



國立聯合大學
經營管理學系



『第四屆全國盃流通業模擬經營大賽』 五萬元總獎勵、11月底前報名

【活動簡章】

主辦單位：國立聯合大學經營管理學系、創新與創業學程

協辦單位：國立聯合大學創業規劃研習社

贊助單位：特波國際股份有限公司、首羿國際股份有限公司、

神腦國際股份有限公司

2009年10月30日

一、計畫緣起

近年來由於企業全球化的經營、資訊科技的蓬勃發展、銷售方式的多元化、以及國內服務業同業高度的競爭，業者為了增強自我的競爭優勢與提昇其營運績效，紛紛導入各種科技管理技術與設備，以因應目前全球的發展趨勢，更積極的廠商則赴外擴展事業。雖然成功案例不斷浮現，但是業者普遍有缺乏足夠的營運人才之嘆。

有鑑於實務業界對人才需求的殷切，國立聯合大學經營管理學系將主辦第四屆全國流通業模擬經營大賽。希望透過此次競賽活動，激發學生對於商業服務業營運的興趣，進而提昇學生競爭力，為更長遠的未來紮根。

線上模擬競賽可提供虛擬的實習環境，建立一個接近真實營運的學習環境，讓學習者透過線上課程的學習，進入各種不同團體與角色模擬情境競賽中，以進行企業經營決策，藉由以上的模擬競賽，讓學習者能夠學習到實務上各種店鋪經營的知識與經驗（例如：行銷、管理、財務等等）。

為鼓勵學生踴躍參加學術與實務交流性質的競賽活動，以開拓學生視野、開發其學習潛力，並能和各校商管學系（所）的學生互動、學習，期望藉由本競賽活動的舉辦，希望能為需求人才若渴的商業服務業企業，培養、發現未來的營運精英分子。

二、活動歷史

掌握流通業，就是掌握市場。流通業是整體行銷通路最重要的一個環節。目前在台灣的服務業或是整體的產業中，流通業佔有非常重要的地位，而在不久的將來，其前景更是看好。有鑑於此，藉由模擬經營競賽的舉辦，學生可以進一步深化理論與實務的結合，並讓表現優異的學生提早和流通業界有所接觸與認識；同時，也可以與他校對流通業有興趣的學生有所互動與交流，以提早建立未來事業伙伴的革命情感。

第一屆全國流通業模擬經營大賽由國立中央大學企業管理學系與醒吾技術學院企業管理系合辦，吸引 224 隊、672 位學生參賽，舉辦成果豐碩並贏得學界及業界好評。比賽冠軍為聯合拓荒者、亞軍聯合完美方陣、季軍 Delgado 隊。

第二屆大賽由國立聯合大學經營管理學系籌備承辦，國立中央大學企業管理學系協辦。參賽隊伍 337 隊、參賽人數 1008 位學生，比賽結果第一名為醒吾 yes 隊、第二名醒吾一路發、第三名聯合信託。

第三屆大賽亦由國立聯合大學經營管理學系籌備承辦，國立中央大學企業管理學系協辦。參賽隊伍 219 隊、參賽人數 657 位學生，比賽結果第一名為聯合不倒翁隊、第二名中央亞曼尼、第三名中央 flyhigh。

另外，第二、三屆大賽中選拔最優代表一組，由指導老師一位及三位學生組成，參加中央大學舉辦的 2008、2009 年泛亞區競賽，這項比賽有泛亞地區六個國家以上的代表隊參加，每個國家都派出一組代表隊與會，第一名獎勵美金一萬元。經由各國教授評審結果，2008 由台灣隊取得第一、新加坡隊第二、蒙古隊第三。2009 由台灣隊取得第一、越南隊取得第二、新加坡取得第三名。

為了讓學生對流通業有所了解，持續提昇他們對於流通業的興趣，第四屆全國流通業模擬經營大賽續由國立聯合大學經營管理學系主辦，國立聯合大學創業規劃研習社、特波國際股份有限公司協辦。

三、競賽流程

此次競賽採取現場比賽方式，分成初賽、決賽。為擴展學生之校際交流機會，競賽隊伍總數以四十隊為限，且每校以四隊為限。如報名隊數超過時，再予以抽籤(詳參六、報名隊伍抽籤與確認)，競賽地點：國立聯合大學經營管理學系系館。

2009 年第四屆全國流通業模擬經營大賽									
地點：國立聯合大學經營管理學系系館									
報名 →	隊伍確認 →	繳費期限 →	確認已繳費隊伍 →	報到 →	開幕 →	初賽 →	用餐 →	決賽 →	閉幕
11/30 17:00 前	12/1	12/2~ 12/10	12/17	12/20 8:30~ 9:00	12/20 9:00~ 9:30	12/20 10:20~ 12:30	12/20 12:40~ 13:30	12/20 14:00~ 17:00	12/20 17:00~ 17:30

四、競賽獎勵

(一) 參賽隊伍，每人參賽證明一紙(於初賽結束後發給)。

(二) 決賽結果獎勵

- 第一名者，每隊新台幣三萬元獎金(或禮券)，每人獎狀一紙。
- 第二名者，每隊新台幣一萬二千元獎金(或禮券)，每人獎狀一紙。
- 第三名者，每隊新台幣八千元獎金(或禮券)，每人獎狀一紙。
- 其餘晉級決賽隊伍為優等，每人獎狀一紙。

(三) 獎勵注意事項

- (1) 獎金發給一律採用匯款方式。
- (2) 禮券或獎金應依法扣除所得稅。

五、參賽報名

- (一) 參與資格：對於流通業經營有興趣之各大專院校在校生，包括博碩士班與學士班學生。
- (二) 組隊命名：每組參賽隊伍由同校三人組成，隊伍名稱自行取名，格式為 校名簡稱+自定暱稱。不用加「隊」字，不使用特殊符號及空格。
例如：遠東科技大學的組隊 遠東_____，台北科技大學的組隊 台北科_____，台北大學的組隊 北大_____，中央大學的組隊 中央_____，中原大學的組隊 中原_____。
- (三) 報名費用：每隊報名費新台幣 600 元。
- (四) 報名方式：採線上報名，網址 <http://www.bm.nuu.edu.tw/csm>。
- (五) 報名日期：2009 年 11 月 16 日(週一)12:00 起，至 2009 年 11 月 30 日(週一)17:00 止。

六、報名隊伍抽籤與確認

- (一) 隊伍總數以四十隊為限；且每校以四隊為限，請各校先自行協商參賽隊伍後，再報名參賽。
- (二) 各校如報名隊數超過四隊時，依照「報名序號」排列「抽籤順號」，再依 11 月 30 日(週一)威力彩第一區所有六個號碼合計決定參賽隊伍。例如：
 - (1) 報名時給予三個七位數的亂數於參賽者，由參賽者挑其一亂數，即為此隊的報名序號。
例如：報名畫面出現 2373033、1358022、7222011，如果參賽者挑選 7222011，則該隊「報名序號」為 7222011。
 - (2) 依各隊的「報名序號」遞增排列後，即為該隊抽籤順號。
例如：假設同校有 11 支參賽隊伍，分場序號分別為：2333001、1444002、7111003、2444004、5888005、8777006、6555007、3333008、6999009、9888010、7222011，遞增排序後「抽籤順號」為：「1」-1444002、「2」-2333001、「3」-2444004、「4」-3333008、「5」-5888005、「6」-6555007、「7」-6999009、「8」-7111003、「9」-7222011、「10」-8777006、「11」-9888010。
 - (3) 假設開獎號碼為「8-12-14-28-30-31」合計為 123，先除以隊伍數 11 得餘數 2，則隊伍抽籤順號為 2、3、4、5 者錄取。又若餘數為 0 時，以 11 計，故隊伍抽籤順號為 11、1、2、3 者錄取。
 - (4) 總報名隊伍數若未超過四十隊則全部錄取，不受每校四隊之限制，並得視情況延長報名期限。
- (三) 如各校報名隊伍皆在四隊以內，但總隊伍數仍超過四十隊時，所有隊伍依照「報名序號」排列「抽籤順號」，再依 12 月 1 日(週二)大樂透所有六個號碼合計(不含特別號)決定參賽隊伍。

例如：假設有 73 支參賽隊伍，遞增排序後抽籤順號為：「1」-1444002、「2」-2333001、...、「72」-8777006、「73」-9888010。

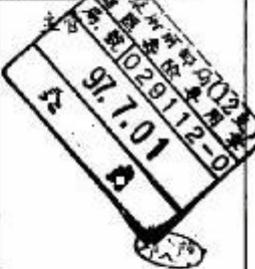
假設開獎號碼為「11-24-34-35-39-41」合計為 184，先除以隊伍數 73 得餘數 38，則隊伍抽籤順號為 38~73 及 1~4 者錄取。若錄取隊伍因故棄賽，5~37 者依序有遞補權。

七、繳費日期及方式

(一) 繳費日期:12月2日(週三)起至12月10日(週四)止。

12月1日報名隊伍抽籤與確認後，將連絡通知繳費；在參賽隊伍尚未確認前，請勿前往繳費。

(二) 繳費方式:一律郵政劃撥，戶名「國立聯合大學」，郵政劃撥帳號「21998091」，並請於備註欄填寫「第四屆流通大賽報名費」及隊伍名稱與隊長姓名。請務必在備註欄填寫隊伍名稱，以免查無隊伍繳款紀錄而取消報名參賽資格。範例如下：

劃撥儲金存款單影像資料													
98-04-43-04		郵政劃撥儲金存款單											
收款報號	金額				億	仟萬	佰萬	拾萬	萬	仟	佰	拾	元
21998091	(阿拉伯數字)											600	
通訊欄 (限與本次存款有關事項)				收款戶名 國立聯合大學									
第四屆流通大賽報名費				寄款人 <input type="checkbox"/> 他人存款 <input type="checkbox"/> 本行存款									
交通精英隊				姓名 王大明									
李志中				地址 新竹市中正路 359號									
				電話 0986-113405									
交易日期				0501 97/07/01 00000404 029112 1A4									
交易序號				10:53:51 312685 600.00									
經辦局號				21998091 1 國立聯合大學									
										底版內請供機器印錄用請勿填寫			

(三) 報名、繳費注意事項

- (1) 依據郵政劃撥儲金存款收據條碼及報名資料是否齊備，核可隊伍參賽。對於資料、資格與程序有疑義的參賽隊伍，主辦單位保有最終審核決定權。
- (2) 對於核可參賽之隊伍，如於比賽過程中被發現有問題者，得隨時取消其參賽資格，而比賽不受影響仍正常進行。
- (3) 同校三人組隊報名繳費確認後，不得再更換隊員。

- (4) 一經報名繳費入賬後，恕不受理退款申請。
- (5) 郵政劃撥紀錄約 7 天匯到本校，之後報名隊伍的繳費狀態才會檢查。

八、競賽細則

(一) 初賽：2009 年 12 月 20 日上午

- (1) 初賽比賽期數為四期，決策時間第一期為 30 分鐘，其餘三期為 20 分鐘。
- (2) 每期決策時間截止前三分鐘，各場次主持人會以口頭提醒一次。
- (3) 參賽隊伍決策完成時，請參賽者只需暫存決策至下一步即可，勿按確定送出決策。送出決策作業將在結果運算時間由場次主持人統一唱名分送出。
- (4) 在決策時間截止前，請參賽隊伍自行將畫面擷取存檔（按 prt sc 鍵，貼至小畫家存檔）。
- (5) 在決策時間截止後至宣佈下一期決策之前，除分送出決策作業外，參賽者均不得操作電腦。
- (6) 每期決策均間隔十分鐘的結果運算時間，包含分送出決策作業與休息時間。
- (7) 初賽期間參賽者不可任意走動，只得在結果運算時間且送出決策後走動。
- (8) 初賽期間參賽者不可有任何蓄意干擾他人之行為，且不得尋求外力之協助，例如：使用手機、上網搜尋、線上通訊軟體等。
- (9) 參賽者如有違反競賽規則，主持人得以口頭警告兩次，若警告第三次即取消比賽資格。
- (10) 初賽期間，主持人及裁判長得保留調整比賽時間、規則之權利。

初賽流程表

參賽者事項	時間	附註
進入比賽場地 電腦裝機、網路測試	9:30~10:20	各場次分組為開幕時抽籤決定 (詳見九、競賽分場及晉級隊數)
宣佈比賽及規則說明	10:20~10:30	10:30 裁判公佈環境、比賽開始
第一期決策時間	10:30~11:00	
第一期結果運算	11:00~11:10	11:00 裁判結算第一期 11:10 裁判公布第一期結果
第二期決策時間	11:10~11:30	
第二期結果運算	11:30~11:40	11:30 裁判結算第二期 11:40 裁判公布第二期結果
第三期決策時間	11:40~12:00	
第三期結果運算	12:00~12:10	12:00 裁判結算第三期 12:10 裁判公布第三期結果
第四期決策時間	12:10~12:30	
第四期結果運算	12:30~12:40	12:30 裁判結算第四期，並於中午 休息時間公布晉級名單
中午休息時間	12:40~13:30	宣佈晉級名單、決賽場地

(二) 決賽：2009 年 12 月 20 日下午

- (1) 決賽比賽期數為四到六期，決策時間第一期為 30 分鐘，其餘三期為 20 分鐘。
- (2) 每期決策時間截止前三分鐘，各場次主持人會以口頭提醒一次。
- (3) 參賽隊伍決策完成時，請參賽者只需暫存決策至下一步即可，勿按確定送出決策。送出決策作業將在結果運算時間由場次主持人統一唱名分送出。
- (4) 在決策時間截止前，請參賽隊伍自行將畫面擷取存檔（按 prt sc 鍵，貼至小畫家存檔）。
- (5) 在決策時間截止後至宣佈下一期決策之前，除分送出決策作業外，參賽者均不得操作電腦。
- (6) 每期決策均間隔五分鐘的結果運算時間，第三期結果運算時間為十五分鐘（含分送出決策作業與休息時間）。
- (7) 決賽期間參賽者不可任意走動，只得在第三期結果運算時間且送出決策後走動。
- (8) 決賽期間參賽者不可有任何蓄意干擾他人之行為，且不得尋求外力之協助，例如：使用手機、上網搜尋、線上通訊軟體等。
- (9) 參賽者如有違反競賽規則，主持人得以口頭警告兩次，若警告第三次即取消比賽資格。
- (10) 決賽期間，主持人及裁判長得保留調整比賽時間、規則之權利。

(三) 評分方式

- (1) 初賽評分以各場次當場 EVA 值排序。（晉級隊伍詳參九、競賽分場及晉級隊數）
- (2) 決賽評分以當場 EVA 值排序，以競賽 EVA 值前三名予以授獎。

(四) 競賽注意事項：

- (1) 競賽日程或有更動（例如報名隊伍過多等因素），另於活動網站公告。
- (2) 每隊上網下達每期決策時，請維持一個瀏覽器視窗操作（使用同隊伍帳號開啟多個視窗操作時，會發生資料上傳錯誤的情況）。
- (3) 每次送出決策時，請自行將畫面擷取存檔（按 prt sc 鍵，貼至小畫家存檔），如對賽事有疑問欲申訴，務請自行提供該隊畫面檔。
- (4) 進入決賽者名單公佈後，如有不克參加比賽者，視同棄權。
- (5) 決賽過程會錄影做為活動紀錄，並提供下屆舉辦參考。
- (6) 如競賽時，參賽者因網路或主機故障及擁塞等突發性問題，而中斷競賽或延長時間。主辦單位得保留調整比賽時間及規則之權利。

決賽流程表

參賽者事項	時間	附註
進入比賽場地 電腦裝機、網路測試	13:30~14:00	晉級隊伍、決賽場地於中午休息時間公佈
宣佈比賽及規則說明	14:00~14:10	14:10 裁判公佈環境 比賽開始
第一期決策時間	14:10~14:40	
第一期結果運算	14:40~14:45	14:40 裁判結算第一期 14:45 裁判公布第一期結果
第二期決策時間	14:45~15:05	
第二期結果運算	15:05~15:10	15:05 裁判結算第二期 15:10 裁判公布第二期結果
第三期決策時間	15:10~15:30	
第三期結果運算	15:30~15:45	15:30 裁判結算第三期 15:45 裁判公布第三期結果
第四期決策時間	15:45~16:05	
第四期結果運算	16:05~16:10	16:05 裁判結算第四期 16:10 裁判公布第四期結果
第五期決策與否由場次主持人公開抽籤決定 抽出紅球即第五期決策，抽出白球即競賽結束		
第五期決策時間	16:10~16:30	
第五期結果運算	16:30~16:35	16:30 裁判結算第五期 16:35 裁判公布第五期結果
第六期決策與否由場次主持人公開抽籤決定 抽出紅球即第六期決策，抽出白球即競賽結束		
第六期決策時間	16:35~16:55	
第六期結果運算	16:55~17:00	16:55 裁判結算第五期 競賽結果於閉幕頒獎公布

九、競賽分場及晉級隊數

(一) 初賽分場場數及晉級決賽

報名隊伍數	初賽分場場數	晉級決賽
31 - 40 隊	4 場	每場次取前二名，8 隊晉級複賽
21 - 30 隊	3 場	每場次取前三名，9 隊晉級複賽
11 - 20 隊	2 場	每場次取前五名，10 隊晉級複賽
10 隊以下	直接進行決賽	直接晉級決賽，不辦理初賽

例如：報名參賽總隊數有 35 隊，則依分場場數之規則，初賽分場場數為 4 場，每場次的隊數為 8 隊或 9 隊（第 1-3 場次有 9 隊、第 4 場次有 8 隊），每場次取前 2 名進入複賽。

(二) 決賽最多有 10 隊參賽。

(三) 初賽分場規則：比賽當天簽到時，各隊隊長抽籤決定各場次分組，先到先抽。

(四) 分場及晉級注意事項：

- (1) 限於軟體設計，每場次最多容納十隊比賽。
- (2) 同時比賽之各場次的競賽參數皆設定相同。
- (3) 初賽及決賽各場次以 EVA 值排名次。
- (4) 比賽過程中，曾有未送出決策者不列入排名，亦不得晉級。
- (5) 晉級決賽隊伍公告後，如有隊伍因故放棄參加決賽時，不再遞補隊伍參加決賽。

十、交通資訊



(一) 開車到聯大(建議)

- (1) 國道一號於苗栗交流道 (132KM) 下匝道往苗栗方向 (台六線)，經過龜山橋直達本校(苗栗交流道至本校之距離約三點五公里)。
- (2) 國道三號於後龍交流道 (129KM)，下匝道往苗栗方向 (台六線)，沿台六線直達本校(後龍交流道至本校之距離約四公里)。

(二) 搭公車到聯大

- (1) 搭乘豐原、新竹客運聯營車或國光客運、統聯客運在南苗站下車，步行上坡至本校約十分鐘到達本校。
- (2) 新竹客運南苗站搭乘往「后里、三義、銅鑼、新雞隆」等線公車均可在本校校門口之站牌下車。

相關客運連結：[豐原客運苗栗時刻表](#) [新竹客運苗栗時刻表](#) [統聯客運](#) [苗栗客運](#)

(三) 搭火車到聯大(建議)

- (1) 搭乘火車於苗栗火車站下車，得搭乘計程車至本校（火車站至本校之距離約 3.4 公里、費用約 120 至 150 元之間）。
- (2) 搭乘火車於苗栗火車站下車，新竹客運苗栗站搭乘往「后里、三義、銅鑼、新雞隆」等線公車均可在本校校門口前站牌下車。

相關連結：[台灣鐵路局火車時刻表](#)

十一、自備器材

- (一) 各隊至少攜帶一台筆電(需含無線上網功能、IE6.0 以上版本)
- (二) 筆電電源線(2 孔；或自備轉接頭)
- (三) 2 公尺以上延長線((2 孔)
- (四) 學生證或身分識別證明

十二、其它說明

- (一) 主辦單位保留調整比賽日期及規則之權利。
- (二) 其他未盡事宜，請參見活動網站 <http://www.bm.nuu.edu.tw/csm> 重要公告。
- (三) 本大賽以「流通大師」為競賽軟體，相關討論園地參見網站：

<http://www.top-boss.com.tw/smf/index.php?board=29.0>

(四) 聯絡資料

李宜醒 同學

聯絡電話：0939-135-935

聯絡信箱：bmnuu@hotmail.com

附件一、競賽活動內容

(一) 競賽軟體

處在生產者與消費者之間，負責商品服務移轉交付的流通產業，儼然已成為台灣整體經濟中舉足輕重的角色。流通產業泛指所有與配銷過程有關的行業，包含有：批發、零售、運輸、倉儲等等。以整體流通服務業而言，在就業人口方面，依據行政院主計處所發佈之中華民國統計月報數據指出，總受雇人員數在 2003 年已高達 156.9 萬人，超過服務業總就業人員口數之半數以上（54.1%）。而近年來由於企業全球化的經營、資訊科技的蓬勃發展、銷售方式的多元化、以及國內流通業同業高度的競爭，零售廠商為了增強自我的競爭優勢與提昇其營運績效，紛紛導入各種科技管理技術與設備，以因應目前全球流通業的發展趨勢，更積極的廠商則赴外擴展流通事業。雖然成功案例不斷浮現，但是流通業廠商普遍有缺乏足夠的營運人才之嘆。

有鑑於以上流通實務業界對人才需求的殷切，引進流通業模擬競賽的軟體可提供虛擬的實習環境。「流通大師」軟體以模擬競賽為主軸，建立一個接近真實之流通業的營運的學習環境，讓學習者透過線上課程的學習，進入各種不同團體與角色模擬情境競賽中，以進行流通業商店店鋪經營決策，藉由以上的模擬競賽，讓學習者能夠學習到實務上各種商店店鋪經營的知識與經驗（例如：行銷、管理、財務等等）。

為鼓勵學生踴躍參加學術與實務交流性質的競賽活動，以開拓學生視野、開發其學習潛力，並能和各校企、商管學系（所）的學生互動、學習，本大賽以「流通大師」為競賽軟體，舉辦本次流通業模擬經營競賽活動，邀請各大專院校對本學科有興趣的學生參加，希望透過此次競賽活動，激發學生對於流通事業營運的興趣，進而提昇學生競爭力，為更長遠的未來紮根。此外，藉由本競賽活動的舉辦，也希望能為需求人才若渴的流通業廠商，培養、發現未來的營運精英分子。

(二) 模擬情境

隨著產業環境的變遷，流通供需系統的效益，常會影響企業經營的成敗，本模擬推演個案，就是當企業面臨多元的需求價值與複雜的競爭環境，應如何妥善對應，藉以取得經營的優勢。

模擬競賽中，公司是一家擁有三家分店的藥妝業量販型商店，三家分店分別位於不同屬性的立地區域，販售商品內容可以分成五大類別，這三家店希望經由商品組合與客層對象的有效管理，找出一個最適切的實踐方案，作為今後發展連鎖經營的事業模式。由於三家店所座落的立地環境，面對不同的客層對象；加上所販售商品群的屬性不同，因此在展開業務運作之際，必須操作各種推廣運作方式，以取得企業的競爭優勢。採購部門必須運用有限的採購資源，針對不同的商品族群進行採購組合，企劃部門必須利用各項活動，展開不同的促銷活動，而銷售部門則要針對各自分店所座落的立地條件，針對諸類商品群進行販售業務。

公司的經營團隊，必須以權責分工與因地制宜的運作方式，透過團隊成員的研議，分別發揮三店的立地條件，如何採行不同的行銷戰略、管理戰術、分析方法等運作技術，從而發揮整體的綜效，以取得市場的競爭優勢，掌握營運獲利的立基，並且活用此成功營運模式，作為爾後發展連鎖經營的基礎，以擴大經營規模與市場版圖。