EARLY INNOVATORS
BUSINESS PLAN COMPETITION

GHID PENTRU PROFESORI

Steinbeis-Innovationszentrum
Steinbeis-Donau-Zentrum

Steinbeis Transfer Management
Steinbeis Network Romania

Steinbeis Donau Zentrum
Germania

Steinbeis Transfer Management
Romania

Consiliul Judetean Dambovita

Autori: Jürgen Raizner; Roxana -Stefania Boboruta

EARLY INNOVATORS BUSINESS PLAN COMPETITION

Proiect finantat de | Gefördert von der

Baden-Württemberg Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

CUPRINS:

I Antreprenoriat si Tineret	.....	3
1.1 EEII - Proiectul European Early Innovators	.....	3
1.2 EEIP - Programul European Early Innovators	.....	4
1.3 EIBPC – obiectivele proiectului	.....	6
II Modele de competitii de planuri de afaceri: exemple, rezultate	.....	8
2.1 Jugend gründet	.....	8
2.2 Transfer Technologic	.....	11
2.3 Modelul Steinbeis	.....	12
2.4 Exemple de proiecte TT	.....	15
III. Procedura concursului	.....	17
3.1 Sumar conditii de participare	.....	17
3.2 Pasii de facut	.....	18
3.3 Documentele concursului	.....	22
IV Clarificarea rolurilor	.....	23
4.1 Profesori	.....	23
4.2 Studenti	.....	24
V Organizatorii concursului	.....	25
5.1 Autoritatea finantatoare BWS	.....	25
5.2 Partenerii de proiect	.....	26

Capitolul I

Antreprenoriat si Tineret

1. Proiectul European Early Innovators Initiative

European Early Innovators Innitiative (EEII) este un proiect ce a fost finantat de catre Danube Strategic Project Fund (fondul de proiecte strategice la Dunare), cu contributia administratiei locale din Viena.

Printre obiectivele proiectului se numara identificarea de bune practici pentru a ghida tinerii catre STEM si pentru a stimula tinerii cercetatori in a deveni antreprenori si a-si orienta activitatea de cercetare catre industrie, prin rezolvarea problemelor cu care se confrunta companiile.

EUROPEAN
EARLY
INNOVATORS
INITIATIVE

este un proiect finantat de

DSPF
danube strategic project fund

DSPF este co-finantat de Uniunea Europeana si administratia locala a orasului Viena.

CitY of Vienna

Componentele EEII:

- Un studiu (ghid) al start-up-urilor și spin-off-urilor, initiativelor si facilitatilor disponibile. Documentul arata cum tinerii antreprenori si cercetatorii pot beneficia de programele sau facilitatile existente.
- Evenimente de networking si pitching (in Romania si Italia) pentru a prezenta idei, prototipuri si produse inovatoare unor potentiali parteneri financiari si industriali.
- Un studiu care sa cuprinda recomandari pentru a aduce cele mai potrivite solutii pentru indrumarea tinerilor catre STEM sau pentru stimularea tinerilor cercetatori in a rezolva problemele industriei.
- studiu in care sunt identificate si evaluate programele de finantare provenind de la institutiile nationale, regionale si europene.
- Un studiu despre solutiile existente de parteneriat public – privat (PPP) in Germania, Italia si Austria, care se inscriu in obiectivele proiectului.
- Evenimente (Slovacia si Ucraina) pentru a prezenta PPP ca optiune pentru finantarea proiectelor.
- Sprijin pentru 9 tineri cercetatori universitari din 3 tari (RO, SK, UA) si instruirea acestora pentru a prezenta propuneri potentialilor investitori.

Steinbeis Transfer Management a fost partenerul coordonator al proiectului European Early Innovators Initiave (EEII) intr-un consortiu format din:

- Common Regions (Spoločné Regiony) – structura din cadrul Ministerului Afacerilor Interne din Slovacia
- Steinbeis Transfer Management Ltd. – centrul de transfer tehnologic localizat la Universitatea Nationala din Uzhhorod, Ucraina
- Area Science Park (Italia) – unul dintre cele mai mari parcuri stiintifice din Italia

	ROMANIA	ITALY	UKRAINE	SLOVAKIA	CZECH REPUBLIC
Partener coordonator	Steinbeis Transfer Management				
Partener de proiect		Area Science Park	Steinbeis Transfer Management	Common Regions	
Partener strategic		University of Udine	National University from Uzhgorod		European Development Agency

1.2 Programul European Early Innovators

Dezvoltarea capacitatilor antreprenoriale in randul cetatenilor europeni este unul dintre obiectivele politice cheie pentru UE deci pentru statele membre.

„Antreprenoriatul este ultimul refugiu al individului problematic"

(Natalie Clifford Barney)

Asa a fost perceput conceptul de „antreprenoriat" in secolul trecut.

In prezent, antreprenoriatul este o competenta[1]. Este alcatuit din 3 domenii interdependente: „Idei si oportunitati", „Resurse" și „Actiune". Fiecare dintre domenii este alcatuit din 5 abilitati care constituie elementele de baza ale antreprenoriatului definit ca o competenta.

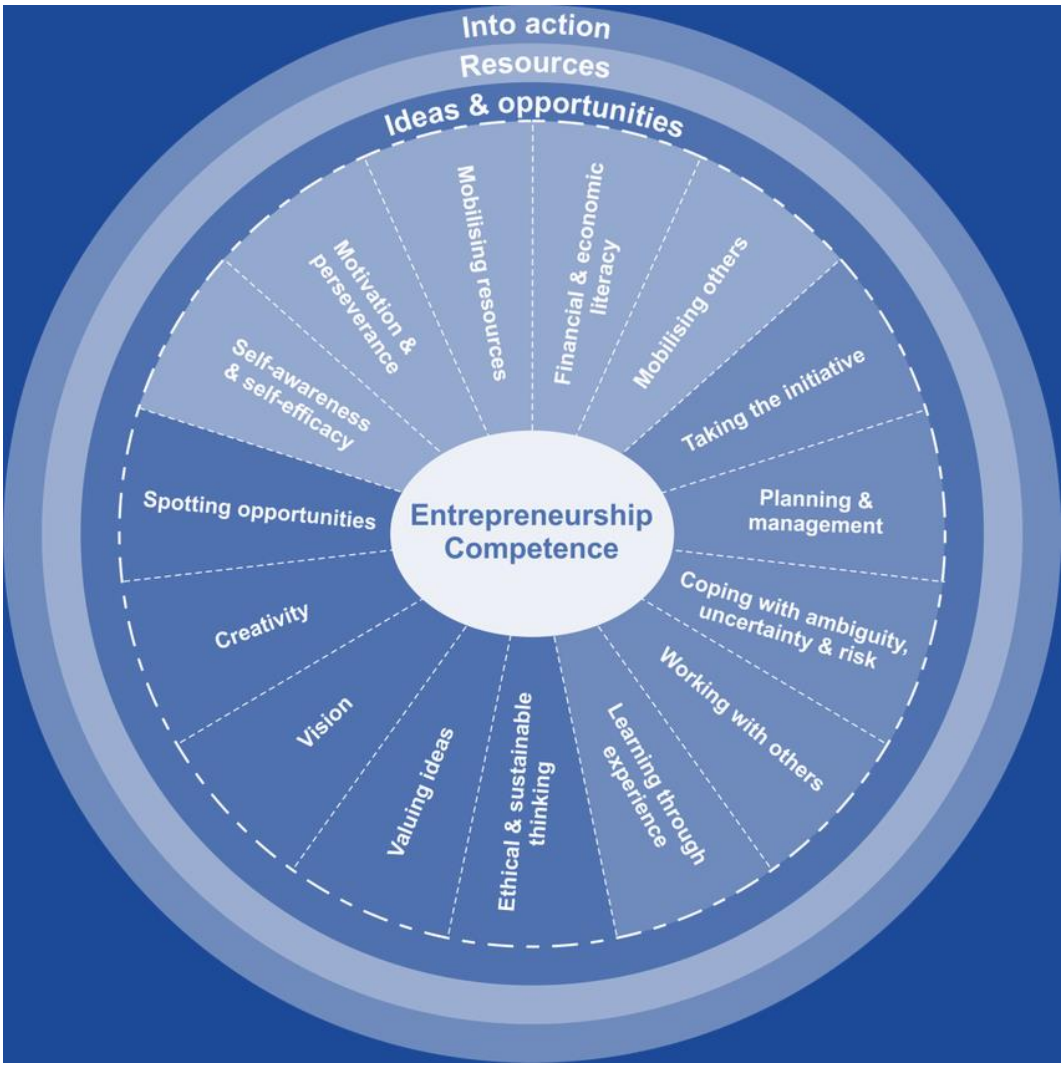
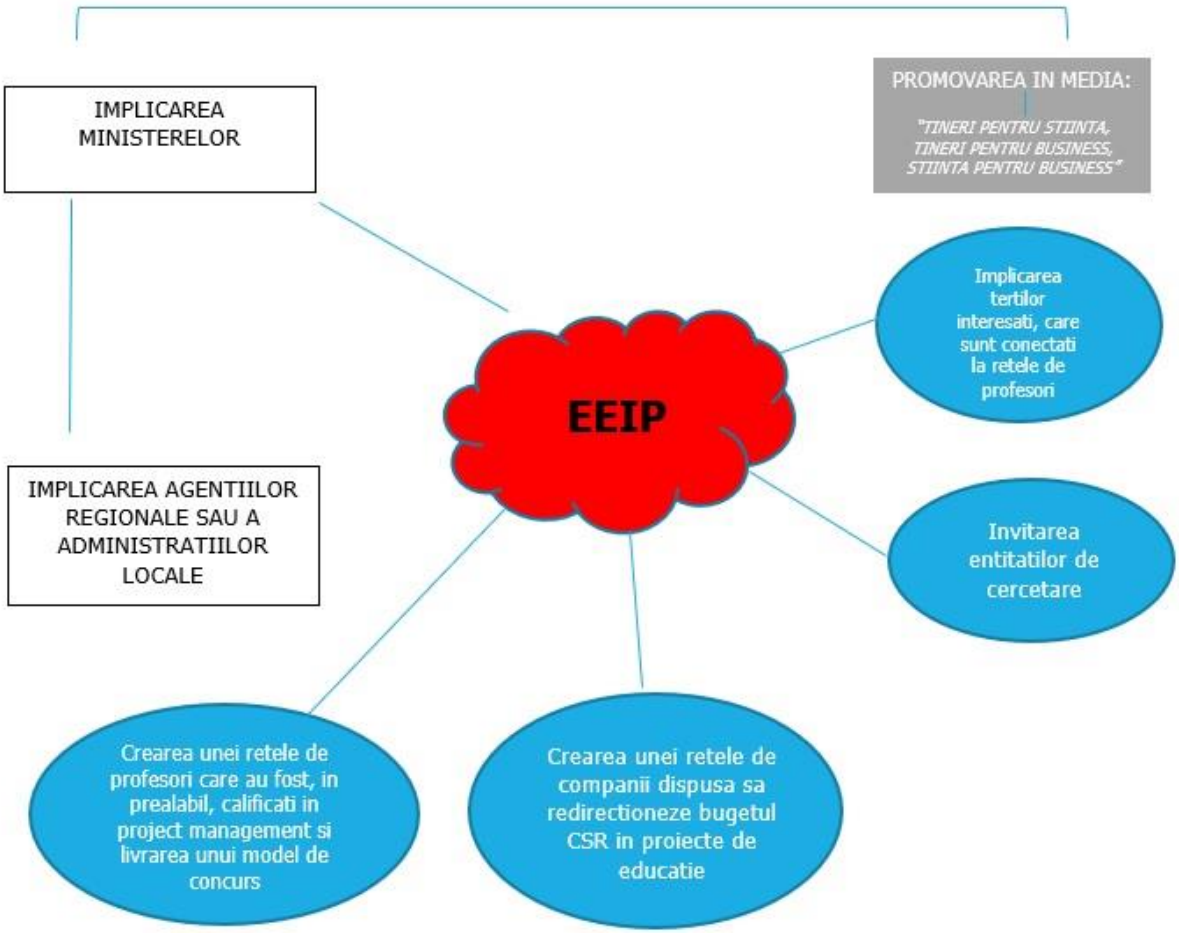


Foto credit: EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework

European Early Innovators Program a rezultat in urma proiectului EEII in vederea implementarii solutiilor identificate in cadrul proiectului-pilot. Acesta contribuie la:

- un numar mai mare de antreprenori, formati prin prisma experientelor realizabile, munca continua si numar crescut de proiecte
- numar crescut de intreprinderi inovatoare in regiunea Dunarii
- cultura corporativa bazata pe investitii orientate spre educatie
- indrumarea tinerilor catre STEM
- profesori si formatori calificati in mod special in scoli si universitati.

[1] https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework



1.3 Obiectivele EIBPC

Early Innovators Business Plan Competition este un proiect gandit pentru mai multe grupuri tinta asupra carora impactul difera. Asteptarile pot fi sumarizate in:

Componentele EIBPC:

- dezvoltarea unei mentalitati antreprenoriale in randul elevilor, in special dar si in randul profesorilor de liceu si studentilor
- orientarea elevilor catre domenii STEM,
- impulsionarea mediului de afaceri pentru implicarea directa in instruirea generatiei viitoare
- transferabilitatea proiectului in regiunea Dunarii
- masurarea interesului elevilor cu privire la subiectele promovate de entitati specializate (clustere, asociatii de

este un proiect finantat de

Baden-Württemberg Stiftung
WIR STIFTEN ZUKUNFT

business, think-thank-uri, camere de comert, etc)

- imbunatatirea comunicarii dintre administratiile locale si mediul socio-economic

Pentru a aduce idei de afaceri din cercetare, in special universitatile din reteaua Steinbeis din Romania vor fi implicate. Astfel un student va putea face parte din echipele de elevi si va juca rolul unui mentor, acesta putand contribui direct la scrierea proiectului.

Tinerii vor fi motivati si instruiti sa recunoasca **importanta muncii de cercetare** pentru a fi transpusa in beneficii economice. Se incurajeaza interesul pentru STEM.

Scopul proiectului nu este acela ca participantii sa devina activi din punct de vedere antreprenorial imediat. Este vorba mai mult despre dezvoltarea gandirii antreprenoriale, asociata cu munca autodeterminata si dezvoltarea abilitatilor necesare pentru integrarea rapida in viata profesionala.

Capitolul II:

Modele de competitii de planuri de afaceri: exemple, rezultate

Conceptul de baza al Early Innovators Business Plan Competition (EIBPC) il reprezinta Jugend Gruendet, unul dintre cele mai bune modele de parteneriat public – privat din Germania, constand intr-o competitie de planuri de afaceri care se desfasoara in fiecare an inca din 2003 (~4000 de participanti/an).

EIBPC va include elemente din alte modele de bune practici de parteneriat public - privat, identificate in cadrul EEII:

- Jugend Forscht, Germania[2]
- Jugend Innovativ, Austria[3]
- Premio Nazionale per l` Innovazione, Italia[4]

Austria **Germania** **Italia**

De asemenea, modelul de transfer tehnologic Steinbeis, prin intermediul retelei din Romania[5], va asigura crearea singergiilor dintre mediul academic si mediul privat.

2.1 Jugend Gruendet

Initiativa consta intr-o competitie de planuri de afaceri si un joc de simulare pentru elevi, studenti si stagiari. Jugend Gruendet este in desfasurare din 2003 si este finantat de Ministerul Federal German al Educatiei si Cercetarii (BMBF).

Scurt istoric:
La initiativa BMBF, povestea de succes a tinerilor a inceput in anul scolar 2003/2004, ca o initiativa educationala pentru elevii cu varste cuprinse intre 16 și 21 de ani.
Centrul de Inovare Steinbeis pentru Dezvoltarea Intrepreprinderilor de la Universitatea de Stiinte Aplicate din Pforzheim (SIZ) se afla in spatele acestui proiect inca din prima zi. SIZ are multi ani de

[2] https://www.jugend-forscht.de/
[3] https://www.jugendinnovativ.at/
[4] https://www.pnicube.it/
[5] https://steinbeis-romania.com/network-romania/

experienta in conceperea si implementarea proiectelor de educatie in domeniul afacerilor si invatamantului vocational.
SIZ este un partener al scolilor cu intentia de a ancora educatia antreprenoriala in curricula scolara si pentru a face aceasta ora interesanta pentru toti participantii. Pentru a face acest lucru posibil, oferta Jugend Gruendet a fost extinsa de-a lungul anilor. Oferta de azi include, pe langa evenimentele de informare pentru profesori si formatori, materiale didactice, oportunitati de invatare online, o linie telefonica directa si un serviciu de asistenta sistematica pentru participanti. De exemplu unii dintre castigatori sunt parte a unui program de mentorat pentru viitorii participanti.

Jugend Gruendet se afla pe lista concursurilor recomandate de Conferinta Ministrilor din Educatie (Germania).

De-a lungul anului exista mai multe nivele de competitie:

- Brainstorming si faza de scriere a planului de afaceri;
- Jocul de simulare a intreprinderii virtuale pe platforma dedicata;
- Competitia pe orase;
- Finala pe tara.

Planul de afaceri contine 28 de intrebari, organizate in 6 categorii:

- Compania (echipa, viziune)
- Ideea de afaceri (produs/serviciu, tehnologii si proceduri, beneficiile clientilor, etc)
- Strategia de marketing (grupuri-tinta, nevoile clientilor si disponibilitatea de a plati, analiza competitiei, etc)
- Strategia de vanzari (canale logistice si de distributie, publicitate, politica de preturi, etc)
- Operatiuni (resurse si parteneri – cheie)
- Planificare (primii pasi importanti, sustenabilitate).

Jocul de simulare a companiei consta in simularea primilor 8 ani in dezvoltarea companiei si implica participantii sau echipele in:

- Planificarea si gestionarea intreprinderii virtuale;
- Recrutarea si instruirea angajatilor;
- Decizii strategice in fiecare sezon;
- Decizii economice.

Numarul greselilor permise: 5

Succesul companiei este identificat in timpul simularii intreprinderii. Decizia nu depinde numai de castigul financiar si se bazeaza si pe aspecte precum: calitatea produsului, satisfactia clientului, decizii care asigura stabilitatea si sustenabilitatea afacerii.

Exemple de planuri de afaceri de succes din 2020:

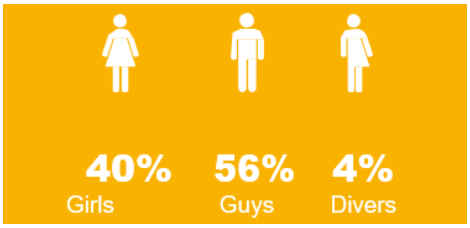
Locul I	KomPot	Elevii din Berlin au dezvoltat ideea unui ghiveci biodegradabil, o alternativa 100% compostabila pentru a inlocui complet ghiveciul din plastic. KomPot este fabricat dintr-un material realizat din fibre de lemn (fasal), lignina si amidon - toate materii prime naturale care sunt produse reziduale din industria lemnului si a hartiei. Cu ajutorul procesului de turnare prin injectie, oala poate fi modelata ca alte materiale termoplastice.

Locul II	ARTIS	Artis este o idee de afaceri care ofera comerciantilor locali solutia de a deveni mai „digitali" pentru a fi cu un pas inaintea comertului prin internet. Faptul ca materialul de ambalare si returnarile inutile pot fi salvate prin sfaturi bune, planul de afaceri obtine puncte nu numai in ceea ce priveste protectia mediului, ci si in ceea ce priveste disponibilitatea rapida a produsului.
Locul III	LUPINEXT	Produsul Lupinext este hrana pentru somon rezultat din acvacultura, hrana ce este facuta din resturi de produse de macelarie de la producatorii locali. Ideea de afaceri vine ca o alternativa pentru monetizarea resturilor, dandu-le un nou scop, un nou model de business.

Exemple de planuri de afaceri ajunse in finala:

finalist	für eine saubere Zukunft	Ideea de afaceri a acestei echipe consta intr-un concept de incarcare si facturare pentru utilizarea privata a surselor publice de energie. De exemplu, lampile stradale folosite ca statie de incarcare pentru activitati specifice conceptului de e-mobilitate (a folosi laptopul pentru a raspunde la un e-mail de pe o banca din parc). Ideea este motivata din perspectiva unui viitor neutru in domeniul CO^2. Intentia este lucrul activ la solutii realizabile, durabile si inovatoare in locul cererilor cu privire la schimbarea politicii climatice.
finalist	GSGHP MUSHROOM GMBH	Ideea de produs a acestei echipe este producerea de cutii pentru ambalat din materii prime regenerabile, ciuperci in loc de polistiren: reciclabile, durabile, rezistente, generatoare de căldură și respirabile. Au câștigat primul premiu dat de public din istoria JUGEND GRÜNDET. Peste 11.000 de voturi au fost exprimate pentru Premiul Publicului în cadrul finalei federale.
finalist	KAMILI NYWELE	Idee de afaceri priveste industria cosmeticelor: sampon fara microplastic in sticle de trestie de zahar reutilizabile cu compozitie individuala a ingredientelor. Sticlele refolosibile ar trebui sa reduca consumul de plastic, sa imbunatateasca sanatatea parului si sa ofere o alternativa buna la sticlele de plastic conventionale. Astfel, clientii constienti de problemele mediului inconjurator au sansa de a contribui la imbunatatirea acestuia fara a avea un impact negativ asupra standardului lor de viata si a vietii de zi cu zi.

Ultimele statistici privind rata participarii:



2.2 Transfer tehnologic – definitie

Transferul tehnologic este procesul de a transmite rezultate, care decurg din cercetarea stiintifica si tehnologica, catre piata si catre publicul larg, impreuna cu abilitatile si procedurile asociate. Cel mai simplu exemplu de transfer tehnologic este interactiunea dintre companii si universitati, cea care rezulta in solutii si produse inovatoare.

Catalizatorul - cheie al dezvoltării orașelor inteligente este inovatia. Steinbeis Network Romania este infiintata pentru a stimula procesele de inovare din industria romaneasca, facilitand accesul la cele mai noi tehnologii.
Avantajele specifice ale transferului tehnologic:

cea mai buna universitate, cei mai buni profesori, cei mai buni studenti

Curricula universitara actualizata, adaptata la realitatea din piata de servicii, produse si resurse umane

- Cea mai buna educatie suplimentara pentru personalul academic este rezolvarea problemelor orientata spre aplicarea solutiilor din cercetare in diferite industrii ⇔ cunostiintele profesorilor sunt actualizate frecvent in ceea ce priveste nevoile industriei, iar studentii beneficiaza de o curricula actualizata

- Introducerea studentilor in echipe de rezolvare a problemelor pentru companii ⇔ studentii au parte de experiente practice si sunt mai bine pregatiti pentru primul loc de muncă

- Intelegerea problemelor companiilor regionale (actualizarea / adaptarea curriculei scolare) ⇔ cursuri personalizate pozitioneaza universitatea ca un partener extrem de atractiv pentru industrie si, de asemenea, pentru investitorii straini

Resursele, infrastructura universitatii pot fi folosite eficient. Echipamentele de cercetare care nu sunt disponibile in companii, pot fi folosite ca forta extinsa de cercetare si inovare a companiilor.
Cercetarea in-house are anumite limitari si nu este rentabila dpdv al investitiilor in echipamente si costul pentru personalul alocat.

- Infrastructura stiintifica (din cadrul universitatii) ca un punct de lucru extins al companiilor regionale inovatoare ⇔ facilitatile, echipamentele si cunostiintele care lipsesc din companii pot fi puse la dispozitie de catre universitate intr-un mod extrem de eficient, contra cost.
- Accesul la facilitati de cercetare ⇔ exploatare eficienta a resurselor prin chirie pe echipamente sau donatii de noi echipamente

Cresterea reputatiei universitatii, antreprenori ca lectori/mentori universitari

- Cresterea reputatiei universitatii (cresterea numarului de studenti buni) ⇔ companiile fac cunoscute povestile de succes, iar centrele de transfer tehnologic din cadrul universitatilor vor deveni resursa de referinta pentru rezolvarea problemelor
- Experti din industrie, diversi antreprenori ar putea fi interesati in a preda la universitate sau a tine diverse prelegeri ⇔ studentii au ocazia de a invata sa aplice cunostiintele sau sa interactioneze cu viitori mentori

2.3 Modelul Steinbeis

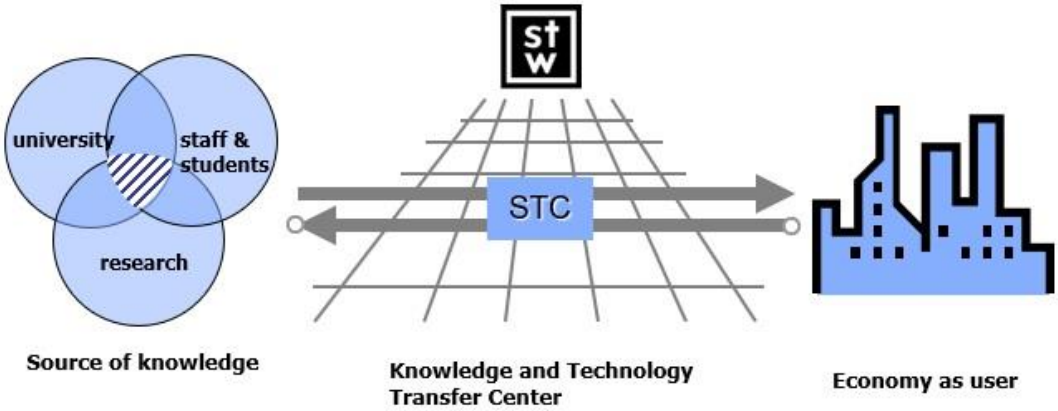
Steinbeis este o retea internationala care acopera aproximativ 1.100 de intreprinderi de transfer tehnologic. Majoritatea acestora sunt gestionate de un profesor universitar care si-a stabilit obiectivul de a impartasi rezultatele cercetarii astfel incat acestea sa poata fi aplicate de mediul de afaceri (prin consultanta).

Steinbeis

Ultimele statistici (31.12.2019):

- 1,075 intreprinderi Steinbeis
- 637 profesori universitari + 2,135 angajati + 3,471 freelancers
- Total cifra de afaceri: 170.3 Mio. €

Cum functioneaza?



Problemele economice ale companiilor genereaza foarte des noi activitati de cercetare la universitati. Contribuind la solutionarea problemelor din sectorul de afaceri, experientele si competentele profesorilor se perfectioneaza.

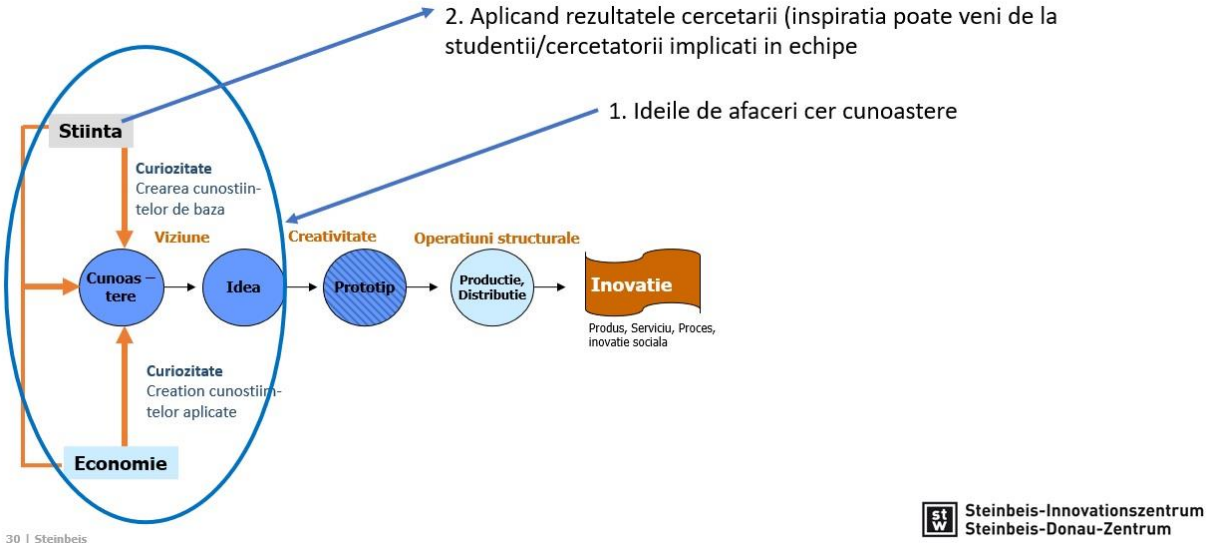
Transferul tehnologic eficient este unul dintre elementele principale ale dezvoltarii economice nationale.

(www.steinbeis.de)

Pe langa beneficiile legate de rezolvarea problemelor, imbunatatirea proceselor sau noi produse sau tehnologii, companiile au diverse alte beneficii:

- Investitia in educatie si promovarea tinerelor talente este o investitie pe termen lung in vederea asigurarii si directionarii calificarilor in domeniul in care activeaza compania;
- Consolidarea unei culturi corporative orientate catre educatie si invatare continua
- Cultura corporativa bazata pe un tel comun: promovarea tinerelor talente
- Imbunatatirea imaginii publice, a reputatiei companiei sau asociatiei
- Comunicare mai eficienta a mesajelor companiei sau asociatiei, o imagine de presa inconfundabila, pozitiva
- Beneficii indirecte pentru strategiile de HR (resurse umane) cu rezultate pe termen lung
- Varietate mai larga de contacte cu actori regionali din politica, afaceri, educatie, etc.

Antreprenoriat avansat. Inovatie.



Selectie aforisme:

Forta de munca a viitorului depinde de cunostiintele teoretice combinate cu abilitatile practice
(Ferdinand von Steinbeis)

Educatia este pasaportul nostru pentru viitor caci ziua de maine apartine celor care se pregatesc pentru ea de astazi (Malcolm X)

Educatie: cand dai viata cuiva, lasa-i si modul ei de intrebuintare (Valeriu Butulescu)

Mult prea des le cerem elevilor raspunsuri pe care sa le retina decat probleme pe care sa le rezolve (Roger Lewin)

Educatia nu inseamna numai cunoastere, ci si actiune (Herbert Spencer)

Principiile modelului Steinbeis pot fi aplicate si de catre scoli prin proiecte care sa stimuleze si sa formeze o mentalitate antreprenoriala in randul elevilor.

2.4 Exemple de proiecte TT

„Be Cool – Gândește înainte!" - aflat sub umbrela "Ford Driving Skills for Life", acest proiect este implementat în Romania cu ajutorul echipei campioana nationala de raliuri - Napoca Rally Academy. Peste 15,500 de elevi din Brasov, Bucuresti, Craiova si Cluj au participat pana acum la acest program desfasurat în licee.

Pe langa obiectivele proiectului, initiativa este un excelent model de marketing.
Ford Romania a inaugurat un laborator de mecatronica in cadrul Colegiului "Stefan Odobleja" din Craiova, o investitie de 100.000 euro, care da elevilor ocazia sa ia parte la cursuri practice si sa inteleaga mai bine industria contemporana de productie.

Mecatronica este o stiinta mutidisciplinara care combina ingineria mecanica, electronica, ingineria digitala, ingineria telecomunicatiilor, ingineria de sistem si ingineria sistemelor de control.

In viziunea Ford, studiul mecatronicii le ofera viitorilor specialisti posibilitatea unei abordari mult mai flexibile si tehnice, adaugand in acelasi timp cele mai avansate elemente si rezultate tehnologice si practice.

De ce o competitie de planuri de afaceri?

Minorii au interdictie de a ocupa rolul de asociat sau administrator intr-o entitate juridica. De altfel, doar dupa 18 ani, persoanele fizice pot infiinta societati de tip SRL, PFA, II.

Exista foarte multe exemple de programe internationale pentru care viitorii studeti se pot califica insa este nevoie de antrenament cu privire la cerintele acestora.
Cel mai recent exemplu de astfel de program din Romania este Innotech Student 2020. Acesta este un program de antreprenoriat prin care statul roman isi propune sa acorde fonduri nerambursabile de pana la 50.000 de euro studentilor care vor sa-si deschida o mica afacere in Romania[6].

A infiinta o afacere inseamna mai mult decat a cunoaste procedurile birocratice necesare infiintarii unei companii. Acest pas poate fi facut prin achizitionarea de servicii de la un expert juridic.
A avea o mentalitate antreprenoriala inseamna mai mult decat a gestiona o afacere gata infiintata, un buget anume.

De aceea modelul de concurs propus pune accent pe fezabilitatea ideii de afaceri, pe sansele ca aceasta sa fie pusa in practica, pe inovatie si pe intelegere a volatilitatii pietei de produse si servicii.

[6] https://www.startupcafe.ro/finantari/innotech-student-fonduri-nerambursabile-studenti.htm

Capitolul III

Procedura concursului:

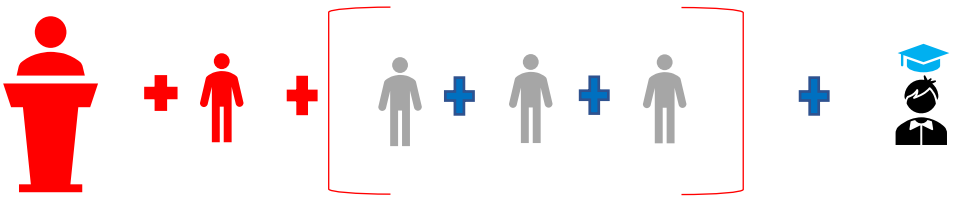
3.1 Sumar conditii de participare:

Participantii:

- elevi: orice elev din clasele IX -XII, preferabil cu varsta cuprinsa intre 15-19 ani, de la orice liceu acreditat de Ministerul Educatiei din Romania si incadrat in oricare din specialitatile oferite de liceele din Romania.
- Profesori: orice profesor, de orice specialitate, de la orice liceu acreditat din Romania
- Studenti: orice student, de orice specialitate, de la orice facultate acreditata din Romania

Se poate participa individual sau in echipe de maximum 4 elevi astfel:

- **1 elev + 1 profesor coordonator + (optional) 1 student mentor**
- **Echipa de elevi (maxim 4) + 1 profesor coordonator + (optional) 1 student mentor**



Un candidat poate participa singur cu propriul plan de afaceri, coordonat de un profesor. Acelasi elev poate fi membru al unei echipe participante la concurs cu conditia ca ideea de afaceri sa fie diferita de cea pe care elevul a folosit-o pentru candidatura individuala.

Un profesor coordonator si un student-mentor pot coordona mai multe echipe, chiar daca ideea de afaceri este aceeasi sau similara.

Echipele pot fi compuse din elevi si profesori provenind din scoli diferite. Asadar competitia nu se desfasoara pe licee. Deci grupuri de prieteni se pot reuni.

Participarea la concursul Early Innovators Business Plan Contest nu conditioneaza in niciun fel participarea la alte concursuri. Totusi nu este posibil ca ideile inaintate la alte concursuri de profil sa fie prezentate la prezentul concurs. Planurile de afaceri trebuie sa fie rezultatul muncii elevilor in perioada desfasurarii concursului.

Vor fi excluse din concurs ideile de afaceri care se:

- Glorifica violenta
- Dezvoltata sau imbunatatesc armele
- Foloseste sau cerceteaza tehnologia militara
- Identifica un risc ridicat la siguranta sociala

Organizatorii concursului isi rezerva dreptul de a publica ideile create de participantii la competitie, alaturi de documentele insotitoare: prezentari, rapoarte, desene, prezentari, etc

3.2 Pasii de facut

A.	Inregistrare: 30.09.2020 – 02.12.2020

Toate documentele de concurs contin indicatii despre cum se face inregistrarea.
Termen limita: 02.12.2020

FORMULAR DE INREGISTRARE

Localitate
Data
ZI
LUNA
AN

Prezentul formular de inregistrare:

- Se adreseaza organizatorilor concursului Early Innovators Business Plan Competition
- Se redenumeste astfel: *denumire echipa*_echipa_inregistrare_EIBPC.pdf
- Se transmite intru-un e-mail cu urmatorul subiect: *denumire echipa*_echipa_inregistrare_EIBPC
- Se transmite la: registration@early-innovators.eu

Fie profesor coordonator, student-mentor sau membru al juriului, inregistrarea separata este necesara. Elevii care se inregistreaza, individual sau in echipe, trebuie sustinuti.

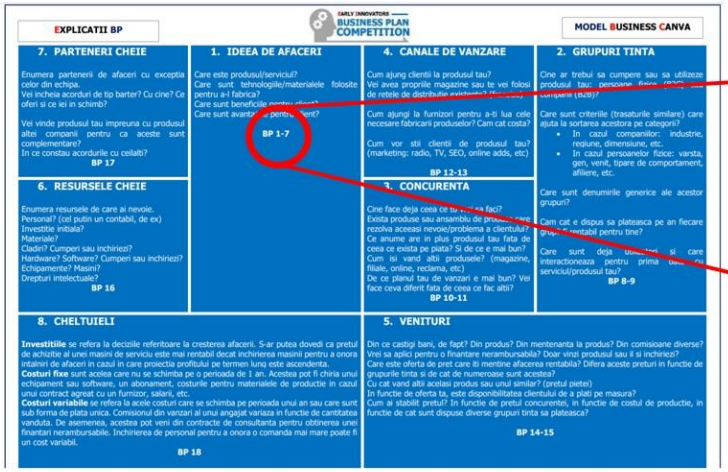
Pentru fiecare membru al echipei, exista un formular separat de inregistrare.

B.	Dezvoltarea ideii de afaceri: 03.12.2020 – 02.04.2020

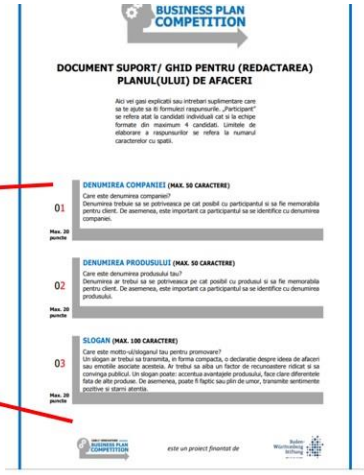
Dezvoltarea ideii de afaceri se bazeaza pe 2 documente:

Document suport plan de afaceri		Acest document este un ghid care clarifica ceea ce ar trebui sa contina raspunsurile pentru fiecare rubrica, aspectele esentiale care fi punctatate. Aceste clarificari vin sub forma unor explicatii sau intrebari suplimentare. Pentru o intelegere aprofundata, este necesara consultarea glosar-ului de pe site-ul concursului sau orice alte surse deschise.
Business Canva		Acest document ajuta la intelegerea structurii planului de afaceri, categoriile de intrebari deci documentul de concurs. Tot acest document vine in sprijinul documentului suport pentru planul de afaceri cu foarte multe intrebari care sa largeasca orizonturile raspunsurilor. Ultimele 3 intrebari nu sunt incluse in acest document intrucat acestea sunt independente de structura planului de afaceri.

Cum se folosesc cele 2 documente?



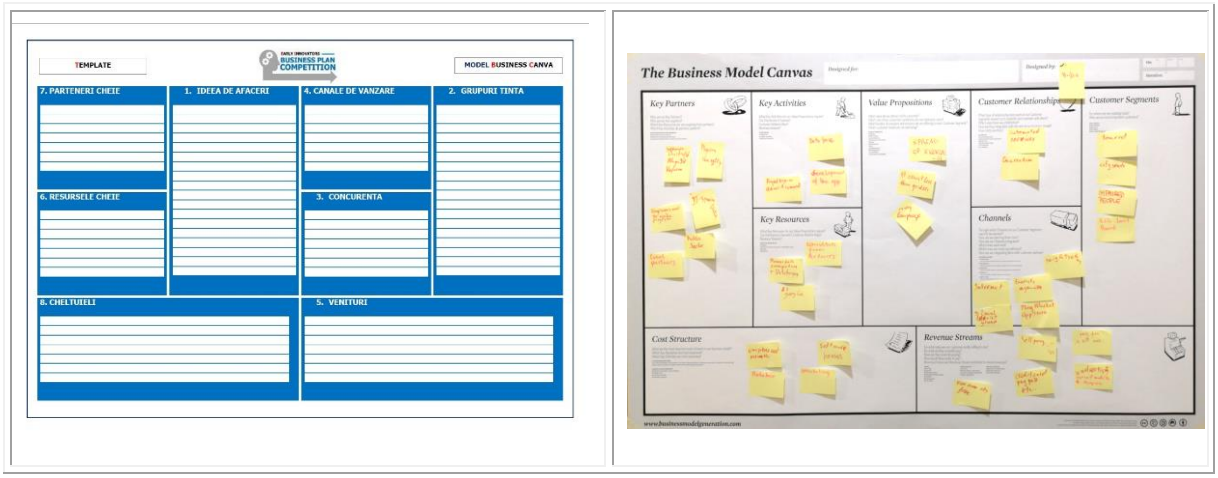
EIBPC Business Plan Canva – categorii de intrebari



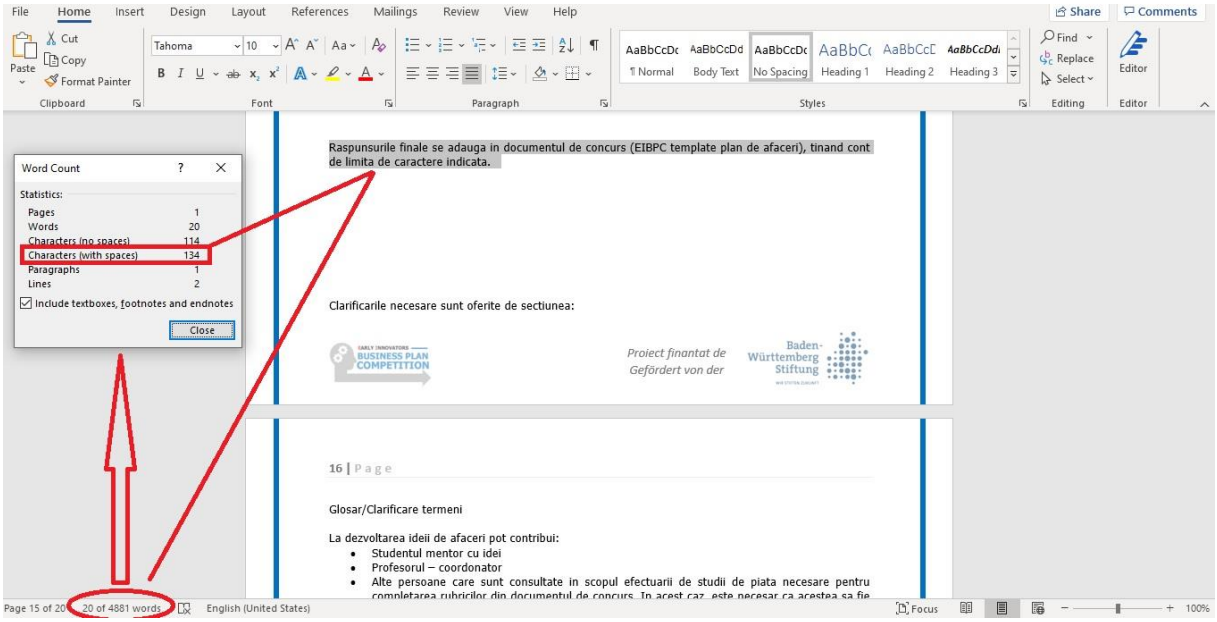
EIBPC document suport plan de afaceri – clarificare intrebari

Steinbeis-Innovationszentrum
Steinbeis-Donau-Zentrum

Prima pagina a canvei poate fi printata si folosita pentru lucrul in echipe. La fiecare categorie de intrebari se pot folosi post-it(uri) adezive, stickere, etc pentru a structura raspunsurile.



Raspunsurile finale se adauga in documentul de concurs (EIBPC template plan de afaceri), tinand cont de limita de caractere indicata. Aceasta limita se refera la caracterele cu spatii:



La dezvoltarea ideii de afaceri pot contribui:

- Studentul mentor cu idei
- Profesorul – coordonator
- Alte persoane care sunt consultate in scopul efectuarii de studii de piata necesare pentru completarea rubricilor din documentul de concurs. In acest caz, este necesar ca acestea sa fie numite de fiecare data in rubricile dedicate referintelor (din documentul de concurs).

Explicatii:

Trebuie descrisa in detaliu ideea de afaceri. De exemplu, in cazul in care exista o idee minunata de a face afaceri in industria aerospatiala, acest lucru este binevenit. Important este ca planificarea sa fie realista. Un proiect de aducere a turistilor pe Marte nu ar avea sanse sa castige competitia.

<u>Pentru exemple de idei de afaceri castigatoare la concursul Jugend Gruendet, vedeti subcapitolul 2.1.</u>

Cum vine o idee buna de afaceri? Este necesara raportarea la mediul personal al elevului. Ar putea fi identificate probleme care ar trebui rezolvate. Acest lucru s-ar putea intampla in drumul zilnic spre scoala, dar si prin vizionarea stirilor. Este mult de imbunatatit in mediul inconjurator, in societate sau in viata de zi cu zi. Furnizarea unei solutii poate fi, de fapt, o afacere. Poate ca parintii sau prietenii elevilor vorbesc uneori despre cat de util ar fi sa existe o solutie pentru un ceva anume. Care ar fi aceasta solutie? Nu este vorba doar de produse. Exista o cerere tot mai mare de servicii. Si exista noi oportunitati din sectorul cercetarii. Cercetatorii publica adesea informatii despre munca lor. O sursa de inspiratie ar putea fi chiar studentii sau tinerii cercetatori vorbind despre activitatea lor stiintifica. Prin urmare, implicam studenti din universitati in EIBPC.
Ideile de afaceri se vor incadra in categoriile de concurs indicate:

	Industrie - produse si/sau servicii inovative pentru productie industriala – grea sau usoara: chimica, petrol, automotive, etc

	Stiinte ale vietii - produse si/sau servicii inovative pentru imbunatatirea sanatatii (biotehnologie, biomateriale, microbiologie, genetica, etc.)
	IT&C - produse si/sau servicii inovative in domeniul IT&C si new-media: e-commerce, social media, mobile gaming, etc.
	Cleantech & Energy - produse si/sau servicii inovative destinate sustenabilitatii mediului inconjurator: agricultura sau productie ecologica, management energetic eficient, etc.
	HoReCa - produse si/sau servicii inovative adresate industriei ospitalitatii (hoteluri, cafenele, restaurante) dar si turismului, in general.
	Antreprenoriat social - produse si/sau servicii inovative, modele de afaceri care au alt scop decat profitul si care sunt abordeaza probleme sociale, culturale sau de mediu.
	Altele

Categoriile de concurs au rolul de a descuraja idei de afaceri precum deschiderea unor buticuri de cartier cu produse alimentare sau scheme simple de magazine cu haine de import. Chiar si in cazul acestora, este necesar a demonstra care este elementul inovativ.

C.	Termen limita pentru transmiterea planurilor de afaceri: 02.04.2021

EIBPC template plan de afaceri – documentul de concurs

Template plan de afaceri

Acesta este documentul care va fi supus evaluarii juriului deci documentul in care trebuie formulate raspunsurile in limita de caractere indicata. Acest document este acelasi cu documentul – suport (Template plan de afaceri). Se transmite in format Portable Document Format (.pdf) si Ms. Word (.docx)

D.	Evaluarea planurilor de afaceri: 03.04.2021 – Mai 2021

Membrii juriului vor fi prezentati pe site-ul EIBPC pentru a asigura transparenta deplina. Detaliile privind juriul vor fi disponibile la sfarsitul lunii martie 2021. Profesori universitari, experti din companii sau din administratia publica vor face parte din juriul EIBPC. Orice membru al juriului are o conduita etica si profesionala corecta. Componenta juriilor exprima o idee centrala a competitiei: dezvoltarea unei mentalitati antreprenoriale a tinerilor, o mai buna conectare a mediului de afaceri cu mediul academic si oferirea de stimulente in aceste sens.
Pentru prima editie a Early Innovators Business Plan Competition, asteptarile principale sunt legate de faptul ca fiecare participant ajuns in finala trebuie sa primeasca din partea juriului o evaluare completa a lucrarii, cu punctele tari si slabe.

E.	Finala concursului: Mai 2021

6 participanti vor fi selectati pentru a participa la finala EIBPC de la Targoviste. Fiecare finalist va sustine o prezentare de maximum 10 min a ideii de afaceri in fata unui juriu competent.
3 dintre finalisti vor castiga premiile:
I – 800 EUR
II – 600 EUR
III – 400 EUR
1 plan de afaceri va fi selectat pentru premiul MENTIUNE – 200 EUR. Nu este necesar ca acesta sa fie printre finalisti.

In functie de cum evolueaza discutiile cu sponsorii, este posibil ca mai multe premii sa fie disponibile.

3.3 Documentele concursului

Toate documentele concursului, alaturi de formularele de inregistrare pentru fiecare tip de participant se regasesc pe site-ul concursului. Fiecare dintre acestea contine pasi concreti despre cum trebuie transmise: http://early-innovators.eu/documentele-concursului

Capitolul IV
Clarificarea rolurilor

4.1 Profesori

Poate participa orice profesor de liceu in exercitiu de la orice liceu acreditat de Ministerul Educatiei din Romania si specializat in orice materie predata la liceele din Romania.

Participarea profesorilor de liceu este foarte importanta pentru organizatorii concursului.

Profesorii participa in calitate de coordonatori/supraveghetori ai scrierii planului de afaceri. De asemenea, ei se asigura ca lucrarile transmise sunt rezultatul muncii candidatilor. Implicarea profesorilor este foarte importanta pentru calitatea lucrarilor si pentru calitatea concursului, in general. Coordonarea lucrarilor de catre profesori este vazuta de organizatorii concursului drept o garantie a faptului ca munca depusa de candidati este autentica.

Rolul profesorului este acela de a aplica simplele reguli de conduita etica si de a se asigura ca participantii respecta regulile concursului. El poate oferi ghidaj, poate recomanda studii si poate oferi orice alt tip de sprijin pentru imbunatatirea lucrarilor elevilor. Toate aceste actiuni trebuie sa fie orientate catre incurajarea participarii si deschiderea orizonturilor de creatie si nu pe interventie directa in scrierea lucrarilor.

Profesorii coordonatori pot fi de orice specialitate.

Prezenta profesorului in componenta echipelor are rol strict de garantie pentru autenticitatea lucrarilor.

Dat fiind acest rol al profesorului, calitatea lucrarilor sau calificarea acestora in faza finala nu influenteaza in niciun fel reputatia profesorului si nu contribuie la procesul de evaluare al juriului.

Profesorii pot coordona mai multe echipe sau mai multi candidati individuali, indiferent de scolile de la care acestia provin.

Implicarea profesorilor are rolul de a asigura sustenabilitatea proiectului intrucat competitia de planuri de afaceri Early Innovators este conceputa ca un program continuu pentru elevii romani.

Sumarul rolului profesorului:

- **Dvs. va cunoasteti cel mai bine elevii din clasa si stiti care este nivelul lor de competenta**
- **Chiar daca sunt mai multi elevi intr-o echipa, dvs. Puteti evalua daca ei sunt capabili sa sustina argumentele prezentate in lucrare; cu cat mai multe sesiuni de discutii, cu atat mai bine.**
- **Puteti recomanda blibliografie**
- **Ar trebui sa verificati si puteti verifica daca raspunsurile abordeaza toate intrebarile din documentul suport si din EIBPC Canva, regulile competitiei, daca planul de afaceri include toate recomandarile, etc.**
- **Puteti contribui cu „ochiul critic" al profesorului/evaluatorului daca simplele reguli de logica sunt respectate.**

Intrebari si raspunsuri:

Care sunt beneficiile de a te implica drept coordonator?
Si dvs. puteti castiga: experienta, cunoastere, competente. Doar ca nu exista un premiu disponibil.
In cazul in care includeti EIBPC in programul scolar, exista sansa sa fiti invitati pentru un tur de studiu in Germania (urmaza a fi discutat).

Dar cum ramane cu orele suplimentare pe care le aloc si care, poate nu sunt direct conectate cu specialitatea mea?
Ganditi simplu! Dvs. Sprijiniti elevii dar nu trebuie sa faceti munca lor. Ei scriu planurile de afaceri. Veti fi disponibili pentru a raspunde la intrebari, sa ii faceti sa inteleaga procesele si sa ii incurajati prin feedback constructiv.

Care este beneficiul meu personal?
Reputatie. Mai multa recunoastere din partea elevilor si parintilor. O viziune mai larga asupra provocarilor societale si posibile solutii.

De ce „antreprenoriat" cand in sistemul scolar din Romania exista alte probleme care trebuie rezolvate?
Ati fi dvs. capabil/capabila sa rezolvati probleme fundamentale? Ajutand participantii la concursul EIBPC stimuleaza procesele de invatare ale fiecarui elev. Cu siguranta sunt motive ptr care elevilor nu le place situatia din sistemul scolar. Punand EIBPC in oferta scolara creste interesul elevilor de a merge la scoala/participa activ la ore.

Cum este posibil sa ne concentram pe un plan de afaceri cand, din cauza pandemiei, elevii trebuie sa se focuseze pe recuperarea orelor pierdute?
Elevii care participa sunt voluntari. Agreaza sa faca ceva nou. De asemenea vor sa afle cum se pot aplica cunostiintele castigate pana acum. Mai mult, cunostiintele de la diverse materii se combina: scrierea creativa (lb. Romana), analiza economica (economie), religie/istorie (daca produsul/serviciul implica diverse grupuri culturale sau minoritati), pozitionarea geografica si avantajele acesteia, etc.

4.2 Studenti

Rolul studentului este acela de a ajuta elevul sau echipele de elevi in dezvoltarea ideilor de afaceri.

Aceast sprijin poate consta in transpunerea ideilor din cercetarea universitara in planuri de afaceri. Sau acesta poate aplica experienta sa academica astfel incat ideea de afaceri promovata de elevi sa fie intr-un limbaj business specific.

De asemenea, studentul se va asigura ca echipa de elevi are suficiente surse de informare si foloseste studii relevante ca referinte.

Spre deosebire de profesor, care are un rol pasiv si de garant al muncii proprii a candidatului/echipei, studentul are un rol activ. Acesta actioneaza precum un mentor.

Capitolul V:
Organizatoriii concursului

5.1 Baden-Württemberg Stiftung (BWS)

Early Innovators Business Plan Contest (EIBPC) este finantat de Fundatia Landului Baden-Wuerttemberg din Germania prin programul Perspective la Dunare: Educatie, Cultura si Societate Civila Fundatia Landului Baden-Württemberg | Baden-Württemberg Stiftung (BWS)
Fondata in 2000, misiunea BWS este consolidarea si asigurarea viabilitatii viitoare a landului. Acest lucru o diferentiaza de toate celelalte fundatii din Germania. Este singura care investeste exclusiv si nepartizanat in viitorul landului Baden-Württemberg – si, prin urmare, in viitorul cetatenilor sai. BWS actioneaza pe trei piloni de baza, astfel incat generatiile actuale si viitoare sa poata gasi toate acestea in land:

- Cercetarea – care trebuie sa rezulte in inovatie in domenii – cheie ale stiintelor, afacerilor si societatii;
- Educatia – pentru a asigura nevoia de lucratori calificati, pentru a permite sanse educationale egale si pentru a oferi competente interculturale si internationale;
- Societatea si cultura – pentru a consolida societatea civila si participarea cetatenilor cu scopul de a crea coeziune si promova inovatii in arta si cultura.

Modelul cu trei piloni si-a dovedit valoarea in mai mult de zece ani de lucrari ale fundatiei, deoarece are si un triplu impact pozitiv: In primul rând, deserveste o larga tematica, care se intinde de la educatia timpurie la consolidarea activitatilor de voluntariat. In al doilea rand, BWS lucreaza in profunzime – de exemplu cu programe adresate activitatilor de cercetare de ultima ora. In al treilea rand, crearea de retele inteligente ale proiectelor individuale creste eficacitatea activitatilor.
Un catalog strict de criterii garanteaza intotdeauna excelenta atunci cand se dezvolta concepte noi. Proiectele BWS trebuie, printre altele, sa fie inovatoare, sa ofere solutii exemplare, sa convinga prin adecvarea lor pentru utilizarea in viata de zi cu zi si asigure transferabilitatea si sa aiba o legatura clara cu landul Baden-Württemberg.

Perspective la Dunare: Educatie, Cultura si Societatea civila | Perspektive Donau: Bildung, Kultur und Zivilgesellschaft
Programul Perspective la Dunare: Educatie, Cultura si Societatea civila (Perspektive Donau: Bildung, Kultur und Zivilgesellschaft) este aferent pilonului educatiei din strategia fundatiei BWS in vederea construirii de puntilor de toleranta si depasirii frontierelor. BWS promovează proiecte durabile in regiunea Dunării. Incorporat in Strategia UE pentru Regiunea Dunarii, programul asigura schimbul de cunostiinte dobandite prin intermediul diferitelor proiecte din regiunea Dunarii si contribuie la intelegerea internationala si la construirea unei societati civile durabile.
Gama de proiecte finantate variaza de la educatia si calificarea persoanelor de diferite grupe de varste pana la intalniri interculturale si seminarii de retea comunitara, pentru a sustine proiecte pentru grupuri de populatie marginalizate. Un alt accent al programului este concentrarea pe retea: sunt finantate proiecte durabile care implică cel putin doi parteneri de cooperare din regiunea Dunarii. Acest lucru creeaza efecte de sinergie prin aducerea diferitelor organizatii in contact intre ele.

5.2 Partenerii de proiect

Steinbeis-Innovationszentrum
Steinbeis-Donau-Zentrum

Steinbeis Donau Zentrum, Germania
Steinbeis Innovations Zentrum – Steinbeis – Donau – Zentrum (SDC), localizat in Stuttgart a fost fondat in 2011 pentru sprijinirea si dezvoltarea parteneriatelor si proiectelor macro-regionale in vederea implementarii Strategiei Europeane pentru Regiunea Dunarii (SUERD). SDC – Innovationen Zentrum este divizia non-profit a Steinbeis EAST WEST Group.
SDC a fost co-initiator si co-lider al proiectului pilot „Construirea capacitatilor de transfer tehnologic in regiunea Dunarii" (2012-2014; finantat de Ministerul de Stat al land-ului Baden Württemberg). De asemenea, directorul SDC, Jürgen Raizner, a fost co-lider al grupului de lucru „Inovatie si transfer tehnologic" (PA 8) si a desfasurat sarcini organizatorice în numele coordonatorului ariei prioritare 8 a SUERD. Intre 2014-2017, SDZ a fost partener de proiect în Danube-INCO.NET, instrument de coordonare si sprijin pentru PA 7 (Knowledge Society) și PA 8 (Competitivitate), finantat de Comisia Europeana.

Consiliul Judetean Dambovita

Consiliul judetean (CJ) este autoritatea administratiei publice locale, constituita la nivel judetean, pentru coordonarea activitatilor pentru realizarea serviciilor publice de interes judetean. Printre atributiile CJ se regaseste elaborarea programelor de dezvoltare economico-sociala si de administrare a teritoriului. CJ Dambovita este asadar interesat in sustinerea unitatilor de invatamant din judetul Dambovita in vederea cresterii calitatii procesului educational.
Dambovita este primul judet din Romania care a implementat proiecte educationale Erasmus. Universitatea Valahia, parte a retelei Steinbeis Romania, este fruntasa cu privire la proiecte de mobilitate europeana pentru studenti si profesori. CJ Dambovita este membru al Comitetului European al Regiunilor avand parteneriate bilaterale cu diferite regiuni la nivel international. CJ lucreaza in mod activ pentru a atrage investitorii straini si pentru a crea un mediu socio-economic fertil in vederea sustenabilitatii investitiilor. In acest sens, CJ este initiatorul memorandum-ului cu Steinbeis pentru crearea unei platforme judetene de transfer tehnologic si de bune practici in vederea intaririi competitivitatii judetului, a crearii unui mediu de afaceri prietenos si imbunatatirii colaborarii dintre industrie si mediul academic.

Steinbeis Transfer Management
Steinbeis Network Romania

Steinbeis Transfer Management – Steinbeis Network Romania
Steinbeis Transfer Management (STM) a fost fondata in 2005 si activeaza ca centrul unei retele de centre transfer tehnologic in crestere la universitati de renume din Romania. STM este o entitate independenta care este afiliata celor peste 1000 de centre din reteaua de transfer tehnologic Steinbeis Germania, fondata in anul 1972. STM are detine dreptul de fransiza Steinbeis pe teritoriul Romaniei. STM functioneaza sub managementul expertului fondator al grupului de companii Steinbeis pentru sinergii intre Europa de Vest si Europa de Est – Juergen Raizner.
STM aplica principiile Steinbeis Germania pentru conectarea mediului de afaceri cu cel academic in vederea efectuarii transferului tehnologic si de cunostiinte.