

## **УТВЕРЖДЕНО**

Директор Харьковского  
института финансов УГУФМТ  
Сердюков К.Г.

# **ПОЛОЖЕНИЕ О МЕЖДУНАРОДНОЙ СТУДЕНЧЕСКОЙ БИЗНЕС-ИГРЕ «КОРПОРАЦИЯ ИДЕЙ 2»**

## **1. Общие положения**

1.1. Название мероприятия: Международная студенческая бизнес-игра «Корпорация идей 2» (далее Бизнес-игра).

1.2 Настоящее Положение определяет условия проведения Харьковским институтом финансов Украинского университета финансов и международной торговли Международной студенческой бизнес-игры «Корпорация идей 2», критерии и порядок оценки результатов игры, форму награды победителей.

1.3. Все термины и определения, не установленные в настоящем Положении, используются в значениях, определенных законодательством Украины.

## **2. Цели Бизнес-игры**

2.1. Основными целями Бизнес-игры являются:

- формирование практических навыков деловой активности у студентов;
- методическая и материальная поддержка внедрения в практику наиболее жизнеспособных бизнес-идей представителей студенческого сообщества;
- стимулирование и поддержка деятельности педагогов и методистов системы высшего образования, активно использующих объединение теоретического и практического обучения в образовательном процессе;
- укрепление международного сотрудничества в сфере высшего образования.

### **3. Организаторы и рабочие органы Бизнес-игры**

3.1. Организатором Бизнес-игры является Харьковский институт финансов Украинского университета финансов и международной торговли (далее-Организатор).

3.2. Для проведения Бизнес-игры Организатором формируются два коллегиальных органа: Оргкомитет и Жюри, в которые приглашаются авторитетные деятели в области образования, представители государственных и местных органов и бизнеса. Оргкомитет и Жюри Бизнес-игры утверждается приказом директора Харьковского института финансов Украинского государственного университета финансов и международной торговли.

3.3. Для приема заявок на участие в Бизнес-игре и работы с потенциальными участниками Бизнес-игры в составе Оргкомитета создается Рабочая группа в составе 3 (трех) человек.

### **4. Основные условия проведения Бизнес-игры**

4.1. Дата проведения Бизнес-игры: 30 января 2014 года.

4.2. Победители Бизнес-игры определяются в день проведения Бизнес-игры согласно оценкам, выставленным Жюри.

4.3. Информационная поддержка при проведении Бизнес-игры оказывается средствами массовой информации по согласованию с Организатором Бизнес-игры.

### **5. Условия допуска к Бизнес-игре**

5.1. К участию в Бизнес-игре приглашаются Команды высших учебных заведений (ВУЗов) Украины, России, Беларуси, Казахстана, Латвии и Литвы, состоящие из Участников - студентов соответствующих ВУЗов дневной формы обучения, возрастом до двадцати пяти (25) лет, указанных в Заявке на участие в Бизнес-игре и зарегистрированных в порядке, установленном настоящим Положением.

5.2. Один Участник Бизнес-игры может быть только в составе одной Команды.

5.3. Участниками Бизнес-игры могут быть только студенты ВУЗа, подавшего Заявление

5.4. Участвовать в Бизнес-игре могут не более 2 (двух) Команд от одного ВУЗа.

5.5. В состав Команды может входить до 5 Участников. В ходе конкурса не могут быть заявлены дополнительные Участники.

- 5.6. Команда должна иметь Тренера (куратора) из числа сотрудников ВУЗа. Допускается возможность закрепления за одним Тренером до 2 (двух) команд.

## **6. Порядок допуска к участию в Бизнес-игре**

- 6.1. Решение о допуске Команды ВУЗа к участию в Бизнес-игре принимается Оргкомитетом Бизнес-игры при условии предоставления Заявки на участие в Бизнес-игре, по форме, установленной Приложением № 1 к настоящему Положению (далее – Заявка).
- 6.2. Заявка должна быть заполнена разборчиво и не должно содержать исправлений.
- 6.3. Заявка должна быть обязательно подписана Тренером (куратором) Команды, заверена подписью декана (деканов) факультета (факультетов), студенты которых участвуют в Бизнес-игре, заверена подписью руководителя ВУЗа и печатью ВУЗа.
- 6.4. Все пункты Заявки обязательны для заполнения.
- 6.5. Заявка, поданная с нарушением указанных требований, к рассмотрению Оргкомитетом Бизнес-игры не принимается.
- 6.6. Заполненная Заявка должна поступить Рабочей группе Бизнес-игры в период с 01 декабря 2013 года до 15 января 2014 года по адресу:  
**Украина, 61003, г. Харьков, пер. Плетньовский, 5.**  
Заявка считается поступившей Оргкомитету Бизнес-игры, если оригинал заполненной Заявки получен уполномоченным лицом Рабочей группы. Для команд не из Украины допускается предоставление сканированного варианта Заявки на электронную почту Рабочей группы [bskhif@ukr.net](mailto:bskhif@ukr.net) с условием предоставления оригинала заявки в день проведения игры.
- 6.7. Для принятия решения о допуске Команды к участию в Бизнес-игре Оргкомитет Бизнес-игры осуществляет проверку соблюдения Командой и ВУЗом, желающими принять участие в Бизнес-игре, условий и порядка допуска к участию в Бизнес-игре.
- 6.8. Основаниями для отказа в допуске к участию в Бизнес-игре являются:
- нарушение установленного настоящим Положением порядка допуска к участию в Бизнес-игре, в том числе срока подачи Заявки;
  - нарушение установленных настоящим Положением условий допуска к участию в Бизнес-игре.
  - выявление факта предоставления Командой Бизнес-игры недостоверных сведений.

- 6.9. Оргкомитет Бизнес-игры принимает окончательное решение о допуске Команды или об отказе в участии Команде в Бизнес-игре.
- 6.10. Команда ВУЗа, подавшая Заявку в порядке, предусмотренном в настоящем Положении, считается Командой Бизнес-игры с даты принятия Оргкомитетом Бизнес-игры решения о допуске указанной Команды к участию в Бизнес-игре. Все Участники Бизнес-игры данной Команды считаются допущенными к Бизнес-игре с этой же даты.
- 6.11. Информацию о принятии Заявки Команды можно узнать по телефону Рабочей группы (057) 731-26-87 и по адресу электронной почты: [bskhif@ukr.net](mailto:bskhif@ukr.net)
- 6.12. В случае, если Команда Бизнес-игры произведет до начала или во время проведения Бизнес-игры нарушение требований данного Положения, Оргкомитет имеет право дисквалифицировать эту Команду в любой момент.

## **7. Условия проведения Бизнес-игры**

- 7.1. Бизнес-игра проводится в 2 (два) этапа.
- 7.2. 1 (первый) этап – «Домашнее задание»: каждая Команда до приезда на Бизнес-игру проектирует 1 (одну) привлекательную и перспективную с коммерческой точки зрения идею учреждения (основания) и развития бизнеса (бизнес-идею). Для придуманной идеи Команда разрабатывает бизнес-модель, оценивает сегмент и объем предполагаемого рынка, определяет целевую аудиторию и методы продвижения своего товара (услуг) и готовит презентацию в Power Point. На презентацию проекта каждой Команде выделяется не более 15 (пятнадцати) минут. Во время презентации члены Жюри вопросы не задают. После окончания презентации проекта члены Жюри могут задать Команде вопросы, но не более 2 (двух) вопросов 1 (одной) Команде. Оценивание каждой Команды проходит по окончании всего 1 (первого) этапа Бизнес-игры. Оценивание проводится каждым членом Жюри по 5 - бальной шкале (от 1 до 5 баллов включительно, 5 баллов – высшая оценка). Каждой Команде выставляется 3 (три) отдельные оценки: за оригинальность идеи, за перспективность реализации и за форму презентации. Все оценки Команды за 1 (первый) этап суммируются и зачисляются единым баллом в актив Команды.
- 7.3. 2 (второй) этап – «Штурм идеи»: Командам предлагается представить свое решение поставленной перед ними бизнес-проблемы (задачи). Задача ставиться одна на всех. На подготовку командам выделяется 1 (один) час. Формат ответа – произвольный. Время на ответ 1 (одной)

Команды не более 5 (пяти) минут. Очередность выступлений определяется жребием. В данном этапе главным является креативность и практическая обоснованность ответа на поставленную задачу. Представление ответа в произвольной форме. Оценивание каждой Команды проходит по окончании всего 2 (второго) этапа Бизнес-игры. Оценивание проводится каждым членом Жюри по 5 - бальной шкале (от 1 до 5 баллов включительно, 5 баллов – высшая оценка). Каждой Команде выставляется 3 (три) отдельные оценки: за оригинальность идеи, за перспективность реализации и за форму презентации. Все оценки Команды за 2 (второй) этап суммируются и зачисляются единым баллом в актив Команды, суммируясь с баллом за 1 (первый) этап.

## **8.Порядок определения и награждения победителей Бизнес-игры.**

- 8.1. 3 (три) Команды, набравшие по итогам 2 (двух) этапов наибольшую сумму баллов, становятся Победителями Бизнес-игры и занимают 1 (первое), 2 (второе) и 3 (третье) место в зависимости от своего количества баллов соответственно (первое место занимает Команда с наибольшим количеством баллов и т.д.).
- 8.2. Командам, занявшим призовые (первое, второе и третье) места по итогам Бизнес-игры награждаются ценными призами и дипломами.
- 8.3. Остальные Команды, которые не заняли призовые места, получают сертификаты участников Бизнес-игры и памятные призы.
- 8.4. В случае если несколько Команд Бизнес-игры показали одинаковый результат, победителем признается та Команда, которая раньше подала Заявку.
- 8.5. По итогам внутреннего голосования Жюри определяет лучшего Тренера (куратора) Команды Бизнес-игры, который награждается дипломом.
- 8.6. Оглашение информации об итогах, Победителях Бизнес-игры и процедура награждения осуществляется Организатором в день проведения Бизнес-игры.

## **9.Форс-мажор**

- 9.1. При возникновении обстоятельств, которые приводят к существенному изменению условий проведения Бизнес-игры Организатор в праве принять решение о приостановлении или прекращении Бизнес-игры по инициативе Оргкомитета или Жюри Бизнес-игры, снимая при этом с себя какие-либо обязательства перед Командами .

## **10.Прочие условия**

- 10.1. Все расходы по участию в Бизнес-игре Команды (Участники) несут самостоятельно, в том числе расходы на проезд к месту проведения Бизнес-игры.
- 10.2. Замена ценных призов денежным эквивалентом не допускается.
- 10.3. Организатор предлагает иногородним Командам на период проведения Бизнес игры бесплатное размещение в общежитии Харьковского института финансов Украинского государственного университета финансов и международной торговли и питание.

**Заявка на участие в Международной студенческой бизнес-игре «Корпорация идей 2»**

Настоящим Заявитель просит допустить указанную ниже Команду к участию в Международная студенческая бизнес-игра «Корпорация идей 2» (далее – Бизнес-игра). С условиями Положения Бизнес-игры и объявленными условиями проведения Бизнес-игры ознакомлен и согласен.

Настоящим Заявитель выражает свое согласие на раскрытие и опубликование информации о своем участии в Бизнес-игре в средствах массовой информации и внутренней документации Организатора Бизнес-игры.

**Информация о Заявителе:**

Полное наименование ВУЗа: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Краткое наименование ВУЗа: \_\_\_\_\_

**Информация о Тренере (кураторе) Команды:**

ФИО	
Должность	
Телефон	
E-mail	

Название Команды: \_\_\_\_\_

**Список Участников:**

№	ФИО*	Возраст	Курс	Факультет	Телефон	E-mail
1						
2						
3						
4						
5						

Подпись Тренера Команды \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

Подпись Декана(Деканов):

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Подпись Ректора (Директора) ВУЗа:

\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

М.П.