

# ПОЛОЖЕННЯ ПРО ПРОВЕДЕННЯ ВІДКРИТОГО ТУРНІРУ З ОСНОВ БІЗНЕСУ «StartUp Challenge»

## 1 ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1.1. Відкритий турнір з основ бізнесу «StartUp Challenge» (далі – Турнір) проводиться з метою популяризації підприємництва серед молоді в питаннях управління бізнесом, планування, інвестування, маркетингу, набуття базових знань для прийняття бізнес-рішень у реальному житті, сприяння розвитку аналітичного, критичного та творчого мислення.

1.2. Основними завданнями Турніру є:

- виявлення творчої та обдарованої учнівської молоді;
- підвищення інтересу до поглибленого вивчення основ підприємництва;
- активізація всіх форм позанавчальної роботи з молоддю;
- пропаганда досягнень бізнес-науки, популяризація освітньої програми I (бакалаврського) рівня вищої освіти «Цифровий менеджмент. Управління проектами» серед молоді регіону.

1.3. Турнір проводиться щорічно на базі Комунального закладу вищої освіти «Кременчуцька гуманітарно-технологічна академія» Полтавської обласної ради (далі – Академія). Організатором Турніру є кафедра менеджменту та інформаційних технологій Академії.

1.4. Партнери: комерційні та некомерційні установи, громадські організації.

1.5. Турнір проводиться за інформаційної підтримки вебсайту дистанційного навчання Академії <https://krempep.edu.ua/moodle/m>, на якому розміщені необхідні інформаційні ресурси Турніру «StartUp Challenge».

1.6. До проведення Турніру залучаються учні 10-11 класів загальних середніх закладів освіти, закладів професійної (професійно-технічної) освіти та закладів фахової передвищої освіти усіх типів і форм власності м. Кременчука та населених пунктів Полтавської області.

1.7. Підставою для проведення Турніру є:

- наказ Міністерства освіти і науки України від 01 листопада 2010 року № 1033 «Про заходи щодо розвитку системи виявлення та підтримки обдарованих і талановитих дітей та молоді»;
- Положення про Всеукраїнські учнівські олімпіади, турніри, конкурси з навчальних предметів, конкурси-захисти науково-дослідницьких робіт, олімпіади зі спеціальних дисциплін та конкурси фахової майстерності, затверджене наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 22 вересня 2011 року № 1099, зареєстроване в Міністерстві юстиції України 17 листопада 2011 року за № 1318/20056 (зі змінами);

– Положення про Всеукраїнські учнівські Інтернет-олімпіади, затвердженим наказом Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України від 11 червня 2012 року № 671, зареєстроване у Міністерстві юстиції України 27 червня 2012 року за № 1074/21386 (зі змінами).

1.8. Правилами Турніру не передбачено вікових і гендерних обмежень.

1.9. Участь в усіх етапах Турніру є повністю безоплатною.

1.10. Команда професійного журі складається з числа провідних фахівців у сфері бізнесу та викладачів закладів вищої освіти.

1.11. У процесі проведення Турніру обробка персональних даних учасників здійснюється з урахуванням вимог Закону України «Про захист персональних даних».

## 2 ВИЗНАЧЕННЯ МЕТИ ТА ЗАВДАННЯ ТУРНІРУ

2.1. Мета Турніру – сформувати в учасників базові знання про підприємництво, розвинути інноваційну компетентність, креативне мислення та навички командної роботи, налагодження освітнього, наукового, організаційно-методичного співробітництва, спрямованого на розвиток підприємницької грамотності громадян України.

Турнір має на меті не лише вдосконалити рівень бізнес-освіти, а й вмотивувати молодь до активної життєвої позиції, підприємливості та інноваційного підходу у вирішенні реальних економічних ситуацій.

2.2. Завдання Турніру:

– пошук талановитої молоді, рівень підприємницької грамотності яких у майбутньому сприятиме розвитку підприємництва, розбудові в країні економічної безпеки, становленню економічно грамотного громадянського суспільства;

– формування практичних навичок та компетенцій створення стартапів задля підвищення власного та державного фінансового добробуту;

– формування нової бізнес-культури, заснованої на взаємоповазі, партнерстві, прозорості;

– сприяння розвитку підприємницького мислення;

– удосконалення роботи з обдарованою молоддю;

– активізація творчої діяльності вчителів, науковців і підвищення рівня викладання основ підприємництва.

## 3 ОРГАНІЗАТОР ТУРНІРУ

**Організатором** Турніру з основ бізнесу “**StartUp Challenge**” безпосередньо є кафедра менеджменту та інформаційних технологій Комунального закладу вищої освіти “Кременчуцька гуманітарно-технологічна академія”. Відповідальність за організацію та проведення Турніру несуть **Організаційний комітет** (здобувачі освіти спеціальності Менеджмент) та **Координатори** (викладачі кафедри менеджменту та інформаційних технологій Академії).

## **Відповідальність Координаторів**

### **1. Планування та координація події**

1.1 Визначення дати, місця та формату проведення Турніру (онлайн/офлайн/змішаний).

1.2 Розробка загального графіка Турніру (реєстрація, відбір, фінал тощо).

1.3 Залучення експертів з бізнесу, стартапів, інвестицій та інновацій.

### **2. Загальна координація учасників**

2.1 Підтримка зв'язку з капітанами та тренерами команд-учасниць.

2.2 Інформування про терміни, етапи та вимоги Турніру.

2.3 Надання допомоги в реєстрації та заповненні документів.

### **3. Розробка матеріалів та супроводжуючої документації**

3.1. Розробка Методичних рекомендацій з основ бізнесу.

3.2. Розробка Положення, Додатків та іншої документації щодо організації та проведення Турніру.

### **4. Підтримка на етапах підготовки та проведення**

4.1 Контроль за підготовкою тестових завдань, презентацій, матеріалів, технічного забезпечення.

4.2 Організація генеральних репетицій (якщо передбачено).

### **5. Оперативне вирішення організаційних питань**

5.1 Швидке реагування на проблеми під час проведення Турніру.

5.2 Комунікація з технічною підтримкою та забезпечення безперебійної роботи заходу.

### **6. Комунікація з учасниками та журі**

6.1 Погодження графіків зустрічей, менторських сесій.

6.2 Підготовка інформаційних пакетів для членів журі.

### **7. Ведення документації**

7.1 Збір і збереження анкет, згод на обробку персональних даних, листів результатів.

7.2 Підготовка звітності по завершенні Турніру.

## **Відповідальність Організаційного комітету**

1. Організація менторських сесій для учасників.

2. Розробка рекламної кампанії Турніру.

3. Співпраця зі ЗМІ, партнерами та спонсорами.

4. Підтримка активності у соцмережах, створення офіційної вебсторінки Турніру на вебсайті освітньої програми “Цифровий менеджмент. Управління проектами”.

5. Створення анкети та умов участі.

6. Перевірка та відбір заявок на відповідність критеріям.

7. Організація платформ для онлайнної участі та трансляцій.

8. Технічна підтримка під час подій Турніру.

9. Підготовка призів, сертифікатів.

10. Організація та технічний супровід церемонії нагородження.

11. Аналіз результатів Турніру та збір зворотного зв'язку.

12. Контроль дотримання учасниками законодавства (GDPR, авторське право тощо).
13. Забезпечення чесної конкуренції та прозорості оцінювання.

#### 4 РЕЄСТРАЦІЯ УЧАСНИКІВ

3.1. У Турнірі можуть брати участь команди, які складаються з 3 учасників. Команду очолює капітан, який є її офіційним представником.

3.2. Готує команду тренер, який є вчителем або викладачем відповідного освітнього закладу або об'єднання.

3.3. Команди мають вчасно оформити заявки на участь в Турнірі. Команди проходять реєстрацію з використанням електронної анкети у вигляді Гугл-форми. Після реєстрації кожному члену команди на вебсайті дистанційного навчання Академії створюється аккаунт і надсилається на вказаний імейл логін і пароль, що дозволяє зайти на сторінки Турніру «**StartUp Challenge**».

Все інформаційне супроводження Турніру – на **вебсторінці Турніру**.

Інформація про кожного члена команди та тренера повинна бути вказана до початку Турніру під час реєстрації в електронній анкеті. Реєстрація за посиланням [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfLu8dbKjzM9BYR5iAFh1Q1qNulylTk6WrJWcjaVqfM2P5i\\_g/viewform?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfLu8dbKjzM9BYR5iAFh1Q1qNulylTk6WrJWcjaVqfM2P5i_g/viewform?usp=sharing).

3.4. Зареєструвавшись для участі в Турнірі, учасники підтверджують, що вони ознайомилися з правилами Турніру і прийняли його умови.

3.5. Під час реєстрації учасники Турніру дають дозвіл на обробку їх особистої інформації Організатору Турніру. Особиста інформація буде використовуватися для відправки інформаційних повідомлень на електронну пошту, SMS, телефоном або з використанням інших засобів зв'язку.

3.6. Інформація, яка надається учасником та тренером під час реєстрації і заповнення різних форм повинна бути достовірною.

3.7. Кожен учасник може бути учасником тільки однієї команди. Після того як Турнір розпочався учасники не можуть змінювати свої команди.

#### 5 ЕТАПИ ТУРНІРУ, НОМІНАЦІЇ, КРИТЕРІЇ ПЕРЕМОГИ

Турнір проводиться в кілька етапів.

5.1. **Реєстрація** команд учасників.

5.2. **I тур Турніру** проводиться дистанційно в системі LMS Moodle. Метою етапу є визначення загального рівня підприємницької грамотності учасників шляхом тестування в оболонці Moodle.

Тестування проводитиметься у встановлений день:

- всі учасники команди тестуються одноразово;
- дається одна спроба;
- час на відповідь обмежена.

Кількість завдань стає відомою в день проведення тестування.

У **II тур Турніру (Фінал Турніру)** проходять 50 % команд, які набрали більшу кількість балів за підсумками тестування.

5.3. У **Фіналі Турніру**, що відбудеться у формі бізнес-симуляції, яка охоплює 2 етапи: Творчий та Розрахунковий.

Творчий етап II туру Турніру проводиться дистанційно протягом 5-ти днів. Завдання виконуються спільно учасниками команди. Результати Творчого етапу завантажуються у Гугл-форму.

Розрахунковий етап II туру Турніру проводиться дистанційно у визначений день. Доступ до завдання Розрахункового етапу буде тривати 2 години. Завдання виконується командно в онлайн-форматі протягом 30 хв. Результати Розрахункового етапу завантажуються у Гугл форму у вигляді документу формату .docx; .pdf за посиланням, яке буде доступним безпосередньо перед початком етапу.

Правила та рекомендації щодо проходження онлайн-бізнес-симуляції будуть надані командам-фіналістам під час онлайн-зустрічі напередодні проведення **Фіналу Турніру**.

5.4. Терміни проведення **Фіналу Турніру** буде повідомлено учасникам команд на вебсторінці Турніру, у телеграм каналі Турніру та в системі LMS Moodle у середовищі Турніру.

5.5. Кожен член журі виставляє оцінку окремо за певне завдання **Фіналу Турніру**, після чого обчислюється середній бал серед усіх оцінок членів журі – це і буде підсумковий результат команди. Переможцем стає команда, яка набрала найбільшу кількість балів за результатами **Фіналу Турніру**.

5.6. **Оголошення результатів Фіналу Турніру** буде відбуватися на вебсторінці Турніру, у телеграм каналі Турніру та в системі LMS Moodle у середовищі Турніру.

5.7. Вручення нагород та відзнак призерів Турніру буде відбуватися в режимі онлайн або офлайн залежно від обставин та ситуації в регіоні та місті.

## **6 ОГОЛОШЕННЯ ТА НАГОРОДЖЕННЯ ПЕРЕМОЖЦІВ**

6.1. Всі команди-учасники отримують сертифікати учасників Турніру.

6.2. Команда-переможець Турніру отримує індивідуальні сертифікати участі, та грошову винагороду.

6.3. Команди, які посіли II і III місця отримують індивідуальні сертифікати та пам'ятні призи від Організатора Турніру та партнерів.

## **7 ВИРІШЕННЯ ПРОБЛЕМНИХ ПИТАНЬ В ХОДІ ТУРНІРУ, ДИСКВАЛІФАЦІЯ**

7.1. Учасники, незгодні з результатами Турніру, мають право подати апеляцію протягом 24 годин після завершення відповідного етапу.

7.2. Апеляцію необхідно надіслати на імейл [dpmangement.2024@gmail.com](mailto:dpmangement.2024@gmail.com) з адреси електронної пошти, який використовувався під час реєстрації на Турнір.

7.3. Організатор приймає рішення про апеляцію протягом трьох робочих днів з дня її отримання.

7.4. Рішення Організатора Турніру з будь-яких питань є остаточним.

7.5. Учасники Турніру можуть задавати будь-які питання, пов'язані з

проведенням Турніру, його умовами тощо на імейл [dpmanagement.2024@gmail.com](mailto:dpmanagement.2024@gmail.com). Організатор розгляне тільки повідомлення, отримані від адреси електронної пошти, які були використані під час реєстрації на Турнір.

## **8. ЗАПОБІГАННЯ АКАДЕМІЧНОМУ ПЛАГІАТУ**

8.1. Творчі завдання команд-учасниць Турніру підлягають перевірці на наявність ознак академічного плагіату за допомогою програми Strike Plagiarism. У випадку виявлення академічного плагіату в роботі команди-учасниці Турніру вона не допускається до подальшої участі. Про порушення цією командою-учасницею Турніру правил академічної доброчесності повідомляється керівництво його закладу освіти.

8.2. Порядок перевірки на наявність ознак академічного плагіату визначений у Положенні про систему забезпечення академічної доброчесності у Комунальному закладі вищої освіти «Кременчуцька гуманітарно-технологічна академія» Полтавської обласної ради.

## **9. ПРИКІНЦЕВІ ПОЛОЖЕННЯ**

9.1. Організатори мають право вносити незначні корективи до Положення Турніру, за умови, що ці зміни не порушують основну процедуру його проведення та не створюють нерівних умов для жодного з учасників.

9.2. У випадку внесення змін, усі учасники Турніру обов'язково отримують повідомлення на електронну пошту, вказану ними під час реєстрації.

9.3. Усі зареєстровані учасники, що беруть участь у Турнірі, автоматично підтверджують свою згоду з усіма положеннями цього документа.

9.4. Це Положення чинне до завершення проведення Турніру **“StartUp Challenge”**.