

2021年安徽省职业院校技能大赛（高职组）

金融科技应用技能赛项竞赛规程

一、赛项名称

赛项编号：***

赛项名称：金融科技应用技能

赛项组别：高职组

赛项归属：财经商贸大类

二、竞赛目的

“金融科技应用技能”竞赛，是为了贯彻落实习近平总书记考察安徽重要讲话指示精神，推进“三地一区”建设，基于对十大新兴产业发展之技术技能人才需求，为培养紧缺人才助力打造新兴产业聚集地以及贯彻《国家职业教育改革实施方案》和《职业教育提质培优行动计划（2020—2023年）》的要求，紧扣当前职业院校金融类专业的教学实际，推进金融类专业“教、学、做、考、赛”相结合的教学改革，促进产教融合、校企合作，持续提高金融职业教育教学质量的重要举措。通过赛项设立，加快推动学科专业与产业需求精准对接，前瞻谋划，先行先试；推动形成学科专业调整、招生计划、人才培养与产业需求的联动机制。打造服务支撑新兴产业建设新标杆，促进教育链、人才链与产业链、创新链有机衔接，深化人力资源供给侧结构性改革。

三、竞赛内容

“金融科技应用技能”竞赛是以金融科技业为背景，基于面向金融、

金融服务、金融科技、互联网信息服务等类型企业的金融科技一线业务操作、产品营销、支付结算、系统运营与产品维护、电子商务、投资理财、征信、大数据金融运用、风险管理、技术支持等各项工作的高素质技术技能型核心岗位工作内容设计。

竞赛内容包括：“金融科技基础知识”竞赛、“创新金融业务”竞赛。

（一）“金融科技基础知识”竞赛

“金融科技基础知识”竞赛主要考核选手对金融科技知识、金融基础知识、互联网消费金融、互联网征信、反金融诈骗、大数据金融、第三方支付、互联网银行、互联网保险、互联网基金销售知识的掌握情况等。

本项比赛每名选手满分为 100 分，共 400 分，占总分 25%。本项比赛时间为 30 分钟，比赛成绩由系统自动评分。

（二）“创新金融业务”竞赛

“创新金融业务”竞赛主要考核选手对金融科技行业业态运营所需的操作技能的掌握情况，包括“第三方支付”“互联网银行”“互联网保险”“互联网基金销售”“大数据金融”“互联网消费金融”“互联网征信”“反金融诈骗”等。要求每支代表队的每名竞赛选手都需要操作该竞赛项目，重点考核选手对创新金融业务的运营能力。本竞赛环节要求参赛选手分别担任团队角色，共同完成创新金融业务运营任务。

本项比赛团队满分为 1200 分，占总分 75%。本项比赛时间为 120 分钟，比赛成绩由系统自动评分。

四、竞赛方式

本赛项为团体赛，以院校为单位组队参赛（仅限安徽省内的高职院校报名），每所参赛院校限报 2 支队，每支参赛队由 4 名选手组成，须为同校在籍学生，性别和年级不限，每校可配 1 名领队和 2 名指导教师。

（一）“金融科技基础知识”竞赛环节由每支参赛队 4 名选手各自独立完成。

（二）“创新金融业务”竞赛环节由每支参赛队 4 名选手分别担任团队任务角色，分工协作完成竞赛任务，选手之间角色不得重复；该竞赛环节的任务角色选择由各代表队自行确定，该环节角色不作对应的要求。

五、竞赛流程

竞赛从报到日到结束的具体流程安排如下表。

日期	时间	内容
12 月 11 日	10:00-14:00	选手报到
	14:30-15:00	开幕式
	15:30-16:00	领队会议、现场抽签
	16:00-17:00	熟悉场地、了解竞赛现场要求
	17:00-17:30	封闭赛场
12 月 12 日	8:00-8:40	检录进场
	8:50-9:20	金融科技基础知识
	9:30-11:30	创新金融业务能力
	11:30-13:00	午休、午餐
	13:00-14:00	评判、汇总成绩
	14:00-15:00	竞赛成绩公布

六、赛卷说明

本赛项由专家以题库形式出题，命题数量不得少于 5 套，正式比赛题库编制完成后，专家组要按照专家承诺书的要求做好保密工作，将密封后的 5 套题库制成光盘交由大赛办统一封存。最终竞赛题目由大赛办从题库中随机选择，并由竞赛巡视人员带至竞赛现场解封。

七、竞赛规则

（一）报名要求

参赛选手须为高等职业学校专科全日制在籍学生（含本科院校全日制专科在籍学生）。五年制高职学生报名参赛的，必须是进入高等教育阶段（四、五年级）在籍学生。凡在往届全国职业院校技能大赛中获一等奖的选手，不能再参加同一项目同一组别的比赛。团体赛不得跨校组队。团体赛参赛队、个人赛参赛选手均可配备指导教师。指导教师须为本校专兼职教师，团队赛每队指导教师数量限报 2 名。其他报名方面事项按省厅相关要求执行。

（二）赛前准备

1. 竞赛预备会：赛前通过腾讯视频会议平台，召开网络竞赛预备会，由各参赛队伍的领队和指导教师参加，会议讲解竞赛注意事项并进行赛前答疑。

2. 抽签仪式：比赛加密抽签。

3. 熟悉场地：赛前开放赛场，熟悉场地。

（三）比赛期间

竞赛期间的每个环节，参赛选手须听从工作人员安排，不得自行离开规定的场地。

八、竞赛设备及环境

竞赛场地设置在学校实训室内，场地内设置满足多个团队的竞赛环境；总共布置若干台机位，四台服务器。

（一）硬件设备

1. 有独立使用的计算机设施，每名队员一台电脑，保证各个队伍在竞赛时的独立性，不受外界干扰。保证比赛的公平性所使用的设施设备性能一致，设施设备的规格、型号、新旧程度一致；分别为每个选手按需配备竞赛需要的物品。

2. 通过局域网可连接所有客户端电脑及服务器。利用 UPS 防止现场因突然断电导致的系统数据丢失，额定功率：3KVA，后备时间：4 小时，电池类型：输出电压：230V ± 5%V。

（二）其他设备

1. 技术服务设备：赛场配置服务器及网络设备为赛项提供网络平台技术支持。

2. LED 大屏幕显示屏：赛场内设置 LED 大屏 1 块，实时滚动显示赛场信息。

3. 显示屏：为裁判席配置监视屏，为展示和体验区配置显示屏。

4. 竞赛场地内设置背景板、宣传横幅及壁挂图，营造竞赛氛围。

九、技术规范

赛项竞赛内容符合国内金融机构业务技术规范，竞赛软件平台采用符合相关行业技术标准、业务流程、业务规范设计。

（一）B/S 架构

竞赛平台采用 B/S 结构，能支持远程应用，可通过局域网或互联网连接登录使用。

（二）三层结构

软件的设计包括数据库层、应用服务器层、操作层。系统扩展能力强，可以满足上百个小组或数千人同时竞赛。

（三）数据库

软件后台采用 SQL Server 2008 R2 专业数据库系统，数据安全性较高。

（四）软件知识产权

竞赛平台软件具有自主知识产权，拥有计算机软件著作权证书。

十、技术平台

竞赛平台包括“金融科技基础知识”竞赛、“创新金融业务”竞赛、两个部分，以及赛事管理、赛题管理、评分系统、成绩管理等模块。

本赛项由深圳智盛信息技术股份有限公司提供技术支持服务。“金融科技基础知识”竞赛和“创新金融业务”竞赛采用智盛金融科技应用技能（创新金融）竞赛平台 V1.0 进行竞赛。

（一）服务器、计算机、数据库及网络设备等要求

1. 服务器数量：4 台；系统配置：CPU：2 颗至强 E5(十六核) 2.0G 以上；内存：32GB 以上；硬盘：3 块硬盘以上，每块容量 300G 以上，搭建成 RAID5；网卡：千兆网卡；操作系统：windows Server2008 R2 64 位，安装 IIS7.5；

2. 客户端安装 Win7 32/64 位旗舰版，安装谷歌浏览器，

flashplayer 插件，竞赛相关输入法（竞赛电脑中预装搜狗 拼音、微软全拼、搜狗五笔、极品五笔、万能五笔等输入法，参赛选手可采用上述输入法进行比赛，竞赛电脑系统中未预装的输入法不得采用。）；

3. 数据库：windows Server2008 R2 64 位；配备磁盘阵列 2 台。
2 个网口主机通道，支持热备份盘和后台 RAID 重建；

4. 网络系统：

（1）采用星形网络拓扑结构，安装 2 台 千兆核心交换机（双机模式）和 7 台接入交换机（48 口）；

（2）采用地板，网线与电源线隐蔽铺设；

（3）采用独立网络环境，不连接 INTERNET，禁止外部电脑接入；

5. 视频采集与发布：赛场配置无盲点录像设备，实时录制和显示赛场内竞赛情况。

（二）其他设备

竞赛所需个人计算机数量若干台，可利用承办院校现有计算机设备或重新采购，相关配置要求应符合竞赛平台使用要求。其它相关竞赛文具包括笔、纸等。

十一、成绩评定

按照《全国职业院校技能大赛成绩管理办法》的相关要求，根据申报赛项自身的特点，采取具有较强操作性的评分方法。

（一）评分原则

应遵循“公开、公平、公正”的竞赛原则，科学、客观、严谨的进行赛项评分。

（二）评分方法

1. “金融科技基础知识”竞赛成绩评定由“智盛金融科技应用技能（创新金融）竞赛平台 V1.0”自动评分；

2. “创新金融业务”竞赛成绩评定由“智盛金融科技应用技能（创新金融）竞赛平台 V1.0”自动评分。

3. 团体总成绩由 1、2 项目竞赛得分相加构成，并换算成百分制成绩。

（三）评分细节

1. “金融科技基础知识”竞赛（每人 100 分，共 400 分。占总分 25%）

项目	评分细则		分值	评分方法
金融科技基础知识	单选题	40 分	100 分	系统评分
	多选题	40 分		
	判断题	20 分		

2. “创新金融业务”竞赛（共 1200 分。占总分 75%）

业务类型	评分内容	参考分值	合计	评分方式
创新金融业务	第三方支付	200 分	1200 分	系统评分
	互联网征信	100 分		
	互联网银行	100 分		
	互联网保险	200 分		
	互联网基金	75 分		
	互联网消费金融	150 分		
	大数据金融	200 分		
	金融系统性风险模拟仿真	100 分		
	反金融诈骗	75 分		

（三）分值统计

“金融科技基础知识”竞赛团队分值 400 分、“创新金融业务”竞赛团队分值 1200 分。上述二项合计团队总分为 1600 分。成绩审核无误后转换成百分制进行公示、上报。

1. 评分说明

“金融科技基础知识”、“创新金融业务”两个部份竞赛项目成绩均由“智盛金融科技应用技能（创新金融）竞赛平台 V1.0”自动评分，团队总分 1600 分。竞赛成绩全部由竞赛平台自动评分并统计汇总，无人工评分。

2. 成绩复核

为保障成绩评判的准确性，督察员将对赛项总成绩排名前 30%的所有参赛队伍（选手）的成绩进行复核；对其余成绩进行抽检复核，抽检覆盖率不得低于 15%。如发现成绩错误以书面方式及时告知裁判长，由裁判长更正成绩并签字确认。复核、抽检错误率超过 5%的，裁判组将对所有成绩进行复核。

3. 成绩公布

竞赛成绩复核无误后，经裁判长、督察员签字后进行公示。公示时间为 2 小时。成绩公示无异议后，由仲裁长和督察员在成绩单上签字，并公布竞赛成绩。

十二、奖项设置

（一）本赛项只设参赛队团体奖；

（二）根据参赛队竞赛成绩排名分别设立一、二、三等奖。以各赛

项实际参赛队(团体赛)为基数,一、二、三等奖获奖比例分别为 10%、20%、30%(小数点后四舍五入)。

十三、赛项安全

赛事安全是技能竞赛一切工作顺利开展的先决条件,是赛事筹备和运行工作必须考虑的核心问题。赛项组委会采取切实有效措施保证大赛期间参赛选手、指导教师、裁判员、工作人员及观众的人身安全。

(一) 组织管理

1. 成立由赛项组委会主任担任组长的安全管理专班,负责赛项安全管理;在赛前准备会上,向所有参赛人员、观摩人员宣读安全须知;每个赛场指定一名安全责任人。

2. 疫情防控专班建立与卫生、疾病防疫等部门的协调机制,制定应急预案、处置突发事件,保证赛区及其赛项的疫情防控安全工作。

3. 安全管理专班建立与行政、交通、公安、司法、消防、食品卫生、质量监督等部门的协调机制,制定应急预案、处置突发事件,保证赛区及其赛项的安全。

4. 安全管理专班指定工作人员对赛场供电线路、消防设施、比赛设备,对工作人员进行安全教育,督促其加强安全意识,按照规范作业。在赛前一周,进行安全检查,提出整改要求。赛前一天,对赛场进行安全验收,各项指标合格,在验收书签字确认并交付使用。签字验收的工作人员,对赛场的供电线路、消防设施、比赛设备的安全负责。

5. 赛场设置突发事件撤离的安全通道,并保证比赛期间通道的畅通。

6. 赛场安排医务人员值班,及时处理可能发生的医疗需求。赛区配

备医护人员 1-2 名，赛场出现人员伤病时，视情况需要送附近医院救治。

7. 协调食品卫生部门，对赛项选手驻地的餐饮卫生进行检查，保证选手的饮食安全。

8. 协调交通部门，监视参赛代表队和学生参观、参赛、出席会议的交通线路，保证赛项的交通安全。

9. 协调公安部门，管理赛区和选手驻地的治安，保证选手的人身和财产安全。

10. 严格控制与参赛无关的易燃易爆以及各类危险品进入比赛场地，不许随便携带书包进入赛场。

11. 配备先进的仪器，防止有人利用电磁波干扰比赛秩序。大赛现场需对赛场进行网络安全控制，以免场内外信息交互，充分体现大赛的严肃、公平和公正性。

12. 大赛期间，承办单位须在赛场管理的关键岗位，增加力量，建立安全管理日志。

（二）疫情防控

根据承办校属地疫情防控部门要求执行。

（三）组队责任

1. 各学校组织代表队时，须安排为参赛选手购买大赛期间的人身意外伤害保险和医疗保险。

2. 各学校代表队组成后，须制定相关管理制度，并对所有选手、指导教师进行安全教育。

3. 各参赛队伍须加强对参与比赛人员的安全管理，实现与赛场安全

管理的对接。

（四）消防安全

1. 在赛前须知内，写入消防安全内容，向所有相关人员强调消防安全的重要性。

2. 在赛场和工作场所，预留消防通道。

3. 为消防通道做好明显标记。

4. 确保消防通道畅通。

（五）应急处理

比赛期间发生意外事故，发现者应第一时间报告组委会，同时采取措施避免事态扩大。组委会应立即启动预案予以解决并报告组委会。赛项出现重大安全问题可以停赛，是否停赛由组委会决定。

（六）处罚措施

因参赛队伍原因造成重大安全事故的，取消其获奖资格。

参赛队伍有发生重大安全事故隐患，经赛场工作人员提示、警告无效的，可取消其继续比赛的资格。

赛事工作人员违规的，按照相应的制度追究责任。情节恶劣并造成重大安全事故的，由司法机关追究相应法律责任。

十四、竞赛须知

（一）参赛队须知

1. 参赛队名称统一使用各校代表队名称，不得使用其他组织或团体名称；不接受跨校组队报名；

2. 参赛队按照大赛赛程安排，凭赛项组委会颁发的相关证件参加竞

赛及相关活动；

3. 参赛队须为参赛师生购买人身意外保险。

（二）领队、指导教师须知

1. 领队、指导教师须认真阅读相关文件精神，对选手竞赛进行专业指导和心理疏导； 领队、指导教师须严格遵守赛场纪律，服从裁判，文明竞赛；

2. 竞赛期间，指导教师不得进入候赛室、备赛室或赛场内进行指导；

3. 正式报名的领队、指导教师原则上不得更换；

4. 竞赛期间各参赛队不得以任何形式向裁判透露参赛信息或沟通竞赛事宜，有关竞赛所有问题须由领队按规范要求向赛项组委会或仲裁组反映或协商。

（三）参赛选手须知

1. 参赛选手需在报到时提供学生证明及身份证明；

2. 参赛选手凭参赛证进入竞赛场地，竞赛期间应始终佩戴参赛证以备检查；

3. 参赛选手不允许携带任何纸质资料、通讯工具和电子设备进入竞赛场地；

4. 参赛选手在候赛室、备赛室和赛场内须服从工作人员调度，遵守赛场纪律，不得擅自离开指定区域；

5. 在竞赛过程中，如有疑问，参赛选手应举手示意，裁判人员应予以解答，但选手不得对业务技能相关知识和操作询问裁判人员。确因计算机软件或硬件及竞赛用具故障，致使操作无法继续的，经裁判人员确

认同意后，予以启用备用设备；

6. 每一项竞赛环节，未经裁判员许可，参赛选手不得中途离场；比赛时间到，参赛选手应立即停止比赛。现场裁判可根据违规实际情况采取处罚措施；

7. 参赛选手每环节竞赛结束，离开赛场时不得带走任何赛场物品；

8. 参赛选手应尊重裁判，尊重对手，应服从裁判组的评判。对竞赛过程或结果如有异议，应由领队按规范程序和方式向赛项仲裁工作组提出；

9. 参赛选手在竞赛期间未经赛项组委会批准，不得随意接受任何单位或个人进行的与竞赛相关的采访，不得私自公开竞赛的相关情况和资料。

（四）工作人员须知

1. 大赛期间，工作人员须佩戴组委会核发的证件进入赛场，并遵守赛场相关规定。新闻媒体等进入赛场必须经组委会允许，由专人陪同并且听从现场工作人员的安排和管理，不能影响比赛进行；

2. 在选手比赛时，工作人员及赛场所有人员必须保持安静，不得随意走动、喧哗、提示或出现对选手有影响的动作。除经特别允许，工作人员进入赛场后请关闭手机；

3. 比赛期间，由赛项组委会负责处理突发事件，由仲裁组人员处理申诉事项。

十五、申诉与仲裁

根据《安徽省职业院校技能大赛赛项监督与仲裁管理办法》要求，严格、严密、严谨办赛，确保大赛规范、有序、高效运行。要加强文明参赛。组织各赛项领队、参赛师生认真学习相关制度，加强队伍管理，承担起参赛过程中的主体责任。参赛师生应树立正确的参赛观，把技能大赛作为教育教学重要环节，文明参赛，服从裁判统一指挥，尊重赛场工作人员，自觉维护赛场秩序。展示良好参赛风貌，参赛期间严禁饮酒，严禁利用微信群、QQ群等发表虚假信息和不当言论。对比赛过程中的争议问题，参赛师生应按大赛制度规定程序进行申诉。不得采取过激行为，不得鼓动或参与闹事。对不按照大赛制度参赛，在比赛过程及有关活动中造成恶劣影响的参赛人员，按相关规定处理。

十六、竞赛观摩

本赛项观摩对象为：参赛队领队、指导教师及随队工作人员、媒体工作人员、企业人员等。观摩人员必须到指定观摩室进行观摩，并遵守现场秩序和现场工作人员的统一安排。也可以根据具体情况安排相关院校、金融类企业观摩比赛，并组织相关校企进行交流互动活动。

十七、竞赛样题

本赛项竞赛试题按大赛办要求采用题库方式，正式竞赛赛题在比赛前由专家抽取确定，开赛后公布。样题如下：

（一）“金融科技基础知识”竞赛环节样题

1.（单选题）查询个人信用报告要提供（ ）资料。

A. 本人有效身份证件的原件及复印件

B. 本人单位证明

C. 个人收入证明

D. 个人贷款合同

正确答案: A

2. (单选题) 互联网消费金融一般为信用贷款, 其特点不包括 ()。

A. 额度小

B. 周转快

C. 门槛低

D. 放款快

正确答案: B

3. (多选题) 网络时代金融监管方式和内容的变化 ()。

A. “机构监管” 向 “功能监管” 转变

B. 注重客户权益维护

C. 网络安全成重要监管内容

D. 金融监管的国际协调和合作不断加强

正确答案: ACD

4. (多选题) 大数据能做的事情是? ()

A. 寻找因果关系

B. 总结历史

C. 预测

D. 寻找相关性

正确答案: CD

5. (判断题) 技术创新是促进互联网金融长期可持续发展的基石 ()。

A. 正确

B. 错误

正确答案: B

6. (判断题) 大数据征信主要依靠现实存在的水电消耗、员工规模、物流仓储等数据 ()。

A. 正确

B. 错误

正确答案: A

(二) “创新金融业务” 竞赛环节部分样题

任务一：第三方支付

任务描述：第三方支付模块通过模拟第三方支付公司、个人用户和商家用户，创造出一个第三方交易的平台和场景。学生通过不同的角色，了解并学习第三方支付公司的运作过程和原理，对这种新型的支付方式有个更深刻的理解。

任务要求：1、至少创立 1 个第三方支付公司。

2、至少创立 1 个人用户。

3、至少创立 1 个商家用户，并签约成功。

4、至少完成 1 次个人用户的充值操作。

5、商家用户至少能查询出 1 条已结算记录。

任务二：互联网征信

任务描述：互联网征信模块，通过创造互联网征信中介机构和互联网征信用户，模拟互联网征信数据采集、征信用户发出请求到收到个人

征信报告的过程。征信中介机构下包括公司创始人、运营专员、风控专员、客服四种角色，在体验不同的角色中，理解征信的运作过程，并了解征信是怎样影响互联网银行、P2P 网贷等业务。

任务要求：1、至少注册 1 个互联网征信中介机构。

2、至少注册 1 个互联网征信用户。

3、在数据采集中至少新增征信用户信息。单个征信用户采集的数据至少包含以下信息：基本信息、信用卡信息、购房贷款等。

4、征信用户至少完成 1 次提升等级。

5、征信用户至少成功获取 1 次信用信息。

任务三：互联网银行

任务描述：互联网银行模块，通过创建互联网银行、个人客户、企业客户三个主要角色，虚拟运营互联网银行业务在个人客户与企业客户之间的投资、理财、贷款等运作过程，去深入学习互联网银行，掌握互联网银行的特点和功能。

任务要求：1、至少注册 1 个互联网银行公司。

2、产品经理至少发布 1 个理财产品。

3、产品经理至少发布 1 个投资产品。

4、个人客户至少购买 1 次投资产品。

5、个人客户至少贷款成功 1 次。

任务四：互联网保险

任务描述：互联网保险模块，学生将模拟互联网保险公司角色、个人保险客户角色、公司团险客户角色，通过互联网保险公司发布保险产

品，个人保险客户和公司团险客户分别购买保险，保险公司审核，以及在保期内申请理赔，保险公司对理赔审核以及赔付的流程，虚拟操作互联网保险的综合业务，完成以下的任务。

任务要求：1、成功注册 1 个互联网保险公司。

2、成功注册 1 个个人保险客户。

3、成功注册 1 个公司团险客户。

4、个人客户至少购买 1 次健康险。

5、个人客户至少申请 1 次健康险理赔。

任务五：互联网基金销售

任务描述：互联网基金销售模块，通过虚拟互联网基金销售公司和基金投资者，让学生去学习和了解基金销售平台的运作和基金投资者的投资过程，在这一过程中，体会互联网平台下基金的特点和基金给人们带来的资金的变动。

任务要求：1、至少注册 1 个互联网基金公司。

2、产品经理发布至少 1 个活期宝产品。

3、个人投资者至少购买 1 个活期宝产品。

4、个人投资者至少定投 1 个活期宝产品。

5、至少有一个个人投资者总共获得 2000 元以上的分红金额。

任务六：互联网消费金融

任务描述：互联网消费金融模块，学生将会模拟公司和客户角色，虚拟操作互联网消费金融的综合业务。

任务要求：1、成功注册 1 个互联网消费金融公司。

2、成功注册 1 个人消费者。

3、个人至少要申请 1 次信用贷款。

4、个人至少要申请 1 次租房贷款。

5、个人至少要申请 1 次装修贷款。

任务七：大数据金融

任务描述：大数据金融模块通过模拟数据采集，分析，应用从而给客户设计精准的营销方案，学生可以在不同的角色切换中学习，并加深对大数据的认识。

任务要求：1、采集代理 IP 名单库 1 次。

2、采集失信名单库 1 次。

3、采集个人信用数据库 1 次。

4、采集企业信用数据库 1 次。

5、分析不同个人年收入下保单，基金，股权投资，信托产品的消费偏好。

任务八：系统性风险仿真

任务描述：系统性风险仿真模块，系统会虚拟一个封闭的交易市场，由学生分别模拟上市公司、上市公司大股东、个人投资者、机构投资者、商业银行、证券公司、证券交易所、证监会这八大角色，每个角色都有不同的功能，通过其相互配合，买卖交易，促使系统性风险的发生，从而达到系统性风险模拟仿真的要求。

任务要求：1、上市公司至少要发起 1 次回购

- 2、个人投资者成功委托下单至少 1 次
- 3、个人投资者确认委托交易至少 1 次
- 4、证监会至少要发布 1 次普通公告信息
- 5、证券交易所至少完成紧急停市操作 1 次

任务九：反金融诈骗

任务描述：金融诈骗模块以庞氏骗局为例，通过模拟诈骗公司与投资人交易场景，展现出金融诈骗过程。

任务要求：1、至少创立 1 个投资管理有限公司。

2、至少注册 1 个投资人。

3、投资人至少充值 1 次。

4、投资人至少提现 1 次。

5、投资管理有限公司至少发布项目 1 个。