**第一讲 国际企业管理挑战赛简介**

**一、挑战赛的历史及特点**

国际企业管理挑战赛（Global Management Challenge, 简称GMC）起源于欧洲，其核心是一套高度完善的电脑动态仿真模拟系统。该软件是由英国STRATHCLYDE大学5名运筹学教授于20世纪70年代初期开发，命名为EDIT515。该软件以无数个企业管理的现实案例和统计数据为依托，模拟标准化市场经济条件下，企业管理至关重要的基本参变量以及在现实市场中无法避免的偶然因素，在此基础上，按照工商管理的基本理论建立的一个互动的定量化模型。

1977年该软件开始在欧洲用于企业管理比赛，后逐渐推广到美洲、非洲、澳洲和亚洲，成为一年一度的国际赛事。30年来，国际企业管理挑战赛已经举办了31届，有数十万人参加了比赛。每年国际组委会都要根据参赛者提交的决策数据，结合现实企业管理的真实统计数据和企业管理中出现的新情况、新问题对EDIT515软件进行更新。因此，该软件是管理专家与数十万参赛者30年来集体智慧积累的结晶。

EDIT515软件除了用于比赛外，在国外已被当作教具广泛用于MBA教学。许多世界知名企业也把该软件用于管理人员的选拔、培训、考核和评估。

该软件是欧洲管理发展基金会（EFMD）认证的企业经营管理模拟培训工具。至今，国内已经开展的具有大范围影响力的模拟决策类比赛还有三个，它们是法国L’OREAL公司主办的“欧莱雅全球在线商业策略竞赛”[[1]](#footnote-2)①，用友软件公司主办的“用友ERP沙盘模拟对抗赛”[[2]](#footnote-3)②和教育部MBA指导委员会主办的“全国MBA企业竞争模拟比赛”[[3]](#footnote-4)③。与同类软件相比，国际企业管理挑战赛软件有以下8个特点：

1．历史久远。该软件问世已经30多年，30多年经久不衰，时间本身为其生命力提供了证明。

2．国际上流传较广。目前已经发展成为每年34个国家和地区分别选拔队伍共同参与的国际级赛事，使之成为目前世界上规模最大的企业战略管理模拟赛事。

3．每年更新。使之更趋近国际市场真实经营环境，适应时代潮流。例如2001版软件增加了电子商务内容，使其更逼真地模拟IT技术、网络技术的发展给工商管理带来的新变化。

4．广泛被国内MBA院校接受。目前全国有超过120所MBA院校中已经参赛，并表示受益匪浅。

5．软件模拟的环境与中国非常相似。该软件虽然模拟的是欧洲的市场环境，但该市场环境与中国市场有很大的相似性。欧洲的面积、总人口均与中国相似，且欧盟内部各国之间已经实现了劳动力、资源、商品的自由流动和统一货币，这些与中国各省之间的关系类似。

6．与WTO规则接轨。该软件的游戏规则是标准市场经济条件下，企业经营管理的运作方式，熟悉这些方式对进入WTO后的中国企业大有裨益。

7．此软件已完全汉化。便于中国人学习掌握，同时又由于其兼有中英文两个版本，有利于参赛者金融、商贸英语水平的提高。

8．可以使用计算机、高等数学、统计学和运筹学等的相关知识和软件进行分析和计算。如：简单编程、微积分、回归分析和规划求解等基础知识的运用，以及用Excel、SPSS、LINDO等相关工具类软件对数据进行处理和参变量建模。有利于提高参赛者对这些相关知识和软件的掌握程度。

**二、中国参加挑战赛的情况**

1995年4月葡萄牙总统访华时，国际企业管理挑战赛国际组委会（常设葡萄牙里斯本）将此赛事作为促进中葡两国经济与文化交流的重要项目推向中国。

1996年4月由教育部全国MBA教育指导委员会、中国企业联合会、《中国青年报》、《中国日报21世纪报》和《中国日报》所属北京赛迪斯信息咨询有限公司联合组成国际企业管理挑战赛中国赛区组委会。教育部全国MBA教育指导委员会副主任、清华大学经济管理学院院长赵纯均教授任中国赛区组委会主席。

1999年原国家经贸委培训司加入中国赛区组委会，王忠明司长任名誉主席，2001年吴用可司长接任名誉主席。2004年国务院国有资产监督管理委员会研究中心王忠明主任继续担任名誉主席。

从1996年开始，中国赛区已成功举办了15届比赛，在全国已颇具影响力。参赛的队伍由首届的70多支发展到2010年的1400支。参赛队来自高校、企业、机关、军队及个人独立参赛者，其中以MBA院校学生为主。近年来越来越多的中国国有企业也开始意识到这种模拟比赛是企业管理人员丰富管理知识、增强团队工作精神、提高管理技能及市场应变能力的捷径而加入比赛。

每年中国赛区的冠军队都代表中国大陆赴欧洲参加国际企业管理挑战赛的国际总决赛。1996年至2005年共有六所大学和企业的代表队获得过中国赛区的冠军，他们是北方交通大学代表队、对外经贸大学西门子公司联队、四川大学代表队、中山大学代表队、西安交通大学代表队和北京理工大学代表队。值得国人骄傲的是，在国际总决赛中，中国代表队四次获得世界冠军，他们是2000年和2001年的对外经贸大学西门子公司联队，2003年的四川大学代表队和2004年的中山大学代表队。这其中还涌现了一批优秀的教练和选手。由于中国赛区组委会的出色工作，国际组委会将1999年度和2000年度的最佳组织奖授予中国赛区组委会。

**三、比赛内容、方式介绍**

比赛由5人组成的参赛队经营一家虚拟的上市公司，队员分别扮演总经理(CEO)、生产和研发(COO)、市场和营销(CSO)、会计和财务(CFO)、人力资源(CHO)等部门的经理。队员根据现代企业管理知识对该企业每季度的经营状况做出一系列的决策，与同一市场的其他7个虚拟企业竞争。

决策涉及企业的发展战略、生产、研发、营销、人力资源、投资及财务等方方面面，同时还穿插着金融、贸易、会计、期货、投资、信息技术等许多重要的实务性知识，最大限度地模拟一个公司在市场经济条件下真实的运作状况。

每一家公司都必须很好地把握不断变化的宏观经济环境、各公司之间的竞争态势及本公司内部各职能部门之间的相互作用，通过建立各种定量模型，进行边际分析、数量博弈、价格竞争，制定出自己的竞争战略、产品组合、销售预测、营销模式，并通过对资本结构、生产规模、边际贡献率、产能、库存、现金流量、劳动力储备等方面的分析和决策，对经营结果进行控制和调整。

各公司的决策由计算机模拟软件系统处理后，形成公司的《管理报告》，反映该公司决策所产生的市场效果，并以公司股票市场价格作为综合指标衡量企业经营效果。各公司根据《管理报告》对下季度的经营做出决策，再次提交计算机处理，并得到第二季度的《管理报告》。以此形式循环反复，直到第五季度结束，股票市场价格最高的公司获胜。

中国赛区的比赛采取分组单循环淘汰制，分初赛、复赛、半决赛和决赛四轮进行。

**四、《参赛手册》、《公司历史》、《决策单》、《管理报告》的介绍**

《参赛手册》是比赛重要的文件之一，内容囊括了经过提炼的企业管理中所遇到的几乎所有重要问题，如经营背景、市场营销、生产与分销、人力资源管理、会计核算和财务管理等。《参赛手册》还详细介绍了比赛的方法和规则，作为参加比赛的第一步，必须仔细阅读《参赛手册》，了解比赛内容。建议，精读三遍：第一遍通读，了解比赛分工、规则和指标，记录不明之处；第二遍换位思考，一方面研究其他人的工作职能给自己的分工所带来的益处和困难，另一方面研究自己的职能可能给其他人的分工所带来的障碍和帮助；第三遍建模，根据自己的分工基于Excel建立相应职能部分的模型，并给其它职能留出接口。最后整合、链接所有人的模型。

《公司历史》，内容是参赛队即将着手经营的虚拟公司最近5个财政季度的决策及经营状况，但不一定是最合理的管理决策和最佳的经营效果。

《决策单》是参赛队每季度与计算机进行交流的工具。比赛中，参赛队可以通过网络填报《决策单》，也可以用组委会提供的《决策单》数据输入引擎填报《决策单》，用电子邮件方式提交决策。要确保输入《决策单》信息的准确性。要在决策参量允许的限度之内制定决策；当然，还要在比赛本身的概念之内进行思考。《决策单》上的决策一旦经过计算机处理，便不能改变。决策单上的某些变量单位可能和管理报告上的同一变量单位不一致，要进行相应调整。

《管理报告》反映上期决策产生的结果，由六个部分组成：1上期决策数据、2资源统计、3产品统计、4商业情报、5财务信息、6经济信息。参赛队可利用报告上的信息制定下季度的决策。

1. ① 模拟的是贸易公司，更注重市场营销管理，强调贴牌生产和新品牌的建设，优胜者可能被主办方录用。 [↑](#footnote-ref-2)
2. ② 是实物类非电子沙盘，更重视对管理过程的视觉化和理解，能与ERP系统进行有效的链接。 [↑](#footnote-ref-3)
3. ③ 相对参变量较少，强调企业的可持续经营和对所学知识的直接运用，更适合于教学并能赛后复盘。 [↑](#footnote-ref-4)