

UTENOS KOLEGIJOS STUDENTŲ VERSLUMO IR KŪRYBIŠKUMO UGDYMO KONKURSO „IN CORPORE“ NUOSTATOS

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Utenos kolegijos (toliau - Kolegijos) projekto „Studentų verslumo ir kūrybiškumo ugdymas Utenos, Vilniaus ir Panevėžio regionuose (IN CORPORE)“ (toliau – Projekto) Studentų verslumo ir kūrybiškumo ugdymo konkurso „IN CORPORE“ (toliau - Konkurso) nuostatos (toliau – Nuostatos) nustato Konkurso tikslą, eigą, vertinimo kriterijus, apibrėžia dalyvius, jų teises, pareigas bei atsakomybę.

2. Konkurso tikslas – skatinti studentų bei dėstytojų verslumo ir kūrybiškumo, socialinio verslumo gebėjimų ugdymą komandose sprendžiant regionų verslo, viešojo sektoriaus bei bendruomenių problemas.

II. KONKURSO EIGA

3. Konkursas organizuojamas tokiu būdu:

3.1. Konkurso nuostatų paskelbimas Projekto mokymų komandoms „Verslumo ir kūrybiškumo ugdymas“ dalyviams;

3.2. konkurso dalyvių - komandų registracijos paskelbimas;

3.3. Utenos, Vilniaus ir Panevėžio regionų problemų analizių pateikimas komandoms;

3.4. savarankiškas konkurso užduočių atlikimas komandose:

3.4.1. *Pirma užduotis* – parengti komandos prisistatymą, kuriame turi būti pateikiamas komandos pavadinimas, sudėtis. Prisistatymas turi sietis su Projekto mokymų metu įgyta verslumo ir kūrybiškumo ugdymo patirtimi. Pristatymo laikas – iki 7 min.;

3.4.2. *Antra užduotis* - išspręsti Komandos identifikuotą vieno iš regionų (Utenos, Vilniaus ar Panevėžio) verslo, viešojo sektoriaus, bendruomenės problemą ir parengti šio sprendimo pristatymą. Rekomenduojami pristatymo elementai:

3.4.2.1. problema ir jos sprendimo poreikio pagrindimas;

3.4.2.2. komandos išsikelto tikslo problemai spręsti nusakymas;

3.4.2.3. problemos sprendimo būdas/būdai ir jo/jų inovatyvumo nusakymas;

3.4.2.4. pasiekto rezultato bei laukiamų pokyčių, išsprendus problemą įžvalga;

3.4.2.5. naudotų bendradarbiavimo su verslo, socialinio verslo įmonėmis, kitomis organizacijomis, bendruomenėmis būdų pristatymas;

3.4.2.6. taikytų komandinio darbo metodų išryškinimas;

3.4.2.7. patraukli, įtaigi pristatymo forma;

3.4.2.8. pristatymo laikas – iki 10 min.

3.5. Konkurso užduočių pristatymas Projekto baigiamajame renginyje:

3.5.1. pirmos ir antros užduočių, atliktų savarankiškai, pristatymas. Prisistatymų eiliškumo tvarką lemia burtų keliu ištraukti komandų numeriai;

3.5.2. komandų konkursinių užduočių atlikimas;

3.6. Konkurso užduočių vertinimas ir rezultatų paskelbimas;

3.7. Konkurso laimėtojų apdovanojimai.

III. KONKURSO REZULTATŲ VERTINIMO IR APDOVANOJIMO KRITERIJAI

4. Konkurso užduočių pristatymai vertinami bei reitinguojami 10 balų skalėje, kai 1 – „visiškai neigiamai“, 10 – „visiškai teigiamai“, pagal šiuos kriterijus:

4.1. kiek pasiektas komandos užsibrėžtas tikslas?

4.2. kokia apimtimi pasiekti rezultatai išsprendė problemą:

4.2.1. visiškai išsprendė;

4.2.2. išsprendė ir dalies;

4.2.3. sudarė prielaidas išspręsti.

4.3. kiek komanda naudojo mokymų metu įgytas žinias ir patirtį?

4.4. kaip giliai/išsamiai komanda išanalizavo identifikuotą problemą?

4.5. kiek problemos sprendimas buvo inovatyvus?

4.6. kaip aiškiai išreikštas bendradarbiavimas komandoje?

4.7. kiek efektyviai bendradarbiauta su verslo, socialinio verslo įmonėmis, kitomis organizacijomis, bendruomenėmis;

4.8. kaip pasirinkta pristatymo forma leido įtaigiai pademonstruoti įgytas verslumo ir kūrybiškumo kompetencijas.

5. Kiekvienas komisijos narys, įvertinęs kiekvieną komandą pagal Nuostatų 4 punkte nurodytus kriterijus, pateikia bendrą balų vidurkį. Visų vertintojų balai, skirti kiekvienai komandai, susumuojami.

6. Trys daugiausiai taškų surinkusios komandos apdovanojamos stažuote ir pinigiais Projekto prizais. Prizinis fondas – 15 550,25 Eur:

6.1. pirmoji vieta – Verslumo ir kūrybiškumo plėtros stažuotė užsienio aukštojoje mokykloje – Suomijos Tamperės universitete. Apdovanojimo vertė apie 14 500,25 Eur. Kolegija, kaip Projekto vykdytojas, organizuodamas išvyką, apmoka kelionės į užsienį, gyvenamojo ploto nuomos, dalyvio stažuotės mokesčio išlaidas, sumoka kiekvienam dalyviui dienpinigius;

6.2. antroji vieta – piniginis prizas 650,00 Eur;

6.3. trečioji vieta – piniginis prizas 400,00 Eur.

7. Apdovanojimų paskelbimo ir įteikimo tvarka:

7.1. Apdovanojimai paskelbiami baigiamojo renginio pabaigoje;

7.2. Pirmosios vietos apdovanojimo įteikimas - stažuotės - organizuojama vadovaujantis Kolegijos direktoriaus įsakymu, parengtu pagal Ekspertų komisijos Konkurso vertinimo protokolą ne vėliau nei per 5 darbo dienas nuo Konkurso rezultatų paskelbimo;

7.3. Piniginiai antros ir trečios vietų laimėtojų apdovanojimų prizai komandoms (kiekvienam komandos nariui atskirai, lygiomis dalimis) išmokami vadovaujantis Kolegijos direktoriaus įsakymu, parengtu Ekspertų komisijos Konkurso vertinimo protokolu ne vėliau nei per 5 darbo dienas nuo Konkurso rezultatų paskelbimo.

IV. KONKURSO DALYVIAI, JŲ TEISĖS IR PAREIGOS

8. Konkurse rungtis bendros studentų ir dėstytojų komandos, sudarytos Projekto vykdymo eigoje, kurias vertina komisija.

9. Komandą sudaro 5 dalyviai: studentai ir dėstytojai, iš kurių 1 dalyvis - komandos kapitonas, ir bent vienas dalyvis - dėstytojas.

10. Konkurso dalyvius vertina ir laimėtoją (-us) nustato Ekspertų komisija.

11. Ekspertų komisiją sudaro 7 nariai: Kolegijos, kaip Projekto vykdytojos darbuotojai, dalyvavę Projekto valdymo ir vykdymo grupėse, ir pasitelkti ekspertai, verslo ir/ar socialinio verslo įmonių atstovai, turintys tinkamą kompetenciją (vertinamos srities kvalifikaciją arba ne mažesnę kaip 3 metų darbo patirtį toje srityje), nešališki (ne mažiau kaip 1 metus iki ekspertinio vertinimo pradžios neturėję darbo santykių arba jų esmę atitinkančių santykių su Projekto vykdytoju ar

partneriais), iš jų – vienas pirmininkas ir vienas – sekretorius. Ekspertų komisija sudaroma vadovaujantis lyčių lygybės principu.

12. Ekspertų komisiją sudaro ir patvirtintina Projekto vykdytojas, Kolegijos direktoriaus įsakymu.

13. Komandos narių teisės:

13.1. naudotis Konkurso užduoties pristatymui, konkurso užduočių atlikimui reikalinga įranga, prieš 5 darbo dienas iki renginio informavus organizatorių apie tokios įrangos poreikį;

13.2. prašyti Konkurso vedėjo pakartoti klausimą, pasitiksinti neaiškia užduoties formuluotę;

13.3. užduoti klausimus kitai komandai, pristačiusiai atliktą Konkurso užduotį.

14. Komandos narių pareigos:

14.1. laikytis Konkurso nuostatų.

14.2. rungtyniauti sąžiningai, laikytis etikos ir moralės principų, reglamentuotų atstovaujamos auštosios mokyklos akademinės etikos kodeksuose, Lietuvos Respublikos teisės aktuose.

15. Ekspertų komisijos narių teisės:

15.1. gauti visas priemones, reikalingas vertinimui.

15.2. prašyti komandos narių patikslinti atsakymo formuluotę.

16. Ekspertų komisijos narių pareigos:

16.1. laikytis Konkurso nuostatų;

16.2. vertinti nešališkai vengiant interesų konflikto;

16.3. nepertraukti pristatymo, nereplikuoti jo metu.

V. KONKURSO DALYVIŲ ATSAKOMYBĖ

17. Jei šių Nuostatų nesilaiko komandos narys, jis šalinamas iš Konkurso pagal šiuos kriterijus:

17.1. nesilaiko, atstovaujamos auštosios mokyklos akademinės etikos kodekso;

17.2. kelia grėsmę žmonių sveikatai, garbei ir orumui, viešajai tvarkai;

17.3. bet kokiomis formomis, metodais ir būdais išreiškia nepagarbą Lietuvos Respublikos gyventojų tautiniams ir religiniams jausmams ar Lietuvos Respublikos valstybiniais simboliams;

17.4. bet kokiomis formomis, metodais ir būdais išreiškia smurto, prievartos, neapykantos ir psichotropinių medžiagų populiarinimą, pažeidžia lygių galimybių principą;

17.5. bet kokiomis kitomis formomis, metodais ir būdais pažeidžia Lietuvos Respublikos Konstituciją, įstatymus ir kitus teisės aktus.

18. Jei šių Nuostatų nesilaiko Ekspertų komisijos narys, jo vertinimas nesumuojamas ir įtakos Konkurso rezultatams neturi.

19. Kaip komandų nariai laikosi Nuostatų vertina Ekspertų komisija. Kaip komisijos narys laikosi Nuostatų vertina kiti komisijos nariai ir Projekto vadovas.

VI. BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

20. Nuostatos, jų pakeitimai ir papildymai tvirtinami Kolegijos direktoriaus įsakymu.

21. Nuostatų pakeitimus gali inicijuoti projekto vadovas, projekto ekspertai, Kolegijos direktorius.