



BASP
BANKU AUGSTSKOLAS
STUDĒJOŠO PAŠPĀRVALDE

Uzņēmējdarbības uzsākšanas konkursa “Business24h 2021” nolikums

Projekta organizatori

Banku augstskolas Studējošo pašpārvalde (BASP)

Vadītāja – Elīna Peiseniece elina.peiseniece@ba.lv **28381051**

Vadītājas vietniece – Santa Brice santa.brice@ba.lv **27855132**

E-pasts: business24h@ba.lv

Mājaslapa: www.business24h.lv

Rīga 2020

Projekta apraksts

Banku augstskolas Studējošo pašpārvalde, sadarbojoties ar Latvijas skolām un augstskolām, rīko Latvijas mērogā lielāko ikgadējo izglītojošo uzņēmējdarbības uzsākšanas konkursu „Business24h”. Galvenie sadarbības partneri – **Banku augstskola, Tet, Nordic Group un Latvijas Investīciju un attīstības aģentūra.**

Projekts sniedz:

1. Zināšanu praktisku pielietošanu biznesa situāciju risināšanā;
2. Iespēju apgūt tiešsaistes pārdošanas prasmes, kuras pielietot individuālajā uzņēmējdarbībā, un mentoru atbalstu to apgūvē;
3. Pieredzējušu jomas speciālistu pieredzes stāstus un padomus.

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

Konkurss sadalīts 2 kārtās - 1. kārtā (04.02.2021.), 2. kārtā un fināls (22.02.-30.04.2021.).

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.

Pieteikšanās: www.business24h.lv

1. Projektā izvirzītie mērķi

- 1.1.** Mudināt studentus un vidusskolēnus domāt par savu nākotni, savas uzņēmējdarbības uzsākšanu, jaunas pieredzes un zināšanu iegūšanu.
- 1.2.** Sagatavot nākotnes līderus darbam mūsdienīgas tirgus ekonomikas apstākļos.
- 1.3.** Attīstīt biznesa domāšanu, jaunu un inovatīvu pieeju dažādiem risinājumiem, prasmi risināt problēmsituācijas.
- 1.4.** Iedrošināt un atbalstīt jaunos vadītājus savas biznesa idejas realizēšanā.
- 1.5.** Gūt kopēju izpratni par biznesu.

2. Konkursa norise

Pieteikšanās konkursam tiek organizēta no 2020. gada 1. decembra līdz 2021. gada 27. janvārim. Konkurss norisinās divās kārtās. Pirms katras kārtas dalībnieki personīgi tiek informēti par gaidāmās kārtas norisi, nepieciešamajiem resursiem un iespējām jau iepriekš tai sagatavoties.

2.1. Pirmā kārtā

Business Case Study (04.02.2021.)

Konkursa 1. kārtā norisināsies 12 stundas vienas dienas garumā. Katrai komandai, sekojot organizatoru norādītajām vadlīnijām, būs jāievieto tiešsaistē konkrēta formāta darbs ar problēmjautājuma risinājuma ideju. Komandai tiks piešķirts uzdevums par uzņēmuma SIA „Tet“ aktuālo problēmu. Komandas darbs notiks tiešsaistē - katrai komandai būs pieeja uzdevumiem un to veikšanai nepieciešamajiem materiāliem “Moodle” sistēmā. Dienas garumā dalībniekiem tiks nodrošināta tiešraide, kuras ietvaros tiks sniegta informācija par uzņēmumu, ko izmantot gadījuma izpētes risināšanai. Noslēdzoties pirmajai kārtai, komandas būs nākušas klajā ar ideju, kā risināt SIA „Tet“ aktuālo problēmu, kuru uzņēmumam ir tiesības izmantot savā uzņēmējdarbībā.

1. kārtā sasniedzamie rezultāti:

1. Pilnveidotas prasmes uzstādīt un sasniegt mērķus;
2. Pilnveidota prasme radošu un inovatīvu ideju radīšanā;
3. Iegūtas zināšanas par uzņēmējdarbības pamatiem;
4. Attīstītas prasmes analizēt un rast risinājumus dažādām situācijām;
5. Attīstīta prasme iegūt un analizēt informāciju;
6. Pilnveidotas pārmaiņu vadības prasmes;
7. Pielietotas efektīvas komunikācijas prasmes darbam komandā;
8. Praktizētas zināšanas sekmīga komandas darba organizēšanai;
9. Iegūtas prasmes izstrādāt stratēģijas un tās pielietot.

2. kārtai tiek izvirzītas komandas, kas, pēc žūrijas domām, ir izstrādājušas vislabākos risinājumus un uzrādījušas labākos kopējos rezultātus. 1. kārtā var iekļūt līdz pat 100 komandām. Specifiski gadījuma izpētes noteikumi tiks ievietoti platformā, kurā tā norisināsies, 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 attapību.

2.2. Otrā kārtā

E-komercijas un tiešsaistes pārdošanas maratons (22.02. – 30.04.2021.)

Konkursa otrajā kārtā piedalās līdz 100 komandām. Otrās kārtas laikā komandām tiek sniegtas zināšanas un rīki, lai veiksmīgi realizētu kāda produkta pārdošanu tiešsaistē. Šīs kārtas norisē dalībniekiem būs iespēja piedalīties semināros, kuru laikā varēs iegūt priekšstatu par uzņēmējdarbību kā arī praktiskus padomus par e-komercijas pamatiem. Otrās kārtas laikā tiks vērtēta komandu sadarbība, radošums, neatlaidība, komunikācijas prasmes, spēja pielietot jau esošus rīkus un iedziļināties problēmu būtībā.

Otrās kārtas noslēgumā labākās 25 komandas prezentēs savus rezultātus speciālistu žūrijai, kas noteiks, kura komanda ir ieguvusi titulu „Biznesa guru 2021“.

Šajā kārtā jaunieši apgūs šajos apstākļos ļoti būtiskas prasmes, kas nepieciešamas mūsdienu uzņēmējam. Pasaulei kļūstot vēl digitālākai un ierobežotas klātienas piekļuves gadījumos, e-komercija ir būtiska uzņēmuma sastāvdaļa. Attīstot šīs prasmes, tādas situācijas, kādas pieredzētas 2020. gadā sakarā ar COVID-19 izplatību, var tikt pārvērstas no defekta uz efektu. Tāpat kā pasaulei jāpielāgojas jaunajiem apstākļiem, tā arī jaunajiem uzņēmējiem ir jāspēj adaptēties mainīgām situācijām

2. kārtā sasniedzamie rezultāti:

1. Attīstītas tehniskās un digitālā mārketinga prasmes;
2. Iegūtas zināšanas un pielietoti e-komercijas pamati;
3. Pilnveidota prasme sadarboties gan komandā, gan ārpus tās;
4. Iegūta spēja strauji pielāgoties ārējiem apstākļiem un pieņemt lēmumus;
5. Attīstīta prasme mērķu uzstādīšanā un sasniegšanā;
6. Pilnveidota prasme radošu un inovatīvu ideju radīšanā;
7. Pielietotas prasmes patstāvīgi gūt zināšanas;
8. Iegūta prasme piesaistīt produkta mērķa auditoriju;
9. Pilnveidotas efektīvas komunikācijas prasmes

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. Dalībnieki ir ieguvuši vērtīgas un noderīgas zināšanas uzņēmējdarbībā.
4. Finālistiem tiek piešķirts uzņēmējdarbības uzsākšanas konkursa diploms.
5. Dalībnieki ir attīstījuši prasmi izmantot tehnoloģiskos risinājumus uzņēmējdarbības īstenošanai.
6. Dalībniekiem ir attīstīta spēja argumentēti diskutēt un pieņemt lēmumus atbilstoši situācijai.
7. Pilnveidotas dalībnieku prasmes iegūtās zināšanas izmantot uzņēmējdarbības vadīšanā atbilstoši izvirzītajiem stratēģiskajiem un operatīvajiem mērķiem.
8. Dalībnieku esošās spējas veikt profesionālu darbību, formulēt un analizēt informāciju, risināt problēmas un rast risinājumus, izmantojot zinātnisku pieeju, kā arī pieņemot izsvērtus lēmumus ir pilnveidotas.
9. Apziņa, par ētisku rīcību un par profesionālās darbības ietekmi uz vidi, ir celta dalībnieku vidū.
10. Dalībnieki ir pilnveidojuši spējas uzņemties atbildību, prot strādāt komandā, deleģēt un koordinēt pienākumu izpildi, efektīvi plānot un organizēt savu darbu, kā arī risināt konflikta situācijas.