

# 创新大赛曲 创新创业规划大赛心得体会(模板6篇)

范文为教学中作为模范的文章，也常常用来指写作的模板。常常用于文秘写作的参考，也可以作为演讲材料编写前的参考。范文怎么写才能发挥它最大的作用呢？这里我整理了一些优秀的范文，希望对大家有所帮助，下面我们就来了解一下吧。

## 创新大赛曲篇一

创新创业规划大赛是一项展示大学生创新创业能力和判断力的最佳平台，不仅仅能促进创业教育的普及，更是能够激发青年学生的创新创业激情。本文将就创新创业规划大赛进行总结，分享自己的心得和体会。

### 第一段：认真准备是成功的前提

在参加创新创业规划大赛之前，我们必须进行大量准备工作。首先我们要了解比赛的规则和组织架构，明确比赛要素和评分标准。其次，通过团队合作，获得项目创意和技术支持，综合运用各种策略和思维模式，打造出具有创新性、可行性和前瞻性的商业计划书。最后，还要进行多轮模拟演练，完善各种细节和案例研究，确保能够在比赛中发挥出最佳水平。

### 第二段：积极思维和多元化的角度决定创意价值

创意是创新和创业的基础，创造出高质量、可持续、有标准的创意是成功的关键。我们必须从多元化的角度理解如何激发创新理念，包括创新的思路、对市场趋势、社会需求以及技术和经济方面的理解和分析。同时，团队成员之间良好的沟通和协作是实现创意价值的必要前提。

### 第三段：方法论的应用和实践效果

创新创业规划大赛不仅要求我们具有理论知识和方法论，更具有实践能力和创新思维。因此，我们需要实现每一个步骤，包括市场调研、竞争分析、创意讨论、商业模式探讨等，掌握方式和技术。我们要做好实践，确定自己的理论和方法可行性，并调整和维护他们。这不仅有助于优化团队成员之间的合作，还可以落实商业计划书的实施方案。

### 第四段：沟通和谐性和商业模式创新

创业团队中沟通和谐性极为重要，这决定了团队的凝聚力和决策效果。我们需要继续改善进行团队成员之间的沟通，采用一些创新的方法，如组建工作小组、精简会议流程、促进互动等方式，来达到更好的沟通效果。商业模式创新是大赛的核心要素之一，可以维护企业的生命力和可持续性生存。在商业模式创新方面，我们需要充分发掘市场机会，探索可持续商品和服务，换句话说，探索商业模式“新穴”和“长尾效应”。

### 第五段：总结一下，包括当场情况、反思问题和沟通以谈妥

通过参加创新创业规划大赛，我们获得了更多的实践经验和思考，对创新、创业、管理、沟通和团队协作等方面的认识和技能得到了深刻的锻炼。展现出来的商业计划书的质量和效果，让我们更加鼓舞人心，将来我们肯定能够有更多的创新和创业成功。我们同时也反思了一些问题，例如，沟通和谐性的提高、商业模式创新的前瞻性和市场需求敏感性。我们希望再次积极地回顾经验，确保自己在未来的创新创业中获得差异化的优势和成就。

## 创新大赛曲篇二

每年，都有大量的学生们参加着各类创新创业里程碑式的活

动，在这些活动中，创新创业规划大赛可以说是其中的一块重头戏。这个过程可以让参赛者深刻的认识并明确自己未来的关键路线，对于想要深入创新创业的学生，无疑是一次难得的机会。

## 第二段：分享经验教训

我也曾参加过一次创新创业规划大赛，有许多有趣的经历和启发。首先，我们的团队在比赛中一开始的时候面临了一些挑战和困难，然而，并没有放弃。我们小组的成员各有成熟的想法，不过在创新的实质上我们需要要获得改进，特别地，我们需要在创新的过程中更明确地了解别人的观点，才能知道何时倾听别人的建议，何时坚持自我。

## 第三段：兴奋与收货

一段时间后，我们的团队在一些实践活动的探索中取得了长足的进步，在此期间，我们也深刻领悟到了创造和市场适应性的重要性。在比赛的历程中，我们的团队对涉及业务、市场研究、人力资源及金融等等方面进行了深入的研究和学习，这些探索是非常富有价值的，并神奇的帮助我们明确了我们的未来规划和优先级。

## 第四段：知识的持续学习

在我们取得比赛优异成绩的一年之后，我们也依然在持续学习着，持续拓展我们创新和创业的相关知识和技能并将之应用于实践中，也让我们实现了更快的增长和发展。

## 第五段：总结与展望

总的来说，创新创业规划大赛是一项非常杰出的比赛，能够让参赛者认真思考自己的未来规划和优先级。在过程中也能让参赛者弥补各种样方面的缺陷，并不断地完善自己，以此

为契机，希望各位赛场上的我们都可以成为一个更好的自己。在未来，我也将会更加努力修炼创新和创业方面的能力，成为一个在行业中具有影响力的人物。

## 创新大赛曲篇三

通过移动app产品分析与设计大赛的形式，推广企业文化和产品，增加企业在高校校园内的知名度，增强企业互联网应用产品在大学生群体中的认知度和使用率；鼓励大学生对移动app产品设计的思考和实践，为互联网企业提供更多新颖的创意；结合信息学科优势，提高大学生专业素质的培养。同时，通过此次比赛提升大学生创新创业意识，加强实践动手能力、创新思维能力。

竞赛主体内容包括：参赛者通过大赛培训与宣讲，了解产品设计，了解pm文化，将产品创意与灵感落于实践，完成产品设计与需求说明书；通过对产品的整体把控，完成该产品的商业计划书。

大赛为有志于互联网行业的高校学生提供一个了解移动app产品、提升产品的分析能力、分享产品创意、动手设计的综合平台。参加大赛的团队和个人，将有机会获得业内资深专家团队的技术培训、创业指导和奖金。

本届竞赛为选手提供三个手机应用设计方向，由选手自行选择其一进行设计。

### （1）生活服务

餐饮、美食、美容、租车、家务……各种移动化的生活服务app设计，致力于让人们的生活更加丰富便利。

### （2）垂直社区

母婴达人、运动型男、商务白领、当代大学生……细分市场及面向人群，聚集同好，将同样兴趣的人放进同一个社区中。

### (3) 工具助手

提升工作效率、降低沟通成本、记录运动健身、随时感知天气……将既有工具细分需求，找寻不一样的突破口，成为创意。

### (4) 其他方向（依后续通知而定）

(1) 参赛者以团队（5人或5人以下）参赛，本科生和研究生均可参与，自愿邀请老师作指导。参赛队伍采取自由组队的方式（可跨学校、跨院系、跨专业组队），鼓励跨专业及跨院系组队，以求团队分工的协调统一。

(2) 各参赛队伍在确定名单后，指定一名队长为联系人，负责与大赛主办方联系沟通、队伍组织等工作。

(3) 每个团队只能提交一个参赛作品，每人仅能参加一支队伍。

(4) 参赛队伍需于20xx年3月17日晚22:00前将本队伍设计的app产品的设计与分析策划文档发送至大赛邮箱cyznl20xx@。策划需详细介绍app产品定位、app设计创意、功能作用、使用方法、团队管理及分工等内容，含以下内容且可视内容优势酌情加分：

-app产品界面设计图

- 竞品分析

-市场风险应对

(5) 建议图文并茂，策划书排版整齐精美为佳。字数5000字以内。文件命名为“创意正能量+初赛+学校+团队名+队长姓名”。

(6) 进入复赛的参赛团队根据复赛培训内容将app进行进一步优化修改，并准备ppt进行现场展示及答辩，展示内容须包括成员及团队介绍□app设计创意、功能及使用方法、开发周期计划等，选手自己把握时间，要求突出重点，鼓励创新。

(7) 决赛将以模拟产品发布会的形式进行比赛，发布会的内容可包括全面的产品介绍、产品市场定位、推广营销方案等商业性内容，鼓励创新。

(8) 出现以下情况，将取消参赛者参赛资格：

-提交的报名信息含虚假信息；

- 违背国家相关法律法规；

-涉嫌作弊、抄袭及其他侵犯他人知识产权或其他合法权利的行为；

- 提交的应用包含不健康、淫秽、色情、暴力、中伤他人的内容；

- 提交的应用包含其他赛事组委会认为不适当的内容。

(1) 报名：3.3—3.17

在大赛通知后的附件中填写报名信息，并向指定邮箱发送报名表和策划。

(2) 初赛海选：3.17—3.21

专家评审报名信息及作品资料，选出20支种子队伍进入复赛。

### (3) 复赛：4.1（暂定）

团队现场答辩，专家现场评审团队及作品，从20支队伍中选择10支队伍晋级决赛。

### (4) 决赛：4.8（暂定）

团队现场答辩，由现场专家评审和大众评审决出一二三等及优秀奖。

另行通知

官方邮箱□xxx

## 创新大赛曲篇四

在这个资源紧张，环境质量日益下降的今天，随着越来越多的废品的产生，使得环境越来越差。一则人们缺乏环保意识，二则废品未合理的重新利用。作为大学生，我们应该为此做些事来保护环境。同时，恰逢世界大学生节临近，更应让大家意识到环保的重要性。用旧的东西不想再用，又舍不得丢弃，那我们为何不把旧物进行改造，接着再利用，让废弃物熠熠生辉，变成有意义的“新物”呢？那就用我们的睿智来为资源的节省作出自己的贡献吧。

奇思妙想，废旧进来，全新出去，保护资源，你我共勉。

化腐朽为神奇，变废为宝，是老一辈留下来的传统，而我们就更应该继承发扬下去。通过这次活动，希望大家加强环保意识，明确资源合理利用的重要性，丰富大家的业余生活，同时也为展示大学生聪明才智及独特想法提供一个平台，以提高大家的动手能力。

20xx年11月3日—20xx年11月17日

活动地点：待定

活动对象：

本活动面向全校学生征集作品。

参赛作品内容及要求：

对废旧物进行改造或直接进行创作，可制作任何想做的东西。对于无法完成的大型作品，可用设计图等方式展开，但需进行详细说明(可用电子稿等)。所有参赛作品要有一份详细的作品介绍。

活动安排：

1、初选：由相关专业类学生作为评委，通过打分的方式初步选取报名参赛中16件作品，进入复眩(评委由艺术与传媒学院和工业设计优秀同学组成)

2、复选：选手现场对作品进行讲解介绍(5分钟以内)，让大家对作品有一个深入的了解，然后由相关专业的老师及学生作为评委对该作品进行打分。

3、将复选作品分数进行汇总，由各作品得分的高低和作品特色，决出“一等奖(一名)，二等奖(二名)，三等奖(三名)，时尚创意奖(一名)，精巧实用奖(一名)，环保美观奖(一名)，优秀奖(七名)”。

4、通报获奖作品并进行现场颁奖，然后由老师对获奖作品进行简评。

5、第二天公布获奖作品及选手名单并将获奖作品进行公开展

示和讲解，以提高广大同学的环保意识，扩大活动的影响力。

日程安排：

11月3日下发《废物利用diy创新设计大赛通知》

11月9日—11日活动报名

11月12日—16日参赛者制作作品并于16号晚前交付

11月16日晚学生评委初步评选作品并通报初选结果

11月17日选手现场对作品讲解，评委对作品评分举行颁奖

11月18日将获奖作品进行公开展示和讲解

评分细则：

评分标准包括以下四个方面：

a.设计(整体造型、新颖、色彩、搭配协调、层次丰富)；

b.个性(独特、有创意、时尚)；

c.神韵(生动自然、耐人寻味)；

d.环保(发掘新材料、变废为宝)；

2. 技术性(25分)：根据作品的技术含量(如作品的精巧程度、手艺是否精湛及小饰品的利用等)来给分。共分三个评分等级：一般为10~15分，中等为15~20分，优秀为20~25分。(最高分25分)

3. 美观性(20分)：从作品的外形特色，颜色搭配和饰品的利

用情况来评判。

共分三个评分等级：一般为5~10分，良好为10~15分，优秀为15~20分(最高分20分)

4. 实用性(20分)：指作品的实用价值，在生活中的特殊用途。共分两个评分等级：实用价值不大为0~10分，比较有实用价值为10~20分。(最高分20分)

5. 创新性(20分)：作品外形结构的特色，与众不同的创意，独特的构思，使用的特殊技术。共分三个评分等级：有一定的创新为5~10分，创新较多为10~15分，创新很多为15~20分。(最高分20分)

附表：

评委打分表

基本分

(15分)技术性

(25分)美观性

(20分)实用性

(20分)创新性

(20分)

总得分

参赛方式：个人参赛或集体参赛(最多六人)

大赛评委：艺术与传媒学院或工业设计的老师及优秀学生

奖项设置：一等奖(一名)，二等奖(二名)，三等奖(三名)，

时尚创意奖(一名)，精巧实用奖(一名)，环保美观奖(一名)，优秀奖(七名)。

宣传工作：

在校园学生集中处悬挂条幅(从活动开始到结束)，摆放活动宣传展板(报名期间)，制作活动海报，派发活动宣传单，并通知各学院学生会协助。

报名方式：

学生可在指定时间和地点现场报名，也可以联系大赛报名负责人：吕佼佼

报名截止日期□20xx年11月6日。

西安工业大学校团委主办

机电学院团总支学生会承办

一活动宣传

1宣传横幅50元

2书面材料宣传300张×0.1元/张=30元

二活动颁奖

一等奖证书5元+奖品30元=35元

二等奖(证书5元+奖品25元)×2=60元

三等奖(证书5元+奖品20元)×3=75元

时尚创意奖证书5元+奖品15元=20元

精巧实用奖证书5元+奖品15元=20元

环保美观奖证书5元+奖品15元=20元

优秀奖证书5元×7=35元

总计：345元

机电学院团总支学生会

20xx年10月25日

## 创新大赛曲篇五

在全面推进素质教育的方针指导下，进一步促进科技素质教育，培养少年儿童科技创新意识，激发少年儿童对科技创新活动的兴趣，通过科技创新活动提高学生的科学素养，使他们从小树立“爱科学、学科学、用科学”的良好观念。

(1) 丰富校园文化生活，普及科学技术知识，弘扬科学精神，提高科学文化素养。

(2) 充分挖掘学生内在潜力，提高学生综合能力，培养学生创新精神和实践能力，展示学生特长，促进学生全面发展。

爱科学、学科学、用科学；科学在心中，创新在手中。

全校学生及相关教师。

本次青少年科技创新大赛设四个项目：小发明、小制作、科技论文、科技创新绘画。

- 1、宣传动员阶段□20xx年10月1日—20xx年10月11日；
- 2、活动竞赛阶段□20xx年10月11日—20xx年10月31日；
- 3、总结表彰及成果展示阶段□20xx年11月1日—20xx年11月10日。

1、成立20xx年清水五中科技创新大赛活动小组，统一领导协调科技创新大赛的各项工作。

组委会组长： 赵建明

组委会副组长： 马记明 田建国 王彦荣

组委会成员： 王彬 王占林 高 旗 张喜同 白君孝 陈 均

2、项目主负责人及主辅导老师

(1) 小发明 主负责人：汪 洋

主辅导老师： 各班班主任、理化生科任教师

(2) 小制作 主负责人：樊小江

主辅导老师： 各班班主任

(3) 科技论文 主负责人：张新栋

主辅导老师： 理化生科任教师

(4) 科技创新绘画 主负责人：董国强

辅导老师： 美术教师八、科技创新大赛活动要求

1、全员参与、点面结合。既要让每个学生在活动中得到锻炼，

在活动中得到发展，又要注意参赛项目的质量。

2、体现特色、突出个性。各班在组织科技活动时，要根据学生实际、注重实效，充分调动每个学生参与的积极性、创造性、能动性，突出每个班级的个性特色。

3、分工负责、责任明确。各班要宣传到位、发动有力、体现协作精神。各个项目的负责人要尽职尽责，有始有终。确保本次科技活动圆满成功。

4、教师要发挥自身特长，积极辅导学生参加科创活动，通过本次科技活动，提高教师的科技辅导能力，逐步发展、形成科技特色项目。

5、凡不按要求、数量完成作品的班级，将在全校给予通报批评。

#### 九、参赛作品要求

参赛作品必须由作者本人自主选题、设计、制作和创作（可在教师指导下进行），作品符合学生年龄特点。要坚持“三自”（自己选题、自己探索和设计、自己制作和撰写）、“三性”（科学性、先进性、实用性）的原则，要突出创新意识和科技含量，作品要求做工精细。

#### （一）小发明

学生根据已有的科学技术知识和实际能力，在日常学习、生活、工作和劳动中，对那些使用不方便、不称心的东西，加以改进、改革和创新。

1、新颖。作品是前所未有的或前所未有的，不是仿制或重述已有的东西。作品是原创的或在原有作品上有较大的创新改进的实物。

2、科学。小发明的构思、设计、制作和成果符合科学原理，

使用无损于健康和道德；充分体现科技含量：材料上更节省，性能上更优越，使用上更方便，副作用更少；有的作品虽然没有同类物品可比较，但可以从技术原理体现出更简单，更美观，更省料，更方便使用；充分利用新方法、新技术创作作品。

明项目。作品要体现小、巧、简、易的特点。

4、实用。小发明的目的是为了应用更方便，作品应尽可能接近生活、生产实践，能够解决实际问题，有可预见的经济效益和社会效益。

## （二）小制作

学生应用科学的原理，把身边普通的材料、物品、废品或新材料、新产品加工制作成有新价值的实物。

参赛作品要求：

1、科学。作品在设计、技术上符合科学原理。制作要体现科技含量，充分利用新技术和新方法。

2、艺术。作品在选题、设计、制作、美工上有较高的艺术水平，可视性强，有一定的收藏保存价值。

3、创意。作品体现动手能力，体现作者想像力和创造性，作品立意新颖。

4、节约。充分利用废旧物品、材料制作作品，作品体现节约思想和环境保护意识。

## （三）科技论文

1、论文必须切合主题，采用的资料与数据要详实可靠，原理与概念要清晰准确，论证要文字简明、通俗易懂。 2、参赛

论文可以以日常生活中的科学现象、课堂科技实践课、课外科普知识、社会科技动态等为依据。可写观察动、植物的发现，可以写探索奇特自然现象，景观的奥秘，也可以写自己的一些奇思妙想和研究小问题的过程。必须是自己亲手操作，亲自观察，亲笔记录及书写。内容可以自然活泼，清新易读。道理深入浅出，易懂有趣。

3、论文字数一般在800字以上，最多不超过3000字。论文应包

括论文题目、正文、参考文献、作者简介等。

4、参赛者所提交论文必须为个人独立完成，不得抄袭他人作品，否则一经发现，取消参赛资格。

#### （四）科技创新绘画

1、本次科普绘画比赛将根据省市比赛的特点，采用“绘画形式多样化”的比赛方法，作品幅面不小于a3纸，绘画形式可以是油画、国画、水粉画、水彩画、钢笔画、蜡笔画、剪纸画、粘贴画、电脑画或综合技法画等多种技巧、风格、材质表现（但不包括非画类其它艺术品与工艺品）。

2、参赛作品要求整洁，并在反面右下角注明：作品题目、作者班级、作者姓名、指导教师等。

3、作品要具备想象力、科学性、绘画水平（设计、色彩、技巧）、真实性（必须自己原创，不得临摹或抄袭他人作品）。作品应充分体现科学幻想的宗旨。构思巧妙、大胆，内容新颖。

#### 十、作品提交要求

1、小发明和小制作项目

(1) 每班两项合计至少有3件作品参赛；

(2) 每件参赛作品同时要填写《参赛作品信息表》。

(4) 各件参赛作品主创人员一般为1人，最多为3人，指导教师不多于2名；

(5) 参赛作品统一交到教导处。

2、科技论文每班选送3篇A4纸打印，由各班由理、化、生科任老师选出后统一交教导处。上送论文要求同时发送电子稿到邮箱qswz0566@ 邮件标题为“班别+作者+论文标题”。

4、科技创新绘画每班3件以上，统一交教导处。

## 创新大赛曲篇六

西北工业大学长安校区启用已经n年多，山水园林式的校园已基本建成，各方面生活学习条件已相当优越，但长安校区校园文化底蕴尚薄，学生社团发展相对薄弱，社团文化活动相对较少，为丰富校园文化活动，我们有必要从学校的最基层——学生中获得一些创意。很多人心里面都有在校园里看到这样那样的活动的想法，但是由于种种原因，这些活动并没有出现在校园里。这些同学们的想法如果不能被挖掘出来，那将会是一种严重的资源浪费，所以我们拟举办一次大学生活动创新设计大赛，让同学们在比赛中以活动策划书的形式来抒发自己的想法。对于西工大长安校区来说，这些出自于学生的创意活动将是一笔巨额的财富。

用你的思想 点燃大家的生活

主办：共青团西北工业大学委员会

承办：计算机学院分团委、奔腾年华俱乐部

本次活动要求各参赛队设计并制作一套完整的活动策划书，其内容可以是任意形式的活动，可以充分发挥你的想象力和创造力。活动只设置一次比赛，不再设置复赛，参加复审的作品将直接从初审作品中产生。

本次活动主要分为作品征集、作品评审、结果公示三个阶段。

第一阶段：作品征集（截止到 12 月 19 日）

西北工业大学全体在校学生（长安校区），须以组队形式参赛，每队人数为1 - 3人，鼓励跨学院、跨年级、跨专业的同学组队参加。参赛队伍可代表所在学院、学生会或社团参加比赛。并最晚于 12 月 19 日将作品提交。

第二阶段：作品评审（12 月 20 日 - 12月21日）

活动组织方将组织评审团对上交作品进行初审，并将邀请学院领导、各协会代表对作品进行复审。

第三阶段：结果公示（12 月 22 日起）

组织方将通过校园媒体，以及校园公告的形式对获奖作品予以公示。

- 1、 一等奖2名、二等奖3名、三等奖5名、优秀奖若干。
- 2、 另设“最佳创意奖”一项，在参与复审的参赛队伍中产生，由复审评审团及监督委员会共同评选产生，评选标准为创意指数得分排名前五，且总分不低于80，若没有参赛队符合标准，则该项可空缺。
- 3、 活动结束后，我们将根据评审结果，选出部分优秀作品，联合相关社团向校团委申请举办其所策划的活动。

西北工业大学全体在校学生（长安校区），须以组队形式参

赛，每队人数为1 - 3人，鼓励跨学院、跨年级、跨专业的同学组队参加。参赛队伍可代表所在学院，学生会或社团参加比赛。

- 1、符合活动策划书的格式，保证所策划活动的完整性。
- 2、所策划的活动内容健康，积极向上。
- 3、所策划的活动要切实可行。
- 4、所策划活动的形式不受限制，可任意创新。

1、策划书格式及内容 10分

2、可行性 25分

3、影响力 20分

4、完整性 10分

5、创意指数35分

各项得分相加综合即为参赛队的最后得分，满分为100分。

1、在各学院或社团负责人处报名。

2、在奔腾年华俱乐部负责人处报名。

3、我俱乐部将于12月8日、9日两天，在南餐公告栏处组织相关报名活动，届时可到现场报名参赛。

4、报名截止日期 12 月 10日（周三）。

奔腾年华俱乐部负责人 联系方式 宿舍地址

张xx 云b-232

刘xx 星f-503

郭xx 云c-138

注：

1、各参赛队需于12月14日之前，将所策划活动的概要提交到奔腾年华俱

乐部邮箱（主题请标明为“队长姓名+活动概要(四字)”）

2、作品提交截止日期为12月19日，请各参赛队将作品电子版发送到

（主题请标明为“队长姓名+参赛作品(四字)”），并将作品打印版交到奔腾年华俱乐部负责人处。

3、上交来的作品未经作者或所属单位允许，各组织不得使用。

4、本活动最终解释权为奔腾年华俱乐部所有。

主办：共青团西北工业大学委员会

承办：计算机学院分团委