



广州城建职业学院

# 实训（实习）指导书

院（系）部： 创业教育学院

课程名称： 创新创业教育

指导老师： 姜雨涛

所属教研室： 就业与创新创业教研室

| 编制人（组） | 审核人 |
|--------|-----|
| 姜雨涛    | 姜雨涛 |

## 2026年 02月

### 一. 实训基本信息

|          |  |           |                                  |
|----------|--|-----------|----------------------------------|
| 实训类别     | 整周实训 <input type="checkbox"/> 理论+实践课 <input checked="" type="checkbox"/>                                   |           |                                  |
| 开课班级     | 所有班级   |           |                                  |
| 实训学时/学分  | <u>32</u> 学时/ <u>2</u> 学分  | 实训项目（任务）数 | <u>10</u> 个                      |
| 实训性质     | 基础技能实训 <input type="checkbox"/> 核心技能实训 <input type="checkbox"/> 综合技能实训 <input checked="" type="checkbox"/> |           |                                  |
| 面向专业（方向） | 各专业  | 开设学年学期    | <u>2024-2025</u> 学年第 <u>1</u> 学期 |

### 二. 实训项目（任务）和目标

| 序号 | 实训项目（任务）  | 实训目标  | 实训结果（可检测）   |
|----|-----------|---|---|
| 1  | 感知创新创业    | 了解创新的基本概念、特征及价值；理解创新与创业的内在联系；掌握创业的基本知识，了解创业者应具备的素质。                     | 1. 完成创业者素质测评（MBTI/霍兰德）。<br>2. 完成“博弈游戏”复盘心得。                             |
| 2  | 创新思维与技法训练 | 掌握发散思维、逆向思维、联想思维等创新思维方法；能运用头脑风暴法、列举法、设问法（5W2H/奥斯本检核表）、六顶思考帽等创造技法解决实际问题。 | 1. 提交“需求清单”及运用创造技法优化后的解决方案。<br>2. 提交“思维导图”自我介绍。<br>3. 六顶思考帽角色扮演记录或视频。   |
| 3  | 组建创业团队    | 通过项目投票组建团队，确定创业项目；明确团队愿景、名称、标识及成员分工；理解团队角色理论，提升团队协作与沟通能力。               | 1. 确定创业项目名称及简介。<br>2. 确定模拟公司的名称、Logo、愿景与口号。<br>3. 提交团队组织结构图及成员角色分工表（含贝尔 |

|    |                    |  |   |
|----|--------------------|--|---|
|    |                    |  | 宾角色分析)。   |
| 4  | <b>创业机会识别与分析</b>   | 掌握创业机会的来源与识别方法；能运用 PEST、波特五力、SWOT 等工具对创业项目的内外部环境进行系统分析。        | 1. 按模板提交环境分析报告（含 PEST、五力、SWOT 分析）。<br>2. 创业机会评价表。   |
| 5  | <b>产品设计与创新</b>     | 掌握产品设计的一般步骤，能进行痛点分析、市场调研能运用产品设计画布，清晰描述产品特征、利益、最小可行产品及定价策略。     | 1. 提交调研问卷及分析报告。<br>2. 提交完整的产品设计画布。                  |
| 6  | <b>商业模式设计</b>      | 理解商业模式的概念与构成要素；能熟练运用商业模式画布，从客户价值主张、资源能力、盈利模式等角度设计或创新创业项目的商业模式。 | 1. 提交完整的商业模式设计画布。                                   |
| 7  | <b>创业资源整合与融资</b>   | 了解创业资源的类型与整合方法；掌握主要融资渠道及其特点；能初步测算创业资金需求，理解股权与债务融资的区别。          | 1. 提交资金需求测算表。<br>2. 确定项目的初步融资方案。                    |
| 8  | <b>制订创业计划</b>      | 能综合运用前期分析成果，撰写结构完整的商业计划书；掌握路演 PPT 的制作要点与路演技巧。                  | 1. 提交完整的商业计划书。<br>2. 提交路演 PPT。                      |
| 9  | <b>创业项目路演与答辩</b>   | 能清晰、有逻辑地陈述创业项目；锻炼公众演讲能力与应变能力；能对评委提问进行有效答辩。                     | 1. 完成项目路演展示。<br>2. 完成答辩环节。                          |
| 10 | <b>新创企业开办与初创管理</b> | 了解我国企业的主要法律形式及其特点；掌握新企业注册的基本流程与所需文件；了解初创企业面临的主要风险及基本防范策略。      | 1. 提交新企业注册所需文件清单或模拟填写相关表格。<br>2. 完成一份简单的企业初创风险管理计划。 |

说明：1.实训目标只需说明本任务培养学生的主要（或关键）能力目标；

2. 实训结果需明确说明可展示的文档名称、类型等

### 三. 实训内容和学时分配

| 序号 | 实训项目（任务）名称 | 实训子项目（子任务）名称   | 实训学时 | 实训场地及配套设备 | 备注 |
|----|------------|----------------|------|-----------|----|
| 1  | 感知创新创业     | 1. 课程导入与创业基本知识 | 2    | 创新创业实训室/  |    |

|    |             |   |   |                   |           |
|----|-------------|---|---|-------------------|-----------|
|    |             | 2. “100元博弈游戏”<br>3. 创业者素质测评 (MBTI/霍兰德)                                |   | 多媒体教室             |           |
| 2  | 创新思维与技法训练   | 1. 创新思维训练 (发散/逆向/联想)<br>2. 创造技法实训 (头脑风暴/列举法/设问法/六项思考帽)<br>3. 思维导图绘制练习 | 4 | 创新创业实训室/<br>多媒体教室 |           |
| 3  | 组建创业团队      | 1. 创业项目初步创意设计<br>2. 项目推介与投票<br>3. 团队重组与团队文化构建 (名称、Logo、愿景、分工)         | 4 | 创新创业实训室/<br>多媒体教室 |           |
| 4  | 创业机会识别与分析   | 1. 创业机会来源与识别<br>2. PEST 宏观环境分析<br>3. 波特五力行业竞争分析<br>4. SWOT 微观环境分析     | 4 | 创新创业实训室/<br>多媒体教室 |           |
| 5  | 产品设计与创新     | 1. 痛点分析与市场调研设计<br>2. 产品特征与利益分析<br>3. STP 目标市场分析<br>4. 最小可行产品与定价策略     | 4 | 创新创业实训室/<br>多媒体教室 |           |
| 6  | 商业模式设计      | 1. 商业模式概念与案例解析 (凡客/百丽/麦当劳)<br>2. 商业模式画布填写与研讨 (客户/资源/盈利)               | 4 | 创新创业实训室/<br>多媒体教室 |           |
| 7  | 创业资源整合与融资   | 1. 创业资源识别与整合方法<br>2. 融资渠道分析<br>3. 创业资金需求测算                            | 2 | 创新创业实训室/<br>多媒体教室 |           |
| 8  | 制订创业计划      | 1. 商业计划书结构与撰写指导<br>2. 路演 PPT 设计原则与技巧                                  | 2 | 创新创业实训室/<br>多媒体教室 |           |
| 9  | 创业项目路演与答辩   | 1. 模拟路演与答辩<br>2. 小组互评与教师点评  | 4 | 创新创业实训室/<br>多媒体教室 | 可邀请<br>评委 |
| 10 | 新创企业开办与初创管理 | 1. 企业法律形式选择<br>2. 新企业注册流程<br>3. 初创企业风险管理                              | 2 | 创新创业实训室/<br>多媒体教室 |           |

#### 四. 实训考核

说明：设计时建议需考虑过程考核（即在教与学的过程中学生的各方面表现）、结果考核

（即学生的实训成果）和终结性考核（即不限形式的期末考试），以下仅为参考。

| 考核项目 |           | 考核标准  | 考核方法  | 评分比例 %     |
|------|-----------|---|-------|------------|
| 过程考核 | 上课考勤      | 按时上课，迟到、早退三次算作一次旷课，旷课一次扣除3分，课程中有4次旷课，取消考勤成绩                             | 点名    | 5          |
|      | 课堂参与与团队协作 | 积极参与课堂讨论与活动（5分）；团队合作良好，全员参与，分工明确（5分）                                    | 观察、记录 | 10         |
|      | 创新思维与技法应用 | 能有效运用所学创新思维和技法解决问题，方案具有新颖性和可行性（10分）                                     | 作业评比  | 10         |
|      | 创业项目可行性   | 项目具有明确的市场需求和潜力（5分）；结合自身优势与资源（5分）；项目构思清晰，具有可执行性（5分）                      | 记录、评比 | 15         |
| 结果考核 | 产品设计画布    | 痛点分析准确，特征利益清晰，市场规模测算合理，最小可行产品明确，定价策略得当。（15分）                            | 作业评比  | 15         |
|      | 商业模式画布    | 九个构造块填写完整、逻辑清晰、具有创新性，能清晰解释项目的商业逻辑。（15分）                                 | 作业评比  | 15         |
|      | 商业计划书     | 结构完整，内容详实，分析工具运用得当，数据充分，格式规范。（15分）                                      | 作业评比  | 15         |
|      | 项目路演与答辩   | PPT制作精美、简洁、逻辑清晰（5分）；团队着装整齐，分工明确（5分）；陈述流利清晰，时间控制得当（5分）；答辩思路清晰，应变能力强（5分）。 | 现场评比  | 15         |
| 合计   |           |   |       | <b>100</b> |

## 实训项目(任务)1：感知创新创业

### 一. 实训任务

1. 课程介绍与创新创业基本概念。
2. “100元博弈游戏”体验。
3. 创业者素质测评（MBTI、霍兰德职业兴趣测试）。

## 二. 实训目的

1. 理解创新的定义、特征与价值，以及创业的含义、特征与价值。
2. 了解创新与创业之间的内在联系。
3. 通过游戏初步体验创业过程中的资源、产品、融资与方法。
4. 通过测评初步了解自己的创业素质倾向。

## 三. 实训要求

1. 认真听取课程介绍，积极参与课堂互动。
2. 全身心投入博弈游戏，体验并思考游戏背后的创业逻辑。
3. 认真完成测评，并尝试解读测评结果。

## 四. 实训步骤

1. 教师介绍课程目标、内容与考核方式。
2. 教师讲解创新的基本知识（概念、特征、价值）与创业的基本知识（含义、特征、种类、蒂蒙斯模型）。
3. 组织学生进行“100元博弈游戏”，引导学生思考资源整合、团队合作与风险承担。
4. 引导学生登录平台或在指导下完成MBTI和霍兰德职业兴趣测评。
5. 简要解读测评结果，引导学生思考自身在团队中可能适合的角色。

## 五. 注意事项

1. 确保游戏规则讲解清晰，维持好课堂秩序。
2. 测评结果仅作为参考，引导学生正确看待，避免贴标签。

## 六. 实训结果（可检测）

1. 完成测评，并保存结果。
2. 撰写“博弈游戏”的简短复盘心得。

## 实训项目(任务)2：创新思维与技法训练

### 一. 实训任务

1. 创新思维训练（发散、逆向、联想、横向思维）。
2. 创造技法实训（头脑风暴法、列举法、设问法、六项思考帽）。
3. 思维导图绘制练习。

### 二. 实训目的

1. 打破思维定势，掌握多种创新思维方法。
2. 学会运用头脑风暴法、缺点列举法、希望点列举法、5W2H、奥斯本检核表、六项思考帽等具体技法解决问题。
3. 能运用思维导图进行发散性思考和信息整理。

### 三. 实训要求

1. 积极参与各项思维训练小活动。
2. 以小组为单位，运用所学技法解决给定的或自选的“需求清单”问题。
3. 按时提交个人和小组的实训成果。

### 四. 实训步骤

1. 教师讲解思维定势的概念与常见类型，通过案例引导学生认识其阻碍。
2. 通过小练习（如冰块用途、带数字的成语等）进行发散、逆向、联想思维训练。
3. 教师讲解头脑风暴法的原则与流程，组织小组围绕“需求清单”进行头脑风暴。
4. 教师讲解列举法（属性、缺点、希望点），引导学生对需求进行深入分析。
5. 教师讲解设问法（5W2H、奥斯本检核表）和六项思考帽，组织小组进行角色扮演和方案优化练习。

6. 教师讲解思维导图绘制规则，指导学生完成“自我介绍”思维导图，并用思维导图整理“需求清单”。

## 五. 注意事项

1. 鼓励学生“异想天开”，延迟评判，营造自由创新的课堂氛围。
2. 注重各技法之间的联系与综合运用。

## 六、实训结果（可检测）

1. 个人“自我介绍”思维导图。
2. 小组“需求清单”及其运用创造技法优化后的解决方案。
3. 六项思考帽讨论记录或角色扮演短视频。

## 实训项目(任务)3：组建创业团队

### 一. 实训任务

1. 创业项目初步创意。
2. 项目推介与投票。
3. 团队组建与团队文化建设。

### 二. 实训目的

1. 锻炼学生的项目构思与语言表达能力。
2. 通过民主投票方式，产生贯穿课程的核心创业项目。
3. 形成团队，确立团队文化，明确成员分工，理解贝尔宾团队角色。

### 三. 实训要求

1. 个人或组合（不超过3人）构思一个创业项目，准备1-2分钟的推介。
2. 每位同学认真聆听，公正投票。

3. 落选项目的同学积极加入新团队，新团队成员共同完成团队文化建设。

#### 四. 实训步骤

1. 教师讲解创业团队的重要性，介绍贝尔宾团队角色理论。
2. 学生自由组合，进行项目初步创意，并将项目名称、优势写在 A4 纸上。
3. 项目负责人上台推介自己的项目。
4. 每位同学手持 5 票，投给除自己项目外的 5 个不同项目。
5. 当场统计票数，根据班级人数和分组需求，保留票数靠前的若干项目。
6. 落选项目的同学自由选择加入保留项目的团队，最终形成若干个固定小组（每组约 5-7 人）。
7. 各小组讨论并确定公司名称、Logo、愿景、口号，并根据贝尔宾角色理论进行成员职责分工。

#### 五. 注意事项

1. 推介需突出项目优势和可行性，鼓励有激情地表达。
2. 投票规则必须明确，确保公平公正。
3. 教师需引导团队融合，避免因落选产生消极情绪。

#### 六. 实训结果（可检测）

1. 项目初步创意记录。
2. 投票结果及最终项目名单。
3. 各团队名称、Logo、愿景、口号及成员角色分工表。

### 实训项目(任务)4：创业机会识别与分析

#### 一. 实训任务

1. 创业机会来源分析。
2. PEST 宏观环境分析。
3. 波特五力行业竞争分析。
4. SWOT 微观环境分析。

## 二. 实训目的

1. 了解创业机会的四大主要来源（问题、变化、竞争、发明）。
2. 掌握并运用 PEST、波特五力、SWOT 三大战略分析工具，对团队的创业项目进行系统分析。

## 三. 实训要求

1. 以小组为单位，围绕本团队项目展开讨论和分析。
2. 积极运用思维导图进行头脑风暴，梳理分析思路。
3. 按时提交规范的分析报告。

## 四. 实训步骤

1. 教师通过案例（如饿了么）讲解创业机会的来源。
2. 教师系统讲解 PEST 分析模型，并结合案例演示。
3. 各小组运用 PEST 分析本项目的宏观环境，教师巡回指导。
4. 抽取 1-2 组分享，教师点评。
5. 教师系统讲解波特五力模型，并结合案例演示。
6. 各小组运用五力模型分析本项目的行业竞争结构，教师巡回指导。
7. 抽取 1-2 组分享，教师点评。
8. 教师系统讲解 SWOT 分析模型，并强调其与 PEST、五力的区别与联系。
9. 各小组运用 SWOT 模型分析本项目的内部优劣势和外部机会威胁，教师巡回指导。

10. 抽取 1-2 组分享，教师点评。

## 五. 注意事项

1. 强调三个工具的分析层次（宏观、中观、微观）和适用场景。
2. 引导学生将分析结果与项目决策联系起来，而非为了分析而分析。

## 六、实训结果（可检测）

1. 各小组提交包含 PEST、五力、SWOT 分析的电子版分析报告。
2. 课堂讨论和分享的照片或记录。

# 实训项目(任务)5：产品设计与创新

## 一. 实训任务

1. 痛点分析与市场调研。
2. 产品设计画布（愿景、市场规模、特征、利益、最小可行产品、定价）。

## 二. 实训目的

1. 学会识别并描述用户的真实痛点。
2. 能针对项目产品/服务设计简单的调研问卷。
3. 掌握产品设计画布的使用方法，能清晰定义产品的核心要素。

## 三. 实训要求

1. 基于前期分析，深入挖掘项目产品的用户痛点。
2. 设计一份简短的调研问卷并在班级内进行模拟调研。
3. 团队协作完成本项目的产品设计画布。

## 四. 实训步骤

1. 教师讲解痛点分析的方法，并结合案例进行演示。
2. 各小组讨论并确定本项目产品的核心痛点。
3. 教师讲解 STP 理论（市场细分、目标市场选择、市场定位）。
4. 教师讲解产品设计画布的各个模块（愿景、总有效市场、可服务市场、目标市场、特征、利益、最小可行产品、定价），并结合案例（如杯子定价）演示。
5. 各小组针对项目产品，讨论并填写产品设计画布。
6. 抽取小组展示其产品设计画布，教师和同学进行提问与点评。

## 五. 注意事项

1. 引导学生区分“产品特征”和“产品利益”。
2. 强调最小可行产品（MVP）的理念，避免一开始就追求大而全。

## 六、实训结果（可检测）

1. 小组提交的产品设计画布。
2. 小组设计的调研问卷（电子版或纸质版）。

# 实训项目(任务)6：商业模式设计

## 一. 实训任务

1. 商业模式概念与案例解析。
2. 商业模式画布设计与创新。

## 二. 实训目的

1. 深入理解商业模式“客户价值主张、资源与能力、盈利模式”三大板块。
2. 能熟练运用商业模式画布，系统、可视化地描述和创新本项目的商业模式。
3. 通过案例分析，理解优秀商业模式的内在逻辑。

### 三. 实训要求

1. 认真听取教师对凡客诚品、百丽、麦当劳等企业商业模式的案例分析。
2. 团队协作，将项目产品融入商业模式画布，完成九个构造块的填写。
3. 能清晰地阐述本团队商业模式的逻辑和创新点。

### 四. 实训步骤

1. 教师讲解商业模式的概念与构成要素（三维四度九步法）。
2. 教师通过凡客诚品案例，深入解析“客户价值主张”部分（客户细分、价值主张、客户关系、渠道通路）。
3. 各小组针对本项目，讨论并初步填写画布的“客户价值主张”相关模块。
4. 教师通过百丽集团案例，深入解析“资源与能力”部分（核心资源、关键业务、重要合作伙伴）。
5. 各小组针对本项目，讨论并初步填写画布的“资源与能力”相关模块。
6. 教师通过麦当劳案例，深入解析“盈利模式”部分（收入来源、成本结构）。
7. 各小组针对本项目，讨论并初步填写画布的“盈利模式”相关模块。
8. 各小组整合并完善整张商业模式画布，教师巡回指导。
9. 抽取小组展示其商业模式画布，并阐述其商业逻辑。

### 五. 注意事项

1. 引导学生思考画布上九个模块之间的相互联系和逻辑关系。
2. 鼓励学生在借鉴案例的基础上，进行商业模式的创新设计。

### 六. 实训结果（可检测）

1. 各小组提交完整的商业模式设计画布。
2. 课堂展示与讨论的照片或视频。

## 实训项目(任务)7：创业资源整合与融资

### 一. 实训任务

1. 创业资源识别与整合方法。
2. 融资渠道分析。
3. 创业资金需求测算。

### 二. 实训目的

1. 了解创业资源的类型（显性/隐性）及其重要性。
2. 掌握“借鸡下蛋”、“以小搏大”等有限资源的创造性整合方法。
3. 熟悉私人资本、机构资本、政府基金、互联网平台等主要融资渠道。
4. 能初步测算创业项目所需的启动资金。

### 三. 实训要求

1. 结合自身项目，讨论项目所需的关键资源和可能的整合方式。
2. 根据项目特点，探讨合适的融资渠道。
3. 编制一份简单的资金需求测算表。

### 四. 实训步骤

1. 教师讲解创业资源的定义、分类及获取原则（适用够用）。
2. 通过案例引导学生思考如何创造性利用有限资源（如赊销、联合采购、融资租赁等）。
3. 讲解“轻重缓急”四字箴言在资源推进中的应用。
4. 教师讲解主要融资渠道及其特点（私人资本、机构资本、政府基金、互联网平台），对比债务融资与股权融资的区别。

5. 引导学生以小组为单位，讨论并初步测算本项目的启动资金需求，分为固定资产和流动资金两部分。
6. 组织小组讨论项目的可能融资方案。

## 五. 注意事项

1. 强调融资不仅是“融资金”，更是“融资源”。
2. 引导学生理性看待股权融资，理解股权稀释的含义。

## 六、实训结果（可检测）

1. 各小组提交资金需求测算表。
2. 各小组形成初步的融资意向方案（拟接触的渠道、融资方式等）。

# 实训项目(任务)8：制订创业计划

## 一. 实训任务

1. 学习商业计划书的结构与内容。
2. 撰写商业计划书。
3. 制作路演 PPT。

## 二. 实训目的

1. 掌握商业计划书的标准结构与核心内容。
2. 能综合运用前期所有分析成果（产品画布、商业模式画布、环境分析等），整合成一份完整的商业计划书。
3. 掌握路演 PPT“简洁、逻辑、视觉”的设计核心原则。

## 三. 实训要求

1. 以小组为单位，分工协作完成商业计划书的撰写。

2. 商业计划书内容需包含痛点分析、产品设计、市场分析、商业模式、团队介绍、财务与融资计划等核心模块。
3. 根据商业计划书，提炼制作一份 10 分钟路演用的 PPT。

#### 四. 实训步骤

1. 教师讲解商业计划书的目的、内容结构（参考教材 186-209 页），并展示优秀案例。
2. 教师讲解路演 PPT 的设计核心原则（简洁、逻辑清晰、视觉美观）及常见内容框架。
3. 指导学生如何将前期课堂练习（PEST、五力、SWOT、STP、4P、产品画布、商业模式画布）融入商业计划书和 PPT 中。
4. 各小组开始分工撰写商业计划书和制作路演 PPT，教师巡回指导，解答疑问。
5. （可选）安排小组间进行初步的 PPT 互评，提出修改建议。

#### 五. 注意事项

1. 强调商业计划书的逻辑性，各部分之间要有清晰的因果关系。
2. 提醒学生注意数据的真实性和来源的可靠性。
3. PPT 忌大段文字，应多用图表和关键词。

#### 六. 实训结果（可检测）

1. 各小组提交完整的商业计划书（电子版）。
2. 各小组提交路演 PPT（电子版）。

### 实训项目(任务)9：创业项目路演与答辩

#### 一. 实训任务

1. 模拟路演。
2. 现场答辩。

3. 小组互评与教师点评。

## 二. 实训目的

1. 锻炼学生的公众演讲能力和临场应变能力。
2. 通过答辩，加深对项目优劣势的认识。
3. 通过互评与点评，学习其他小组的优点，反思本项目的不足。

## 三. 实训要求

1. 每组严格按照规定时间（如 10 分钟）完成路演陈述。
2. 团队成员均可参与答辩环节。
3. 认真听取其他小组的路演，并按要求进行互评打分。

## 四. 实训步骤

1. 教师宣布路演规则、时间限制及评分标准（可使用《学习过程评价表》）。
2. 各组按抽签顺序依次上台进行路演陈述。
3. 每组陈述结束后，进入答辩环节，由教师（或特邀评委）和其他小组提问，该组成员进行答辩。
4. 其他小组和教师根据评分标准进行打分或写评语。
5. 全部小组路演结束后，教师进行总点评，总结共性问题，表扬优秀表现。
6. （可选）当场统计分数，评选出最佳路演团队等。

## 五. 注意事项

1. 严格控制路演时间，超时应适当扣分。
2. 营造既紧张又积极的氛围，鼓励学生互相学习。
3. 答辩环节的问题应具有启发性，引导学生深入思考。

## 六. 实训结果（可检测）

1. 各小组的路演表现及答辩记录。
2. 各小组的互评评分表。
3. 教师的总点评记录。

## 实训项目(任务)10：新创企业开办与初创管理

### 一. 实训任务

1. 了解我国企业主要法律形式。
2. 熟悉新企业注册流程。
3. 学习初创企业风险管理。

### 二. 实训目的

1. 能区分个人独资企业、合伙企业与公司制企业（有限责任公司）的特点与适用场景。
2. 掌握新企业注册的核心步骤和所需文件。
3. 了解初创企业面临的主要风险（系统风险、非系统风险）及基本的防范策略。

### 三. 实训要求

1. 结合本团队项目，讨论并选择最合适的企业法律形式，说明理由。
2. 模拟或查阅新企业注册所需准备的资料。
3. 针对本团队项目，识别潜在风险并提出初步防范措施。

### 四. 实训步骤

1. 教师讲解我国企业的主要法律形式（个人独资、合伙、有限责任公司）的定义、特点、责任承担方式及适用场景。
2. 引导学生讨论本团队项目应选择何种法律形式，并陈述理由。
3. 教师讲解新企业注册的基本流程（核准名称、提交资料、领取执照、刻章、银行开户、税务报到）及所需文件。

4. 指导学生模拟填写或查阅相关注册表格。
5. 教师讲解初创企业面临的主要风险（系统风险与非系统风险）及其防范策略（如机会选择风险、技术风险、人力资源风险、管理风险、财务风险等）。
6. 组织学生以小组为单位，讨论并识别本项目的潜在风险，提出初步的防范计划。

## 五. 注意事项

1. 强调不同法律形式在责任承担上的核心区别。
2. 风险管理应结合项目实际，避免空泛。

## 六、实训结果（可检测）

1. 各小组提交关于企业法律形式选择的说明及理由。
2. 各小组提交模拟填写的企业注册相关文件或文件清单。
3. 各小组提交一份简单的企业初创风险管理计划。