增长。 (2) 销售管理：销售和业务款回收是企业的主要经营业务之一，也是企业联系客户的门户。营销总监要结合市场预测及客户需求制订销售计划，有选择地进行广告投放，取得与企业运作能力相匹配的客户订单，与运营部门做好沟通，保证按时给客户交货，监督业务款的回收，进行良好的客户关系管理，及时了解竞争对手的经营状况，合理制定本公司的营销策略
运营总监 (COO)	运营总监是物流企业运作部门的核心人物，对企业的一切生产活动进行管理，并对企业的一切运作及服务结果负最终责任。 主要职责：负责企业仓库及中转设施的购买或租赁、运输车辆的购买或租赁、物流关键业务流程的运作和监督；合理布局物流运营网点、规划企业运输能力、组织车辆完成运输、跟踪订单、及时交付货物；优化运输路线，制订货物分拣方案、车辆配载计划、货物中转计划、车辆调度计划、仓储能力计划等；不断优化物流系统的运营方案，降低运作成本，提高运作效率，增强企业的核心竞争力
财务总监 (CFO)	负责资金的筹集、管理，将资金成本控制到较低水平；做好现金预算，管好、用好资金，按需求支付各项费用、核算成本，按时报送财务报表并做好财务分析
运输调度助理 (可选)	编制并实施提货装车计划，进行车辆管理，合理选择并优化线路，制订合适的配货装车计划，随时跟踪监控运输过程，保证货物及时送达
仓库保管员 (可选)	对货物的出入库进行管理，进行库存盘点管理，对货物进行分拣和调拨，对订单进行合并和拆分
财务助理 (可选)	协助财务总监做好财务与会计方面的工作，负责日常现金收支管理，定期核查企业的经营状况，核算企业的经营成果，制定预算，对成本数据进行分类和分析
商业间谍 (可选)	配合营销总监做好市场营销工作，监控竞争对手的情况，明确竞争对手的经营动向



❖ 请教师对全班学生进行随机分组，然后确定组员的角色，学生按组别重新就座。

情境四

物流电子沙盘模拟经营的时间规定与标准

一、模拟经营的时间规定

在正式比赛中，操作时间将受到严格限制，任何超时行为都将受到扣分处罚。物流电子沙盘模拟经营具体时间分配如下：每财季的续约阶段限定为 3 min，竞标阶段限定为 7 min。第一财政年度每财季的经营时间为 15 min，之后的每财季增加至 20 min，并为各财季提供 5 min 的延时。总计整个三年经营周期需要用时 400 min。比赛时间分配如表 1-2 所示。



微课
模拟经营标准

表 1-2 比赛时间分配

经营年度	季 度	续约时长 $\text{min} \cdot \text{季度}^{-1}$	竞标时长 $\text{min} \cdot \text{季度}^{-1}$	经营时长 $\text{min} \cdot \text{季度}^{-1}$	延时 $\text{min} \cdot \text{季度}^{-1}$	总时长 min
第 1 年	第 1 季	3	7	15	5	120
	第 2 季	3	7	15	5	
	第 3 季	3	7	15	5	
	第 4 季	3	7	15	5	
第 2 年	第 1 季	3	7	20	5	140
	第 2 季	3	7	20	5	
	第 3 季	3	7	20	5	
	第 4 季	3	7	20	5	
第 3 年	第 1 季	3	7	20	5	140
	第 2 季	3	7	20	5	
	第 3 季	3	7	20	5	
	第 4 季	3	7	20	5	
总计 /min		36	84	220	60	400

二、成绩评定标准

软件操作环节的最终成绩是根据以下公式计算得出的：最终总评得分 = 权益 $\times$ (1+ 总



分 $\div 100$)。这里的权益是指会计学中的所有者权益,可以从会计等式资产 = 负债 + 所有者权益推导出。因此,所有者权益可表示为资产减去负债,也就是企业的净资产。

总分的计算遵守以下原则。

- 每开拓完成一个区域,加 10 分;
- 通过 ISO 9000 认证,加 10 分;
- 通过 ISO 14000 认证,加 20 分;
- 期末每一个已有办事处的城市(仅限前一年度已设立的,当年设立的不计分)加 10 分;
- 全程未进行民间融资的,加 20 分;
- 全程未贴现的,加 20 分;
- 经营时间控制方面,每超出规定时间 1 min,扣除 10 分。

更详尽的评分细则将在下一阶段的任务中提及,参见企业经营规则相关部分。

三、破产退出标准

企业破产是指企业在经营过程中的某个时间点现金流中断,无法偿还债务或支付必需的费用。在这场模拟经营活动中,一旦企业发生破产,即被排除继续参与训练或比赛的行列。因此,保障企业现金流的连续性,防止因现金流断裂造成破产,确保企业能持续运营,是进行模拟经营活动的基本要求。

知识训练

一、判断题

1. 沙盘源自古代军事上的战争推演。()
2. 据《后汉书·马援列传》中记载,我国最早的沙盘出现在东汉时期。()
3. 沙盘只能应用于兵棋推演。()
4. 物流电子沙盘是以和为贵,彼此不区分胜负和得分。()
5. ERP 是企业资源计划或企业资源规划的简称。()
6. 物流电子沙盘本质上是一种搏击游戏。()
7. 总体规则“一同两限三公”中“一同”是指一个共同的物流市场。()
8. 总体规则“一同两限三公”中“两限”是指限制比赛时长。()
9. 总体规则“一同两限三公”中“三公”是指公平、公正、公开。()
10. 企业总裁的作用是带领团队制定发展战略,当团队争执不决时拍板定舵。()
11. 企业破产是指当企业经营进行到某个时间节点时,现金流出现断流,不能归还贷款或支付相关费用。()
12. 在物流沙盘模拟经营成绩评定标准中,每开拓完成一个区域,加 10 分。()
13. 在物流沙盘模拟经营成绩评定标准中,通过 ISO 9000 认证,加 10 分。()
14. 在物流沙盘模拟经营成绩评定标准中,通过 ISO 14000 认证,加 10 分。()



15. 在物流沙盘模拟经营成绩评定标准中, 当年设立办事处, 加 10 分。 ()
16. 在物流沙盘模拟经营成绩评定标准中, 进行了民间融资, 加 20 分。 ()
17. 在物流沙盘模拟经营成绩评定标准中, 进行了贴现, 加 20 分。 ()
18. 在整个模拟经营过程中, 确保企业不因现金流断裂而破产, 保持企业的持续经营是模拟经营的底线。 ()
19. 当企业出现资金流断流, 不能归还贷款或支付相关费用时, 即为破产。 ()
20. 企业破产后, 可以继续经营。 ()

二、单项选择题

1. 古代沙盘的作用是 ()。
 - A. 收集情报
 - B. 游戏消遣
 - C. 兵棋推演
 - D. 外交活动
2. 物流电子沙盘是一种 ()。
 - A. 兵棋推演工具
 - B. 物流真实环境模拟软件
 - C. 沙子堆砌的模型
 - D. 在手机上玩耍的游戏
3. 物流电子沙盘的根本意义在于 ()。
 - A. 训练竞争能力工具
 - B. 培养团队协作精神
 - C. 培养随机应变的能力
 - D. 塑造懂战略、会战术、能操作的人才
4. 总体规则“一同两限三公”中, “两限”是指 ()。
 - A. 时间有限和资源有限
 - B. 企业自身资源有限和市场订单资源有限
 - C. 时间有限和资金有限
 - D. 企业人财物有限
5. 物流沙盘中 CEO、CSO、COO、CFO 分别是指 ()。
 - A. 营销总监、运营总监、总裁、财务总监
 - B. 总裁、财务总监、营销总监、运营总监
 - C. 总裁、营销总监、运营总监、财务总监
 - D. 总裁、营销总监、财务总监、运营总监
6. 比赛中签订续约单的时长为 ()。
 - A. 3 min
 - B. 5 min
 - C. 7 min
 - D. 15 min
7. 比赛中竞标的时长为 ()。
 - A. 3 min
 - B. 5 min
 - C. 7 min
 - D. 15 min
8. 比赛中第一年每财季经营时长为 ()。
 - A. 3 min
 - B. 5 min
 - C. 7 min
 - D. 15 min

三、多项选择题

1. ERP 包含的资源有 ()。
 - A. 资金资源
 - B. 人力资源
 - C. 物力资源
 - D. 技术资源
 - E. 信息(数据)资源
 - F. 人脉资源
2. 物流沙盘实训分组的必要性是 ()。
 - A. 游戏的需要
 - B. 对有限市场资源竞争的需要
 - C. 业务规则的需要
 - D. 分工协作的需要