



BASP
BANKU AUGSTSKOLAS
STUDĒJOŠO PAŠPĀRVALDE

Uzņēmējdarbības veicināšanas konkursa “Business24h 2022” nolikums

Projekta organizatori

Banku augstskolas Studējošo pašpārvalde (BASP)

Vadītāja – Sigita Balts-Baltīņa Sigita.Balts-Baltina@ba.lv **mob. 25977233**

Vadītājas vietniece – Renāte Kupcova Renate.Kupcova@ba.lv **mob. 26153343**

E-pasts: bizness24h@ba.lv

Mājaslapa: www.bizness24h.lv

Rīga 2021

Projekta apraksts

Banku augstskolas Studējošo pašpārvalde rīko Latvijas mērogā lielāko ikgadējo izglītojošo uzņēmējdarbības veicināšanas konkursu „Bizness24h”. Galvenie sadarbības partneri – **Banku augstskola, Swedbank, 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 aptuveni **1000 spējīgāko skolēnu un studentu (vecumā no 15 līdz 25 gadiem)** ar padziļinātu interesi par biznesu un tā darbību.

Konkurss sadalīts 2 kārtās - 1. kārtā (02.02.2022.), 2. kārtā un fināls (24.02.-29.04.2022.).

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.bizness24h.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 topošos uzņēmējus savas biznesa idejas realizēšanā.
- 1.5.** Gūt kopēju izpratni par biznesu.

2. Konkursa norise

Pieteikšanās konkursam tiek organizēta no 2021. gada 7. decembra līdz 2022. gada 26. 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 kāрта

Biznesa gadījuma izpēte (02.02.2022.)

Konkursa 1. kārtā norisināsies 24 stundas vienas diennakts garumā. Katrai komandai, sekojot organizatoru norādītajām vadlīnijām, būs jāievieto tiešsaistē konkrēta formāta darbi ar problēmjautājuma risinājumu idejām. Komandām piešķirtie uzdevumi būs par uzņēmuma AS „Swedbank” aktuālo problēmu. Komandu 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 papildus informācija, kas palīdzēs dalībniekiem risināt piedāvāto problēmjautājumu. Noslēdzoties pirmajai kārtai, komandu nodevums būs ideja, kā atrisināt AS „Swedbank” aktuālo problēmu. Ieteiktos risinājumus 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 tiks izvirzītas komandas, kas, pēc žūrijas domām, būs izstrādājušas vislabākos risinājumus un uzrādījušas labākos kopējos rezultātus. Specifiski gadījuma izpētes noteikumi tiks ievietoti platformā, 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. 1.kārtas rezultāti tiks paziņoti 2 nedēļu laikā pēc šīs kārtas noslēguma.

2.2. Otrā kārtā

E-komercijas un tiešsaistes pārdošanas maratons (24.02. – 29.04.2022.)

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

Otrās kārtas noslēgumā labākās 25 komandas prezentēs savus rezultātus ekspertu žūrijai, kas noteiks, kura komanda ir ieguvusi titulu „Biznesa guru 2022”. Finālistu komandas iegūs balvas no konkursa atbalstītājiem. 1. vietas ieguvēji iegūs galveno balvu – 2400 EUR studijām Banku augstskolā, kā arī naudas balvu no “Swedbank”.

2. kārtā jaunieši apgūs ļoti būtiskas prasmes, kas nepieciešamas mūsdienu uzņēmējam pārmaiņu laikmetā. Pasaulei kļūstot vēl digitālākai un sastopoties ar ierobežotas klātienas piekļuvi, e-komercija ir būtiska uzņēmuma darbības sastāvdaļa. Līdz ar straujajām izmaiņām pasaulē, arī topošajiem 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 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.** Pilnveidotas dalībnieku esošās spējas veikt profesionālu darbību, formulēt un analizēt informāciju, risināt problēmas un rast risinājumus, izmantojot zinātnisku pieeju, kā arī pieņemot izsvērtus lēmumus.
- 9.** Dalībnieku vidū ir celta apziņa par ētisku rīcību un profesionālās darbības ietekmi uz vidi.
- 10.** Dalībnieki ir pilnveidojuši spēju uzņemties atbildību, prot strādāt komandā, deleģēt un koordinēt pienākumu izpildi, efektīvi plānot un organizēt savu darbu, kā arī risināt konflikta situācijas.