

Mästare2026-semifinal uppgiftsblankett

312 Turism

Praktiska anvisningar

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

Tidtabell

Följeslagarinfo må 26.1.2026 kl. 14–16 Följeslagarna får Teams -mötesinbjudan av semifinalkoordinatör (Matti Kuosmanen).

Semifinal 28.1.2026 kl. 9–16

Allmän beskrivning av tävlingsuppgiften och bedömningen

En noggrannare bedömning görs på CIS import-blanketten. Tävlingens poängskala 0–100 poäng. Tävlingsuppgifterna bedöms på skalan 0–100 p. Bedömningen av tävlingsuppgifterna är endera kvantitativ och/eller kvalitativ. Bedömningen görs av tre domare. I bedömningen används bedömningskriterier (B5) för följande examensdelar i examensgrunderna för Grundexamen inom turismbranschen:

- Kundbetjäning inom turismbranschen
- Kundbetjäning på hotell
- Genomförande av programtjänster

Om en tävlande äventyrar säkerheten för sig själv eller andra, kan tävlingsprestationen avbrytas.

Modul 1 Teoriuppgift om grunderna inom turism

Tävlingsparet ska svara (rätt/fel) på ett antal skriftliga frågor.

Frågorna har att göra med turismbranschen på ett omfattande sätt.

Frågorna behandlar examensdelar inom turismbranschen:

- Kundbetjäning inom turismbranschen
- Kundbetjäning på hotell
- Genomförande av programtjänster

Förutom frågor gällande kompetensområden, ingår också frågor om Mästare-tävlingens gemensamma teman:

- Företagsamhet
- Hållbar utveckling
- Arbetshälsa och arbets säkerhet

Tävlingstiden är 20 minuter.

Bedömningsgrunder: föremål för kvantitativ och kvalitativ bedömning och poängsättning 25 poäng.

Modul 2 Kundbetjäning inom turismbranschen

Tävlingparet har i uppgift att utarbeta ett säljande och visuellt lockande reseprogram med beaktande av kundernas önskemål och med prissättning. Kundernas eventuella behov, tidtabell och budget preciseras på tävlingsdagen.

I reseprogrammet utnyttjas evenemangsutbudet i Europas kulturhuvudstad Uleåborg.

Utnämningen Europas kulturhuvudstad beviljas årligen till olika städer i Europa. Utnämningen ger staden turistmässiga, kulturella och internationella fördelar. Dessutom innebär det en strategisk möjlighet att förnyas och förstärka regionens identitet. Finland har fått denna ära tre gånger.

Kulturhuvudstäder i Finland har varit Helsingfors (2000), Åbo (2011) och Uleåborg (2026). Året innehåller ett mångsidigt program av konst, musik och delaktighetsprojekt. Temat för Uleåborgs kulturhuvudstadsår är kultur-klimatförändring, genom vilken man strävar till att skapa livskraft med konstens medel.

Under kulturhuvudstadsåret kommer det i Uleåborg och i Uleåborgs 39 närkommuner att hållas över 3500 evenemang. Programmet har på webbplatsen indelats så här

- Början av 2026
- Sommaren 2026
- Hösten 2026

I semifinalen utnyttjas webbsidorna här nedanför.

- <https://oulu2026.eu/>
- <https://arcticfoodlab.fi/ohjelma/>

För att göra reseprogrammet används Office 356-program eller Canva.

Uppgiftens tävlingstid är 2 h för den skriftliga produkten.

Bedömningsgrunder: föremål för kvantitativ och kvalitativ bedömning och poängsättning 25 poäng.

Modul 3 Kundbetjäning på hotell

Tävlingparets uppgift är att fungera som receptionister.

Tävlingsparet utför uppgifter som hör ihop med receptionistens arbete och betjänar kunder. Uppgifterna preciseras på tävlingsdagen.

Tid för uppgiften är 1 h.

Bedömningsgrunder: föremål för kvantitativ och kvalitativ bedömning och poängsättning 25 poäng.

Modul 4 Kundbetjäning inom turismbranschen och genomförande av programtjänster

Tävlingsparet har i uppgift att planera en muntlig presentation som ges på tävlingsdagen och att genomföra den enligt planen.

I presentationen kan man använda stoff/material som man använt i planen. Planen lämnas inte in och den bedöms inte. Presentationen videofilmas och den inlämnas på Seppo IO plattformen för bedömning.

Tid för uppgiften: för planering 50 min och presentationens längd är 5 min.

Bedömningsgrunder: föremål för kvantitativ och kvalitativ bedömning och poängsättning 25 poäng.

Material och utrustning

Material på tävlingsplatsen

- Max. 2 tävlingsspar / följeslagare
- De tävlande har 2 datorer / par till sitt förfogande. Datorerna har internetuppkoppling och Microsoft Office-programpaket. I datorerna kan man dessutom använda också Canva-programmet i en del uppgifter.

- Tävlingen genomförs via Teams-förbindelse.
- I rummet ska det finnas en videokanon och en filmduk/ screen, med hjälp av vilken man kan se tävlingsuppgifterna och följa med semifinalen i klassrummet.
- En flyttbar screen, filmduk eller pekplatta kan vara ett bra hjälpmedel i en del av uppgifterna
- Skisseringsredskap, pennor och papper.
- Info om videofilmningen: för videofilmning av presentationen behöver ni en smarttelefon/iPad, med vilken ni kan ladda ner presentationen i MP4 -form.
- Det är bra att ha ett stativ som stöd för videofilmningsapparaten. Noggrannare filmningsinstruktioner ges senare, men tävlingsparets röster ska höras klart och överkroppen ska synas så att gesterna kan bedömas. Tävlingsparet ska ha tydligt skrivna namnskyltar (Läroanstalt och de tävlandes för- och släktnamn) synliga på videon. Följeslagaren får INTE spela kund eller på något sätt delta i produktionen av videon.
- Platsen för att utföra presentationsuppgiften avgränsas så den är lugn, och så att det inte finns någon publik eller andra studerande där
- Material som semifinalkoordinatören skickat för utskrivning på tävlingsdagen
- I uppgiften får man inte dra nytta av egna dokument som man gjort på förhand

Den tävlande ska ta med sig

Den tävlande ska ta med sig följande tillbehör och arbetsredskap till tävlingsplatsen:

- Fotoförsett identitetsbevis
- Arbetsdräkt som läroanstalten godkänner

Övriga anvisningar för semifinalen

- Tävlingstid för uppgiften är 4–6 timmar kl. 9–16. Tid som används för introduktion och utgivning av uppgifter räknas inte in i prestationstiden.
- Tävlingsplats är tävlingsparens egna läroanstalter. Semifinalerna arrangeras på distans.
- Följeslagarna sköter om mellanmål för tävlingsparen under tävlingsdagen