

Uzņēmējdarbības veicināšanas konkursa “Business24h 2025” nolikums

Projekta organizatori

Banku augstskolas Studējošo pašpārvalde (BASP)

- Projekta Koordinatore – viktoriya.zavisa@ba.lv mob. 26068115 vai
- B24h Informācijas Centrs - bizness24h@ba.lv



E-pasts: bizness24h@ba.lv

Mājaslapa: www.bizness24h.lv

Rīga 2024

1. Projekta apraksts

1.1. Banku augstskolas Studējošo pašpārvalde rīko Latvijas mērogā lielāko ikgadējo izglītojošo uzņēmējdarbības veicināšanas konkursu „Business24h”. Galvenie sadarbības partneri – [Banku augstskola](#), "[ACE Logistics Latvia](#)" un "[Uģis Struss & Practicals](#)".

Projekta norises laikā ir plānots iesaistīt aptuveni **900 spējīgāko skolēnu un studentu (vecumā no 15 līdz 25 gadiem)** ar padziļinātu interesi par biznesu un tā darbību.

1.2. Projekts sniedz:

- 1) Zināšanu praktisku pielietojumu biznesa situāciju risināšanā;
- 2) Iespēju apgūt prasmes ideju ģenerēšanā un inovāciju radīšanā, kuras pielietot individuālajā uzņēmējdarbībā, un mentoru atbalstu to apgūvē;
- 3) Pieredzējušu jomas speciālistu pieredzes stāstus un padomus.

1.3. Konkurss sadalīts trīs kārtās -

1. kārtā (15.01.2025.) - **Gadījumizpēte** no uzņēmuma “ACE Logistics Latvia” (klātiene vai tiešsaiste)
2. kārtā (04.02.2025.-05.02.2025.) - Simulācijas spēle “**Prezidents**” (klātiene)
3. kārtā (10.02.2025.-07.05.2025.) - “**Reālas uzņēmējdarbības lauks**” (klātiene un tiešsaiste)

1.4. Dalībnieki aicināti pieteikties 3 cilvēku komandās līdz 2024. gada **10. janvārim** (plkst. 23:59). Uz konkursa 1. kārtu tiek aicinātas tās komandas, kuras ir veiksmīgi aizpildījušas pieteikuma anketu, vērtējot komandas kopējo mērķi un motivāciju dalībai projektā.

Anketa un pilna informācija par konkursu ir pieejama: www.business24h.lv (anketa <https://forms.office.com/e/eyec20K9eR>)

2. Projektā izvirzītie mērķi

- 2.1. Mudināt studentus un vidusskolēnus domāt par savu nākotni, savas uzņēmējdarbības uzsākšanu, jaunas pieredzes un zināšanu iegūšanu.
- 2.2. Sagatavot nākotnes līderus darbam mūsdienīgas tirgus ekonomikas apstākļos.
- 2.3. Attīstīt biznesa domāšanu, jaunu un inovatīvu pieeju dažādiem risinājumiem, prasmi risināt problēmsituācijas.
- 2.4. Iedrošināt un atbalstīt topošos uzņēmējus savas biznesa idejas realizēšanā.
- 2.5. Gūt kopēju izpratni par biznesu.

3. Konkursa norise

Pieteikšanās konkursam tiek organizēta no 2024. gada 25. novembra līdz 2025. gada 10. janvārim. Konkurss norisinās trīs kārtās. Pirms katras kārtas dalībnieki personīgi tiek informēti par gaidāmās kārtas norisi un nepieciešamajiem resursiem.

Katrs dalībnieks, kas ir piedalījies un apmeklējis konkursa 1.kārtu, 2.kārtu vai finālu, tā ietvaros kavējot skolas stundas, var pieteikties Banku augstskolas attaisnojuma zīmei, kas apliecina dalību.

3.1. Pirmā kārtā

"Gadījumizpēte no uzņēmuma "ACE Logistics Latvia"" (15.01.2025.)

3.1.1. Konkursa 1. kārtā norisināsies 9 stundas (no 9:30 līdz 18:30). Dalībnieki var izvēlēties - piedalīties klātienē (Banku augstskolā) vai arī pieslēgties tiešsaistē attālināti, jo pasākums tiek organizēts "hibrīda" veidā. Katrai komandai nepieciešams vismaz viens dators vai jebkura cita viedierīce ar interneta pieslēgumu (neatkarīgi no klātienes vai attālinātas pieslēgšanās).

3.1.2. 1.kārtā komandas strādās pie case study jeb uzņēmuma gadījuma izpētes. Dalībniekiem tiks uzticēta uzņēmuma "ACE Logistics Latvia" aktuāla problēma un ar to saistīti problēmjautājumi, kuriem būs jārod risinājumi. Specifiski 1.kārtas noteikumi tiks ievietoti platformā brīdī, kad tiks atklāta pirmā kārtā. Katrs dalībnieks būs vienlīdzīgā sākuma punktā, tāpēc katrai komandai nepieciešams paļauties uz savām iepriekš gūtajām zināšanām, pieejamajiem informācijas avotiem, prasmēm, komandas saliedētību, kā arī savu attapību.

3.1.3. Banku augstskolā (Valdemāra iela 161, Rīga) dienas sākumā klātesošajiem un tiešsaistes auditorijai būs iespēja klausīties runātāju prezentācijās. Konkursa dalībnieki varēs sekot līdzi prezentācijām arī caur tiešraides ekrāniem Banku augstskolas telpās.

3.1.4. Katrai komandai, sekojot organizatoru norādītajām vadlīnijām, būs jāievieto tiešsaistē (moodle platforma) 1. kārtas gala darbs.

3.1.5. Uz vietas būs pieejamas telpas, kur komandas var strādāt (nodrošināts wi-fi, elektrība, ērtas telpas un uzkodas/dzērieni). Tiem, kas pieslēgsies attālināti tiks nodrošināta tiešraide no Banku augstskolas, lai var līdzvērtīgi piedalīties gadījuma izpētes risināšanā un konkursa dalībā.

3.1.6. Noslēdzoties pirmajai kārtai, komandu nodevums būs uzņēmuma "ACE Logistics Latvia" aktuālas problēmas risinājums. Rezultātu vērtēs Banku augstskolas pasniedzēju un Banku augstskolas studējošo pašpārvaldes komanda (žūrija).

3.1.7. Divu nedēļu laikā tiks noteiktas labākās 100 komandas, kas tiek uz nākamo kārtu. Rezultāti tiks izziņoti mājas lapā. Nākamajai kārtai tiks izvirzītas komandas, kas, pēc žūrijas domām, būs izstrādājušas vislabākos risinājumus un uzrādījušas labākos kopējos rezultātus uzdevumu ietvaros.

3.1.8. Pirmajā kārtā sasniedzamie rezultāti:

- 1) Pilnveidotas prasmes uzstādīt un sasniegt mērķus;
- 2) Pilnveidota prasme radošu un inovatīvu ideju radīšanā, lai izstrādātu praktisku risinājumu;
- 3) Iegūtas zināšanas par uzņēmējdarbību;
- 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.

3.2 Otrā kārtā

Biznesa un valsts pārvaldības simulācijas spēle „Prezidents”

(04.02.2025.-05.02.2025.)

3.2.1. Konkursa otrajā kārtā piedalās līdz 100 komandām. Otrās kārtas laikā komandām būs nepieciešams izspēlēt biznesa simulāciju spēli “Prezidents - papildinātais”, kura laikā, 16 stundu garumā (divas dienas – katrā pa 8 stundām) komandas savstarpēji piedalīsies valsts institucionālajā un biznesa pasaulē, risinot problēmu “valsts” iekšienē. Nodrošina ilggadējais partneris **Uģis Strauss**. Noteikumi tiks paskaidroti uz vietas.

3.2.2. Norises vieta – Banku augstskola (tikai klātienē). Otrā kārtā noris pilnas divas darba dienas (laika posmā no 9:00 līdz 17:00 abās dienās). Uz vietas tiks nodrošināta pieeja ērtām telpām, wi-fi, elektrība un uzkodas. Papildus aprīkojums nav nepieciešams, jo resursi tiks nodrošināti uz vietas.

3.2.3. Otrajā kārtā sasniedzamie rezultāti:

1. Attīstītas spējas sadarboties komandā un komandu kopumā;
2. Iegūtas zināšanas par veiksmīga biznesa vadīšanu;
3. Pilnveidotas pārmaiņu vadības prasmes;
4. Pielietotas efektīvas komunikācijas prasmes darbam komandā;
5. Iegūtas prasmes izstrādāt stratēģijas un tās pielietot biznesa situācijā;
6. Iegūtas zināšanas par investīcijām un personisko finanšu plānošanu.

3.2.4. Konkursa trešajai kārtai tiks izvirzītas 30 labākās komandas ar labāko sniegumu konkursa 2. kārtas laikā.

3.3 Fināls

“Reālas uzņēmējdarbības lauks”

(10.02.2025.-07.05.2025.)

3.3.1. Finālā piedalās 30 komandas. Trešajā jeb fināla kārtā komandām vajadzēs realizēt savu biznesa ideju vai sniegt risinājumu sabiedrībai aktuālam jautājumam, kuru konkursa noslēgumā vajadzēs prezentēt. Dalībniekiem visas trešās kārtas garumā tik sniegta iespēja sadarboties un gūt atbalstu no mentoriem.

3.3.2. Fināla vērtējumā tiks ņemta vērā komandu trīs mēnešu darbība, novērtējot spēju realizēt savu biznesa ideju. Žūrija pievērsīs uzmanību tam, kā komandas pielieto teorētiskās zināšanas praksē, kā tās pārvarējušas iespējamus šķēršļus un kādas inovatīvas pieejas tika izmantotas, lai sasniegtu izvirzītos mērķus. Tiks novērtēts arī komandu spēja efektīvi plānot un pārvaldīt resursus, kā arī viņu izstrādāto risinājumu ilgtspējība un sociālā atbildība. Trešās kārtas noslēgumā labākās 30 komandas prezentēs savus rezultātus ekspertu žūrijai, kas noteiks, kura komanda ir ieguvusi titulu „**Biznesa guru 2025**”. Žūrijas pārstāvji būs no iesaistītajiem sadarbības partneriem - Banku augstskolas pārstāvji, "ACE Logistics Latvia" uzņēmuma pārstāvji, Uģis Strauss, Banku augstskolas studējošās pašpārvaldes pārstāvji.

3.3.3. Fināls norisināsies 07.05.2025. Norises vieta tiks precizēta.

4. Projektā sasniedzamie rezultāti un cita informācija

1. Aptuveni 900 skolēni un studenti gūst praktisku pieredzi uzņēmējdarbībā, veicina savstarpēju sadarbību un jaunus kontaktus starp skolēniem un dažādu nozaru studentiem.
2. Dalībnieki ir ieguvuši vērtīgas un noderīgas zināšanas uzņēmējdarbībā.
3. Finālistiem tiek piešķirts uzņēmējdarbības veicināšanas konkursa apliecinājums.
4. Dalībnieki ir attīstījuši prasmi izmantot tehnoloģiskos risinājumus uzņēmējdarbības īstenošanai.
5. Dalībniekiem ir attīstīta spēja argumentēti diskutēt un pieņemt lēmumus atbilstoši situācijai.
6. Pilnveidotas dalībnieku prasmes iegūtās zināšanas izmantot uzņēmējdarbības vadīšanā atbilstoši izvirzītajiem stratēģiskajiem un operatīvajiem mērķiem.

7. Pilnveidotas dalībnieku esošās spējas veikt profesionālu darbību, formulēt un analizēt informāciju, risināt problēmas un rast risinājumus, izmantojot zinātnisku pieeju, kā arī pieņemot izsvērtus lēmumus.
8. Dalībnieku vidū ir celta apziņa par ētisku rīcību un profesionālās darbības ietekmi uz vidi.
9. 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.
10. Tiek noskaidrota komanda, kas iegūs titulu „**Biznesa guru 2025**”, **3500 eiro vērtu balvu studijām Banku augstskolā un naudas balvu 2000 eiro vērtībā no "ACE Logistics Latvia"**, kā arī dalībniekiem ir iespējas pretendēt uz vērtīgām balvām no sadarbības partneriem.

Biznesa simulācijas spēļu organizētāji patur tiesības pielāgot nolikumu, ja tas ir nepieciešams.