经济决策系统
操作手册

2025年10月

目录

1引言 1
1.1编写目的 1
1.2适用范围 2
2系统操作说明 2
2.1登录系统 2
2.2注册账号 3
2.2.1申请试用账号 3
2.2.2申请正式账号（超级管理员创建教师账号 + 教师创建学生账号） 4
2.3教师账号操作 6
2.3.1新建比赛 6
2.3.2比赛管理 8
2.3.3队伍审核 9
2.3.4公共报表 10
2.3.5规则查看 10
2.3.6消息列表 11
2.3.7突发事件 12
2.4学生账号操作 12
2.4.1参加比赛 12
2.4.2我的对战 13
2.4.3规则查看 14
2.4.4制定决策 15
2.4.5历史决策 16
2.4.6公共报表 17
2.4.7内部报表 18
2.4.8消息管理 19
2.4.9计算公式 20

1引言

1.1编写目的

本手册旨在为企业经营模拟系统的用户（含超级管理员、教师、学生）提供全面、清晰的操作指导。通过详细阐述系统各项功能的使用方法、决策制定流程及相关规则，帮助用户快速熟悉系统界面，理解企业运营核心要素，掌握科学操作方法，提升模拟环境中的实践能力，确保在课程学习或竞赛中高效完成操作，培养综合商业素养与协作能力。

1.2适用范围

本手册适用于参与“企业经营模拟”课程或竞赛的所有用户，包括：

超级管理员：负责赛区、系统基础信息管理的人员；

教师：负责创建、管理比赛，监控比赛进程的教学人员；

学生：参与比赛、制定经营决策的学习或竞赛人员。

手册覆盖从账号注册登录、功能操作到数据查看的全流程，适用于初次使用与进阶深化的各类用户。

2系统操作说明

2.1登录系统

访问系统官网：打开浏览器，输入网址 https://busimu-corp.com/production/，进入系统首页；

选择企业类型：在首页“请选择企业类型”栏，点击选择“生产型企业”“运营型企业”或“服务型企业”（需与账号注册类型一致）；

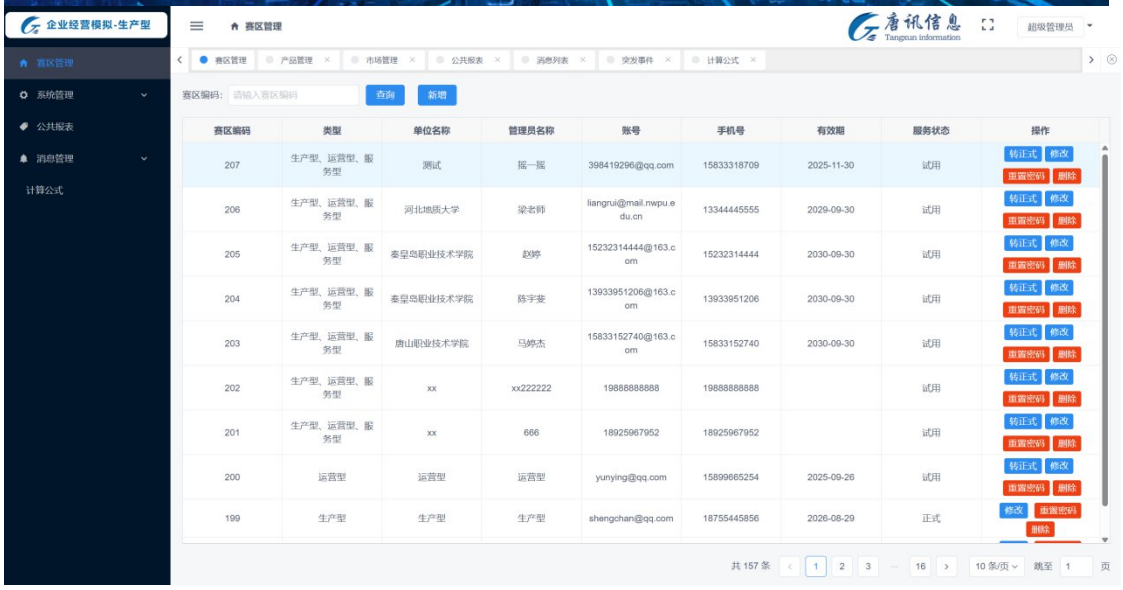
输入账号信息：进入登录页面后，在“账号”“密码”输入框中填写已

注册的账号与密码；

完成登录：点击“登录”按钮，系统验证信息无误后，进入对应账号的操作主页。







2.2注册账号

2.2.1申请试用账号

进入申请页面：在登录页面点击 “申请试用” 按钮，跳转至试用账号申请页；

选择角色与类型：

在 “角色” 栏勾选 “教师” 或 “学生”；

在 “选择类型” 栏勾选 “生产型”“运营型”“服务型” 或 “全部类型”（建议与后续参与的比赛类型一致）；

填写注册信息：

“单位名称”：填写所在学校或机构名称（如 “XX 大学”）；

“账号名称”：填写个人或团队名称（如 “XX 大学参赛队 1”）；

“账号”：填写手机号或邮箱（作为登录账号，需唯一）；

“密码”：设置密码（需包含大写字母、小写字母、数字，长度不小于 8 位）；

提交申请：确认信息填写无误后，点击 “注册” 按钮，系统提示 “试用账号注册成功”，试用期限为注册成功后 15 天；

登录试用：使用注册的账号与密码，按 “2.1 登录系统” 步骤登录，体验系统功能。



2.2.2申请正式账号（超级管理员创建教师账号 + 教师创建学生账号）

登录超级管理员账号：按 “2.1 登录系统” 步骤，使用超级管理员账号登录，进入“超级管理员”主页；

进入赛区管理：在左侧功能栏点击 “赛区管理”，进入赛区管理页面；

新增赛区信息：

点击页面“新增”按钮，弹出“新增赛区”表单；

填写表单信息：

“类型”：选择“生产型”“运营型”或“服务型”；

“单位名称”：填写教师所在学校或机构名称；

“管理员名称”：填写教师姓名（如“刘老师”）；

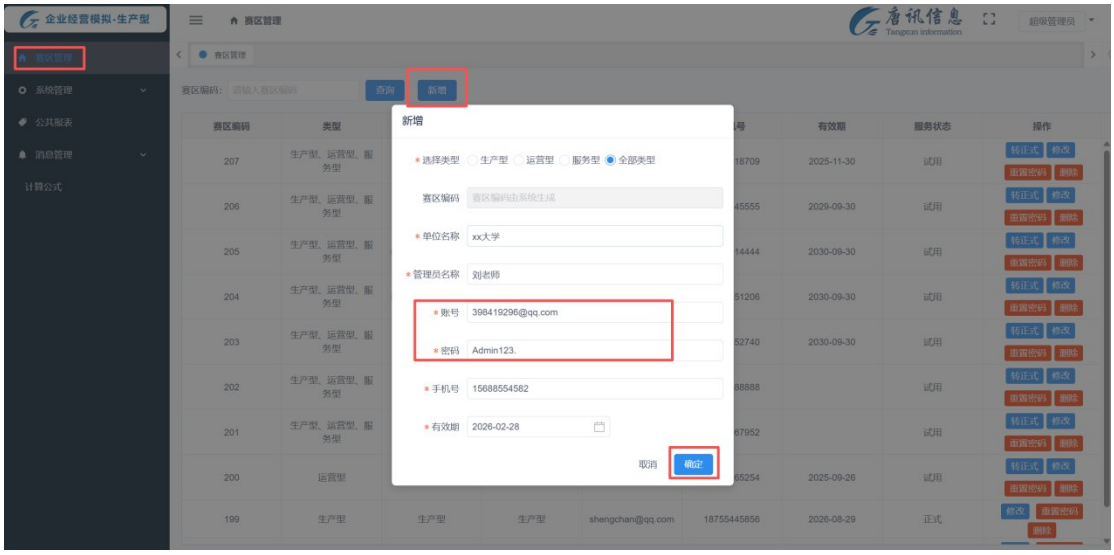
“账号”：填写教师的手机号或邮箱（作为教师登录账号）；

“密码”：设置初始密码；

“手机号”：填写教师的有效手机号（用于接收系统通知）；

“有效期”：选择账号有效期（如“2026-02-28”）；

完成创建：点击 “确定” 按钮，系统自动生成 “赛区编码”，并提示“赛区新增成功”，新增的教师账号状态为“试用”；



登录教师账号：使用超级管理员创建的教师账号登录系统，进入教师操作主页；

下载账号模板：在 “新建比赛” 或 “比赛管理” 页面，点击 “下载账

号模板”按钮，获取 Excel 格式的账号模板；

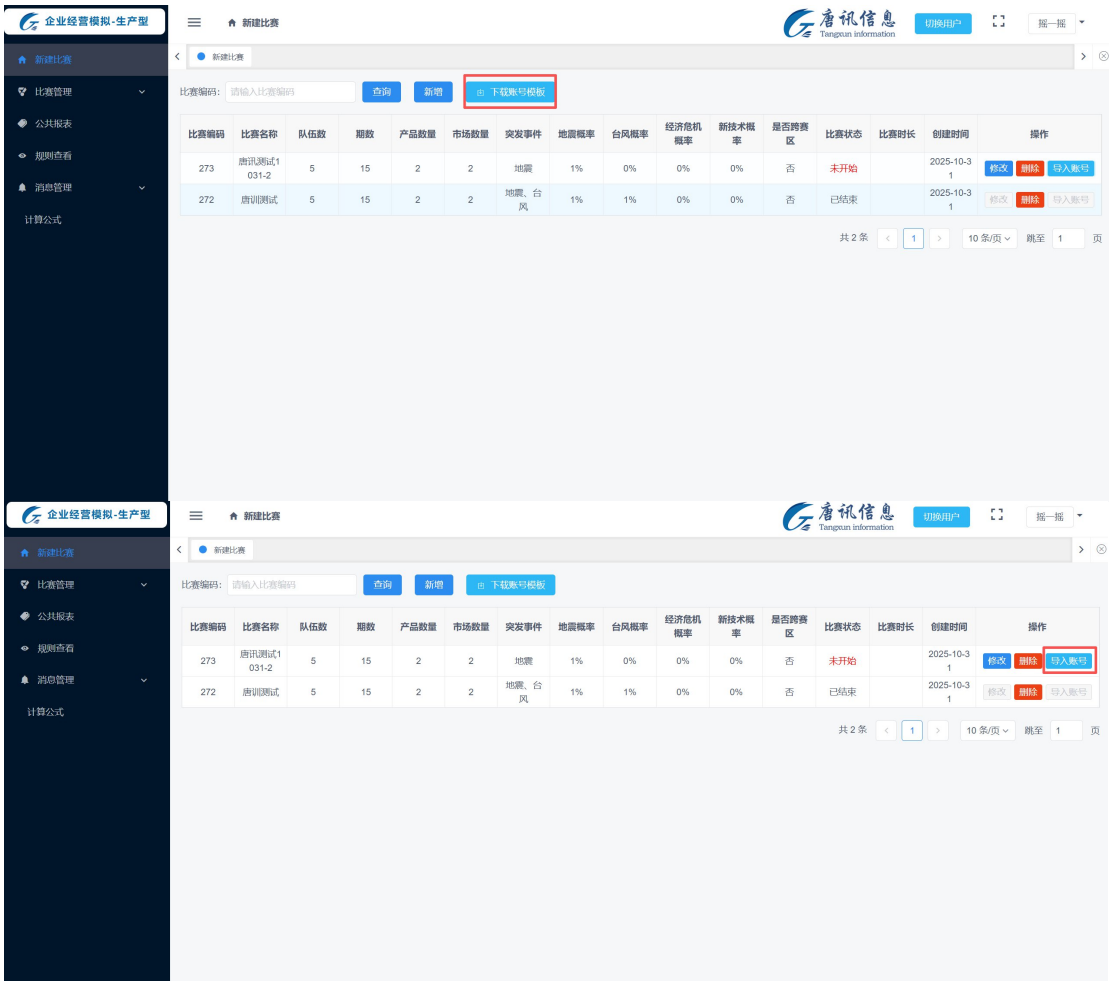
填写模板信息：打开模板，按要求填写学生账号信息（包括 “账号”“密码”“队伍名称”，账号需唯一，密码规则同试用账号）；

导入账号：

进入需添加学生的比赛页面（通过 “比赛管理” 查询比赛编码找到对应比赛）；

点击“导入账号”按钮，选择填写完成的模板文件，上传至系统；

确认导入：系统提示 “账号导入成功” 后，学生账号创建完成，可直接用于登录并参加对应比赛。



2.3教师账号操作

2.3.1新建比赛

进入新建比赛页面：登录教师账号后，在左侧功能栏点击 “新建比赛”，进入比赛创建页；

填写比赛基础信息：

“比赛名称”：输入比赛名称（如 “XX 大学 2024 年企业经营模拟赛”）；

“队伍数”：填写参赛队伍总数（如 “5”，需与后续导入的学生账号数量一致）；

“期数”：填写比赛总期数（如“15”，每期为一个经营周期）；

“产品数”：选择比赛涉及的产品数量（如 “2”，需在系统已启用的产品中选择）；

“市场数”：选择比赛涉及的市场数量（如 “2”，需在系统已启用的市场中选择）；

设置跨赛区与突发事件：

“是否跨赛区”：勾选“是”或“否”（“是”表示允许其他赛区的队伍参赛，“否”仅本赛区队伍可参赛）；

“突发事件”：勾选可能发生的事件（如 “地震”“台风”“经济危机”“新技术”）；

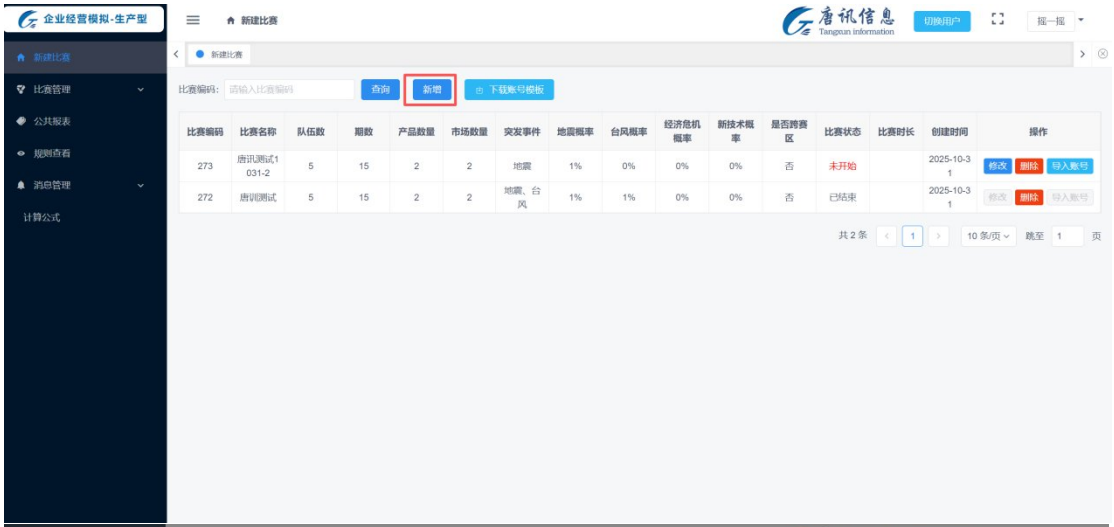
为各突发事件设置 “发生概率”（如 “地震概率 1%”“经济危机概率 0%”）；

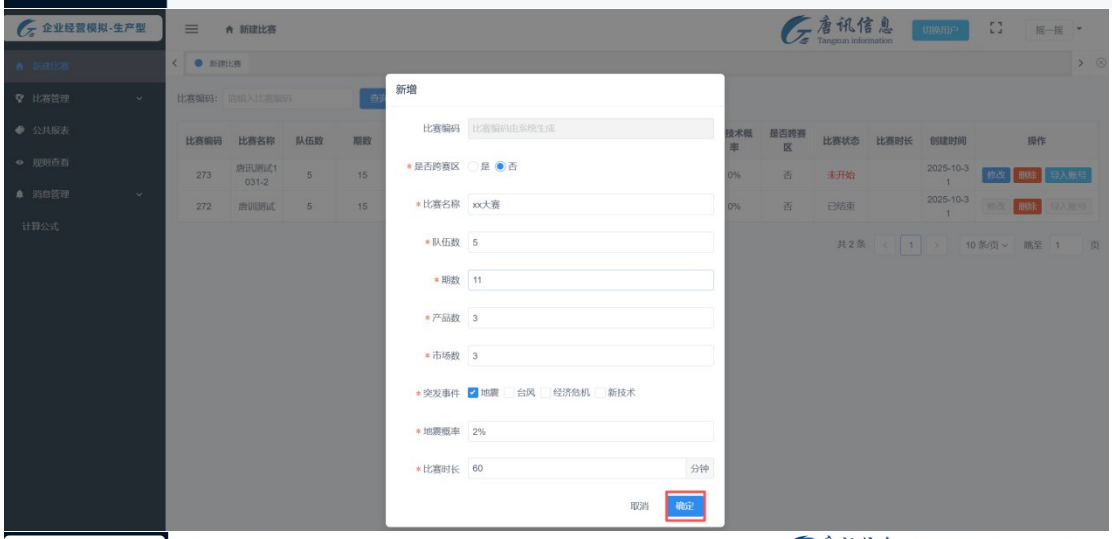
设置比赛时长：在 “比赛时长” 输入框填写每期比赛的持续时间（以分钟为单位，如“60”，即每期允许学生 60 分钟内提交决策）；

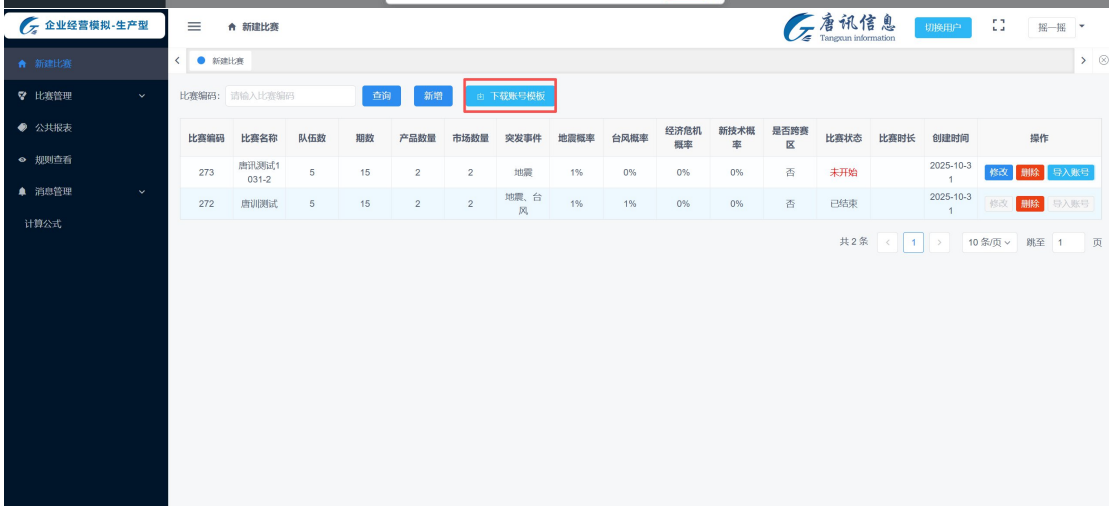
生成比赛编码：点击 “确定” 按钮，系统自动生成唯一的 “比赛编码”（如“273”），并提示“比赛创建成功”；

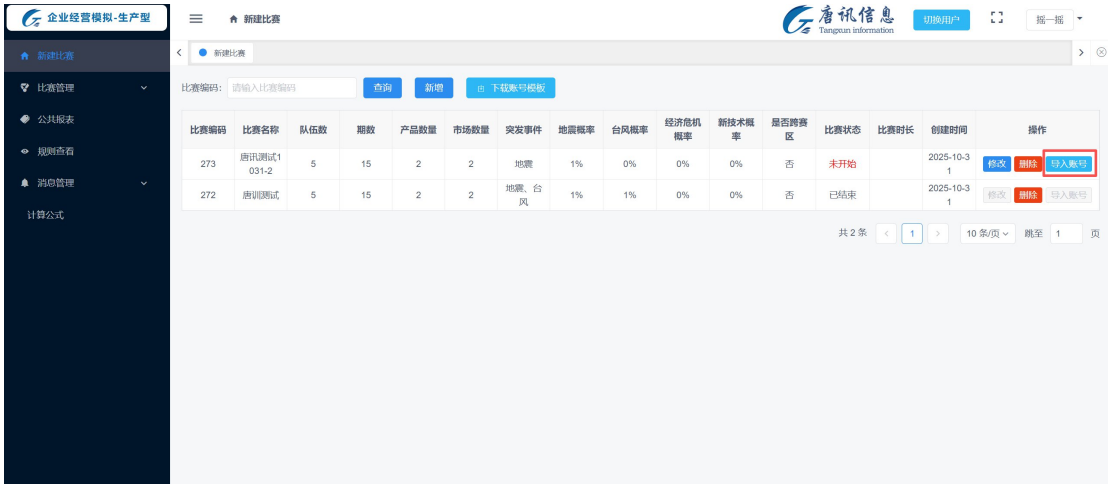
下载账号模板：点击页面 “下载账号模板” 按钮，获取 Excel 模板（用于后续批量导入学生账号）；

导入学生账号：参考 “2.2.2 申请正式账号”，将填写好的学生账号模板导入比赛。


企业经营模拟-生产型
新建比赛
比赛管理
公共报表
规则查看
消息管理
计算公式
唐讯信息
Tangxun information
切换用户
比赛编码：
查询
新增
下载账号模板
比赛编码 比赛名称 队伍数 期数 产品数量 市场数量 突发事件 地震概率 台风概率 经济危机概率 新技术概率 是否跨赛区 比赛状态 比赛时长 创建时间 操作
273 唐讯测试1031-2 5 15 2 2 地震 1% 0% 0% 0% 否 未开始 2025-10-31 修改 删除 导入账号
272 唐训测试 5 15 2 2 地震、台风 1% 1% 0% 0% 否 已结束 2025-10-31 修改 删除 导入账号
共 2 条
10 条/页
跳至
页


新增
比赛编码
比赛编码由系统生成
是否跨赛区
是
否
比赛名称
xx大赛
队伍数
5
期数
11
产品数
3
市场数
3
突发事件
地震
台风
经济危机
新技术
地震概率
2%
比赛时长
60
分钟
取消
确定


企业经营模拟-生产型
新建比赛
比赛管理
公共报表
规则查看
消息管理
计算公式
唐讯信息
Tangxun information
切换用户
比赛编码：
查询
新增
下载账号模板
比赛编码 比赛名称 队伍数 期数 产品数量 市场数量 突发事件 地震概率 台风概率 经济危机概率 新技术概率 是否跨赛区 比赛状态 比赛时长 创建时间 操作
273 唐讯测试1031-2 5 15 2 2 地震 1% 0% 0% 0% 否 未开始 2025-10-31 修改 删除 导入账号
272 唐训测试 5 15 2 2 地震、台风 1% 1% 0% 0% 否 已结束 2025-10-31 修改 删除 导入账号
共 2 条
10 条/页
跳至
页



2.3.2比赛管理

进入比赛信息页面：登录教师账号，在左侧功能栏点击 “比赛管理”，选择“比赛信息”；

查询比赛：

在“比赛编码”输入框填写需管理的比赛编码（如“273”）；

点击 “查询” 按钮，系统显示该比赛的详细信息（包括比赛名称、队伍数、期数、当前状态等）；

执行比赛：

找到状态为“未开始”的比赛，点击“执行比赛”按钮；

系统提示 “比赛已开始”，状态更新为 “进行中”，学生可登录账号并提交当期决策；

回滚比赛：

若当期比赛出现数据异常或学生反馈决策错误，找到对应比赛，点击“回滚比赛”按钮；

系统提示“是否回滚至上一期”，点击“确定”后，比赛状态回退至上一期，学生可重新提交上一期决策；

注意：回滚仅支持回退至上一期，不可跨期回滚，且回滚后当期已提交的决策将被覆盖；

结束比赛：

当比赛完成所有期数或需提前终止时，点击“结束比赛”按钮；

系统提示 “是否确认结束比赛”，点击 “确定” 后，比赛状态更新为“已结束”，学生无法再提交决策；

刷新数据：

若比赛数据未实时更新（如学生提交决策后未显示），点击 “刷新数据”按钮；

系统同步最新的比赛状态与决策数据；

查看决策：

点击“查看决策”按钮，选择需查看的期数；

系统显示该期所有参赛队伍的决策详情（包括价格设置、生产安排、财务决策等）；

查看往期比赛：

点击 “往期比赛” 按钮，系统显示该教师账号创建的所有已结束比赛；

可点击对应比赛，查看历史决策与报表数据。



2.3.3队伍审核

进入队伍审核页面：在“比赛管理”栏点击“队伍审核”；

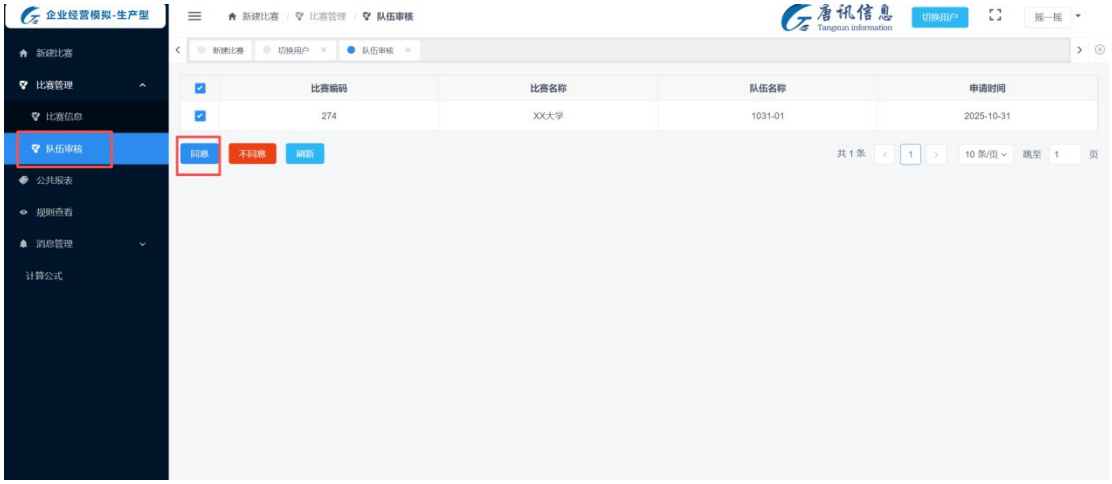
刷新待审核列表：点击 “刷新列表” 按钮，系统显示所有申请加入当前比赛的队伍信息（包括比赛编码、比赛名称、队伍名称、申请时间）；

审核队伍申请：

勾选需审核的队伍，点击“同意”按钮，系统提示“审核通过”，该队伍成功加入比赛；

若需拒绝申请，勾选队伍后点击 “不同意” 按钮，可填写拒绝理由（可选），系统将通知学生申请未通过；

查看审核结果：审核完成后，队伍列表中会显示 “审核通过” 或 “审核未通过”状态。



2.3.4公共报表

进入公共报表页面：登录教师账号，在左侧功能栏点击 “公共报表”；

筛选查询条件：

在“比赛编码”输入框填写需查询的比赛编码；

在“查询期数”输入框填写需查询的期数（如“11”，需为已结束的期数）；

执行查询：点击“查询”按钮，系统生成并显示对应报表；

查看报表类型：报表类型包括价格、分项指标排序、市场份额、主要指标及各类趋势报表；

分析报表数据：通过报表可查看各队伍的定价策略、市场竞争力、盈利情况等，用于教学点评或竞赛评分。



2.3.5规则查看

进入规则查看页面：登录教师账号，在左侧功能栏点击 “规则查看”；

浏览规则内容：系统按分类显示规则，包括：

一般规则：影响需求量的因素（定价、促销费、市场份额等）；

市场机制：产品分销规则、运输费用标准；

生产作业：生产班次设置、产能限制；

财务规则：贷款、债券、分红、纳税标准；

业绩评判标准：综合评分的计算维度（如利润、净资产、市场份额）；

搜索规则（若有该功能）：在搜索框输入关键词（如 “促销费”），系统快速定位相关规则内容。



2.3.6消息列表

进入消息列表页面：登录教师账号，在左侧功能栏点击 “消息管理”，选择“消息列表”；

发送消息：

点击“新增”按钮，填写“标题”（如“第 10 期比赛提醒”）、“内容”（如“第 10 期比赛将于 10 月 31 日 18:00 结束，请及时提交决策”）；

在“发送范围”栏选择对应比赛（需输入比赛编码）；

点击“确定”按钮，学生登录后可在“消息管理”中接收该消息；

查看与管理消息：

系统显示已发送的消息列表，包括“标题”“发送范围”“发送时间”；

可点击“修改”或“删除”按钮，编辑或移除已发送的消息（仅未读消息可修改）。



2.3.7突发事件

进入突发事件页面：在“消息管理”栏点击“突发事件”；

发布突发事件：

点击“新增”按钮，填写“比赛编码”“期数”（如“比赛 273，第 10 期”）；

填写“消息描述”（如“第 10 期市场 1 将发生轻微地震”）、“影响”（如“市场 1 的产品供应量减少 10%”）、“发生概率”（如“5%”）；

点击“确定”按钮，系统在比赛当期随机触发该事件，并通知受影响的学生；

查看突发事件：

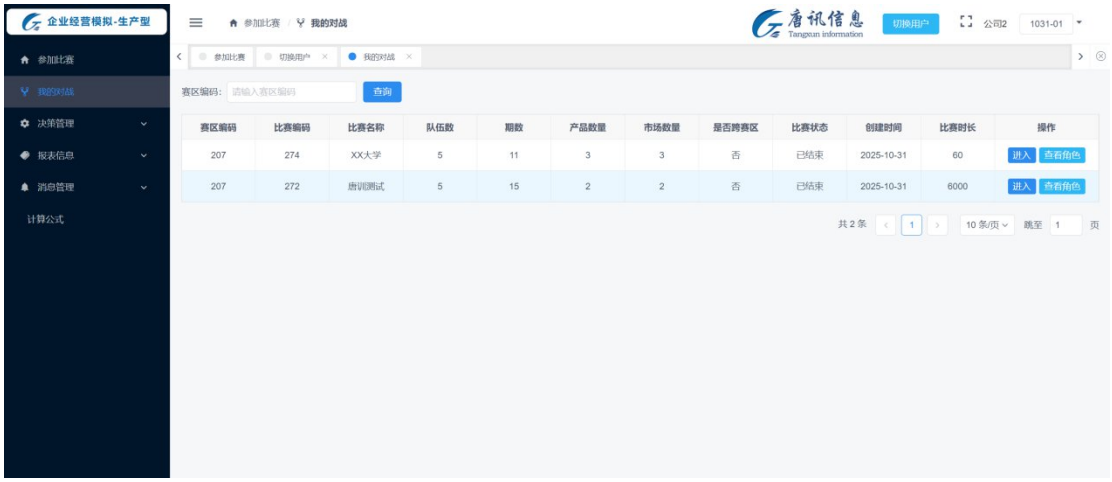
输入“比赛编码”和“期数”，点击“查询”按钮，查看已发布的突发事件详情。



2.4学生账号操作

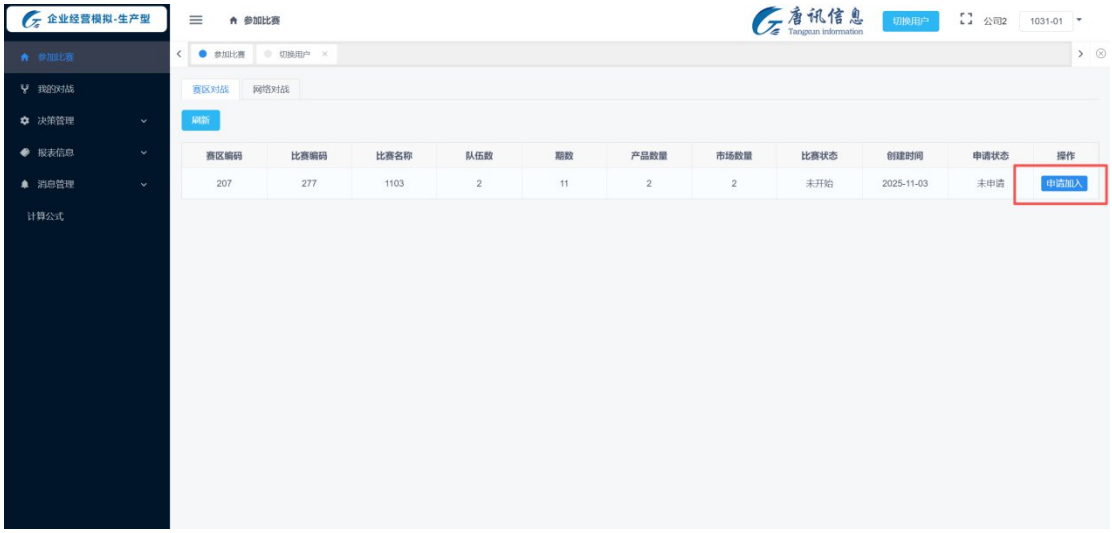
2.4.1参加比赛

导入账号后自动参赛：登录学生账号，使用教师导入的正式账号登录。查看已加入的比赛：登录后，系统自动将账号关联至导入时对应的比赛，点击左侧功能栏“我的对战”，可查看已加入的比赛信息（无需手动申请）



手动申请参加比赛：1、进入参加比赛页面：登录学生账号，在左侧功能栏点击“参加比赛”。2、申请加入比赛：在比赛列表中找到需参加的比赛，查看 “比赛名称”“队伍数”“期数”“产品数量”“市场数量”“比赛状态” 等信息，确认匹配需求；点击比赛对应的“申请加入”按钮，系统提示“申请已提交”；

3、等待审核：申请提交后，“申请状态”显示为“待审核”，需等待教师审核；
4、确认加入：教师审核通过后，“申请状态”更新为“已通过”，点击“我的对战”，可查看该比赛并进入操作。



2.4.2我的对战

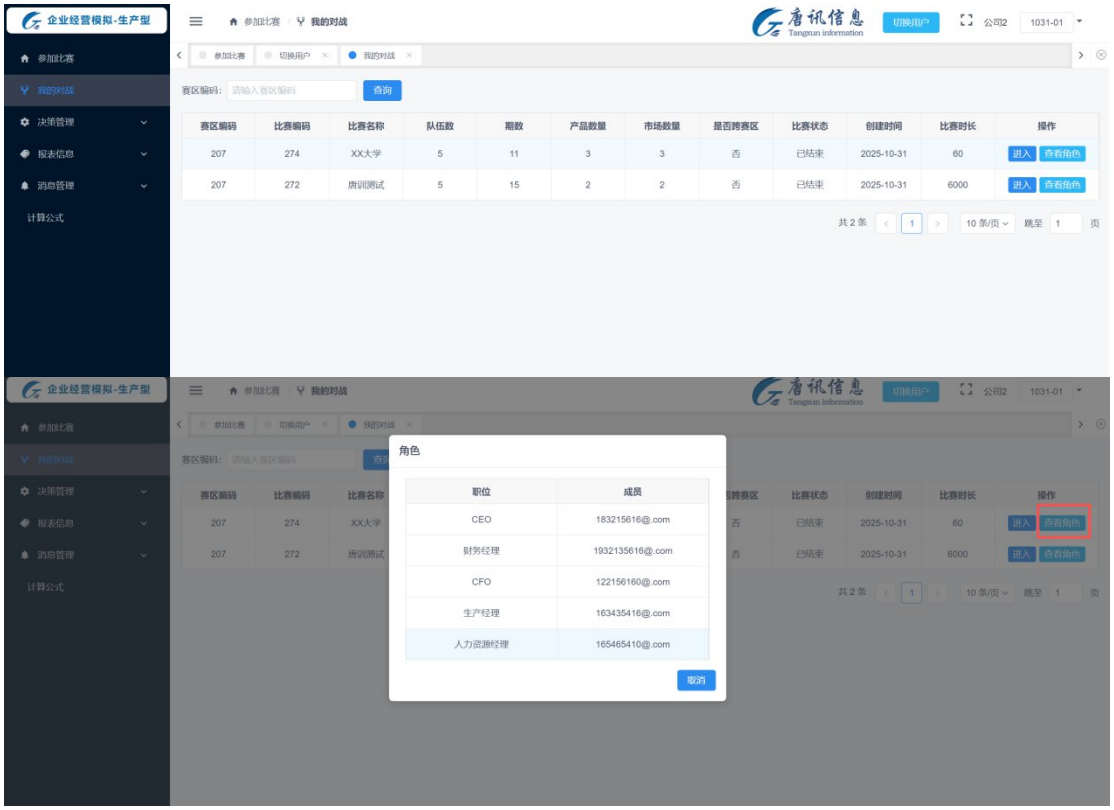
1、进入我的对战页面：登录学生账号，在左侧功能栏点击 “我的对战”；

2、查看对战列表：系统显示已加入的比赛

3、刷新列表：若比赛信息未更新（如教师刚审核通过），点击 “刷新”按钮，同步最新状态；

4、进入比赛：找到状态为 “进行中” 的比赛，点击 “操作” 栏的“进入” 按钮；系统跳转至该比赛的操作主页，可进行 “规则查看”“制定决策”“查看报表”等操作；

5、查看角色：点击 “查看角色” 按钮，查看当前账号在比赛中的角色（如“CEO”“财务负责人”）



2.4.3规则查看

进入规则查看页面：

方式一：在“我的对战”中点击比赛的“进入”按钮后，点击“规则查看”；

方式二：在左侧功能栏点击“决策管理”，选择“规则查看”；

浏览规则：系统显示比赛的详细规则，重点关注：

市场需求影响因素：定价、促销费、市场份额、研发投入对需求量的影响；

生产规则：每期正常班与加班的产能限制（如产品 A 每期正常班 520 单位、加班 260 单位）；

财务规则：贷款额度、债券利率、分红条件、纳税比例；

产品分销规则：本期生产产品的 75%+ 库存可运往市场，剩余库存仅可在原市场销售，不可跨市场调拨；

确认规则：理解规则后，关闭页面，进入“制定决策”环节。



2.4.4制定决策

1、进入制定决策页面：在 “决策管理” 栏点击 “制定决策”，系统弹出 “开始比赛” 确认弹窗。

2、确认开始：点击 “确定” 按钮，系统开始倒计时（时长为教师设置的比赛时长，如 60 分钟），进入决策编辑页。

3、填写决策内容：

（1）价格设置：在 “价格” 栏，为每个市场的不同产品填写定价（如 “市场 1 - 产品 A：2500 元”）

（2）促销费设置：在 “促销费” 栏，填写各市场的促销费用（如 “市场 1：10000 元”，需为整数）；

（3）向市场供货量：在 “向市场供货量 (件)” 栏，填写每个市场各产品的供货数量（需≤当期产能 + 库存，参考生产安排结果）；

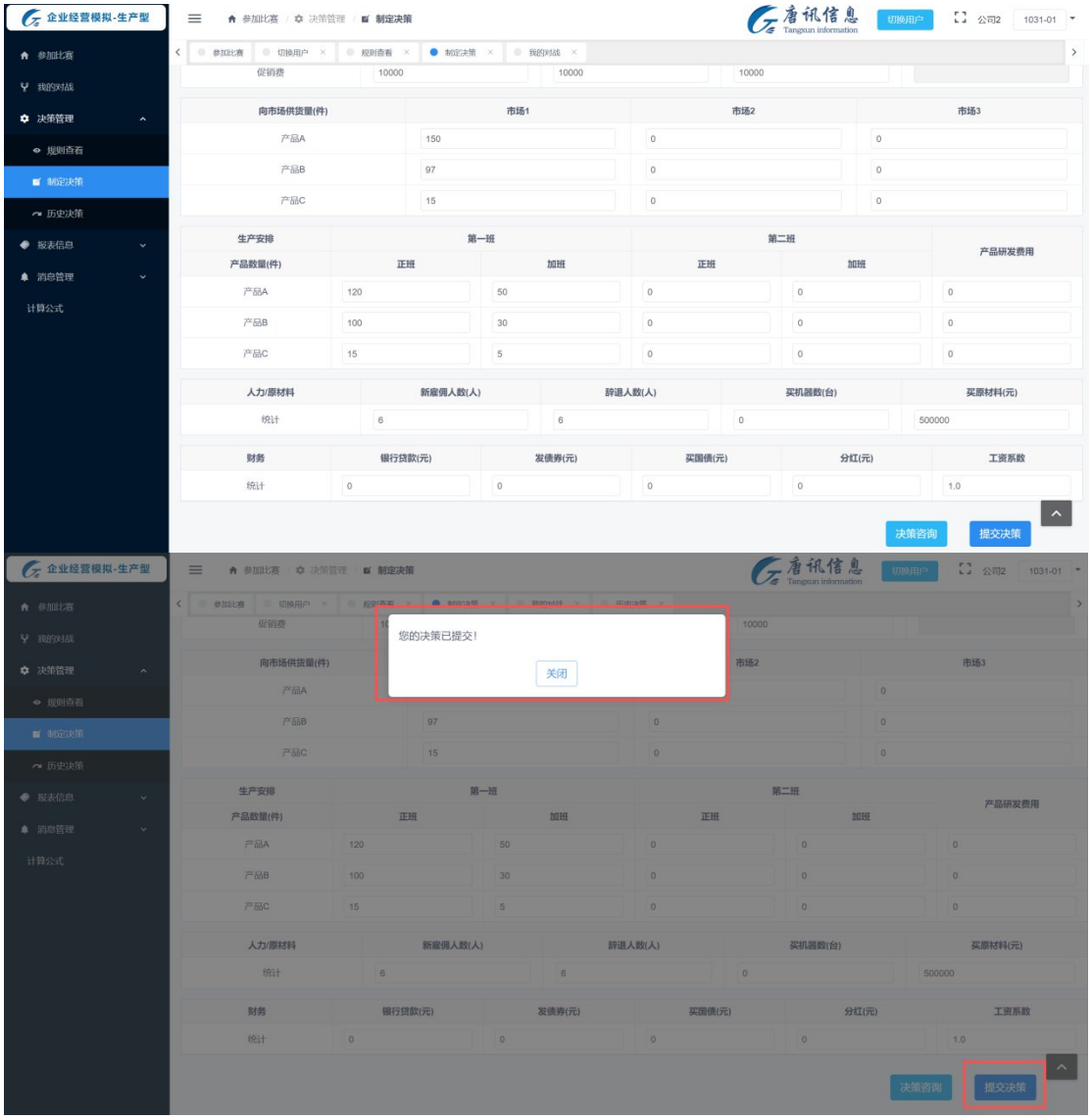
（4）生产安排：在 “生产安排” 栏，为每个产品设置各班次的生产数量：

（5）产品研发费用：填写各产品的研发投入（如 “产品 A：0 元”，研发费影响产品等级，等级高可定高价）；

（6）人力 / 原材料管理：

（7）财务管理：

4、提交决策：确认所有数据无误后，点击 “提交决策” 按钮，系统提示 “您的决策已提交！”，决策不可再修改



2.4.5历史决策

1、进入历史决策页面：在“决策管理”栏点击“历史决策”；

2、查询历史决策：

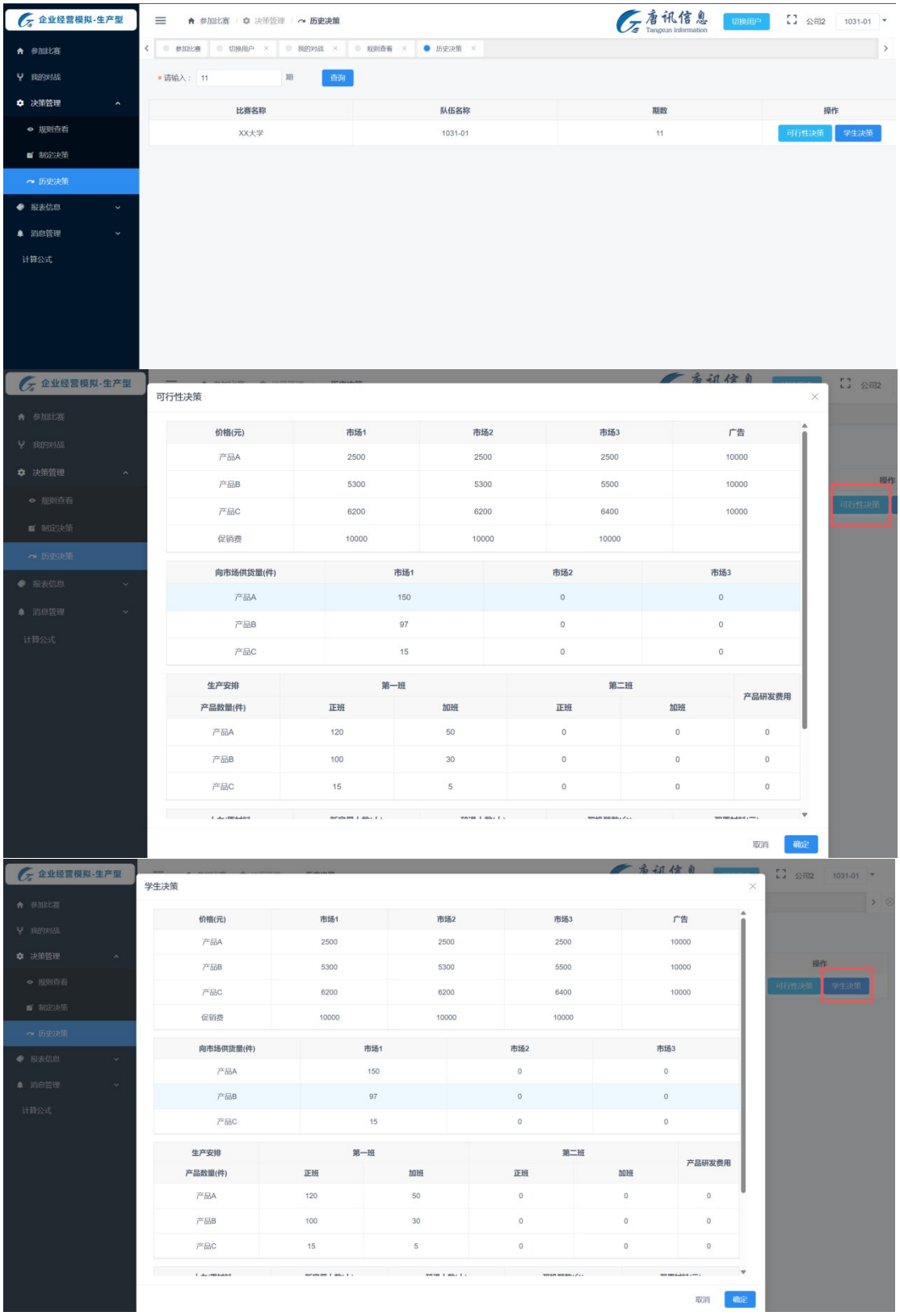
（1）在“请输入：期数”输入框填写需查询的期数（如“11”）

（2）点击“查询”按钮，系统显示该期的决策记录；

3、查看决策类型：

（1）点击 “学生决策” 按钮：查看自己提交的原始决策内容（包括价格、生产、财务等所有填写项）

（2）点击 “可行性决策” 按钮：查看系统优化后的决策内容（若原始决策不合理，如供货量超过产能，系统会自动调整为可行值，优化后的决策为实际参与评分的依据）



2.4.6公共报表

1、进入公共报表页面：登录学生账号，在左侧功能栏点击 “报表信

息”，选择“公共报表”；

2、筛选查询条件：在 “查询期数” 输入框填写需查询的期数（如当前为 12 期，可查询 11 期及之前的报表，需为已结束的期数）；

3、执行查询：点击“查询”按钮，系统生成公共报表；

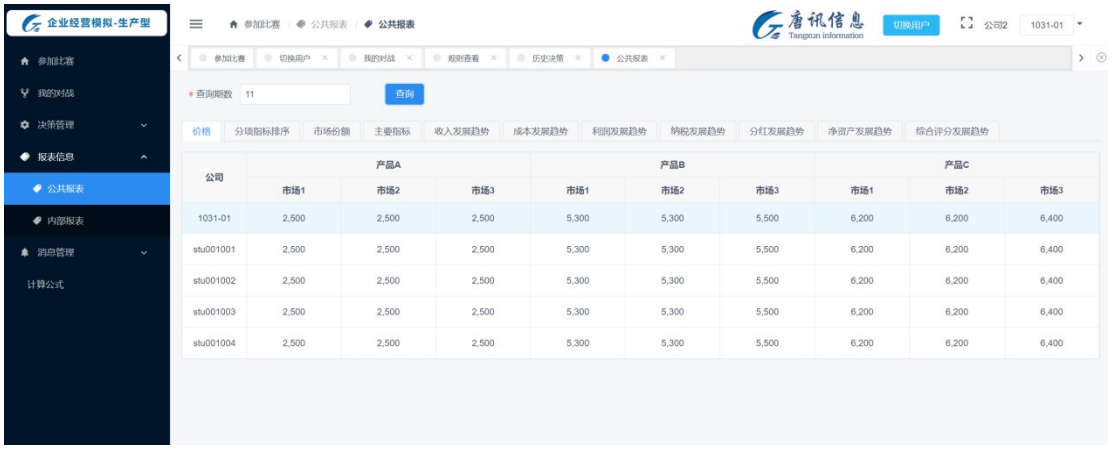
4、查看报表类型：价格报表：查看所有队伍在各市场的产品定价，对比自身定价的竞争力；

分项指标排序报表：按 “收入”“成本”“利润”“纳税”“净资产”“市场份额”“综合评分”等指标对所有队伍排序，了解自身排名；

市场份额报表：查看各队伍在不同市场的份额占比，分析市场竞争力；

主要指标报表：查看所有队伍的核心经营数据（如 “stu001001 队：收入 50 万元，利润 10 万元，净资产 80 万元”）；

趋势类报表：通过折线图查看 “收入发展趋势”“成本发展趋势”“利润发展趋势”“纳税发展趋势”“分红发展趋势”“净资产发展趋势”“综合评分发展趋势”，分析自身与其他队伍的长期变化。



2.4.7内部报表

1、进入内部报表页面：在“报表信息”栏点击“内部报表”。

2、筛选查询条件：在 “期数” 输入框填写需查询的期数，点击 “查询”按钮。

3、查看报表类型：公司会计项目：显示当期所有会计科目的收支明细（如“销售收入”“原材料成本”“人工成本”“贷款利息”）；

现金流量表：展示当期现金的流入（如销售收入、贷款）与流出（如采购成本、促销费），反映资金流转情况；

损益表：展示当期的 “收入总额”“成本总额”“利润总额”“净利润”，

计算盈利情况；

资产负债表：展示当期的 “资产总额”（如现金、库存、机器）、“负债总额”（如贷款、债券）、“净资产”（资产 - 负债）；

期末净资产：单独显示当期期末的净资产金额（核心评分指标之一）；

期末产品状况：显示当期各产品的 “生产量”“销售量”“库存量”，分析产销平衡情况；

期末企业状况：显示当期的 “总人数”“总机器数”“总原材料”，反映企业生产能力；

时间序列数据：以表格形式展示各期的核心指标（如每期的利润、净资产），方便对比分析。



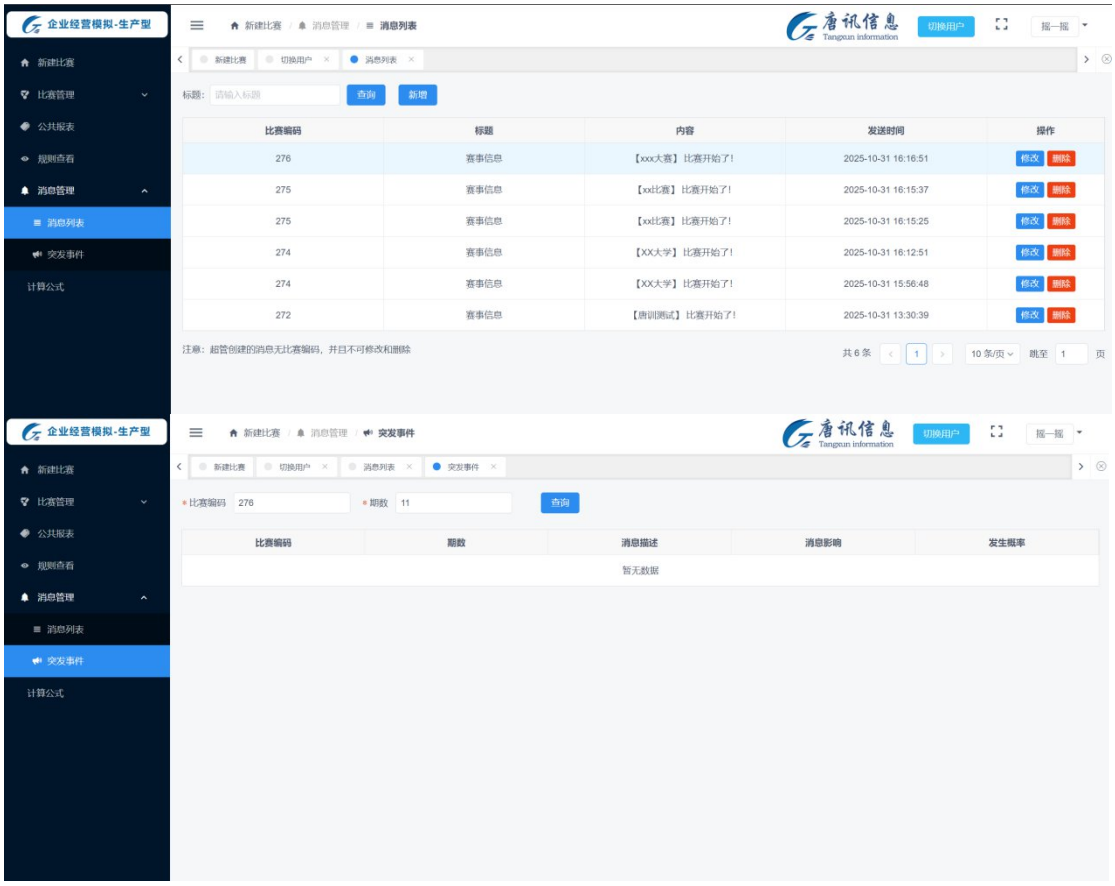
2.4.8消息管理

1、进入消息管理页面：登录学生账号，在左侧功能栏点击 “消息管理”；

2、查看消息列表：系统显示所有收到的消息，包括 “标题”“内容”“发送时间”；

3、查看消息详情：点击消息标题，查看完整的消息内容（如 “第 10 期比赛将于 10 月 31 日 18:00 结束，请及时提交决策”）；

4、查看突发事件：若比赛中发生突发事件，系统会发送 “突发事件”消息，点击查看 “影响”（如 “市场 2 的产品需求量下降 20%”），并据此调整后续决策。



2.4.9计算公式

1、进入计算公式页面：登录学生账号，在左侧功能栏点击 “计算公式”；

2、查看产品基础信息：系统显示产品 A、产品 B 的核心参数

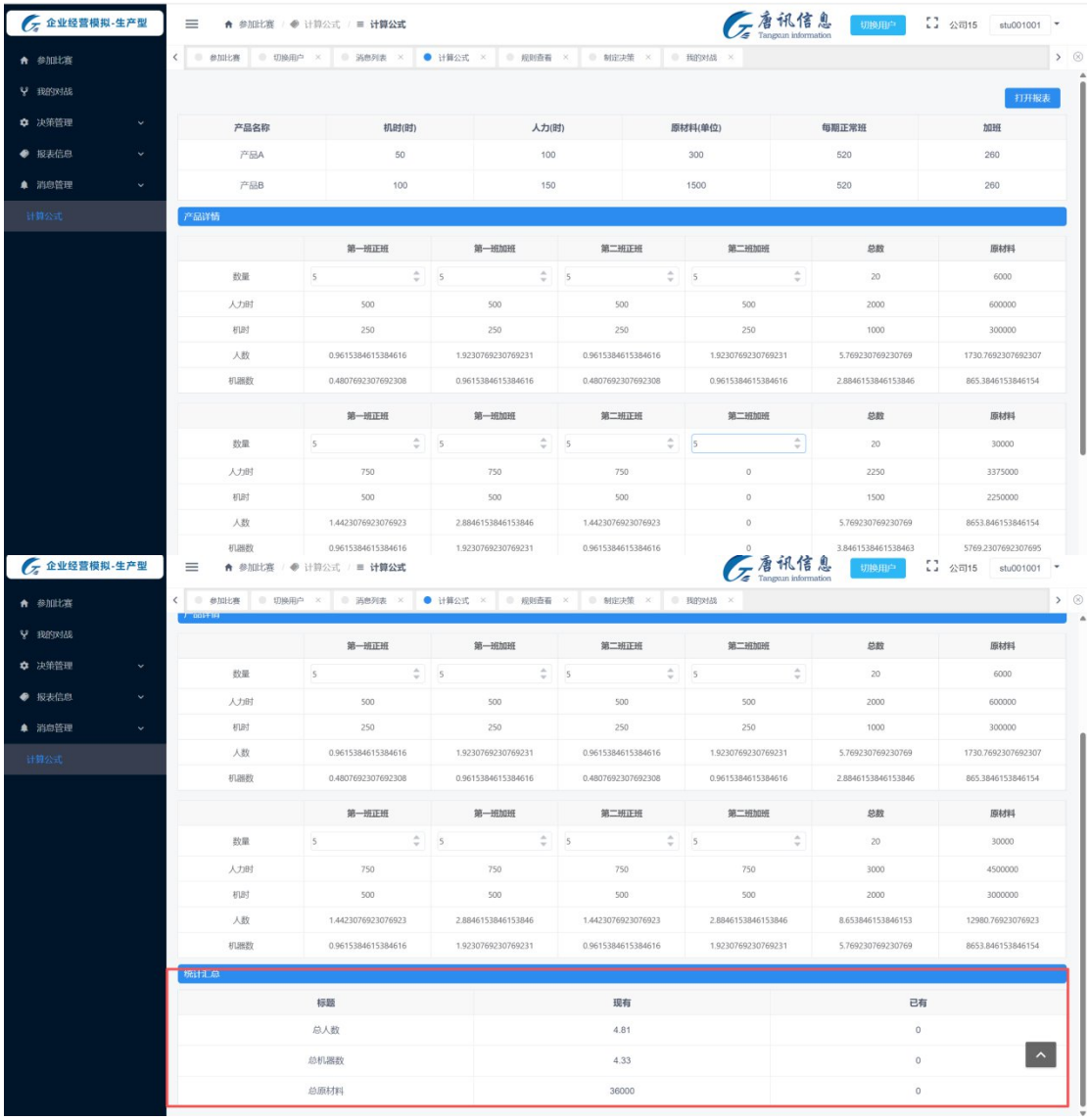
3、计算生产所需资源：在 “产品详情” 栏，选择 “第一班正班”“第一班加班”“第二班正班”“第二班加班”；

填写对应班次的“数量”（如“第一班正班 - 产品 A：5 件”）；

系统自动计算并显示该班次的“人力时”（5 件 ×100 时 / 件 = 500 时）、“机时”（5 件 ×50 时 / 件 = 250 时）、“人数”（人力时 ÷ 当期工作时长，如 500 时 ÷520 时 / 人≈0.96 人）、“机器数”（机时 ÷ 当期工作时长，如 250 时 ÷520 时 / 台≈0.48 台）；

同时计算“原材料”需求（5 件 ×300 单位 / 件 = 1500 单位）；

4、查看统计汇总：系统在 “统计汇总” 栏显示所有班次的 “总人数”“总机器数”“总原材料” 需求，帮助确认“人力 / 原材料”管理中的“新雇佣人数”“买机器数”“买原材料”是否匹配生产计划。


企业经营模拟-生产型
参加比赛
我的对战
决策管理
报表信息
消息管理
计算公式
参加比赛 / 计算公式 / 计算公式
唐讯信息 Tangxun information
切换用户
公司15
stu001001
打开报表
产品名称 机时(时) 人力(时) 原材料(单位) 每期正常班 加班
产品A 50 100 300 520 260
产品B 100 150 1500 520 260
产品详情
第一班正班 第一班加班 第二班正班 第二班加班 总数 原材料
数量 5 5 5 5 20 6000
人力/时 500 500 500 500 2000 600000
机时 250 250 250 250 1000 300000
人数 0.9615384615384616 1.9230769230769231 0.9615384615384616 1.9230769230769231 5.769230769230769 1730.7692307692307
机器数 0.4807692307692308 0.9615384615384616 0.4807692307692308 0.9615384615384616 2.8846153846153846 865.3846153846154
第一班正班 第一班加班 第二班正班 第二班加班 总数 原材料
数量 5 5 5 5 20 30000
人力/时 750 750 750 0 2250 3375000
机时 500 500 500 0 1500 2250000
人数 1.4423076923076923 2.8846153846153846 1.4423076923076923 0 5.769230769230769 8653.846153846154
机器数 0.9615384615384616 1.9230769230769231 0.9615384615384616 0 3.8461538461538463 5769.2307692307695
企业经营模拟-生产型
参加比赛
我的对战
决策管理
报表信息
消息管理
计算公式
参加比赛 / 计算公式 / 计算公式
唐讯信息 Tangxun information
切换用户
公司15
stu001001
产品详情
第一班正班 第一班加班 第二班正班 第二班加班 总数 原材料
数量 5 5 5 5 20 6000
人力/时 500 500 500 500 2000 600000
机时 250 250 250 250 1000 300000
人数 0.9615384615384616 1.9230769230769231 0.9615384615384616 1.9230769230769231 5.769230769230769 1730.7692307692307
机器数 0.4807692307692308 0.9615384615384616 0.4807692307692308 0.9615384615384616 2.8846153846153846 865.3846153846154
第一班正班 第一班加班 第二班正班 第二班加班 总数 原材料
数量 5 5 5 5 20 30000
人力/时 750 750 750 750 3000 4500000
机时 500 500 500 500 2000 3000000
人数 1.4423076923076923 2.8846153846153846 1.4423076923076923 2.8846153846153846 8.653846153846153 12980.76923076923
机器数 0.9615384615384616 1.9230769230769231 0.9615384615384616 1.9230769230769231 5.769230769230769 8653.846153846154
统计汇总
标题 现有 已有
总人数 4.81 0
总机器数 4.33 0
总原材料 36000 0