

一、《沙盘模拟实训》课程标准

课程名称：《ERP 沙盘模拟实训》

课程类别：公共必修课

教学学时：32 学时

课程学分：3

先行课程：《经济学》、《管理学》、《现代企业经营与管理》

适用专业：经管类专业

参考教材：

1. 《ERP 沙盘模拟实战》叶剑明，中国财政经济出版社 2011；
2. 《《ERP 沙盘模拟实训教程》》何先华著，华中师范大学出版社 2010-8；
3. 《大学生创业管理教程》高振强著 科学出版社 2009-8

一、课程性质

“ERP 沙盘模拟”是在充分调研了 ERP 培训市场需求的基础上，汲取了国内外咨询公司和培训机构的管理训练课程精髓而设计的企业经营管理时训课程。ERP 沙盘模拟课程的展开就是针对一个模拟企业，把该模拟企业运营的关键环节：战略规划、资金筹集、市场营销、产品研发、生产组织、物资采购、设备投资与改造、财务核算与管理等几个部分设计为 ERP 沙盘模拟课程的主要内容，把企业运营所处的内外部环境抽象为一系列的规则，由受训者组成六个相互竞争的模拟企业，通过模拟企业八年的经营，使受训者在分析市场、制定战略、营销策划、组织生产、财务管理等一系列活动中，参悟科学的管理规律，全面提升管理能力。

《ERP 沙盘模拟实训》以生产型企业为背景，让每个参赛学生和老师置身商业实战场景，以各自代表的企业经营管理者身份，涉及财务、物流、生产、营销等重要角色，切身体验企业竞争的激烈性。作为一种体验式的教学方式，是我院经济管理类专业学生必修的综合实践类课程。借助 ERP 沙盘模拟，可以强化学生的管理知识、训练管理技能、全面提高学生的综合素质。沙盘模拟教学融理论与实践于一体、集角色扮演与岗位体验于一身，可以使学员在参与、体验中完成从知识到技能的转化。

二、课程目标

本课程开设的主要目的是使学生通过本课程的学习，对企业的创立，组织结

构，业务的基本流程以及经营理念有全面的了解，并掌握市场规则，企业经营规则，生产计划，订单选择等，同时要求学生出具财务报表；体验团队协作精神，打造复合型人才，全面提高学生经营管理的实践能力。

（一）知识目标

掌握资产负债表、利润表的结构；掌握资本流转如何影响损益；解读企业经营的全局；预估长短期资金需求，以最佳方式筹资，控制融资成本，提高资金使用效率；理解现金流对企业经营的影响。

（二）职业能力目标：

能够时刻跟踪企业运行状况，对企业业务运行过程进行控制和监督，及时为企业管理者提供丰富的可用信息。

（三）素质目标：

使学生深刻地理解局部最优不等于总体最优的道理，学会换位思考。明确只有在组织的全体成员有着共同愿景、朝着共同的绩效目标、遵守相应的工作规范、创造彼此信任和支持的氛围。

三、教学内容及学时分配

ERP是一门综合实训课程，本课程以职业活动为导向，以职业能力培养为重点，以校企深度合作为平台，注重为学生的可持续发展奠基，通过追踪毕业生的成长轨迹和工业企业员工职位升迁规律，我们发现学生毕业后3——5年一般可以达到的职业岗位为工业企业项目经理、部门主管或其他初级管理岗位，ERP沙盘模拟选择了与管理岗位所需的知识、能力、素质对应的教学内容。ERP整个理论与实训教学课时安排如下：

章节	内容	学时	教学方法
项目一	理论+实践：ERP 相关知识	2	讲授法
项目二	理论+实践：模拟企业的概况	4	实训

项目三	理论+实践：沙盘活动规则	4	实训
项目四	理论+实践：模拟企业经营及实训起始年	10	实训
项目五	理论+实践：模拟企业的运作	8	实训
项目六	实践：学生答辩、总结报告、分析成果、教师点评	4	实训
合计		32	

四、教学内容要点

第一模块 ERP 相关知识 2 课时

一、教学目的及要求：

通过本模块的学习，使学生了解 ERP 相关概念以及沙盘模拟培训道具。

二、教学重点与难点

（一）教学重点：

ERP 的相关概念

（二）教学难点：

沙盘的起源

三、主要教学内容

1、沙盘的起源与意义

2、ERP 的相关概念

3、用于企业仿真经营的沙盘培训道具是可以用来推演企业经营的一个立体模型，能够模拟企业的各个经济业务；

4、沙盘培训道具主要包括沙盘盘面、订单卡片、游戏币、及盛币的空桶等。

四、考核知识、技能点

让学生了解 ERP 相关概念。

第二模块 模拟企业的概况 4 课时

一、教学目的及要求：

通过本模块的学习，使学生了解企业的初始设定，掌握企业内部职能部门的划分以及各部门职员职责；同时熟悉相关专业名词的含义

二、教学重点与难点

（一）教学重点：各部门、各角色及角色职能情况，体验多个岗位的业务流程

（二）教学难点：体验多个岗位的业务流程

三、主要教学内容

1、介绍模拟企业中的各部门、各角色及角色职能情况。

2、学生担任沙盘中的角色，可以进行岗位轮换，体验多个岗位的业务流程和操作要领。

3、企业简介、经营状况以及经营建议

4、初始状态的设定

四、考核知识、技能点

各部门、各角色及角色职能情况，体验多个岗位的业务流程。

第三模块 沙盘活动规则 4 学时

一、教学目的及要求：

通过本模块的学习，使学生了解沙盘活动规则的重要性，掌握沙盘模拟活动规则。

二、教学重点与难点

（一）教学重点：企业运营规则

（二）教学难点：制定广告方案

三、主要教学内容

1、市场规则：

（1）销售会议与订单争取

（2）市场开拓规则

（3）市场开拓、产品研发、品牌建设操作规则示例

（4）制定广告方案

(5) 市场竞单实际操作

(6) 订单卡片说明

2、企业运营规则：

(1) 厂房购买、出售与租赁

(2) 生产线购买、调整与维护

(3) 产品技术投资与资格认证

(4) 产品加工

(5) 原材料订购与入库操作

(6) 筹资方式

四、考核知识、技能点

了解企业业务流程的理论知识，掌握企业运营规则。

第四模块 模拟企业经营及实训起始年 10 课时

一、教学目的及要求：

通过本模块的学习，使学生了解企业经营流程，根据自己在团队中担任的角色，理解流程当中所涉及的业务操作。同时了解订单登记表、产品核算统计表、综合管理费用明细表、损益表以及资产负债表的编制。

二、教学重点与难点

(一) 教学重点：流程当中所涉及的业务操作

(二) 教学难点：损益表以及资产负债表的编制

三、主要教学内容

模拟企业经营

第一节 工作流程安排

1、年初 4 项工作

2、每季度 11 项工作

3、年末的 6 项工作

第二节 正式经营

1、工作计划

2、内部流程控制

实训起始年

- 2.1 虚拟企业的经营流程
- 2.2 填写订单登记表
- 2.3 编制产品核算统计表
- 2.4 编制综合管理费用明细表
- 2.5 原材料订购与入库操作
- 2.6 编制损益表
- 2.7 编制资产负债表

四、考核知识、技能点

了解企业经营流程，根据自己在团队中担任的角色，理解流程当中所涉及的业务操作，以及财务报表的编制。

第五模块 模拟企业的运作 8 课时

一、教学目的及要求：

通过本模块的学习，使学生理解企业经营流程，根据自己在团队中担任的角色，尽可能的掌握流程当中所涉及的业务操作，能够独立完成相关流程；同时掌握订单登记表、产品核算统计表、综合管理费用明细表、损益表以及资产负债表的编制。

二、教学重点与难点

（一）教学重点：掌握流程当中所涉及的业务操作

（二）教学难点：理解企业经营流程

三、主要教学内容

第一节 实训第一年（感性经营）

- 1、虚拟企业的经营流程
- 2、填写订单登记表
- 3、编制资产负债表
- 4、编制损益表
- 5、编制产品核算统计表
- 6、分析本公司产品的市场占有率，本年度公司的市场投入与收益比重。

第二节 实训第二年（理性经营）

- 1、虚拟企业的经营流程
- 2、填写订单登记表
- 3、编制资产负债表
- 4、编制损益表
- 5、编制成品核算统计表
- 6、现金流量的控制

第三节 实训第三年、第四年（科学经营）

- 1、控制现金流
- 2、避免采购的盲目性
- 3、制定生产计划
- 4、控制直接成本
- 5、企业经营的本质

第四节 实训第五年、第六年（经营感悟）

- 1、战略目标分析
- 2、资产回报率
- 3、教师点评

四、考核知识、技能点

掌握流程当中所涉及的业务操作。

第六模块 学生答辩和总结报告 4 课时

一、教学目的及要求：

对整个课程的回顾与总结。

二、教学重点与难点

（一）教学重点：通过总结，有所收获。

（二）教学难点：通过总结，有所收获。

三、主要教学内容

对学生的总结和感悟进行点评。

四、考核知识、技能点

无

五、师资配备要求

为完成以上教学任务必须具备的创业管理的教学经验,同时具有本科以上学历,有在企业工作相关实践经验。

六、条件配备要求

本课程需要在实训室上课。

七、课程考核及成绩评定

考核方式: 综合评定

成绩评定: 考试课成绩由考试成绩和综合评定成绩组成;

(1) 平时成绩占 40%, 形式有: 平时成绩包括(作业、出勤、课堂表现、期中测试等环节。旷课率超过该课程教学时数 1/4 的, 取消考试资格等实行一票否决制);

(2) 考试成绩占 60%。

本课程是一门综合实训课程, 更注重实践环节的体验与训练。因此, 课程的成绩也以综合评定的方式评价。分数的构成主要是实训报告, 检验实训的学生是否对企业的运营与管理有一个系统深刻的认识与体会。