



**creazone**  
fusion

**CREAZONE FUSION**

**PITCH IN  
VERSLO IDĖJŲ MUGĖ  
VERSLO IDĖJŲ IR KOMANDŲ  
KONKURSAS**

LAPKRIČIO 30 D. - GRUODŽIO 1 D.  
TECHNOPOLIS  
GAMA PASTATAS  
ČIURLIONIS  
J.BALČIKONIO G. 7, VILNIUS

## Verslo idėjų mugė (lapkričio 30 d.)

08.30 – 09.00	DALYVIŲ REGISTRACIJA
09.00 – 10.30	VERSLO IDĖJŲ PRISTATYMAS
10.30 – 11.00	KAVOS/ ARBATOS PERTRAUKĖLĖS
11.00 – 12.00	IDĖJŲ PRISTATYMAS
12.00 – 12.30	VERSLO POKALBIŲ PLANAVIMAS
12.30 – 13.00	PIETŲ PERTRAUKA
13.00 – 14.30	VERSLO POKALBIŲ VYKDYMAS
14.30 – 14.45	KAVOS/ ARBATOS PERTRAUKĖLĖ
14.45 – 15.00	AUKSINIŲ MORKŲ PARADAS
15.00 – 15.30	PASIRUOŠIMAS AUKCIONUI
15.30 – 17.00	AUKCIONAS
17.00 – 17.30	LAISVŲJŲ ŽAIDĖJŲ BIRŽA.
17.30 – 18.00	UŽDUOČIŲ PASKELBIMAS
18.00 – 19.30	PITCH'INIMO MOKYMAI
19.30 – 22.30	PASIRUOŠIMAS VERSLO IDĖJŲ IR KOMANDŲ KONKURSUI

## KAS VYKS?

1. Dalyvių registracija. Laisvi žaidėjai burtų būdu traukia skaičius ir gauna po vieną auksinę morką ir trys paprastas morkas.
2. Užsiregistravę verslo idėjų autoriai yra kviečiami į sceną pristatyti savo verslo idėjas ir nurodyti, kiek bei kokių komandos narių jiems reikia. Kiekvienos idėjos pristatymui skiriamos 3 minutės, dar 3 minutės skiriamos laisvų žaidėjų klausimams.
3. Po visų verslo idėjų pristatymų, kiekvienas laisvas žaidėjas turi nuspręsti, kurios 5 verslo idėjos jį sudomino labiausiai. Organizatoriai registruoja laisvųjų žaidėjų pasirinkimus ir įteikia kvietimus į verslo pokalbius su idėjų autoriais. Iš viso bus išdalinti vidutiniškai 10 kvietimų į verslo pokalbius su kiekvienu verslo idėjos autoriumi. Jei kvietimai į pokalbį su laisvą žaidėją dominančiu idėjos autoriumi baigėsi, laisvas žaidėjas turi rinktis pokalbius su kitų idėjų autoriais.
4. Verslo pokalbių vykdymas. Kiekvienas idėjos autorius gauna laisvų žaidėjų sąrašą, norinčių plačiau sužinoti apie verslo idėją. Vienas verslo pokalbis gali trukti ne ilgiau nei 10 minučių. Laisvieji žaidėjai renkasi iki 3 komandų, prie kurių norėtų prisijungti (galutinai apsispręsti dar nėra būtina). Jeigu laisvasis žaidėjas galutinai apsisprendė ir susitarė su idėjos autoriumi dėl prisijungimo prie jo komandos - laisvasis žaidėjas autoriui įteikia savo auksinę morką, o autorius ją priima. Įvykus susitarimui, laisvasis žaidėjas išsipareigoja prisijungti prie komandos ir netenka teisės dalyvauti aukcione, o idėjos autorius išsipareigoja laisvąjį žaidėją priimti į komandą.
5. Auksinių morkų paradas. Pasibaigus verslo pokalbiams, kiekvienas idėjos autorius pagal raidžių eiliškumą garsiai paskelbia laisvųjų žaidėjų vardus ir pavardes, kurių auksines morkas gavo. Laisvieji žaidėjai prieina prie idėjos autoriaus ir tampa komandos nariais. Idėjų autoriai garsiai paskelbia, kiek laisvų vietų jie turi savo komandoje (iš viso komandoje negali būti mažiau 2 ir daugiau 5 projekto dalyvių).
6. Pasiruošimas aukcionui. Laisvi žaidėjai dar kartą gerai apsvarsto, prie kurių 3 komandų norėtų jungtis. Laisvieji žaidėjai įteikia kiekvienam iš jų po vieną paprastą morką taip išreikšdami pageidavimą, bet ne išsipareigojimą prisijungti prie šio autoriaus komandos. Idėjų autoriai atsakingai priima paprastas morkas tik iš tų laisvųjų žaidėjų, kuriuos norėtų pakviesti prisijungti prie savo komandų.
7. Aukcionas. Visos komandos ir idėjų autoriai tardamiesi įvertina laisvųjų žaidėjų, kurių paprastas morkas jie gavo, tinkamumą ir sudaro laisvųjų žaidėjų sąrašą, kuriuos norėtų pakviesti į savo komandas. Prasidėjus aukcionui, komandos raidžių eiliškumo tvarka viešai ir garsiai skelbia po vieną laisvąjį žaidėją, kurį kviečia prisijungti prie savo komandos. Pakviestas laisvasis žaidėjas turi teisę prisijungti prie jį pakvietusios komandos arba atsisakyti pasiūlymo ir laukti kitos pasirinktos komandos kvietimo (laisvasis žaidėjas skelbia viešai ir garsiai, paskelbto sprendimo keisti nebegalima). Jeigu laisvasis žaidėjas atsisako pasiūlymo, komanda laukia kito raundo, kurio metu galės paskelbti antrąjį pagal sąrašą kandidatą. Raundas baigiasi, kai visos komandos pakvietė po vieną pasirinktą laisvą žaidėją. Aukcioną sudarys ne daugiau kaip 3 raundai.
8. Laisvųjų žaidėjų birža. Jeigu po aukciono lieka nepilnai sukomplektuotų komandų ir laisvųjų žaidėjų, organizuojama laisvųjų žaidėjų birža, kurios metu laisvi žaidėjai kalbasi su komandomis ar idėjų autoriais ir tariasi dėl bendradarbiavimo. Tam, kad laisvas žaidėjas taptų komandos nariu, šį sprendimą turi patvirtinti abi pusės, o idėjos autorius turi įrašyti laisvą žaidėją į komandos narių sąrašą. Laisvi žaidėjai, kurie po šios biržos nepateks nei į vienos komandos sudėtį, ir idėjų autoriai, kurie nesuras bent vieno komandos nario, kad komandą sudarytų bent du asmenys, likusiose PITCH IN veiklose dalyvaus stebėtojų teisėmis. Laisvų žaidėjų biržos pabaigoje visų idėjų autoriai pateikia organizatoriams sukomplektuotų komandų narių sąrašus.
9. Paskelbiama verslo idėjų ir komandų konkurso užduotis (antrai dienai) bei atsakoma į komandų klausimus.
10. Komandos dalyvauja bendrose verslo idėjų ir komandų pristatymo (pitch'inimo) mokymuose.
11. Pasibaigus mokymams, komandos pradeda ruoštis verslo idėjų ir komandų konkursui, kuris vyks rytoj.

## Verslo idėjų ir komandų konkursas (gruodžio 1 d.)

06.30 – 07.45	PASIRUOŠIMAS KONKURSUI
07.45 – 08.15	DALYVIŲ REGISTRACIJA
08.15 – 08.30	IŽANGINIS ŽODIS
08.30 – 11.50	VERSLO IDĖJŲ KONKURSAS: I ETAPAS
10.00 – 10.15	KAVOS/ ARBATOS PERTRAUKĖLĖ
11.50 – 12.30	VERSLO IDĖJŲ KONSTRAVIMAS KOMANDOSE
12.30 – 13.15	PIETŲ PERTRAUKA
13.15 – 14.50	VERSLO IDĖJŲ KONSTRAVIMAS KOMANDOSE (TĘSINYS)
14.50 – 15.05	KAVOS/ ARBATOS PERTRAUKĖLĖ
15.05 – 17.30	VERSLO IDĖJŲ KONKURSAS: II ETAPAS
17.30 – 17.50	VERTINIMŲ APIBENDRINIMAS
17.50 – 18.30	KONKURSO REZULTATŲ PASKELBIMAS

## KAS VYKS?

**1. Dalyvių pasiruošimas** verslo idėjų ir komandų konkursui ir dalyvių registracija

**2. Verslo idėjų ir komandų konkursas – I lygis**

Pirmo lygio verslo idėjų ir komandų konkurso tikslas – suteikti komandoms galimybę išbandyti savo pitch'inimo įgūdžius, gauti vertingą grįžtamąjį ryšį ir atrinkti geriausias dalyvavimui II lygio konkurse.

Komandos yra kviečiamos į sceną angliškos abėcėlės eilės tvarka. Komandos pristato savo verslo idėjas ir komandos narius bei kitą informaciją, kuri bus nurodyta jiems iš anksto išdalintose užduotyse. Kiekvienam pristatymui skiriamos 5 minutės, dar 5 minutės skiriamos 1-2 kitų komandų klausimams ir vertinimo komisijos klausimams bei grįžtamajam ryšiui. Pirmo lygio konkurso pabaigoje komisijos tariasi ir į antro lygio konkursą kviečia ~80% komandų, kurios pademonstravo didžiausią tiek idėjos, tiek komandos potencialą. Likusių komandų nariai likusiose PITCH IN veiklose dalyvaus stebėtojų teisėmis.

**3. Verslo idėjų konstravimas komandose.** Komandos, gavusios vertingą grįžtamąjį ryšį, grįžta prie verslo idėjų ir komandinių vaidmenų paskirstymo tobulinimo. Šiame etape prie komandų prisijungia verslo atstovai – verslo mentoriai, kurių paskirtis yra padėti gerinti idėjas bei geriau pasiruošti antro lygio konkursui. Komandos turi būti pasiruošusios ir suplanavusios konsultacijų laiką su mentoriais.

**4. Verslo idėjų ir komandų konkursas – II lygis**

Antro lygio verslo idėjų ir komandų konkurso tikslas – tolimesniam dalyvavimui projekte atrinkti stipriausias komandas, turinčias didžiausią potencialą įgyvendinti geriausias verslo idėjas. Komandos yra kviečiamos į sceną angliškos abėcėlės eilės tvarka.

Komandos pristato savo verslo idėjas ir komandos narius bei kitą informaciją, kuri bus nurodyta jiems iš anksto išdalintose užduotyse. Kiekvienam pristatymui skiriamos 5 minutės, dar 5 minutės skiriamos vertinimo komisijos klausimams bei grįžtamajam ryšiui.

**5. Konkurso rezultatų apskaičiavimas ir paskelbimas.** Organizatoriai apibendrina komisijos narių vertinimus ir komandos yra surikiuojamos pagal surinktą balų skaičių nuo aukščiausio iki žemiausio. Atrinktos komandos yra paskelbiamos konkurso pabaigoje ir pakviečiamos dalyvauti 3 dienų trukmės stovykloje – TEAM UP etape, šių komandų nariai pasirašo dalyvių deklaracijas.

## KĄ TURI ŽINOTI KIEKVIENAS DALYVIS?

**PITCH IN etapo renginyje bus naudojamos tokios sąvokos:**

- **Projekto dalyviai** – CREAzone Fusion projekto dalyviai (studentai ir dėstytojai), kurie pateko į II projekto etapą - PITCH IN.
- **Verslo idėjos autorius** – projekto dalyvis arba įmonės atstovas, turintis ir tinkamai užregistravęs verslo idėją, kurią pristatys verslo idėjų mugėje ir bus pasiruošęs suburti projekto dalyvių komandą jos įgyvendinimui.
- **Laisvas žaidėjas** – projekto dalyvis, kuris neturi konkrečios verslo idėjos, tačiau turi teisę prisijungti prie jam patinkančią idėją įgyvendinančios komandos.
- **Komanda** – idėjos autoriaus ir laisvųjų žaidėjų laisva valia sudarytas junginys, kurį sudaro ne mažiau nei 2 ir ne daugiau nei 5 nariai įskaitant idėjos autorių.

**VERSLO IDĖJŲ AUTORIAI** turi turėti kompiuterį.

### **VERSLO IDĖJŲ IR KOMANDŲ KONKURSO VERTINIMO KRITERIJAI IR ATRANKA:**

Verslo idėjų ir komandų konkurse dalyvaujanti komanda gali surinkti iki 100 vertinimo balų - morkų. Verslo idėjų ir komandų vertinime vienodą svarbą turės tiek projekto organizatorių, tiek Vertinimo komisijos vertinimas. Komandos ir jų verslo idėjos bus vertinamos pagal šiuos kriterijus:

#### **VERSLO IDĖJA: KOMISIJOS VERTINIMAS (max. 50 balų-morkų)**

1. Kokią problemą sprendžia pristatyta verslo idėja?
2. Verslo idėjos koncepcija (Ar aiški verslo idėjos koncepcija? Ar verslo idėja sprendžia pristatytą problemą?)
3. Vartotojų / pirkėjų / klientų auditorija (Ar aiški tikslinė auditorija? Ar gerai suprantami tikslinės auditorijos poreikiai ir charakteristikos?)
4. Konkurencinis pranašumas (Ar yra aišku, kokie išskirtiniai konkurenciniai pranašumai leis Jūsų verslui nugalėti konkurentus?)
5. Verslo modelis (Ar verslo modelis yra gyvybingas ir pagrįstas aiškia ekonomine/verslo logika? Ar verslo modelis yra inovatyvus?)
6. Verslo idėjos pristatymas (prigalumas, kūrybiškumas, bendras pristatymo nuoseklumas)

#### **KOMANDA: ORGANIZATORIŲ VERTINIMAS (max. 50 balų-morkų)**

1. Komanda yra subalansuota - joje nėra freeraider'ių, kurie neturi jokio aiškaus vaidmens, arba aiškios kompetencijų stokos
2. Komandos kultūra remiasi tarpusavio pasitikėjimu ir pagarba
3. Visi komandos nariai prisiima atsakomybę už tikslo pasiekimą
4. Visi komandos nariai tiki verslo idėja ir yra pasiryžę ją įgyvendinti