



**BASP**  
BANKU AUGSTSKOLAS  
STUDĒJOŠO PAŠPĀRVALDE

# **Biznesa simulāciju spēļu konkursa “Business24h 2020” nolikums**

## **Projekta organizatori**

**Banku augstskolas Studējošo pašpārvalde (BASP)**

|                                     |  |                 |
|-------------------------------------|--|-----------------|
| <b>Vadītāja – Evelīna Igaune</b>    | <a href="mailto:evelina.igaune@gmail.com">evelina.igaune@gmail.com</a>   | <b>25408721</b> |
| <b>Mentors – Kristers Rimšāns</b>   | <a href="mailto:kristersrimsans@gmail.com">kristersrimsans@gmail.com</a> | <b>25947798</b> |
| <b>Mentore - Dagnija Roga</b>       | <a href="mailto:dagnijaroga@gmail.com">dagnijaroga@gmail.com</a>         | <b>26112198</b> |
| <b>Mentors - Eduards Aksjonenko</b> | <a href="mailto:eduards.aksjonenko@ba.lv">eduards.aksjonenko@ba.lv</a>   | <b>26305171</b> |

E-pasts: [bizness24h@gmail.com](mailto:bizness24h@gmail.com)

Mājaslapa: [www.bizness24h.lv](http://www.bizness24h.lv)

## Projekta apraksts

Banku augstskolas fonds, sadarbojoties ar Latvijas skolām un augstskolām, rīko Latvijas mērogā lielāko ikgadējo izglītojošo biznesa simulācijas spēļu konkursu „Business24h”. Galvenie sadarbības partneri – **Banku augstskola, Banku augstskolas studējošo pašpārvalde, Nordic Training International, Air Baltic Corporation, Latvijas Investīciju un attīstības aģentūra un Swedbank.**

Projekts sniedz:

1. Augsta līmeņa zināšanas, izspēlējot biznesa simulācijas, kas paredzētas jau esošo uzņēmumu personāla trenēšanai;
2. Zināšanu praktisku pielietojumu biznesa situāciju risināšanā;
3. Konsultācijas ar Latvijā atzītiem biznesmeņiem un pieredzējušiem pasniedzējiem.

Projekta norises laikā ir plānots iesaistīt ap **1000 spējīgāko skolēnu un studentu** ar padziļinātu interesi par biznesu un tā darbību.

Konkurss sadalīts 3 kārtās - 1. kārtā (5. februāris), 2. kārtā jeb pusfināls (20.02.-21.02.2020.), 3. kārtā jeb fināls (3.03. – 31.03.2020.).

Dalībnieki aicināti pieteikties 3 cilvēku komandās. Uz konkursa 1. kārtu tiek aicinātas tās komandas, kuras ir veiksmīgi aizpildījušas pieteikuma anketu, vērtējot komandas kopējo mērķi un motivāciju dalībai projektā.

Tā nav tikai sacensība starp mācību iestādēm, tā ir biznesa domāšanas attīstīšana jauniešos un jaunu zināšanu iegūšana.

Pieteikšanās: <http://www.bizness24h.lv/pieteikuma-anketa>

1.

**2. 1. Projektā izvirzītie mērķi**

- 1.1. Mudināt studentus un vidusskolēnus aizdomāties par savu nākotni, savas uzņēmējdarbības uzsākšanu, jaunas pieredzes un zināšanu iegūšanu.
- 1.2. Sagatavot nākotnes līderus darbam mūsdienīgas tirgus ekonomikas apstākļos, izprotot arī valsts pārvaldi.
- 1.3. Attīstīt biznesa domāšanu, jaunu un inovatīvu pieeju dažādiem risinājumiem.
- 1.4. Iedrošināt un atbalstīt jaunus vadītājus savas biznesa idejas realizēšanā.
- 1.5. Gūt kopēju izpratni par biznesu.

**2. Konkursa norise**

Pieteikšanās konkursam tiek organizēta no 2019. gada 1. decembra līdz 2020. gada 31. janvārim, taču pats projekts tradicionāli norisinās trīs kārtās: 1. kārtā - ceturtdaļfināls, 2. kārtā – pusfināls, 3. kārtā - fināls. Pirms katras kārtas dalībnieki tiek informēti par spēles noteikumiem, sazinoties personīgi.

**2.1 Pirmā kārtā**

***Business Case Study (05.02.2020.)***

Konkursa 1. kārtā norisināsies 12 stundas vienas dienas garumā. Katrai komandai, sekojot organizatoru norādītajām vadlīnijām, būs jāievieto tiešsaistē konkrēta formāta darbs ar problēmjautājuma risinājumu. Komandai tiks piešķirts uzdevums par reāla uzņēmuma aktuālo problēmu. Komandas darbs notiks tiešsaistē - katrai komandai būs pieeja pie tiešsaistes uzdevuma un tā veikšanai nepieciešamajiem materiāliem neatkarīgi no atrašanās vietas (klātienē Banku augstskolā vai attālināti). Komandai būs iespēja tiešsaistē konsultēties ar jomu profesionāļiem – mentoriem, pie kuriem varēs vērsties jautājumu gadījumā.

**1. kārtā sasniedzamie rezultāti:**

1. Mērķu uzstādīšana un sasniegšana.
2. Kreativitāte un inovatīvu ideju radīšana.
3. Situācijas analīze un risinājumu meklēšana.
4. Pārmaiņu un ātro lēmumu pieņemšanas vadība.
5. Efektīva komunikācija ar komandas biedriem.
6. Sekmīgs komandas darba organizēšanas process.

### **Iegūtās un pielietotās prasmes 1. kārtā:**

1. Domāt radoši.
2. Efektīvi komunicēt.
3. Analītika.
4. Stratēģija.

2. kārtai jeb pusfinālam tiek izvirzītas 66 komandas, kas uzrādīs labākos rezultātus 1. kārtas kopsummā. Visi spēļu noteikumi tiks ievietoti platformā, kurā norisināsies “*case study*”, brīdī, kad tiks atklāta pirmā kārtā. Komandai nepieciešams dators vai jebkura cita viedierīce un interneta pieslēgums. Katrs dalībnieks būs vienlīdzīgā izejas punktā, tāpēc katrai komandai nepieciešams paļauties uz savām iepriekš gūtajām zināšanām, pieejamajiem informācijas avotiem, prasmēm, kā arī savu apķērību.

### **2.2 Otrā kārtā - pusfināls**

#### ***Biznesa un valsts pārvaldības simulācijas spēle „Prezidents – papildinātais” (20.02.-21.02.2020.)***

Simulācijas spēle ilgst divas dienas, katrā 8 stundas jeb kopā 16 stundas. Konkursa otro kārtu nodrošina „Nordic Training International”, taču norises vieta – Banku augstskola. Pusfinālā vienlaicīgi piedalīsies aptuveni 200 cilvēki jeb 66 komandas, veidojot simulāciju tuvu realitātei. Par simulācijas spēles noteikumiem organizatori informēs klātienē. Abās konkursa dienās dalībniekiem tiek nodrošinātas uzkodas.

### **2. kārtā jeb pusfinālā sasniedzamie rezultāti:**

1. Spēja sadarboties komandā.
2. Veiksmīga biznesa vadīšana.
3. Jaunu iespēju meklēšana.

### **Iegūtās un pielietotās prasmes 2. kārtā:**

1. Stratēģiskā domāšana.
2. Efektīva komunikācija.
3. Lēmumu pieņemšana.
4. Komandas sadarbība.
5. Problēmu risināšana.
6. Organizācijas stratēģiju, taktiku un finanšu plānošana.

7. Personīgo finanšu un investīciju plānošana.

3. kārtai jeb finālam tiek izvirzītas 25 komandas ar augstāko 2. kārtas rezultātu.

### **2.3 Trešā kārtā - fināls**

#### ***Banku augstskolas Studējošo pašpārvaldes īpaši sagatavots biznesa uzdevums – pārsteigums (03.03. – 31.03.2020.)***

Konkursa trešajā kārtā piedalās 25 komandas. Fināla kārtā ir strukturēta 4 tikšanās reizēs, kurās dalībnieki tiks apmācīti, lai veiksmīgi attīstītu savu biznesa ideju, kura konkursa noslēgumā tiks prezentēta. Finālistiem būs iespēja piedalīties stāstu vakaros, kurā veiksmīgi uzņēmēji dalīsies ar savu pieredzi uzņēmējdarbībā. Trešās kārtas laikā tiks vērtēta komandas sadarbība, kreativitāte un spēja iedziļināties problēmu būtībā. **Fināla uzdevums tiks atklāts tikai tad, kad komandas tiks izvirzītas dalībai trešajā kārtā.**

Šajā kārtā atspoguļosies “Business 24h” konkursa būtība un filozofija: biznesam nav normēts darba laiks no 9.00 līdz 17.00 – par biznesu domā, meklē iespējas, uzņemas risku un rīkojas dienu no dienas, 24 stundas diennaktī, tāpēc fināls norisināsies visu marta mēnesi, nodrošinot iespēju jaunažiem uzņēmējiem izjust, vai uzņēmēja karjera un biznesa vide ir viņu nākotnes dzīves izvēle.

#### **4. 3. Projektā sasniedzamie rezultāti**

1. Aptuveni 1000 Latvijas skolēni un studenti gūst praktisku pieredzi uzņēmējdarbībā.
2. Savstarpēja sadarbība un jauni kontakti starp skolēniem un dažādu nozaru studentiem.
3. Vērtīgas un turpmākajai dzīvei noderīgas zināšanas biznesā.
4. Uzņēmējdarbības uzsākšanas konkursa sertifikāts.
5. Spēja argumentēti diskutēt un pieņemt lēmumus atbilstoši situācijai.
6. Spēja iegūtās zināšanas izmantot uzņēmējdarbības vadīšanā atbilstoši izvirzītajiem stratēģiskajiem un operatīvajiem mērķiem.
7. Spēja veikt profesionālu darbību, formulēt un analizēt informāciju, risināt problēmas un rast risinājumus, izmantojot zinātnisku pieeju, kā arī pieņemot izsvērtus lēmumus.
8. Rīkoties ētiski un izprast atbildību par profesionālās darbības ietekmi uz vidi un sabiedrību.
9. Spēja uzņemties atbildību, prast strādāt komandā, deleģēt un koordinēt pienākumu izpildi, efektīvi plānot un organizēt savu darbu, kā arī risināt konflikta situācijas.