

# 吉首大学学生会文件

校学生会〔2025〕25号



## 关于开展2025年“起点创业坊”与“职”等你来 联名嘉年华活动的通知

各学院：

为进一步激发我校学生创新创业热情，展示高校创新创业教育成果，搭建大学生创新创业实践平台，培养勇于投身实践的创新创业人才队伍，同时为帮助同学们提升自己的专业技能以及沟通能力等，积累职场方面的相关经验，了解关于职业选择的知识，更加明确自己的职业目标和规划。我校组织开展2025年“起点创业坊”与“职”等你来联名嘉年华活动，现将有关事项通知如下：

### 一、活动主题

创势职启，共绘新彩

### 二、组织单位

主办单位：共青团吉首大学委员会

承办单位：吉首大学学生会创新创业部、权益维护部

### 三、活动对象

吉首大学吉首校区全体师生

### 四、活动时间

2025年12月6日-12月7日

2025年12月20日-12月21日

### 五、活动地点

砂子坳校区从文广场

大田湾校区羽毛球场

### 六、活动内容

#### （一）起点创业坊：

1. 前期：校内线上线下宣传该活动，提高活动知名度，吸引对创新创业感兴趣的师生。主要通过吉首大学先锋微信公众号、QQ吉首大学团委空间和QQ吉首大学权益站等官方媒体进行线上宣传；线下设计活动海报并放置在校园人流量密集区域；同时投放校园LED屏，为“起点创业坊”活动吸引人气。

2. 中期：在“2025年起点创业坊”摊主交流群（QQ群号：1067735552）中，工作人员将会为师生们答疑解惑，同时师生们也可交流经验，自行组队，申请成为“起点创业坊”的正式摊主；工作人员根据所售物品对上交的申请材料进行审核筛选，选出当期的正式摊主；在摊主招募结束后，召开摊主培训会，并讲解奖励评选细则与注意事项；开摊前通过在指定位置摆放海报、投放校园LED屏、官媒转发活动宣传推文等方式扩大活

动的影响力；开摊当天，为各摊主颁发摊位许可证，设置中心区和摊位经营区吸引人流，营造开摊仪式的热闹氛围，打造吉大最火的创意集市。

3. 后期：售卖活动结束后，由工作人员根据“优秀摊主”评选细则对参与活动的摊位进行综合评分并发放证书奖励，收集参与者的活动意见，对活动举办进行总结反思。

4. “优秀摊主”评选细则：

(1) 活动期间，工作人员将进行每天早、中、晚三次签到，活动结束后，签到率未达 50%的摊位将取消“优秀摊主”评选资格。

(2) “优秀摊主”设置“金牌”“银牌”“铜牌”三个等次，通过综合考虑销售额（占比 60%）、创意性（占比 15%）和同学欢迎度（占比 25%）三个指标，对得分排名前 10%、30%、50%的摊位经营者授予相应荣誉，并纳入第二课堂积分认定。

(3) 销售额认定：摊位的经营销售总金额为该项原始分。活动结束后，主办单位向摊位经营者收取经营活动期间的销售记录，二维码支付的需提供微信或支付宝相关收款记录，现金支付的需提供现金收款证明照片（用带时间的水印相机同时拍下收取的现金与售卖的商品）。严禁刷单，一经发现，取消评奖资格。

(4) 创意性认定：主办单位及协办单位对各摊位经营的产品或服务的独特性、创新性和原创性进行考量，原始分在

0-10 分内给分。鼓励各摊主售卖有地域特色、专业特色（特长）的原创产品或服务。

（5）同学欢迎度认定：主办单位在活动结束后面向参与的广大同学线上通过吉首大学先锋微信公众号开展最受欢迎摊位投票活动，1 票积 1 分。线上投票积分合计作为该单项原始分。

（6）单项指标采取百分标准计分，即各摊位该指标单项原始分除以所有摊位中该指标单项最高分后乘以 100 得到各摊位该单项分数。（例如：甲摊位销售总金额为 300 元，所有摊位中销售总金额最高的为 1200 元，则甲摊位销售额项得分为  $300/1200*100=25$  分）

## （二）“趣探职涯大观园”游园会

1. 参与流程：参与者扫码签到后，由工作人员发放“职涯游园地图”，地图标注各区域名称。参与者可自由选择游戏顺序，完成单个游戏后，工作人员根据表现在地图对应区域填写对应积分并盖章确认。活动结束后，参与者凭盖章地图到指定兑换区结算积分，需扫码登记。

2. 积分与兑换规则：

获得的积分可由参与者自主选择兑换奖品或兑换抽奖机会。

3. 抽奖机制：

30 积分/次，设有谢谢参与（空奖）、参与奖、三等奖、

二等奖、一等奖、特等奖，一旦中奖（参与奖及以上）则不能继续抽奖；剩余积分可继续兑换礼品。

附件

1. “起点创业坊”与“职”等你来联名嘉年华活动摊位申请协议书
2. 吉首大学“起点创业坊”活动章程
3. QQ摊主群二维码
4. “趣探职涯大观园”游园会流程

共青团吉首大学委员会

2025年11月25日

附件 1

# “起点创业坊”与“职”等你来联名嘉年华 活动摊位申请协议书

甲方：吉首大学学生会

地址：吉首大学砂子坳校区第三办公楼 106 室

乙方（摊位负责人）：

学号：

学院：

身份证号：

联系电话：

一、甲方责任。为乙方提供相关活动场地和基本设施，指导乙方开展相关工作，帮助乙方通过多渠道、多形式进行宣传，维护乙方的合法权益。

二、乙方责任。按照分配的摊位号、经营项目、经营规范等要求进行经营，接受甲方的监督和管理，按照规定开展诚信交易，不得销售、传播黄色淫秽、反动、封建迷信等制品，不得销售假冒伪劣商品，不允许出售食品、活物、药品以及其他学校管理规定禁止在校内销售的商品（服务），不得私自转让摊位。

三、本协议一式两份，自签订之日起生效，有效期至 2025 年 12 月 31 日。

四、本人已经阅读以上条文，愿意遵守《吉首大学“起点创业坊”活动章程》和协议书相关要求，服从学校的管理。未尽事宜最终解释权归吉首大学学生会所有。

所有摊主成员签名：

时间：

## 附件 2

# 吉首大学“起点创业坊”活动章程

## 第一章 总则

**第一条** 活动意义：“起点创业坊”作为吉首大学独特的校园活动，有利于激发大学生创新智慧与创造活力、为全校师生提供一个自主创业的学习交流平台，成为推动高校创新人才培养、推进创新型国家建设的重要载体。打造“起点创业坊”品牌活动，融入创业成果展与传统节日专题展，弘扬中华传统节日文化，扩大活动知名度，健全活动体系以吸引更多学生参与到创业实践中来。

**第二条** 活动目的：通过打造吉大最火爆的创意集市，将“起点创业坊”做好、做活、做实、做大。鼓励和引导吉大学子创新创业创优，助力创业梦想起航。丰富学生课余生活，培养学生创业实践能力，在实践中提升个人创新创业素养，促进学生全面发展。

**第三条** 活动开展形式：打造吉大最火爆的创意集市，线下开摊活动周期为 2 个周末，激发各摊主的创业信心及兴趣。以线上线下宣传、游戏活动区及抽奖区设置等为手段吸引人流；以服务摊主，促进销售，增加摊主创业激情为目标。以此令预期活动效果达到最佳，实现预期目标。



## 第二章 摊位申请与审批

**第四条** 申请经营摊位需填写线上申请表，主办单位对各摊位拟售卖的商品品类及定价进行审核，经审核通过后经营者需签订并提交摊位申请协议书。

**第五条** 由主办单位为审批通过的摊位发放带有编号的“吉首大学起点创业坊摊位经营许可证”，所有经营摊位需持证进行经营活动。

**第六条** 所有经营摊位必须符合国家法律法规，符合学校的各项有关规定。不得危害国家安全、泄漏国家机密、影响社会稳定及校园秩序，不得销售、传播黄色淫秽、反动、封建迷信等制品，不得销售假冒伪劣商品，不允许出售食品、活物、药品以及其他学校管理规定禁止在校内销售的商品（服务）。

**第七条** 所有经营摊位需在指定范围内进行经营活动。

## 第三章 奖励

**第八条** 设置“优秀摊主”，发放荣誉证书奖励，并纳入第二课堂积分认定。

**第九条** “优秀摊主”评选细则：

1. 活动期间，工作人员将进行每天早、中、晚三次签到，活动结束后，签到率未达 50%的摊位将无法进行“优秀摊主”评选。

2. “优秀摊主”设置“金牌”“银牌”“铜牌”三个等次，综合考虑销售额（占比60%）、创意性（占比15%）和同学欢迎度（占比25%）三个指标，对得分排名前10%、30%、50%的摊位经营者授予相应荣誉，纳入第二课堂积分认定。

3. 销售额认定：摊位经营销售总金额为该项原始分。活动结束后，主办单位向摊位经营者收取经营活动期间的销售记录，电子支付的需提供微信或支付宝收款记录（二维码收款），现金支付的需提供现金收款证明照片（用带时间的水印相机同时拍下收取的现金与售卖的商品）。严禁刷单，一经发现，取消评奖资格。

4. 创意性认定：主办单位及协办单位对各摊位经营的产品或服务的独特性、创新性和原创性进行考量，原始分在0-10分内给分。鼓励各摊主售卖有地域特色、专业特色（特长）的原创产品或服务。

5. 同学欢迎度认定：主办单位在活动结束后面向参与的广大同学线上通过吉首大学先锋微信公众号开展最受欢迎摊位投票活动，1票积1分。

6. 单项指标采取百分标准计分，即各摊位该指标单项原始分除以所有摊位中该指标单项最高分后乘以100得到各摊位该单项分数。（例如：甲摊位销售总金额为300元，所有摊位中销售总金额最高的为1200元，则甲摊位销售额项得分为 $300/1200*100=25$ 分）

## 第四章 预期效果及展望

**第十条** 激发大学生对于创业的兴趣及热情，让更多的人才能够将创新思想化为实践。

**第十一条** 以活动模拟市场竞争的机制鼓励学生产生创新性思维，使各式技术创新，管理创新，知识创新，流程创新，营销创新等创新方法能够在校园中百花齐放。

**第十二条** 校内相关职能部门应当全力做好相关工作，辅助好学生的创新创业活动，相关学科应当引导将学生的思维与社会经济市场相结合；专业素养、学科特点和专业知识的运用与产品项目科学的结合，使学生能够充分运用课堂所学，充分实现脑中所想。

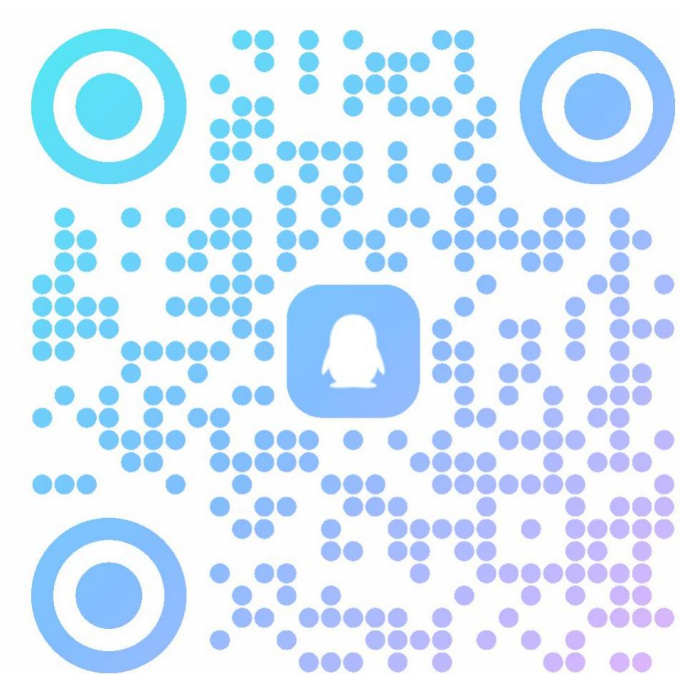
**第十三条** 培育拥有以现有资源发挥出新的价值的思维创新型人才，为我校及社会提供学术科技型人才做好开头准备，提升大学生的就业创业水平，提高新时代大学生步入社会前的基本素养。

## 第五章 附则

**第十四条** 本章程由吉首大学学生会创新创业部负责解释。

附件 3

## QQ 摊主群二维码



## 附件 4

# “趣探职涯大观园”游园会流程

### （一）职业猜猜乐

1. **参与方式：**2 人一组，自由组队或现场匹配。

2. **游戏规则：**

每组派 1 人作为描述者，1 人作为猜题者，描述者抽取工作人员提供的职业名称卡片，工作人员启动计时器（60 秒），描述者通过肢体比划、表情动作等方式传递职业特征，不得使用语言、文字或谐音提示。猜题者在规定时间内猜出职业名称，工作人员记录正确个数。

3. **积分规则：**

（1）猜对 5 个及以上、不足 10 个：获得 10 积分；

（2）猜对 10 个及以上、不足 15 个：获得 20 积分；

（3）猜对 15 个及以上：获得 30 积分。

### （二）职业拼拼乐

1. **参与方式：**单人参与

2. **游戏规则：**

参与者抽取 1 套职业主题拼图（每套拼图对应 1 种职业，含医生、程序员、厨师、消防员、设计师等常见职业），工作人员将拼图打乱后放置在拼图板上，启动计时器，参与者开始拼图。参与者完成拼图后举手示意，工作人员停止计时并核对拼图完整性。

### **3. 积分规则：**

- (1) 60 秒内（含 60 秒）完成：获得 10 积分；
- (2) 40 秒内（含 40 秒）完成：获得 20 积分；
- (3) 20 秒内（含 20 秒）完成：获得 30 积分。

### **（三）职业投投乐**

#### **1. 参与方式：单人参与**

#### **2. 游规规则：**

活动区域设置 3 个投壶，分别标注“10 积分区”“20 积分区”“30 积分区”，参与者手持 3 支箭，选择任意投壶尝试投掷，投中任意 1 个投壶后停止投掷，未投中可继续尝试，最多 3 次机会。投中后，工作人员根据投壶对应的积分等级，抽取 1 道职业类问题（含情景设置题、职业认知题），参与者现场作答。工作人员核对答案，回答正确则获得对应积分，回答错误则无积分。

### **3. 积分规则：**

- (1) 投中 10 积分区且回答正确：获得 10 积分；
- (2) 投中 20 积分区且回答正确：获得 20 积分；
- (3) 投中 30 积分区且回答正确：获得 30 积分；
- (4) 3 次投掷均未投中或投中后回答错误：获得 0 积分。

### **（四）职业大侦探**

#### **1. 参与方式：单人参与**

#### **2. 游戏规则：**

参与者抽取 1 份“问题简历”（简历中包含信息缺失、岗位

不匹配、格式混乱、重点不突出、错别字等常见问题，每份简历问题数量 3 个)，工作人员启动计时器（60 秒），参与者在规定时间内阅读简历并找出其中的错误；时间结束后，参与者向工作人员说明发现的错误，工作人员核对表确认。

### **3. 积分规则：**

- (1) 找出 1 个错误：获得 10 积分；
- (2) 找出 2 个错误：获得 20 积分；
- (3) 找出 3 个及以上错误：获得 30 积分。

### **(五) 职业逛三园**

**1. 游戏规则：**3 人及以上为一组，现场自由组队或工作人员协助组队，每组人数不超过 10 人。

**2. 积分规则：**每组参与者站立成一圈，工作人员起头喊“逛职业三园，什么园？XX 园”（XX 园为预设行业领域，如“互联网园”“教育园”“医疗园”“金融园”“文创园”等）。从工作人员指定的参与者开始，按顺时针顺序，每人快速说出 1 个对应行业领域的职业名称，不得卡顿、重复或说错。出现卡顿、重复、说错或 5 秒内未作答者，当场淘汰，剩余参与者继续游戏。直至最后 3 名参与者决出，游戏结束。

### **3. 积分规则：**

- (1) 每组第 1 名：获得 30 积分；
- (2) 每组第 2 名：获得 20 积分；
- (3) 每组第 3 名：获得 10 积分；

## **(六) 职业绘名片**

**1. 参与方式：**单人参与，现场领取材料进行创作。

### **2. 游戏规则：**

参与者到指定区域领取空白“名片”卡片(A4大小)及彩笔、蜡笔等绘图工具，参与者围绕“梦想的职业”或“未来的自己”为主题，设计个性化名片，可包含职业名称、工作理念、创意图案、联系方式等元素，创作时间不超过5分钟。完成创作后，参与者向工作人员简要介绍自己的设计理念(介绍时间1-2分钟)。

### **3. 积分规则：**

(1) 完成名片创作，内容完整：获得10积分；

(2) 设计美观、排版合理，且介绍流畅清晰：获得20积分；

(3) 设计富有创意、主题突出，且介绍生动有感染力：获得30积分。