Mästare2026-semifinal uppgiftsblankett 310 Företagsamhet

Praktiska anvisningar

Den tävlande ska bestyrka sin identitet i samband med anmälan. Tävlingsprestationen kan bli fotograferad och videofilmad. Noggrannare anvisningar skickas till anmälda tävlande och följeslagare per e-post.

Tidtabell

kl. 9.00–9.15 Anmälning, Morgonkaffe och förberedelser
9.15–9.30 Välkommen och instruktioner, Dagens händelser, uppdraget, instruktioner
9.30–9.45 Modul 1: Teamets kunnande, Inlämning: A3 Teamets kunnande
9.45–10.30 Modul 2: Empatikarta, Inlämning: A3 Empatikarta
10.30–11.30 Modul 3: idékläckning och värdeerbjudande, Inlämning: A3 Idékläckningslakan + A3 Värdeerbjudande
11.30–12.15 Lunch
12.15–13.15 Modul 4: Prototyp, Inlämning: fysisk prototyp enligt eget val – a) A3 servicevägmodell, b) A3 storyboard, c) 3-dimensionell modell av kartong
13.15–14.15 Modul 5: Lätt affärsverksamhetsplan och förberedelse av presentationen, Inlämning: A3 Lätt affärsverksamhetsplan + power point –presentation 5 bildsidor
14.15–15.00 Presentationer för domarna, 4 minuter per team + 2 minuter för domarnas frågor
15:00–15.30 Allmän feedback och avslutning

Allmän beskrivning av tävlingsuppgiften och bedömningen

Företagsamhet - förmåga att agera på ett sätt som avviker från det vanliga

Företagsamhet är ett flerdimensionellt fenomen. Det finns företag av många olika slag - stora, små och inom olika branscher - men om man borde välja en synvinkel som karaktäriserar företagsamhet är det att sätta i gång en ny affärsverksamhet. Betongen ligger på ordet ny. Det innebär att företagsamhet i bästa eller sämsta fall är skapande förstörelse, som samtidigt föder något nytt och förstör något gammalt. Stora plattformsekonomiföretag är exempel på detta, men nya idéer och rutiner har i sin eld fällt tidigare företag också inom mer traditionella branscher. Det centrala för företagsamhet är därför en förmåga att se möjligheter där andra nödvändigtvis inte lägger märke till dem, och en förmåga att agera på ett sätt som avviker från det vanliga. Det här kan man karaktärisera som en konkurrensdimension. Företagen konkurrerar med varandra, men

företagsamhet är också betjäning av kunderna, att underlätta deras vardag, erbjuda lösningar och arbeta flitigt.

Den här semifinaluppgiften strävar till att efterlikna de ovanbeskrivna särdragen för företagsamhet så att uppgiften är avvikande från det vanliga och från vad den varit under tidigare år. Uppgiften betonar kreativitet och att åstadkomma något nytt, men uppmärksamheten ligger också på en förståelse av kunden och på det praktiska. I företagsamheten är det viktigt att göra upp planer, men ännu viktigare är genomförandet, dialogen mellan planer och försök. Företagaren lär sig av försök, av misstag som gjorts.

Enligt undersökningar klarar sig sådana företag bäst som har en affärsidé som är kopplad till företagarens eget kunnande. Därför är tävlingens första modul kunnande. I den funderar de tävlande på sina centrala starka sidor och färdigheter och gör upp en lista över dem. Tävlingens andra modul, empatikartan, är ett verktyg för förståelse av kunden. Med hjälp av den skisserar man vilka slags problem och utmaningar kunden kan ha. Den tredje modulen idékläckning och värdeerbjudande har att göra med kreativitet. Avsikten är att skapa nya lösningar av kundernas problem. I den fjärde modulen produceras en prototyp. Målet är att åskådliggöra hur den föreslagna lösningen betjänar kundens behov. Avsikten är att närma sig företagsamhetens ”händerna i leran” -karaktär. I den femte modulen sammanfattas den information som samlats under dagen i form av en lätt affärsverksamhetsplan och en presentation. Presentationen inför domarna och de frågor domarna ställer fungerar som ett sistahandstest av att den planerade affärsidén fungerar i praktiken. I tävlingen får man använda en dator, men produkterna uppgörs så att de skrivs och ritas för hand på papper med undantag för presentationen, som görs med PowerPoint-programmet.

Modul 1

Teamets kunnande	10 poäng

Modul 2

Empatikarta	20 poäng

Modul 3

Idékläckning och värdeerbjudande	20 poäng

Modul 4

Prototyp	20 poäng

Modul 5

Lätt affärsverksamhetsplan och presentation	30 poäng

Material och utrustning

Dator, Office-program, kartong, färgpennor, tuschar

Material på tävlingsplatsen

A3 kanvas, kartong, sax, tejp, färgpennor

Den tävlande ska ta med sig

Dator