

# Mästare2026-semifinal uppgiftsblankett

## P3 Affärsverksamhet

### 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

Tid: 27.01.2026, 28.01.2026 eller 29.01.2026

Tävlingsuppgifterna utförs under tiden kl. 09.00-16.00. Noggrannare tidtabell meddelas i semifinalinbjudan.

### Allmän beskrivning av tävlingsuppgiften och bedömningen

I semifinaluppgiften förväntas den tävlande ha kunnande i kundbetjäning, kommunikation på finska och svenska samt grundläggande färdigheter i arbete i en arbetsgemenskap, i butiksarbete och i lönsam verksamhet.

Tävlingen är individuell. Semifinalen består av individuella uppgifter och en gruppuppgift.

I tävlingen kan studerande inom yrkesutbildningen delta, för vilka ett beslut i läroanstalten har fattats om särskilt stöd eller krävande särskilt stöd i studierna.

I semifinaluppgifterna beaktas den tävlandes kunnande i grundfärdigheter i verksamhetens lönsamhet, färdigheter i arbete i en arbetsgemenskap, i kommunikation på finska och svenska samt i data- och arbetssäkerhet.

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

Bedömningen av semifinaluppgiften baserar sig på kraven på yrkesskicklighet i obligatoriska examensdelar i den grundexamen i affärsverksamhet som är i kraft. Kraven på kunnande baserar sig på kravnivån nöjaktiga i examensgrunderna.

En noggrannare bedömning görs enligt CIS-poängberäkningssystemet. Tävlingsuppgiften bedöms på skalan 0–100 p.

I bedömningen finns kvantitativa föremål för bedömning som kan mätas eller konstateras, samt kvalitativa föremål för bedömning som baserar sig på verksamhetssätt som bestämts på förhand eller på att uppnå ett slutresultat.

Domarna bedömer varje tävlingsprestation särskilt. Tävlingens resultat avgörs av de sammanräknade poängen. Vid jämna poäng väger kundbetjäning mest.

## **Modul 1 / Resultatinriktad verksamhet / Verksamhetens lönsamhet**

Den tävlande ska digitalt besvara frågor gällande resultatinriktad verksamhet och lönsamhet. Den tävlande får använda en dator, miniräknare och anteckningsmaterial i uppgiften.

Bedömningen är kvantitativ och föremål för bedömning är kännedom om grundläggande saker för en lönsam verksamhet. Det förväntas att den tävlande förstår målen för en lönsam företagsverksamhet.

Tid för uppgiften: 10 min

Poäng: 20

## **Modul 2 Arbete i en arbetsgemenskap / Arbete i en affärsmiljö**

Den tävlande har i uppgift att delta som en aktiv gruppmedlem i en förhandlingssituation i en arbetsgemenskap. Målet är att producera en muntlig presentation om förhandlingens resultat.

Bedömningen är kvalitativ och föremål för bedömning är den tävlandes färdigheter i teamarbete, lösningsförslag samt deltagande i presentationen.

Tid för uppgiften: 20 min.

Poäng: 30 p.

## **Modul 3 Kundbetjäning**

Den tävlande har i uppgift att arbeta självständigt som försäljare i Zenican veteranit ry:s pop up -butik. Till butikens sortiment hör HUU ARE YOU -produkter. Till arbetsuppgifterna hör bl.a. att se till att butiksmiljön är snygg, ta emot varor och ställa fram dem samt sköta kundservicesituationer.

Bedömningen är både kvantitativ och kvalitativ. Föremål för bedömning är bl.a. kundorienterat arbete i butik, skötsel av betjäningssituationer genom att använda sina språkkunskaper (finska och svenska), data- och arbetssäkerhet samt skapande av en positiv kundupplevelse.

Tid för uppgiften: 20 min.

Poäng: 50 p.

## **Material och utrustning**

Tävlingsarrangören skaffar till tävlingsplatsen möbler, arbetsredskap och tävlingsmaterial som behövs.

## **Övriga anvisningar för semifinalen**

Den tävlande ska ta med sig följande tillbehör till tävlingsplatsen:

- Fotoförsett identitetsbevis
- Arbetskläder som den egna läroanstalten gett med
- Personliga hjälpmedel som behövs i tävlingen, förutsatt att man meddelat om detta på förhand eller reglerna godkänner dem.
- Om man vill får man ta med sig lite mellanmål och något eget tidsfördriv.