



КІНТ
КОМПАНІЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ



ПОЛОЖЕННЯ

ПРО ІІІ МОЛОДІЖНИЙ ПРОФОРІЄНТАЦІЙНИЙ БІЗНЕС-ТУРНІР

Даним Положенням регулюються питання організації, проведення, участі та визначення переможців ІІІ Профорієнтаційний бізнес-турнір для старшокласників і студентства Київщини.

1. Вступна частина.

1.1. Зважаючи на зростаючі темпи наукового та технологічного розвитку, суспільство впевнено переходить від формації інформаційного суспільства до *суспільства знань*. Тільки ті країни, що забезпечать опанування молодим поколінням сучасних знань, які будуть підкріпленні відповідними компетентностями, зможуть зайняти місце у світовому щаблі розвинутих країн;

1.2. Одним із важливих напрямків знань, який може забезпечити інноваційний характер розвитку суспільства, суттєвий вплив на зростання рівня життя населення, його зайнятості, індексу людського розвитку та індексу щастя є економічні знання та відповідні практичні навички;

1.3. Стає пріоритетним формування деяких навичок, які визнані звітом «Майбутні професії» Всесвітнього економічного Форуму в Давосі, як самі затребувані в майбутньому:

- Вміння аналізувати та знаходити рішення в складних ситуаціях;
- Критичне мислення;
- Креативність;
- Емоційний інтелект;
- Когнітивна еластичність.

1.4. Світова освітня практика засвідчує, що одним із ефективних інструментів опанування знаннями та компетентностями є симулятивні засоби, які відтворюють реалістичність процесів, які є предметом навчання.

2. Загальні положення.

2.1. ІІІ Профорієнтаційний бізнес-турнір для старшокласників і студентства Київщини (надалі – Турнір) є інтерактивним онлайн-змаганням з управління

економічними процесами у тренінгових виробничих компаніях та ринковому середовищі на базі комп'ютерної програми – бізнес-симуляції ViAL+;

- 2.2. Турнір проводиться Компанією інтелектуальних технологій за підтримки Департаменту освіти і науки Київської обласної державної адміністрації, Київської обласної Малої академії наук учнівської молоді, Компанії Інтелектуальних Технологій.

3. Місія Турніру.

- 3.1. Спонування учнівської молоді до ініціативної, проактивної, підприємливої і громадської діяльності.
- 3.2. Формування підприємливого прошарку молоді, який буде спрямований на використання свого особистого накопиченого потенціалу у впровадженні економічних, соціальних і ментальних змін на регіональному та національному рівнях.
- 3.3. Виявлення потенціальних представників майбутньої регіональної та національної еліти та мотивування їх в особистісному становленні, спонування молоді до чіткого вибору професії та спеціалізації, націлення молодих громадян на ефективне навчання протягом життя, подальшу самореалізацію, постійне формування і підвищення своєї економічної грамотності, формування позицій економічного патріотизму.

4. Завдання Турніру.

- 4.1. Виявлення та формування самоідентифікації талановитої молоді, як майбутньої еліти в підприємницькій, економічній та управлінській сферах.
- 4.2. Активізація молоді, учнів закладів загальної і профільної середньої освіти, студентів закладів фахової передвищої, професійної (професійно-технічної) освіти на реалізацію своїх потенційних можливостей.
- 4.3. Формування у молоді економічного патріотизму, як запоруки реалізації своїх амбіцій та можливостей в рідній країні.
- 4.4. Стимулювання молоді на визначення профорієнтаційних пріоритетів при виборі професії.
- 4.5. Надання базових знань і компетентностей в організації підприємницької діяльності.
- 4.6. Формування об'єктивної оцінки до існуючих в державі умов для створення та розвитку підприємництва, довіри до державних структур.
- 4.7. Руйнування міфів про існуючі складнощі в започаткуванні власної справи, самозайнятості та управлінні бізнесом.

- 4.8.** Розвиток в учасників вміння приймати на себе відповідальність за свої рішення, визначати й долати ризики, здатності планувати і досягати поставлених цілей.
- 4.9.** Формування ініціативності, підприємливості та проактивної особистісної позиції.
- 4.10.** Отримання учасниками відповідних компетентностей, практичних умінь і навичок з управління економічними процесами на підприємстві та в ринковому середовищі.
- 4.11.** Налаштування учасників на соціальну інтеграцію, вибір професії або спеціалізації та створення підґрунтя для майбутнього працевлаштування.
- 4.12.** Надання учасникам відповідних теоретичних знань, навчання застосовувати набуті знання з економічних дисциплін на практиці.
- 4.13.** Підвищення економічної грамотності молоді.

5. Учасники Турніру.

- 5.1.** У Турнірі можуть брати участь учні закладів загальної і профільної середньої освіти, студенти закладів фахової передвищої (коледжів), професійної (професійно-технічної) освіти України.

7. Загальні засади організації Турніру.

- 7.1.** Організатором і координатором Турніру є Організаційний комітет Турніру, який очолюють Співголови Організаційного Комітету — Директор КОКПНЗ "Мала академія наук учнівської молоді" і Генеральний директор Компанії інтелектуальних технологій.
- 7.2.** До складу Організаційного комітету можуть входити за погодженням представники Департаменту освіти і науки Київської обласної державної адміністрації, Київської обласної Малої академії наук, громадських організацій, бізнесу та інших установ і організацій.
- 7.3.** Інструментальне та методичне забезпечення Турніру здійснює Компанія інтелектуальних технологій.
- 7.4.** Участь у Турнірі є індивідуальною і безкоштовною для учасників.
- 7.5.** Турнір проходить у чотирьох лігах:
 - 7.5.1.** для 7-9 класів;
 - 7.5.2.** для 10 класів;
 - 7.5.3.** для 11 класів;
 - 7.5.4.** для студентів закладів професійно-технічної освіти, коледжів тощо.

- 7.6.** Формування відбіркових груп відбуватиметься за територіальним принципом за основною реєстрацією і змішаним за додатковою реєстрацією.

8. Реєстрація учасників.

- 8.1.** Кожен учасник Турніру має пройти попередню реєстрацію на сайті Компанії Інтелектуальних Технологій за адресою: kint.com.ua. Реєстрація відкрита до 13 листопада 2019 р.
- 8.2.** Під час реєстрації учасник вказує наступні дані:
- 8.2.1.** Прізвище, ім'я та ім'я по батькові;
 - 8.2.2.** Електронну адресу для обміну файлами-ключами. Зазначення електронної пошти є **ОБОВ'ЯЗКОВИМ**. Адреса має бути коректною, індивідуальною, з повним доступом учасника до неї протягом усього часу. **ЗАБОРОНЯЄТЬСЯ** вказувати електронну скриньку закладу освіти, педагога-наставника, батьків або інших родичів і друзів. У випадку дублювання електронної адреси (у разі розбіжності з іншими даними) до реєстрації буде допущений перший запис за датою реєстрації. Решта учасників з дубльованими електронними адресами не будуть допущені, якщо вони не уточнять свої адреси;
 - 8.2.3.** Назву власного тренінгового підприємства, яка генерується учасником самостійно відповідно до його бажань, поглядів і намірів. Забороняється використовувати у назві нецензурні слова і/або терміни, які ображають людську, національну, релігійну, політичну, гендерну ідентичність;
 - 8.2.4.** Контактний телефон – використовується для надсилання СМС-повідомлення про старт Турніру, інформування про потрапляння до фіналу Турніру, а також для уточнення реєстраційних даних;
 - 8.2.5.** Профілі у соціальних мережах (за бажанням) — для того, щоб учасник міг бути запрошений в офіційні групи Турніру в мережах Facebook (FB), Telegram;
 - 8.2.6.** Назву населеного пункту проживання, тип і назву навчального закладу;
 - 8.2.7.** Учасник може змінити свої реєстраційні дані, звернувшись письмово до Оргкомітету за електронною адресою: strategyfirm@kint.com.ua або повторно пройшовши реєстрацію;
 - 8.2.8.** У разі реєстрації учасника (збіг всіх основних даних) декілька разів, для участі в Турнірі будуть задіяні останні, за часом реєстрації, дані учасника.

9. Часові етапи Турніру.

- 9.1. Турнір проходить у три етапи: підготовчий, відбірковий, фінал. З метою створення однакових умов учасникам Турніру, формуються відбіркові групи, до яких рівномірно включаються всі зареєстровані учасники.
- 9.2. Відбірковий етап проходить дистанційно, в он-лайн форматі з 15 листопада до 7 грудня 2019 року (включно).
- 9.3. Протягом відбіркового етапу передбачене проходження 2-ох навчальних етапів і 15-ти раундів у повнофункціональній версії Бізнес-симуляції ViAL+;
- 9.4. Учасники, які зайняли перші три місця у кожній із відбіркових груп стають учасниками фіналу (фіналістами) Турніру. Порядок визначення фіналістів відбувається на основі показників комплексного автоматичного рейтингу бізнес-симуляції ViAL+ без участі організаторів і працівників Компанії інтелектуальних технологій (детально у розділі 11 Положення).
- 9.5. Кількість прохідних місць може змінитися за рішенням Оргкомітету, в залежності від кількості відбіркових груп.
- 9.6. Фінал Турніру відбудеться 11-13 грудня 2019 р. в очному форматі, під час якого буде проведено приблизно 25 раундів (25 рішень). Кількість раундів може коригуватися в залежності від динаміки та темпів прийняття рішень учасниками. За спільним рішенням Організаторів турніру і Організаційного комітету турніру дати проведення очного фіналу можуть змінитися.
- 9.7. Порядок організації і детальний план проведення очного етапу фіналу додатково повідомляється фіналістам Турніру електронним листом з електронної скриньки: strategyfirm@kint.com.ua.

10. Вимоги та порядок дій учасника під час Турніру.

- 10.1. Перший крок, який робить учасник, це інсталяція комп'ютерної програми – бізнес-симуляції ViAL+.
Детальна інструкція для встановлення і посилання на програму-інсталятор розміщені на сайті kint.com.ua у пункті меню «ViAL+» → «Завантажити симуляцію». Обов'язковою вимогою є наявність на ПК ОС Windows не старіший версії XP.
- 10.2. Дистанційне (он-лайн) прийняття рішень учасником відбувається наступним чином:
 - 10.2.1. Рішення приймаються з понеділка по суботу включно;
 - 10.2.2. В першій половині дня на поштову скриньку учасника надсилається файл-ключ запуску бізнес-симуляції ViAL+ у вигляді: ViAL_enter_file_<номер актуального періоду>_period_kompany_<номер компанії>.enc;

- 10.2.3.** Учасник зберігає даний файл-ключ на робочий комп'ютер. Запускає бізнес-симуляцію ViAL+, вибирає збережений файл-ключ, приймає рішення по діяльності компанії, зберігає його і до **23:59** поточного дня надсилає виключно на поштову скриньку vial@kint.com.ua;
- 10.2.4.** Рішення учасників вводяться в систему Бізнес-симуляції ViAL+ із поштової скриньки vial@kint.com.ua і в автоматичному режимі опрацьовуються. У зв'язку з цим надсилання рішення на будь-яку іншу поштову скриньку Компанії інтелектуальних технологій не дозволить прийняти й опрацювати рішення.
- 10.3.** Час прийняття рішення обираються учасником самостійно протягом дня, маючи на увазі, що на прийняття рішення в середньому необхідно до 60 хвилин. Незмінною головною вимогою до учасника є надсилання файлу прийнятого рішення до **23:59**. Після надсилання прийнятого рішення, учасник може протягом дня його коригувати. У системі ViAL+ буде враховане останнє надіслане рішення учасника.
- 10.4.** Учасник приймає рішення тільки протягом того дня, в який було отримано файл-ключ. Якщо учасник не встиг прийняти рішення протягом дня отримання файл-ключа, то він вимушений пропустити цей раунд. **Повернутися у минулий період неможливо.**
- 10.5.** У випадку, якщо учасник з певних причин пропустив чергове прийняття рішень, або пропустив перші рішення старту, то він може продовжувати участь у турнірі. **Пропуск прийняття рішення НЕ призводить до зупинки участі у турнірі.** Проте в учасника буде пропущене відповідне нарахування балів у рейтингу.
- 10.6.** Наступного дня попередній файл-ключ стає недійсним. Учасник має відкрити новий файл і продовжувати приймати рішення з новим файлом-ключем.
- 10.7.** У разі прийняття учасником рішення з використанням старого файлу-ключа, або надсилання попереднього свого рішення, або рішення іншого учасника, йому виноситься **попередження**. При повторенні подібних дій учасник **дискваліфікується**.
- 10.8.** Якщо під час прийняття рішень буде виявлено обставини, які свідчитимуть про суттєве порушення учасником прав інших учасників Турніру, правил Турніру і правил користування бізнес-симуляції ViAL+, то такий учасник дискваліфікується Організаційним комітетом з відповідним повідомленням на електронну адресу учасника й розміщенням інформації на офіційній сторінці сайту Компанії інтелектуальних технологій із зазначенням причин такої кваліфікації.

11.Визначення фіналістів і переможців Турніру.

- 11.1.** Визначення учасників фіналу (фіналістів) і переможців Турніру відбувається на основі показників комплексного автоматичного рейтингу бізнес-симуляції ViAL+ без участі організаторів і працівників Компанії інтелектуальних технологій.
- Показниками зазначеного рейтингу підприємства, яким управляє учасник є загальний бал, прибуток підприємства, доля ринку, яку підприємство опанувало, продуктивність праці на підприємстві, рентабельність, чистий грошовий потік, коефіцієнт загальної та поточної ліквідності, кількість та сума контрактів, вартість активів, асортимент продукції, ефективність використання сировини й торгівельних площ.
- 11.2.** Рейтинг обчислюється автоматично у бізнес-симуляції ViAL+ у три етапи:
- 11.2.1.** Перший етап. Проводиться ранжування між компаніями за кожним показником окремо. Найкращий показник отримує максимальний бал (дорівнює за значенням кількості компаній), а 0 балів отримує компанія-учасник з найменшим показником або зі значенням, що виходить за межі допустимого;
- 11.2.2.** Другий етап. Ранговий бал множиться на вагу показника по кожній компанії. Вага показника сформована виходячи з існуючих ринкових умов в бізнес-симуляції ViAL+;
- 11.2.3.** Третій етап. У кінці підрахунку відбувається сумування добутоків рангів балів з їх вагами й формування остаточної оцінки в балах;
- 11.3.** Якщо з вини організаторів Турніру (з технічних причин) система ViAL+ не опрацювала надіслане рішення учасника, але при цьому рішення інших учасників були опрацьовані, то при завершальній фіксації балів рейтингу такому учаснику Оргкомітетом будуть додані бали в кількості отриманих балів за попередній, перед проблемним період. Про такі дії Оргкомітету складається відповідний протокол, який оприлюднюється на офіційній сторінці Турніру на веб-сайті Компанії інтелектуальних технологій.
- 11.4.** Очний етап фіналу проводиться у визначеному рішенні Організаційного комітету приміщенні за погодження з обласною і місцевою владою.
- 11.5.** Якщо фіналіст не зміг з'явитися на очний етап фіналу, то він дискваліфікується. Якщо фіналіст своєчасно попередив про своє запізнення, то до участі він допускається, але пропущені періоди не компенсуються і не можуть бути перераховані.

- 11.6.** Після початку очного етапу фіналу, учасники фіналу отримують одночасно (+/- 2 хвилини) на свою електронну пошту файли-ключі. Учасники їх зберігають і приступають до прийняття рішення.
- 11.7.** На прийняття рішень учасникам надається від 20 до 30 хвилин (час оголошується модератором), протягом яких учасник має встигнути прийняти та відправити рішення. Після закінчення вказаного часу учасники встають із за робочих комп'ютерів і йдуть на 10-ти хвилинну перерву. Після закінчення перерви учасники отримують нові файли-ключі.
- 11.8.** Кількість раундів і відповідно кількість необхідних рішень, які учасник повинен прийняти в кожний робочий день очного етапу фіналу встановлюється Головою Оргкомітету, виходячи з динаміки Турніру.
- 11.9.** Переможцем Турніру в кожній Лізі вважається учасник, який управляє підприємством, що посіло I місце за автоматичним комплексним рейтингом Бізнес-симуляції ViAL+. Також відзначаються переможці, які займають 2-ге і 3-тє місце у рейтингу. Порядок визначення переможців вказано в п.п.11.1. та 11.2.
- 11.10.** Учасники фіналу визначаються Оргкомітетом Турніру як Лауреати Турніру з врученням Дипломів лауреатів.
- 11.11.** Нагородження переможців та Лауреатів Турніру відбувається в урочистій обстановці із врученням відповідних Дипломів і цінних призів.
- 11.12.** Усі учасники Турніру, у разі особистого звернення до Оргкомітету можуть отримати сертифікати учасника Турніру.
- 11.13.** В сертифікатах учасника, Дипломі лауреата обов'язково вказується період і кількість годин участі у турнірі і пройденого інтерактивного навчання з управління компанією.

12.Фінансове забезпечення Турніру.

- 12.1.** Фінансування Турніру здійснюється за рахунок коштів організаторів, інших легітимних джерел відповідно до чинного законодавства України.

13.Прикінцеві положення.

- 13.1.** Оргкомітет Турніру може вносити несуттєві зміни у Положення Турніру, які не порушують загальну процедуру проведення Турніру і не ставлять у дискримінаційне становище хоча б одного учасника.
- 13.2.** У разі внесення змін всі учасники Турніру інформуються шляхом надсилання листа на електронну адресу, вказану при реєстрації.

- 13.3.** Усі зареєстровані учасники, які беруть участь у Турнірі, приймають усі пункти даного Положення та погоджуються з ними в повній мірі.
- 13.4.** Дане Положення діє до закінчення Турніру.