

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Партнер	Ассоциация молодых предпринимателей России	
Полное название образовательной программы		
«Киндер бизнес»		
Основная направленность программы	Социально-экономическая	
Регулярность	Одна смена	
Продолжительность программы в рамках одной смены	18 дней	

1. Предполагаемые форматы организации программы

- профильная / тематическая смена
- профильный отряд
- студия / лаборатория / секция

2. Краткая аннотация содержания программы

Социально ориентированное молодежное предпринимательство обладает большим потенциалом, который может и должен оказывать позитивные воздействия на экономику нашей страны. В рамках программы будет происходить формирование предпринимательских компетенций, отработка навыков предпринимателя с учетом возраста участников. Ребята познакомятся с методами разработки бизнес-идей, кейсов и попробуют различные форматы групповой работы.

3. Цель программы: Популяризация предпринимательства как эффективной жизненной стратегии в молодежной среде, а также оценка, раскрытие и развитие предпринимательских компетенций у молодежи

Задачи:

- Сформировать позитивный образ молодежного предпринимательства как важного фактора социально-экономического развития России.
- Провести оценку и развитие предпринимательских и «прорывных» компетенций, которые позволят молодому человеку через 10-20 лет в условиях неопределенного будущего стать успешным и востребованным.
- Сформировать бизнес-идею, от момента «генерации идеи» до «продажи» ее потенциальным инвесторам.
- Освоить методики «дизайн-мышление», «презентация идеи и продукта», «Упаковка продукта»
- Изучить лучшие мировые и отечественные практики в сфере молодежного предпринимательства для результативности и качества предпринимательских проектов, программ наставничества от успешных предпринимателей.

4. Ожидаемые результаты:

Получение прикладных знаний и отработка предпринимательских навыков- умение работать в команде, вести дискуссию и переговоры, распределять и нести ответственность, привлекать инвестиции и пр.

Проработка и презентация не менее 3 жизненно способных молодежных бизнес- проектов потенциальным инвесторам.

5. Основные события программы

№	Название	Краткое описание
1	Тренинг	Метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений, навыков и социальных установок. В процессе обучения используются интерактивные форматы обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении. В рамках тренинга могут быть использованы групповые дискуссии, деловые и ролевые игры, кейсы, модерационные методы и др.

2	Бизнес-встречи	Встречи с известными и успешными бизнесменами. История успеха и провалов их бизнесов
3	Проектная сессия	Участники получают материалы для самостоятельного ознакомления. Далее модератор ведет команду- используются специальные методы предметной работы с проектами, что позволяет за небольшое количество времени существенно продвинуть проект вперёд.
4	Хакатон	Хакатон (англ. <i>hackathon</i> , от <i>hack</i> (см. хакер) и <i>marathon</i> — марафон) — форум разработчиков, во время которого специалисты из разных областей разработки программного обеспечения (программисты, дизайнеры, менеджеры) сообща работают над решением какой-либо проблемы. Сегодня хакатоны уже не относятся к хакерству, это просто марафоны программирования.
5	Мастер-класс с элементами тренинга	Участники смогут проработать и улучшить свои практические достижения. Проводит занятие опытный специалист, который передает участникам уникальную методику, доказавшую свою эффективность на его собственном опыте. В процессе мастер показывает приемы работы, дополняя их комментариями, раскрывая профессиональные секреты из практики.
6	Большая экономическая игра	Проведение на определенной территории экономической симуляции, которая ограничена во времени и длится до 5 часов (1 час= 1 игровой год). Целью игры является приумножением стартового капитала используя различные доступные экономические инструменты (биржа, банк, игровые локации). Выигрывает отряд заработавший максимальное количество денег.
7	Защита проектов	Формирование проектных команд по выбранным темам. Участники разрабатывают проекты при содействии более опытных наставников. Доработку проектов проводят путем прохождения командой «конвейера проектов». Финальная оценка проходит в формате очных выступлений перед приглашенными инвесторами, предпринимателями и экспертами. При подведении итогов выбирают лучшие работы, перечисляют нравственные качества, которыми должен обладать предприниматель, связь работы с реальной жизнью.

6. Форматы участия / включения других участников смены в тематическую программу:

1. *Большая экономическая игра*. Позволяет принять участие почти неограниченному количеству участников. Оптимальная численность каждой команды 15-25 человек. Игровые станции- площадки, где команда “ставит ставку” под определенный процент (чем сложнее задание, тем выше процент), таким образом приумножая свой капитал. На бирже и в банке необходимо применение наиболее доступных для участников знаний в области экономики и предпринимательства, но это позволяет приумножать деньги большими темпами. Выигрывает команда заработавшая наибольшее количество денег.

2. *Бизнес- встречи*. Встречи в формате живого общения. Где молодые предприниматели и опытные бизнесмены рассказывают свои истории успехов и построения компаний. Живой диалог дает ребятам возможность понять «реальность» построения настоящего бизнеса. «Истории провалов» покажут же участникам, что жизнь каждого проекта различна и что для достижения цели необходимо много работать и преодолевать трудности.

В зависимости от гостя возможны встречи, как с участниками профильной смены, так и с большим количеством детей.

7. Кадровое обеспечение программы:

№	Категории специалистов	Ведёт направление / мероприятия
1.	Руководитель программы	Курирует процесс подготовки и проведения всей программы смены. Взаимодействует с администрацией
2.	Тренеры	Преподнесение всего материала по программе, взаимодействие с участниками и вожатыми, отработка компетенций и проработка проектов
3.	Предприниматели	Гости смены. Проводят выступления- дискуссии, где рассказывают история личного успеха, отвечают на вопросы участников.
4.	Партнеры	Тематические партнеры- предприятия, помогают в проведение различных мероприятий программы. Своими продуктами и специалистами. Демонстрируют «живые бизнес- проекты».
5.	Технические	Специалисты обеспечивающие техническую подготовку и проведение всех

	специалисты	мероприятий программы.
6.	Игротехники	Обеспечивают прохождение участниками станций «Большой экономической игры». Объясняют правила и соревнуются с участниками, контролируют ход проведения игры.
7.	Ведущий	Организует и сопровождает все процессы массовых мероприятий, таких как встречи с гостями смены и «Большая экономическая игра», церемонии награждения участников
8.	Фотограф	Обеспечивает фотосъемку мероприятий программы, подготовку подборки фотографий и проведение «фотосушки»

8. Предполагаемый список гостей: «медийные лица», VIP-гости, известные деятели в соответствии с содержанием программы.

Евгений Демин- Генеральный директор SPLAT

Дмитрий Грабовский- партнер франшизы Papa Grill (Крым)

9. Программа последствий:

В ходе проведения смены проявляются наиболее заинтересованные участники, которые смогут пройти ознакомительные экскурсии- стажировки в различных бизнес- компаниях своего региона.

В ходе проведения защиты проектов ребята получают финансовые и материально- технические средства для их доработки и реализации.

Тренеры программы будут в течении полугода оказывать консультационную поддержку реализации данных проектов.