



创业经营实战 课程标准

多角度思维 + 创业场景呈现 + 预设游戏线索 + 团队翻转课堂

强大的创业实战型教练团队支持体系



创业经营实战

课程标准——目录

| | |
|-----------------------------------|----|
| 一、课程基本信息..... | 01 |
| 二、课程概述..... | 01 |
| (一) 制定依据..... | 01 |
| (二) 课程地位与作用..... | 01 |
| (三) 基本理念..... | 02 |
| (四) 教学设计思路..... | 02 |
| 三、专业学习成果与课程学习成果..... | 03 |
| (一) 专业主要学习成果..... | 03 |
| (二) 课程主要学习成果..... | 04 |
| (三) 学习成果与学分的匹配..... | 05 |
| 四、课程标准..... | 06 |
| (一) 第一模块之 1: 发散式经营思维 (4 学时) | 06 |
| (二) 第一模块之 2: 收敛式经营思维 (4 学时) | 07 |
| (三) 第一模块之 3: 系统化经营思维 (4 学时) | 08 |
| (四) 第一模块之 4: 水平化经营思维 (4 学时) | 08 |
| (五) 第一模块之 5: 流程化经营思维 (4 学时) | 09 |
| (六) 第一模块之 6: 多维度经营思维 (4 学时) | 10 |

| | |
|-------------------------------------|----|
| (七) 第一模块之 7: 生态圈经营思维 (4 学时) | 11 |
| (八) 第二模块之 1: 商标与产品打造 (4 学时) | 12 |
| (九) 第二模块之 2: 市场容量与项目判断 (4 学时) | 13 |
| (十) 第二模块之 3: 产品定价与利润..... | 14 |
| (十一) 第二模块之 4: 品类与品牌战略..... | 15 |
| (十二) 第二模块之 5: 产品复购与重复使用..... | 16 |
| (十三) 第二模块之 6: 竞争与创新创业..... | 17 |
| (十四) 第三模块之 1: 人力资源与人才获取..... | 18 |
| (十五) 第三模块之 2: 股权结构设计与多种激励机制..... | 18 |
| (十六) 第三模块之 3: 企业运营与组合模块..... | 19 |
| (十七) 第三模块之 4: 经营现金流与财务报表..... | 20 |
| (十八) 第三模块之 5: 创业方案策划与融资..... | 21 |
| 五、考核标准..... | 22 |
| (一) 课程考核标准..... | 22 |
| (二) 路演标准..... | 24 |
| 六、教学实施建议..... | 27 |
| (一) 教学场地与设备..... | 27 |
| (二) 教学方法..... | 29 |
| (三) 教学评价..... | 30 |
| (四) 教材教参与课程教学资源..... | 30 |
| (五) 课程资源网站建设..... | 33 |

《创业经营实战》课程标准

一、课程基本信息

| | | | | | |
|-------------|--|-------------|------------------|----|----|
| 课程名称 | 创业经营实战 | 所属专业 | 中小企业创业与经营 | | |
| | | 专业代码 | 530604 | | |
| 课程代码 | 570088 | 学分 | 4 | 学时 | 72 |
| 授课时间 | 第三学年第一学期 | 授课对象 | 三年制高职 | | |
| 课程性质 | 专业课 | 课程类型 | 纯实践课 | | |
| 课程说明 | 《创业经营实战》是中小企业创业与经营专业得专业核心能力课程；是中小企业创业与经营专业得必修课；是校级精品公开课程《创新创业通识》的进阶课程。 | | | | |
| 前导课程 | 《企业管理基础》 《创业综合管理》 | 后续课程 | 《毕业设计》 《毕业实习》 | | |

二、课程概述

(一) 制订依据

本标准依据《中小企业创业与经营专业人才培养方案》中对《创业经营实战》课程培养目标的要求制定。

(二) 课程地位与作用

《创业经营实战》是大三（第五学期）专业课程，在大二第四学期学习《企业管理基础》和《创业综合管理》的基础上进行实践延伸教学，第五学期相关课程结束后学生进入实习阶段或自主创业，该课程起着骨干支撑作用。

(三) 基本理念

1.采用情景式创新创业和翻转课堂教学理念进行课程设计和教学设计。

2.创新创业教师是火种，学习创新创业课程的学生是火把，火种点燃火把是一个用心和技能传递的过程，这个过程需要创新创业教师和企业导师和引导。在创新创业课程的学习过后中，要融合思政教育和劳动理念，始终把握创新创业的正确大方向。

(四) 教学设计思路

依据职业教育教学改革要求，基于创新创业及翻转课堂教学理念，采用道具式、游戏式、启发式、角色扮演式、答辩式、情景式等多种教学方法，充分利用教学资源库和网络平台的教学资源，开展“课前引导预习、课上引导学习、课后引导实践”的教学活动。

1.课前

教师统一将任务和资料发布在课堂派上，通过以班级为单位的微信群发布课前预习通知，和发布课程码，学生凭课程码进去下载预习。

2.课上

利用学校信息化平台和课堂教学软件进行任务书的下发，学生按照任务要求，以小组为单位，在教师的示范下进行动作演练，并将过程和、领悟和体会记录在课堂教学系统中。教师课上根据学生的提问和相关教学道具的掌握情况进行差异化教学，学生在课堂上利用手机查找相关案例，各小组分别上台呈现讲解，教师课堂上与学生互动，教学相长。课程结束前，教师对学生任务的完成情况进行及时考核和打分，最后教师进行简短总结并布置课后作业。

3.课后

(1) 学生通过网络平台完成课后作业和单元测试，并对感兴趣的问题进行提问，教师联系资源平台中的相关企业人员进行远程答疑。

(2) 通过创业项目、公益活动、企业顶岗见习等实践活动，拓展学生的职业能力。

三、专业学习成果与课程学习成果

(一) 专业主要学习成果

通过专业学习，要求学生能够做到：

1.专业成果 (1)：描述新店在开店前期工作中涉及的选址、装修、采购职能、特点、流程和主要内容，提供至少一个实例。

2.专业成果 (2)：应用实体经营领域的工具、技术和方法（列举3个例子）去解决实体经营在开店前期工作中涉及的选址、装修、采购领域内给定的提问（如商圈）和难题（如选址）。

3.专业成果 (3)：在新店商圈选择、选址、装修、采购对应的情景线索中，选择其中一个进行关键性争议问题（如选址），解释争议，并且应用该领域的概念来阐述自己对该争议问题的见解。

4.专业成果 (4)：应用新店开店过程中涉及的实体经营领域的工具、技术和方法，有创意和有想法地填写完成与情景线索相对应的任务并且应用该领域的概念来阐述自己对该争议问题的见解。

5.专业成果 (5) : 在新店经营与经营等涉及的实体经营领域的工具、技术和方法中, 选择一个进行重点和难点解析, 并能明确讲出该主题中涉及的一些观点、概念、理论以及时间方法。

6.专业成果 (6) : 应用新店开店等实体经营领域的工具、技术和方法, 书面汇报至少一个案例, 说明自己是如何将学到的知识和技能应用于实践挑战, 并提出证据或案例, 用来证明自己在应用过程中学到新的知识或收获。

7.专业成果 (7) : 应用新店开店等实体经营领域的工具、技术和方法, 书面汇报至少一个案例, 说明自己是如何将学到的知识和技能应用于实践挑战, 并提出证据或案例, 用来证明自己在应用过程中学到新的知识或收获。

8.专业成果 (8) : 知识与实践相结合, 学习基础上进行项目路演, 促进项目完善。在此基础上完善项目商业模式, 能撰写路演相关材料, 能完成创业计划书并进行项目路演。

9.专业成果 (9) : 借助大画纸进行理论知识学习与项目模块打磨, 通过创业技能游戏进行知识学习, 通过观摩与分享成熟项目, 获取启发并对自身项目进行创造性的设计与打磨。

(二) 课程主要学习成果

| | |
|-------------------|---|
| 课程学习成果 (1) | 掌握创业相关知识, 如各类型经营思维 (发散式思维、系统思维、多维度思维等), 并对存量市场、增量市场概念等进行阐述。 |
| 课程学习成果 (2) | 结合创业基本知识对创业过程中遇到的基本问题进行解决。如创建合理的创业团队, 识别客户、顾客、用户等。 |

| | |
|------------------------|--|
| 课程学习 成果 (3) | 应用画纸工具与模型对创业项目进行打磨，如经营与运营交叉法与“四通八达”路径法对创业项目进行初步打磨。 |
| 课程学习 成果 (4) | 结合画纸工具对项目进行创新性分析，促进团队项目在各个模块的进展与完善。 |
| 课程学习 成果 (5) | 团队讨论，采用相关工具阐述项目内容，进行产品定价利润分析和财务报表制作。 |
| 课程学习 成果 (6) | 进行项目展示，撰写相关路演材料，完成创业计划书。 |
| 课程学习 成果 (7) | 通过创业训练，项目打磨与讨论进行理论知识学习，进行创造性的项目设计与打磨。 |

(三) 专业主要学习成果与课程学习成果、学分的匹配

| 序号 | 专业学习成果 | 课程学习成果 | 学分值 |
|----|----------------|------------|-----|
| 01 | 专业学习成果 (2) | 课程学习成果 (1) | 0.3 |
| 02 | 专业学习成果 (1) | 课程学习成果 (2) | 0.5 |
| 03 | 专业学习成果 (3) (8) | 课程学习成果 (3) | 0.6 |
| 04 | 专业学习成果 (4) (5) | 课程学习成果 (4) | 1.0 |
| 05 | 专业学习成果 (7) | 课程学习成果 (5) | 0.5 |
| 06 | 专业学习成果 (6) | 课程学习成果 (6) | 0.5 |

| | | | |
|-----|------------|------------|-----|
| 07 | 专业学习成果 (9) | 课程学习成果 (7) | 0.6 |
| 合 计 | | | 4学分 |

四、课程标准

(一) 第一模块之 1: 《发散式经营思维》

| | | | | | |
|--------------|--|----|-----|------|---------|
| 模块名称 | 第一模块思维训练 | 序号 | 1-1 | 项目名称 | 发散式经营思维 |
| 教学学时 教学内容 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第一模块之 1 《发散式经营思维》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 发散式思维、经营与运营 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生用发散式经营思维来发现问题和创业项目 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |
| 成果展示 | 根据《发散式经营思维》翻转课堂情景彩图（教材第 5 页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 | | | | |
| 考核说明 | <p>1. 课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2. 期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> | | | | |

| | |
|------|---|
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019年4月出版 |
|------|---|

(二) 第一模块之2：《收敛式经营思维》

| 模块名称 | 第一模块思维训练 | 序号 | 1-2 | 项目名称 | 收敛式经营思维 |
|------|--|----|-----|------|---------|
| 教学学时 | 4学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第一模块之2 | | | | |
| 教学内容 | 《收敛式经营思维》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 收敛式思维金字塔、结构化、归纳与演绎 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生用收敛式经营思维来思考问题和创业项目 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |
| 成果展示 | 根据《收敛式经营思维》翻转课堂情景彩图（教材第11页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 | | | | |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> | | | | |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019年4月出版 | | | | |

(三) 第一模块之 3: 《系统化经营思维》

| | | | | | |
|--------------|--|----|-----|------|---------|
| 模块名称 | 第一模块思维训练 | 序号 | 1-3 | 项目名称 | 系统化经营思维 |
| 教学学时 教学内容 | 4 学时, 具体内容和学时分配见《创业经营实战》第一模块之 3 《系统化经营思维》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 系统与系统化思维、客服能力系统化思维、资源整合 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生用系统化经营思维来分析问题和创业项目 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |
| 成果展示 | 根据《系统化经营思维》翻转课堂情景彩图(教材第 17 页), 选择任务, 团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 | | | | |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后, 团队上台呈现和讲解, 老师根据团队呈现整体情况给予卓启币(教学币)进行奖励, 由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配, 并转换成个人当次课的课堂分数, 登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> | | | | |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019 年 4 月出版 | | | | |

(四) 第一模块之 4: 《水平化经营思维》

| | | | | | |
|--------------|--|----|-----|------|---------|
| 模块名称 | 第一模块思维训练 | 序号 | 1-4 | 项目名称 | 水平化经营思维 |
| 教学学时 教学内容 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第一模块 4《水平化经营思维》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 水平化经营思维、顾客性格、六顶思维帽 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生用水平化经营思维来梳理问题和创业项目 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |
| 成果展示 | 根据《水平化经营思维》翻转课堂情景彩图（教材第 23 页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 | | | | |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> | | | | |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019 年 4 月出版 | | | | |

（五）第一模块之 5：《流程化经营思维》

| | | | | | |
|------|---------------------------------|----|-----|------|---------|
| 模块名称 | 第一模块思维训练 | 序号 | 1-5 | 项目名称 | 流程化经营思维 |
| 教学学时 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第一模块 5《流 | | | | |

| | |
|------|--|
| 教学内容 | 程化经营思维》教案设计 |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 |
| 知识点 | 流程、制度、文化 |
| 能力目标 | 训练学生用流程化经营思维来整理问题和创业项目 |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 |
| 成果展示 | 根据《流程化经营思维》翻转课堂情景彩图（教材第 35 页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 |
| 考核说明 | 1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。 2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》 |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019 年 4 月出版 |

(六) 第一模块之 6：《多维度经营思维》

| | | | | | |
|--------------|---|----|-----|------|---------|
| 模块名称 | 第一模块思维训练 | 序号 | 1-6 | 项目名称 | 多维度经营思维 |
| 教学学时 教学内容 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第一模块 6《多维度经营思维》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 | | | | |

| | |
|------|---|
| | <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input type="checkbox"/> 项目打磨法 |
| 知识点 | 多维度空间、多维度看经营 |
| 能力目标 | 训练学生用多维度经营思维来解决问题和构思创业项目 |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 |
| 成果展示 | 根据《多维度经营思维》翻转课堂情景彩图（教材第 35 页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019 年 4 月出版 |

（七）第一模块之 7：《生态圈经营思维》

| | | | | | |
|--------------|---|----|-----|------|---------|
| 模块名称 | 第一模块思维训练 | 序号 | 1-7 | 项目名称 | 生态圈经营思维 |
| 教学学时 教学内容 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第一模块 6《生态圈经营思维》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 生态经营思维、生态圈与产业链、互联网生态圈 | | | | |

| | |
|------|---|
| 能力目标 | 训练学生用生态圈经营思维来解决问题和构思创业项目 |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 |
| 成果展示 | 根据《生态圈经营思维》翻转课堂情景彩图（教材第 41 页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019 年 4 月出版 |

（八）第二模块之 1：《商标与产品打造》

| 模块名称 | 第二模块经营训练 | 序号 | 2-1 | 项目名称 | 商标与产品打造 |
|------|--|----|-----|------|---------|
| 教学学时 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第二模块之 1 | | | | |
| 教学内容 | 《商标与产品打造》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 商标与商号、产品打造的四个维度、产品亮点 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生用商标设计和产品设计的创意能力 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |

| | |
|------|---|
| 成果展示 | 根据《商标与产品打造》翻转课堂情景彩图（教材第 49 页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019 年 4 月出版 |

（九）第二模块之 2：《市场容量与项目判断》

| 模块名称 | 第二模块经营训练 | 序号 | 2-2 | 项目名称 | 市场容量与项目 |
|------|--|----|-----|------|---------|
| 教学学时 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第二模块之 2 | | | | |
| 教学内容 | 《市场容量与项目判断》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 市场容量、目标消费群、市场容量推算方法 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生收集数据和进行项目判断的创业能力 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |
| 成果展示 | 根据《市场容量和项目判断》翻转课堂情景彩图（教材第 55 页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 | | | | |

| | |
|------|---|
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> |
| 采用教材 | <p>高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019年4月出版</p> |

(十) 第二模块之 3：《产品定价与利润》

| 模块名称 | 第二模块经营训练 | 序号 | 2-3 | 项目名称 | 产品定价与利润 |
|--------------|--|----|-----|------|---------|
| 教学学时 教学内容 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第二模块之 3《产品定价与利润》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 定价 3C 要素、业务类型与利润、经营要素 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生产品定价和利润设计能力 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |
| 成果展示 | 根据《产品定价与利润》翻转课堂情景彩图（教材第 61 页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 | | | | |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学</p> | | | | |

| | |
|------|--|
| | <p>币) 进行奖励, 由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配, 并转换成个人当次课的课堂分数, 登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> |
| 采用教材 | <p>高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019年4月出版</p> |

(十一) 第二模块之 4: 《品类与品牌战略》

| 模块名称 | 第二模块经营训练 | 序号 | 2-4 | 项目名称 | 品类与品牌战略 |
|--------------|--|----|-----|------|---------|
| 教学学时 教学内容 | 4 学时, 具体内容和学时分配见《创业经营实战》第二模块之 4 《品类与品牌战略》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 品类、品牌、品牌战略与品类 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生品类设计和品牌设计能力 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |
| 成果展示 | 根据《品类与产品战略》翻转课堂情景彩图(教材第 67 页), 选择任务, 团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 | | | | |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后, 团队上台呈现和讲解, 老师根据团队呈现整体情况给予卓启币(教学币) 进行奖励, 由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配, 并转换成个人当次课的课堂分数, 登记在《学生成绩考核记</p> | | | | |

| | |
|------|--|
| | <p>录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> |
| 采用教材 | <p>高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019年4月出版</p> |

(十二) 第二模块之 5: 《产品复购与重复使用》

| 模块名称 | 第二模块经营训练 | 序号 | 2-5 | 项目名称 | 复购与重复使用 |
|------|--|----|-----|------|---------|
| 教学学时 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第二模块之 5 | | | | |
| 教学内容 | 《产品复购与重复使用》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 产品复购、顾客心智系统、用户角色转换 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生发现产品复购规律和产品升级路径 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |
| 成果展示 | 根据《产品复购与重复使用》翻转课堂情景彩图（教材第 73 页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 | | | | |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> | | | | |

| | |
|------|---|
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019年4月出版 |
|------|---|

(十三) 第二模块之6: 《竞争与创新创业》

| | | | | | |
|--------------|--|----|-----|------|---------|
| 模块名称 | 第二模块经营训练 | 序号 | 2-6 | 项目名称 | 竞争与创新创业 |
| 教学学时 教学内容 | 4学时, 具体内容和学时分配见《创业经营实战》第二模块之6 《竞争与创新创业》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 竞争、市场竞争、创新创业竞争力 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生寻找分析竞争和发现商机进行创新创业的能力 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |
| 成果展示 | 根据《竞争与创新创业》翻转课堂情景彩图(教材第79页), 选择任务, 团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 | | | | |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后, 团队上台呈现和讲解, 老师根据团队呈现整体情况给予卓启币(教学币)进行奖励, 由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配, 并转换成个人当次课的课堂分数, 登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> | | | | |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019年4月出版 | | | | |

(十四) 第三模块之 1: 《人力资源与人才获取》

| | | | | | |
|--------------|--|----|-----|------|---------|
| 模块名称 | 第三模块运营训练 | 序号 | 3-1 | 项目名称 | 人力资源与人才 |
| 教学学时 教学内容 | 4 学时, 具体内容和学时分配见《创业经营实战》第三模块之 1 《人力资源与人才获取》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 人力资源、人才获取、招聘技术 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生发现人才的能力和寻找人才的路径 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |
| 成果展示 | 根据《人力资源与人才获取》翻转课堂情景彩图(教材第 87 页), 选择任务, 团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 | | | | |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后, 团队上台呈现和讲解, 老师根据团队呈现整体情况给予卓启币(教学币)进行奖励, 由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配, 并转换成个人当次课的课堂分数, 登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> | | | | |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019 年 4 月出版 | | | | |

(十五) 第三模块之 2: 《股权结构设计与多种激励》

| | | | | | |
|--------------|--|----|-----|------|---------|
| 模块名称 | 第三模块运营训练 | 序号 | 3-2 | 项目名称 | 股权与多种激励 |
| 教学学时 教学内容 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第三模块之 2《股权结构设计与多种激励》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |
| 知识点 | 股权设计 8 条线、股东分类、多种激励机制 | | | | |
| 能力目标 | 训练学生股权结构设计能力和掌握多种激励机制的方法 | | | | |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 | | | | |
| 成果展示 | 根据《股权设计和多种激励机制》翻转课堂情景彩图（教材第 93 页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 | | | | |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> | | | | |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019 年 4 月出版 | | | | |

(十六) 第三模块之 3：《企业结构与模块组合》

| | | | | | |
|------|----------|----|-----|------|---------|
| 模块名称 | 第三模块运营训练 | 序号 | 3-3 | 项目名称 | 企业与模块组合 |
|------|----------|----|-----|------|---------|

| | |
|--------------|--|
| 教学学时 教学内容 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第三模块之 3 《企业结构与模块组合》教案设计 |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 |
| 知识点 | 初创型企业组织、电商运营技巧、互联网 721 原则 |
| 能力目标 | 训练学生企业运营和进行经营模块组合的能力 |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 |
| 成果展示 | 根据《企业运营与模块组合》翻转课堂情景彩图（教材第 99 页）， 选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 |
| 考核说明 | 1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。 2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》 |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019 年 4 月出版 |

(十七) 第三模块之 4: 《经营现金流与财务报表》

| | | | | | |
|--------------|--|----|-----|------|----------|
| 模块名称 | 第三模块运营训练 | 序号 | 3-4 | 项目名称 | 经营现金流与财务 |
| 教学学时 教学内容 | 4 学时，具体内容和学时分配见《创业经营实战》第三模块之 4 《经营现金流与财务报表》教案设计 | | | | |

| | |
|------|--|
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 |
| 知识点 | 经营现金流、投资现金流、筹资现金流 |
| 能力目标 | 训练学生分析财务主要经营指标的能力 |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 |
| 成果展示 | 根据《经营现金流与财务报表》翻转课堂情景彩图(教材第 105 页), 选择任务, 团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后, 团队上台呈现和讲解, 老师根据团队呈现整体情况给予卓启币(教学币)进行奖励, 由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配, 并转换成个人当次课的课堂分数, 登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019年4月出版 |

(十八) 第三模块之 5: 《创业方案策划与融资》

| | | | | | |
|--------------|--|----|-----|------|---------|
| 模块名称 | 第三模块运营训练 | 序号 | 3-5 | 项目名称 | 创业方案与融资 |
| 教学学时 教学内容 | 4 学时, 具体内容和学时分配见《创业经营实战》第三模块之 5 《创业方案策划与融资》教案设计 | | | | |
| 教学方法 | <input checked="" type="checkbox"/> 道具游戏式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 情景体验式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 教练提问式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 案例分享式教学法 <input checked="" type="checkbox"/> 项目打磨法 | | | | |

| | |
|------|---|
| 知识点 | 创业计划书、商业计划书、融资 |
| 能力目标 | 训练学生创业方案策划能力和融资能力 |
| 素质目标 | 锻炼学生创新创业能力和培养学生团队分工合作 |
| 成果展示 | 根据《创业方案策划与融资》翻转课堂情景彩图（教材第 111 页），选择任务，团队合作呈现在大画纸上。具体见每次课的实际成果。 |
| 考核说明 | <p>1.课堂上团队根据翻转课堂情景图在大画纸上完成任务后，团队上台呈现和讲解，老师根据团队呈现整体情况给予卓启币（教学币）进行奖励，由团队负责人根据每个人完成任务情况和表现进行分配，并转换成个人当次课的课堂分数，登记在《学生成绩考核记录册》上。</p> <p>2.期末考核见《课程考核标准》和《路演标准》</p> |
| 采用教材 | 高职教育“十三五”国规教材《创业经营实战》 陈宏、牛玉清、刘隽 南京大学出版社 2019年4月出版 |

五、考核标准

（一）课程考核标准

| 评核内容 | 评核标准 | 评核方法 | 权重(%) |
|---------------|---------------------------------|--------------------|-------|
| 课堂出勤 | 考勤：迟到早退一次扣6分 旷课一节10分 | 考核记录 | 10% |
| 课前、课中 互动表现 | 积极主动回答问题，依据问题难以及参与程度给予不同1-10分不等 | 课堂表现记录 《学生考勤登记》 | 10% |

| | | | |
|-------------|---|---------------------|-----|
| | | 册》上 | |
| 实操与活 动参与 | 积极参与讨论，上台展示与演讲，给予5-10分不等 | 课堂表现记录在《学习成绩考核记录册》上 | 10% |
| 课程成果 (1) | 成立项目，区分相关概念如客户与用户、顾客与消费者等，进行案例分析画纸实训 | 大画纸 书面任务 | 5% |
| 课程成果 (2) | 结合创业理论，进行业务梳理，创建创业初创团队 | 大画纸 书面任务 | 5% |
| 课程成果 (3) | 利用经营与运营对比法、“四通八达”路径法等针对自身项目进行讨论与完善，确定创业团队 | 大画纸 书面任务 | 5% |
| 课程成果 (4) | 结合竞争力分析、产品功能设计、营销、销售等内容对项目进行创造性的打磨与设计 | 大画纸 书面任务 | 5% |
| 课程成果 (5) | 对项目相关结构和要素行探讨、量化、优化与清晰，并制作相关图表 | 大画纸 书面任务 | 5% |
| 课程成果 (6) | 撰写路演相关资料，路演PPT，撰写创业方案 | 总结报告 项目展示 | 10% |
| 课程成果 (7) | 采用创业技能训练，创业项目分享等形式项目进行分享与学习。结合所学 | 表演录像 成果展示 | 5% |

| | | | |
|--|------------------------|------|------|
| | 理论不断完善自己的项目，并不断进行演示与打磨 | | |
| 期末考查 | 撰写创业方案与PPT，进行项目路演 | 期末考查 | 30% |
| 合 计 | | | 100% |
| <p>成果的评核方式有：团队任务（大画纸）、测验考试、作品展示、表演录像、总结报告或路演答辩等；评核成员有：任课教师评、同学互评、本人自评、企业或第三方评价等)</p> | | | |

(二) 路演标准

团队名称：_____ 项目名称：_____

路演呈现方式：PPT + 团队讲解（每位团队成员讲解自己负责的相关部分）

路演时间：15 分钟讲解 + 5 分钟提问

| 姓名 | 模块 | 满分值 | 呈现要点 | 得分 |
|----|----------------|-----|-------------------------|----|
| | 项目 目标 设定 | 5 分 | 行业目标及实现的时间 | |
| | | | 产品或服务实现的目标 | |
| | | | 用相关数据描述行业和产品生命周期 | |
| | | | 目标用户描述（已经、潜在、重点） | |
| | 问题 梳理 | 8 分 | 项目、产品或服务解决什么问题？ | |
| | | | 解决的是大问题（强痛点）、中问题（中痛点） | |
| | | | 还是小问题（弱痛点）？ | |
| | | | 公司、团队和项目存在哪些问题？解决对策是什么？ | |

| | | | | |
|--|--------|-----|--|--|
| | 解决问题方案 | 12分 | 如何让目标用户觉得“值”？ 如何让目标用户觉得“好吃”？ 如何让目标用户觉得“放心”？ 用一句话描述解决这个问题的方案 | |
| | 时机 | 5分 | 进入时机评估 遇不利情况的应对策略 | |
| | 市场份额 | 5分 | 市场现状描述 市场预测 企业、项目或产品的市场地位和市场份额 本行业发展程度评估与发展动态评估 如何带动就业？ | |

| 姓名 | 模块 | 满分值 | 呈现要点 | 得分 |
|----|------|-----|--|----|
| | 竞争情况 | 5分 | 主要竞争对手 差异化比较 如何比竞争对手做得更好 | |
| | 产品 | 15分 | 品类结构以及产品体系主要内容 成本分析与定价 产品实物照片或产品设计效果图 | |
| | 商业模式 | 12分 | 利益相关者交易结构解析 接触点服务解析 商业模式解析（定位、业务系统、关键资源能 | |

| | | | | |
|------------------------------------|--|-----|---------------------------|--|
| | | | 力、赢利模式、现金流结构) | |
| | 资本结构 | 5分 | 资金筹集和使用情况 | |
| | | | 融资方式 | |
| | | | 融资前后的资本使用表 | |
| | 团队结构 | 8分 | 创始核心团队成员特长介绍 | |
| | | | 团队组织结构及重要成员职务与分工 | |
| | | | 创始团队成员股份比例 | |
| | 收入结构 | 10分 | 收入来源 (自建图表解析收入构成) | |
| | | | 自建表格预测一个财务年度 (12个月) 的收入状况 | |
| | 财务分析 | 10分 | 主要财务报表分析与预测 (现金流量表、经营损益表) | |
| | | | 投资的退出方式设计 | |
| 以上合计 | | | | |
| 答辩满分值 | 答辩要求 | | 答辩实际分数 | |
| 6分 | 1.回答问题准确, 思路清晰、逻辑严密、语言比较流畅。 2.团队各成员精神状态好, 仪表整洁大方, 表现得体。 | | | |
| 团队得分 = 各成员所得分数之和+团队答辩所得实际分数 = | | | | |
| 个人得分 = (实际得分相加 ÷ 所讲部分满分值之和) × 团队得分 | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

六、教学实施建议

(一) 教学场地与设备

1.教学场地

(1) 广州校区

众创空间（广东岭南职业技术学院科技中心 C 座 405 室）

(2) 清远校区

创新创业实训基地（广东岭南职业技术学院崇礼楼 207）



2.教学设备

《创业经营实战》课程对电脑设备要求不高，甚至没有电脑都可以。

《创业经营是实战》课程对道具需要事先准备，主要如下：

| 类别 | 名称 | 数量 | 备注 |
|-------|-------|------|-----------------------|
| 设备类 | 笔记本电脑 | 1 台 | 如果是固定教室，也可用台式电脑。 |
| | 功放音响 | 1 套 | 如教室没有安装，可使用移动功放。 |
| | 麦克风 | 3 个 | 无线麦克风。教师授课和学院互动用。 |
| 电池类 | 5 号电池 | 12 个 | 无线麦克风授课用 |
| 书写板类 | 白板 | 一个 | 标准尺寸 |
| 纸本类 | 大挂纸 | 6 卷 | 每卷 25 张，尺寸 60cm×88cm |
| | 彩纸 | 一包 | 得力 80 克 A4 彩色复印纸 |
| | 笔记簿 | 30 本 | 学员每人一本 |
| | 便利贴 | 一包 | 得力标准尺寸便利贴，团队讨论用。 |
| | 便利条 | 一包 | 得力标准尺寸便利贴，团队讨论用。 |
| 笔类 | 大头水性笔 | 4 盒 | 黑色 2 盒，蓝色 1 盒，红色盒，教师用 |
| | 水彩笔 | 12 筒 | 得力水彩笔 12 支/筒，12 色 |
| | 签字笔 | 30 支 | 学员每人一支 |
| 夹类 | 大铁夹 | 3 个 | 夹挂纸用 |
| | 长尾夹 | 1 盒 | 得力长尾票夹套装（混合） |
| | 回形针 | 1 小盒 | 汇集纸张用，根据需要发放。 |
| 剪刀胶水类 | 剪刀 | 5 把 | 避免尖头剪刀，保证安全。 |
| | 胶水 | 5 | 每个团队 1 瓶，根据需要发放。 |
| 立牌类 | 桌面立牌 | 6 个 | 团队桌面标识 |
| 互动道具 | 四巧板 | 6 盒 | 团队意识唤醒 |
| | 神龙摆尾 | 12 个 | 创业四步曲生动示范 |

| | | | |
|---|-----|------|------------------|
| | 明日环 | 12 个 | 资金链、人脉圈、成本、收入等要素 |
| 说明：互动道具的使用见 PPT，教师使用前要经过培训，并勤以练习，做到熟能生巧，生动示范。 | | | |

(二) 教学方法

“情景式游戏化双创课堂学习案例”以《创业经营实战》课程为主线展开，该课程自2018年开设以来，将“老师为主角，学生为被动接受者”的传统课堂转换为“学生为主角，教师为启发者和参与者”的生动化课堂，课堂成为学生团队合作、讨论、展示、质疑的重要场所，教师通过情景式翻转课堂图、团队任务纸、双创道具启发、游戏式角色扮演等多种形式演练生动化课堂，学生不仅能在课堂上直接呈现成果，而且学生身临其境的收获和感受。本案例是广东岭南职业技术学院中小企业创业与经营专业“三教”改革的一个重要组成部分，主要支撑来自：（1）以校首席创新创业导师陈宏为主导的创新创业教师团队。（2）自主开发和出版的10部情景式可视化双创教材，其中《创业经营实战》《创新创业10步法》《创业技能训练》2020年12月入选教育部高职教育“十三五”国家规划教材。（3）情景式创新教材与创业进阶课程融合的“关键五式教学法”（道具游戏式、教学情景式、教练提问式、案例互动式、项目打磨式）研究与实践。

“关键五式教学法”（道具游戏式、教学情景式、教练提问式、案例互动式、项目打磨式）解决“创业理念难以转换为训练动作”的问题。在双创课堂上团队建设用“道具游戏式”，现场教学用“创业情景式”（配翻转课堂图），挖掘问题用“教练提问式”，教师和学生角色互换用“案例互动式”，推动双创落地用“项目打磨式”。以“玩转创新创业思维”破冰课程为例：充分利用“四巧板”

“明日环” “神龙摆尾” 等教学道具，采用高动作和高启发融合的引导式教练技术，让学生在身临其境的体验中，思考和寻找解决的路径和方法。

(三) 教学评价

经广东岭南职业技术学院质量监控中心组织评价，《创业经营实战》授课老师陈宏在 2018-2019 学年,2019-2020 学年,2020-2021 学年，学生对陈宏老师授课评分如下：

2020-2021 学年第一学期 97 分，学年教学综合评价 93.49 分，等级优秀

2019-2020 学年第一学期 95.68 分,学年教学综合评价 94.76 分，等级优秀

2018-2019 学年第一学期 93.41 分,学年教学综合评价 92.2 分，等级优秀

《创业经营实战》经过三个学年三个学期的课堂变革实践，学生在学校教务系统对该课程的评分从 93.41 到 95.34 到 97 分不断递增，体现了学生对“情景式游戏化”教学实施与教学效果的高度认可。

(四) 教材教参与课程教学资源

1.教材选用的原则

(1) 适用性原则。教材选用必须遵循高职高专教育与教学的基本规律，选用新教材应符合本门课程在教学计划中的目标和要求，深浅恰当、难易适中。

(2) 科学性原则。所选教材的体系、编排符合认识规律，概念的说明、原理的论证、数据的引用、公式的推导等必须准确无误。

(3) 优先性原则。应优先选用近三年出版的高职高专教材、省部级以上获奖教材。

(4) 突出实践原则。从提高学生的实际应用能力出发，专业课程应积极选用理论够用、实用性强的技能实训教材及案例分析教材。

(5) 多样性原则。有条件的课程、专业应尽可能多的选用电子教材、音像教材、实物教材等，以配合教学方法、手段的改革，促进教学质量的提高。

2.自主研发和出版的双创教材参考

(1) 《实体经营》陈宏 编著 南京大学出版社 2017 年 8 月出版 ISBN (书号) : 978-7-305-18885-5

(2) 《创新思维与创业基础》陈宏、叶亚芳 编著 南京大学出版社 2017 年 10 月出版 ISBN (书号) : 978-7-305-19383-5

(3) 《创新创业基础》陈宏、叶亚芳 编著 南京大学出版社 2018 年 3 月出版 ISBN (书号) : 978-7-305-19955-4

(4) 《创业技能训练》陈宏、王有红、刘隽 编著 南京大学出版社 2018 年 6 月出版 ISBN (书号) : 978-7-305-20275-9 **(高职教育“十三五”国家规划教材)**

(5) 《创业综合管理》陈宏、张锦喜、刘隽 编著 南京大学出版社 2018 年 8 月出版 ISBN (书号) : 978-7-305-20622-1 (6) 《创业综合词典汇》陈宏、王有红、刘隽 主编 南京大学出版社 2018 年 8 月出版 ISBN (书号) : 978-7-305-20313-8

(7) 《创业经营实战》陈宏、牛玉清、唐磊 编著 南京大学出版社 2019 年 4 月出版 ISBN (书号) : 978-7-305-21783-8 **(高职教育“十三五”国家规划教材)**

(8) 《创新创业 10 步法》陈宏、张锦喜、颜萍 编著 南京大学出版社 2019

年6月出版 ISBN (书号) : 978-7-305-22539-0 (高职教育“十三五”国家规划教材)

(9)《粤菜创业10步法》陈宏、牛玉清、刘隽 编著 南京大学出版社 2020年1月出版 ISBN (书号) : 978-7-305-22842-1

(10)《教创孵投成果与案例》陈宏、翟树芹、许宝利 编著 南京大学出版社 2020年1月出版 ISBN (书号) : 978-7-305-23446-0

3.课程教学资源

(1) 常用课程资源的开发和利用

幻灯片、录像、多媒体课件、实习指导等教学辅助资源有利于创设生动的学习环境, 激发学生的学习兴趣, 促进学生对知识的理解, 巩固学习内容。应加强这类课程资源的开发, 并建立课程资源数据库, 努力实现更广泛的资源共享。

(2) 网络课程资源的开发和利用

充分利用网络信息资源, 使教学从单一媒体向多媒体转变; 使教学活动从信息的单向传递向双向交换转变; 使学生从单独学习向合作学习转变。

(3) 学校信息化教学平台的应用

① 教师

A.课前: 发布预习通知、整理预习问题、更新问题库

B.课上: 发放任务、师生互动、执行纪律与考核、总结与布置任务

C.课后: 解答学生问题、辅导创业计划书、创业项目辅导

② 学生

A.课前: 下载预习任务、预习课件、记录难点

B.课上：团队讨论、实施任务、分享和记录心得

C.课后：完成课后任务、进行创业实践、遇疑寻求咨询

(五) 课程网站建设 (自主研发课程资源网站, 6800 个可下载资源)

<http://exp.lnc.edu.cn/suite/wv/36523823>

中午12:52

广东岭南职业技术学院

请登录 忘记密码 用户注册 English

我们播下了 **创新创业** 的种子

中小企业创业与经营 广东省二类品牌专业建设

创新创业教学道具介绍

- 四巧板与T型团队
- 神龙摆尾与创业
- 明日环与资金链
- 团队支点与借力
- 其他教学道具与课堂呈现

创新创业实训基地

- 清远校区创新创业实训基地图片01
- 清远校区创新创业实训基地图片02
- 清远校区创新创业实训基地图片03
- 创新创业教学图片01
- 创新创业教学图片02
- 创新创业教学图片03
- 清远校区创新创业实训基地介绍(1)

资源搜索

系统访问统计

- 注册用户数: 12688
- 在线已登录用户数: 3
- 总点击次数: 3925089
- 今日点击次数: 5326
- 本周点击次数: 44295
- 本月点击次数: 132120
- 日平均点击次数: 7577

登录

账号:

密码:

验证码:

忘记密码 用户注册

新闻公告

- 用热爱坚守初心,用专注铸造传承
- "5+3"创业团队成功销售30万斤红橙
- 分享创业创新,践行产教融合
- 2021中国国际零售创新大会
- 中小企业创业专业举行品牌建设任...
- 2021年广东"众创杯"创新创业大赛...
- "果大叔"学校第二批"5+3"优秀项...
- 创新创业,永不停歇

课程简介

2014年9月李克强总理在夏季达沃斯论坛提出“大众创业,万众创新”以来,创新创业涵盖了包括餐饮、商贸、化妆品、农业(种植、养殖、养老)、互联网、物联网、APP行业、医疗设备、生物医药、健康行业、文化、教育、旅游等在内的几乎所有民用行业和商业领域。创新创业课程是实施创新创业教育的主要载体,其中创新创业意识课是创新创业教育的基础。为推进创新创业教育,教育部2015年下文(教学[2015]12号)要求所有高校对所有学生开设创新创业教育必修课并纳入学分管理,公共基础课《创新创业意识》就是在这样的背景进行开设,并纳入全校所有专业一年级学生教学实施和管理范畴。本课程设计围绕“创新思维、创业基础”的知识点,以及创业能力要素和综合素质的培养,将创新创业意识贯穿于高职各专业的基础学习过程中,埋下一颗创业的种子,在适合的时间和适合的土壤就会生根发芽,同时通过创业计划书和项目辅导,鼓励和推动学生进行与专业结合的创业实践。对于创业意愿不强烈的学生,学习了创业的思维进行了创业能力的训练,毕业时到社会上就业也会具备一定的竞争优势。在教学设计方面,依据职业教育教学改革要求,基于创新创业及翻转课堂教学理念,采用道具式、游戏式、启发式、角色扮演式、答辩式、情景式等多种教学方法,充分利用教学资源库和网络平台的教学资源,开展“课前引导预习、课上引导学习、课后引导实践”的教学活动。创新创业意识课教师是火种,学习创新创业需要的学生是火把,火种点燃火把是一个用心和技能传递的过程,这个过程需要创新创业意识课教师和企业导师和引导。我们播下了创新创业的种子,在适合的时间、适合的土壤就会生根发芽,吸收时代的土壤,茁壮成长。

移动学习

APP客户端下载 服务器二维码

课程概要

- 课程标准
上传者:陈宏
上传时间:2021-02-03 19:28
《课程标准》可在本网站资源库下载
- 教学工作计划
上传者:陈宏
上传时间:2021-02-03 19:28
《教学工作计划》可在本网站资源库下载
- 教学大纲
上传者:陈宏
上传时间:2021-02-03 19:28
《教学大纲》可在本网站资源库下载
- 教学方法
上传者:陈宏
上传时间:2021-02-03 19:29
《教学方法》可在本网站资源库下载
- 课程考核标准
上传者:陈宏
上传时间:2021-02-03 19:30
《课程考核标准》可在本网站资源库下载

首课破冰 玩转创新创业思维

- 单元教学目标及教学重点和难点
- 玩转创新创业思维PPT(学生预习使用)
- 教学工具与课堂导入
- 任务1: T型团队
- 任务2: 神龙摆尾
- 任务3: 明日环
- 任务4: 神奇的支点
- 陈宏老师教学视频

创新思维训练- 横向思维与创新

- 单元教学目标及教学重点和难点
- 横向思维与创新PPT(学生预习使用)
- 教学工具及建议
- 任务1: 概念拆解与横向思维
- 任务2: 横向思维案例与训练
- 任务3: 六顶思维帽
- 任务4: 横向思维如何触发创新?
- 张艳荣老师教学视频

创新思维训练- 辩证思维与创新



创业经营实战 课程标准

编制单位：广东岭南职业技术学院

编写执笔人：陈宏

编制日期：2018年3月

企业审核人：张锦喜

专业审定人：王有红

审定日期：2018年5月

二级学院院长：翟树芹