

ПОЛОЖЕНИЕ
Зимний Чемпионат по управлению бизнесом среди молодежи
«Виртуальный Бизнес-кэмп»
(ноябрь-декабрь 2024г.)

1. Цели и задачи Чемпионата

1.1 Основной целью Зимнего Чемпионата «Виртуальный Бизнес-кэмп» является развитие малого предпринимательства и создание условий для активного и эффективного участия молодежи в социально-экономической жизни общества.

1.2 Задачи Чемпионата

- Популяризация и пропаганда малого предпринимательства среди молодежи;
- Повышение финансовой грамотности молодежи;
- Методическая поддержка предпринимательской подготовки молодежи;
- Раскрытие творческих способностей молодежи;
- Повышение социальной активности молодежи;
- Использование возможностей новых технологий;
- Развитие лидерских качеств молодежи.

2. Организатор

Общественное объединение «Центр поддержки и развития юношеского предпринимательства».

3. Условия Чемпионата, сроки, регламент

3.1 Участники Чемпионата.

К участию в Чемпионате приглашаются команды учащихся школ, гимназий (8-10 класс), студенты колледжей, ВУЗов (1-2курс) проявляющие интерес к изучению экономики, основ предпринимательства.

Состав команды: **3 человека**. От одного учебного заведения возможно участие от 1 до 3 команд.

3.2 Прием и регистрация заявок на участие в Чемпионате.

Для участия в Чемпионате команда подает в оргкомитет в электронном виде заявку до **9 ноября 2024 г.** Заявка должна быть представлена на бланке учебного заведения и содержать следующие позиции:

- название учебного заведения,
- количество команд;
- Ф.И.О. куратора команд, контактный телефон, электронная почта;
- гарантия оплаты регистрационного взноса направляющей организацией (или ответственность за взнос несут участники мероприятия, контроль осуществляет куратор команды);
- подпись директора учебного заведения, дата, печать.

Скан заявки направляется по электронной почте: **economland@gmail.com**

После получения заявки организации будет направлена счет-фактура для оплаты регистрационного взноса безналичным путем.

Регистрационный взнос за команду составляет 60 рублей.

Все команды, приславшие заявки, должны пройти электронную регистрацию по ссылке:

<https://forms.gle/kdHtLoP6begGpgzFA>

График Чемпионата «Виртуальный бизнес-кэмп»

28 октября – 10 ноября - регистрация и формирование команд;

11 ноября – Zoom-семинар для участников команд;

12 ноября -22 ноября – Онлайн, тренировочный этап «Моделирование экономики и управления», 3 периода;

25 ноября - Zoom-консультация: «Написание запросов для нейросети»;

26 ноября - 20 декабря – Онлайн, соревновательный этап, 8 периодов, «Моделирование экономики и управления»;

16 декабря - 18 декабря – представление конкурсных работ «Маркетинговые кейсы»;

27 декабря 2024г.- определение победителей Чемпионата

4. Методическая основа Чемпионата.

Чемпионат «Виртуальный бизнес-кэмп» состоит из двух независимых конкурсных этапов:

Этап 1 «Моделирование экономики и управления»;

Этап 2 «Маркетинговые кейсы».

Чемпионат представляет собой многоэтапный интерактивный тренинговый процесс, в рамках которого участники имеют возможность комплексного освоения базовых экономических понятий и управленческих принципов через практику расчета и принятия бизнес-решений в онлайн формате, а также развить свой творческий потенциал посредством решения маркетинговых кейсов.

Динамичный «Виртуальный бизнес-кэмп» призван вдохновлять, расширять возможности и снабжать будущих предпринимателей инструментами и стратегиями, необходимыми для успеха.

4.1 Конкурсный этап «Моделирование экономики и управления».

При проведении Чемпионата используется компьютерный симулятор «Моделирование экономики и управления» (МЭУ), который является эффективным инструментом для моделирования различных управленческих стратегий и демонстрирует работу бизнеса изнутри. МЭУ позволяет быстро и эффективно знакомить участников с набором важнейших экономических понятий, закреплять и углублять эти знания через применение их в

соревновательной практике.

Команды распределяются по двум лигам (школьная и студенческая), по подгруппам по **6-8 участников**, в которых они будут соревноваться друг с другом за рейтинг команды в эффективности принятия управленческих решений виртуальной компанией.

Задача команды - обеспечение роста объемов операций и получение прибыли. Для достижения этих целей, каждый период (квартал) команда будет принимать решение по **5** параметрам деятельности предприятия. Компьютер моделирует конкуренцию между предприятиями. Через **8** периодов объявляется победитель в игре «Моделирование экономики и управления» отдельно **в школьной и студенческой лигах**.

4.2 Конкурсный этап «Маркетинговые кейсы с фокусом на ЗОЖ»

4.2.1 Разработка нового продукта

Команда должна разработать прототип нового продукта с использованием возможностей искусственного интеллекта.

Цель продукта — повысить осведомлённость о здоровом образе жизни, нутрициологии, развить полезные привычки и создать мотивацию к их внедрению. Важно помнить, что каждый продукт должен быть не только полезным, но и привлекательным внешне, чтобы вызывать желание его приобрести и использовать.

Этапы разработки нового продукта:

- исследование трендов;
- исследование целевой аудитории;
- обучение нейросети генерированию идей;
- отбор технического описания лучшей идеи;
- обучение нейросети созданию прототипа продукта;
- отбор изображения лучшего прототипа продукта.

4.2.2 Продвижение нового товара в соцсетях

Команда готовит рекламный пост для соцсети.

Структура объявления должна содержать :

- I. Заголовок
- II. Основной текст
- III. Визуал
- IV. Призыв к действию

4.2.3 Продажа нового продукта на маркетплейсе

Команда должна подготовить в любом графическом редакторе (Canva или др.) карточку разработанного нового продукта для размещения на маркетплейсе Wildberries. При подготовке карточки товара возможно использовать чат-боты

Обязательные позиции карточки товара:

1. обозначение категории;

2. заголовок;
3. характеристика товара;
4. описание;
5. медиа — фото, инфографика.

Результатом конкурсного этапа «Маркетинговые кейсы» является представление командой **презентации**, содержащей информацию о команде, используемых чат-ботах, скан переписки с чат-ботами, примерами запросов, а также иллюстрацию, техническое описание и рекламный пост для разработанного продукта, оформленную карточку товара для маркетплейса. Количество слайдов в презентации не более 10 -12.

5. Финансирование Чемпионата

Финансирование мероприятия осуществляется в установленном порядке за счет регистрационных взносов участников, а также и других источников, не запрещенных законодательством Республики Беларусь.

6. Подведение итогов Чемпионата «Виртуальный Бизнес-кэмп»

Команды-победители (1,2,3 места), набравшие в онлайн Чемпионате наибольшее количество баллов, награждаются дипломами и памятными призами в школьной и студенческой лигах.