



WIRTUALNY  
**MENEDŻER 5**

Regulamin konkursu ekonomicznego

**„Wirtualny Menedżer 5”**

Organizatorem konkursu jest Fundacja „Na rzecz nauki i edukacji – talenty”, Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania z siedzibą w Rzeszowie oraz Revas sp. z o.o.. Projekt realizowany jest z Narodowym Bankiem Polskim w ramach programu edukacji ekonomicznej.

### **I. Postanowienia ogólne**

1. Konkurs przeznaczony jest dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych z województw: podkarpackiego, małopolskiego, lubelskiego oraz świętokrzyskiego.
2. Podstawowe obowiązki organizatorów i uczestników konkursu wynikają z niniejszego Regulaminu.
3. Udział w konkursie jest bezpłatny.
4. Konkurs realizowany jest z wykorzystaniem gry symulacyjnej Warsztat Samochodowy.

### **II. Cele Konkursu**

1. Celem konkursu „Wirtualny Menedżer 5” jest wykształcenie postaw przedsiębiorczych u uczniów szkół ponadgimnazjalnych z woj. podkarpackiego, małopolskiego, lubelskiego i świętokrzyskiego poprzez:
  - wzrost wiedzy i umiejętności uczniów w zakresie zarządzania przedsiębiorstwem;
  - wzrost zainteresowania uczniów ekonomią i przedsiębiorczością;
  - rozwój wybranych kompetencji kluczowych (m.in. umiejętności pracy w zespole, rozwiązywania problemów, stosowania technologii informatycznych).
2. Celem konkursu jest również wzrost wiedzy nauczycieli w zakresie wykorzystania gier symulacyjnych w nauczaniu przedmiotów ekonomicznych.

### **III. Organizatorzy Konkursu**

1. Fundacja „Na rzecz nauki i edukacji – Talenty”,
2. Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie.
3. Revas sp. z o.o.

### **IV. Organizacja Konkursu**

**Organizatorzy:**



WYŻSZA SZKOŁA  
INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA  
z siedzibą w Rzeszowie



Strona internetowa konkursu: [www.wm.wsiz.pl](http://www.wm.wsiz.pl)

1. W konkursie mogą uczestniczyć uczniowie szkół ponadgimnazjalnych mających siedzibę w woj. podkarpackim, małopolskim, lubelskim lub świętokrzyskim.
2. Konkurs składa się z 3 etapów:
  - Etap I - szkolenie dla nauczycieli – przez Internet (10 godzin lekcyjnych);
  - Etap II - rozgrywka eliminacyjna – przez Internet (9 tygodni);
  - Etap III - rozgrywka finałowa – w Centrum Turystyki i Rekreacji Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Kielnarowej k. Rzeszowa (2 dni).

## V. Rekrutacja do Konkursu

1. Termin rekrutacji: **03 marca 2017 do godz. 24:00.**
2. Do udziału w konkursie szkoła zgłasza **3-osobowy** zespół wraz z nauczycielem (opiekunem zespołu).
3. Warunkiem zakwalifikowania szkoły do konkursu jest pobranie ze strony internetowej <http://wm.wsiz.pl/rekrutacja> formularza zgłoszeniowego, wypełnienie wszystkich pól, podpisanie przez dyrekcję szkoły oraz nauczyciela i uczniów, a następnie przesłanie wypełnionego i podpisanego formularza w wersji elektronicznej (skan) na adres e-mail [eszczepaniak@wsiz.rzeszow.pl](mailto:eszczepaniak@wsiz.rzeszow.pl).
4. O zakwalifikowaniu szkoły do konkursu decyduje **kolejność zgłoszeń.**
5. Pierwszeństwo udziału w konkursie mają szkoły, które nie brały udziału w poprzednich edycjach konkursu Wirtualny Menedżer.
6. W konkursie nie mogą brać uczniowie, którzy brali udział w poprzednich edycjach konkursu Wirtualny Menedżer.
7. **Każda szkoła może zgłosić jeden zespół uczniowski.** W przypadku niewystarczającej liczby zgłoszeń organizator zastrzega sobie możliwość rejestracji do konkursu dwóch zespołów uczniowskich z jednej szkoły, o czym zostaną poinformowane wszystkie szkoły zgłoszone do konkursu.
8. **Jeden nauczyciel może być opiekunem tylko jednego zespołu uczniowskiego.** W przypadku niewystarczającej liczby zgłoszeń organizator zastrzega sobie możliwość rejestracji do konkursu zespołów uczniowskich z różnych szkół pod opieką jednego nauczyciela.
9. Po zakończonym etapie rekrutacji zostanie stworzona lista szkół zakwalifikowanych do konkursu oraz lista rezerwowa.
10. Po zakwalifikowaniu się szkoły do konkursu, szkoła zobowiązana jest uczestniczyć do końca etapu w którym bierze udział. W trakcie rozgrywki nauczyciel ma prawo zmienić skład zespołu o czym zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Organizatora. W przypadku konieczności zmiany nauczyciela (opiekuna zespołu uczniowskiego) szkoła zobowiązana jest niezwłocznie poinformować organizatora.
11. W przypadku braku aktywności zespołu uczniowskiego (niepodejmowanie decyzji w określonych terminach), zespół uczniowski zostanie usunięty z konkursu o czym pisemnie zostanie poinformowana dyrekcja szkoły.

## VI. Przebieg Konkursu

### Etap I - szkolenie dla nauczycieli (przez Internet)

1. Opiekunowie wszystkich zespołów zgłoszonych do Konkursu biorą udział w etapie I, podczas którego zapoznają się z zasadami działania gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne.
2. Udział w szkoleniu w etapie I jest **obowiązkowy.**
3. Opiekunowie otrzymują certyfikat ukończenia szkolenia.
4. **Termin szkolenia: w dwa dni w tygodniu 13-17 marca 2017.**
5. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany terminów szkolenia.

Organizatorzy:



WYŻSZA SZKOŁA  
INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA  
z siedzibą w Rzeszowie



Strona internetowa konkursu: [www.wm.wsiz.pl](http://www.wm.wsiz.pl)

6. Szkolenie odbywa się online za pośrednictwem platformy komunikacyjnej. Wszystkie szczegółowe informacje dotyczące szkolenia on-line zostaną przekazane opiekunom zakwalifikowanych zespołów uczniowskich.

## **Etap II – rozgrywka eliminacyjna (przez Internet)**

1. **Czas trwania rozgrywki eliminacyjnej: 27 marca – 27 maja 2017.**
2. W ramach rozgrywki eliminacyjnej zespoły uczniowskie podejmują decyzje w ramach ośmiorundowej rozgrywki.
3. Uczniowie w ramach konkursu rywalizować będą na siedmiu niezależnych rynkach.
4. Szczegółowy harmonogram rund decyzyjnych zostanie przekazany zespołom przed rozpoczęciem etapu II.
5. W trakcie trwania rozgrywki eliminacyjnej zostaną wyznaczone godziny konsultacji on-line z trenerem gry Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne.
6. Zespoły uczniowskie będą oceniane na podstawie skumulowanej karty wyników.
7. Po zakończeniu ostatniej rundy decyzyjnej zostanie ogłoszona lista 8 zespołów, które wezmą udział w rozgrywce finałowej.
8. **Do rozgrywki finałowej zostanie zakwalifikowanych 8 zespołów:**
  - 7 zespołów z najlepszymi wynikami skumulowanej karty wyników na swoich rynkach;
  - 1 zespół z najlepszym wynikiem skumulowanej karty wyników ze wszystkich rynków (tzw. „Dzika Karta”).

## **Etap III – rozgrywka finałowa (Centrum Turystyki i Rekreacji Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Kielnarowej k. Rzeszowa)**

1. **Czas trwania rozgrywki finałowej: 6-7 czerwca 2017.**
2. Rozgrywka finałowa będzie oparta na grze symulacyjnej Innowacyjne Przedsiębiorstwo Produkcyjne.
3. Uczniowie w ramach konkursu rywalizować będą na jednym rynku.
4. Szczegółowy harmonogram rund decyzyjnych zostanie przekazany zespołom przed rozpoczęciem etapu III.
5. W trakcie rozgrywki finałowej uczniowie podejmują decyzje samodzielnie bez pomocy opiekuna.
6. Zespoły uczniowskie będą oceniane na podstawie skumulowanej karty wyników.
7. Po zakończeniu ostatniej rundy decyzyjnej zostaną ogłoszone wyniki rozgrywki finałowej oraz zostaną wręczone nagrody.
8. W trakcie trwania finału Organizator zapewnia uczniom i opiekunom **nocleg, wyżywienie oraz transport z Rzeszowa do Kampusu CTiR w Kielnarowej i z powrotem.**
9. Organizator **nie** zapewnia dojazdu zespołów uczniowskich oraz opiekuna do Rzeszowa.
10. Nad przebiegiem rozgrywki finałowej czuwać będzie komisja powołana przez Organizatora.

## **VII. Nagrody**

1. Dla finalistów konkursu przewidziane są dyplomy i nagrody.
2. Zwycięzcy konkursu (uczniowie, którzy zajmą I miejsce) otrzymają tablety.
3. Uczniowie, którzy zajmą II miejsce otrzymają czytniki e-book.
4. Uczniowie, którzy zajmą III miejsce otrzymają odtwarzacze mp4.
5. Uczniowie, którzy zajmą miejsca od IV-VIII otrzymają nagrody pocieszenia.

### **Organizatorzy:**



**WYŻSZA SZKOŁA  
INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA**  
z siedzibą w Rzeszowie

