

МИНИСТЕРСТВО НА ОБРАЗОВАНИЕТО И НАУКАТА

РЕГЛАМЕНТ

ЗА ОРГАНИЗИРАНЕ И ПРОВЕЖДАНЕ НА НАЦИОНАЛНО СЪСТЕЗАНИЕ

„ВИРТУАЛНО ПРЕДПРИЯТИЕ”

Настоящият регламент урежда правилата за организиране и провеждане на национално състезание „Виртуално предприятие” през учебната 2017–2018 година.

1. ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Програмата „Виртуално предприятие” е компютърна симулация по мениджмънт и икономика (КСМИ), която позволява на отбори - фирми да се конкурират един с друг при производството и пласмента на зададен симулативен продукт. В началото на състезанието всички отбори - фирми стартират при равни условия и идентичен продукт. Участниците се стремят да изпреварят конкурентите си по отношение на рентабилността на предприятието, продажбите и пазарния дял. По време на състезанието компютърната симулация дава много възможности на участниците да се упражняват при разчитането и интерпретирането на финансови отчети и макроикономически данни.

1.2. Националното състезание „Виртуално предприятие” се провежда в три национални кръга. Първите два са по интернет, а третият на живо в предварително определен град в България. За учебната 2017-2018 година домакин на събитието ще бъде РУО – София-град.

- Първи кръг – 11 февруари 2018 г. – 11 март 2018 г.
- Полуфинален кръг – 30 март 2018 г.
- Финален кръг – 14 април 2018 г.

1.3. За участие се допускат всички ученици от VIII до XII клас.

1.4. Участниците в рамките на националното състезание създават отбор – виртуална фирма, която се състезава в конкурентна среда и произвежда високотехнологичен продукт. Минималният брой членове, които се допускат в отбора, са 2, а максималният - 5. При отбор, състоящ се от двама участници, ако единият от тях по време на състезанието се откаже – отборът се дисквалифицира. Смяна на членовете на отбора по време на провеждане на състезанието не се допуска!

1.5. Отборите могат да се регистрират в страницата на състезанието на уеб сайта на "Джуниър Ачийвмънт България" на адрес: www.jabulgaria.org в началото на месец януари 2018 година.

1.6. Класацията на отборите е на основата на **Индекс на пазарно представяне (ИПП)**, който се формира по следния начин:

- Неразпределена печалба 50%
- Потенциално търсене 10%
- Потенциално предлагане 10%
- Производителност 10%
- Пазарен дял 10%
- Ръст 10%

2. НАЦИОНАЛНИ КРЪГОВЕ ПО ИНТЕРНЕТ

2.1. Регистрирани веднъж онлайн, отборите автоматично се разпределят в групи (пазари) и всеки отбор ще се състезава с още от 5 до 8 други в групата си.

2.2. Националните кръгове по интернет са разделени на периоди (един период се равнява на 3 месеца), като средната продължителност на една симулация е 7 периода.

2.3. Обект на тазгодишното състезание ще бъде продуктът хологенератор, който може да възпроизвежда триизмерни холограми на всяко място, по всяко време.

2.4. Всеки отбор взема решение за шест показателя (цена, обем на производството, маркетинг, капиталови инвестиции, развойна дейност и благотворителност) през всеки от седемте периода, като шестте решения ще имат различни ограничения през всеки период. Ограниченията се посочват във всеки брой на информационната емисия за всеки следващ период. Ако отборите не спазят тези ограничения, подлежат на санкция от натрупаните точки, които ще се извадят от окончателното класиране.

2.5. Ако заявката на някой от отборите надвиши наличните му средства, надвишението ще бъде приспаданото от средствата му за следващия период.

2.6. Ако се получи отрицателна величина или отборът повторно надвиши наличните средства, той ще фалира, отпадайки от състезанието.

2.7. Ако даден отбор не предаде своите решения в посочения срок, заявката му от предишния период се повтаря, за да може да продължи състезанието.

2.8. Всяка виртуална компания трябва да предаде решенията си в потребителския интерфейс на сайта на „Джуниър Ачийвмънт“ - <http://titan3.ja.org/>. Графикът за подаване на решения за тазгодишното онлайн състезание е, както следва:

- Първи кръг – 11 февруари 2018 г. – 11 март 2018 г.
- Полуфинален кръг – 30 март 2018 г.
- Финален кръг – 14 април 2018 г.

ПЪРВИ КРЪГ – 11 февруари 2018 г. – 11 март 2018 г.

| Период | Решенията на участниците се очаква да бъдат получени до 18,00 ч. на: | Отчетите ще се изпращат до 19,00 ч. на: |
|---------------|---|--|
| 0 | ---- | 11 февруари 2018 г. |
| 1 | 14 февруари 2018 г. | 14 февруари 2018 г. |
| 2 | 18 февруари 2018 г. | 18 февруари 2018 г. |
| 3 | 21 февруари 2018 г. | 21 февруари 2018 г. |
| 4 | 25 февруари 2018 г. | 25 февруари 2018 г. |
| 5 | 28 февруари 2018 г. | 28 февруари 2018 г. |
| 6 | 7 март 2018 г. | 7 март 2018 г. |
| 7 | 11 март 2018 г. | 11 март 2018 г. |

ПОЛУФИНАЛЕН КРЪГ – 30 март 2018 г.

| Период | Решения | Отчети |
|---------------|----------------|---------------|
| 0 | --- | 08:00 ч. |
| 1 | 08:25 ч. | 08:30 ч. |
| 2 | 08:55 ч. | 09:00 ч. |
| 3 | 09:25 ч. | 09:30 ч. |
| 4 | 09:55 ч. | 10:00 ч. |
| 5 | 10:25 ч. | 10:30 ч. |
| 6 | 10:55 ч. | 11:00 ч. |
| 7 | 11:25 ч. | 11:30 ч. |

2.9. Отчетите и резултатите се получават в профила на всеки отбор.

2.10. Победител във всяка група ще бъде отборът с най-висок ИПП (индекс на пазарното представяне). Ако два отбора в групата имат еднакъв ИПП, печели отборът с по-висока неразпределена печалба. Първите двама победители от всеки пазар отиват на полуфинален национален кръг, който ще се проведе на **30 март 2018 г.** На полуфиналите отборите отново се разделят на пазари, като всеки екип се състезава с от 5 до 8 отбора в пазар. Победителите от всеки пазар се класират за Националния кръг на живо – финален кръг.

3. ФИНАЛЕН КРЪГ НА ЖИВО

3.1. Финалният кръг на живо се провежда в рамките на един работен ден – 14 април 2018 г., в учебна зала, оборудвана с поне два персонални компютъра и интернет, като се разиграва напълно нова симулация със 7 или 8 периода. Времетраенето на всеки от периодите е по 15 минути.

3.2. На финалния кръг участват отбори, които включват от 2 до 5 ученици и един консултант.

3.3. Излизането от залата по време на състезанието се разрешава само и единствено с придружител.

3.4. По време на националния кръг на живо е абсолютно забранено използването на мобилни телефони, компютри и разговарянето с учители консултанти и с други лица. Разрешава се използването само на калкулатори.

3.5. Дисквалифицират се участници, които не спазват установения регламент.

3.6. Национален победител е отборът с най-висок ИПП (индекс на пазарното представяне). Ако два отбора в групата имат еднакъв ИПП, печели отборът с по-висока неразпределена печалба.

3.7. Националната комисия изготвя протокол за явилите се ученици и за техните резултати, съдържащ получените точки и крайното класиране. Протоколът се подписва от всички членове на журито.

3.8. Учениците, които не желаят техните резултати да бъдат оповестявани публично, подават декларация, подписана от тях и от родител, преди провеждането на състезанието. Декларацията се предава на директора на училището, в което ученикът се обучава, а той – в РУО – София-град /домакин на събитието/.

3.9. Всички материали и работи на участниците, както и резултатите от финалния кръг на учениците, които не са подали декларация предварително, се публикуват на www.iabulgaria.org

4. ИНДИВИДУАЛНО КЛАСИРАНЕ

4.1. Всеки ученик, достигнал до финалния кръг на състезанието, има право да участва в индивидуално класиране като се яви на предварително изготвен тест по икономика и съдържанието на програмата „Виртуално предприятие”.

4.2. Проверяването на тестовете, оценяването и класирането на учениците се извършва от националната комисия по предварително зададени критерии. Класирането е индивидуално.

4.3. Националната комисия изготвя протокол с индивидуално класиране на участниците.

5. ЗАКЛЮЧИТЕЛНИ РАЗПОРЕДБИ

Участието в националното състезание „Виртуално предприятие“ означава признаване на правилата от настоящия регламент.

НАЦИОНАЛНА КОМИСИЯ