

# Mästare2026-final

## 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.

### Tävlingsuppgift och bedömning

De tävlande ska enligt anvisningar från en samarbetspartner komma med idéer till en ny affärsverksamhet. De tävlande gör upp en affärsverksamhetsplan (AVP) för den affärsverksamhet som de har kommit på samt genomför andra uppgifter för planering av affärsverksamheten. Kraven på kunnande i grenen baserar sig på nivån berömliga (B5) i den nationella yrkesinriktade examensdelen Planering av företagsverksamhet.

Det rekommenderas att de tävlande bekantar sig med FN:s mål för hållbar utveckling (Agenda 2030) och att de i uppgiften också beaktar Mästare2026 tävlingens bestående teman företagsamhet, hållbar utveckling, arbetshälsa och arbetssäkerhet.

### Modul 1

#### Förutsättningar för företagsamhet och teamets kunnande

Tävlingsteamet ska utarbeta en poster, där de presenterar sig, sitt kunnande och sina färdigheter att vara företagare.

6 poäng

Tid för uppgiften 60 min.

Noggrannare bedömningskriterier publiceras på tävlingsdagen.

### Modul 2

#### Affärsverksamhetsplan, del 1

##### Affärsverksamhetsplan, del 1: Affärsidé, SWOT-analys och konkurrentanalys

Tävlingsteamet ska för ett nytt företag uppgöra affärsverksamhetsplanens första del, i vilken bl.a. en affärsidé, SWOT-analys och konkurrentanalys ska finnas med.

12 poäng

Tid för uppgiften 60 min.

Noggrannare bedömningskriterier publiceras på tävlingsdagen.

### Modul 3

#### Affärsverksamhetsplan, del 2

##### Affärsverksamhetsplan, del 2: Marknadsföring, försäljning, affärsverksamhetens mål och risker

Tävlingsteamet ska uppgöra den avslutande delen i företagets affärsverksamhetsplan, som bl.a. ska innehålla marknadsföring, försäljning, affärsverksamhetens mål och risker.

12 poäng

Tid för uppgiften 105 min.

Noggrannare bedömningskriterier publiceras på tävlingsdagen.

## Modul 4

### Uppgöra grundläggingskalkyler

Tävlingsteamet ska uppgöra de grundläggningsberäkningar som krävs för det företag som ska grundas.

15 poäng

Tid för uppgiften 60 min.

Noggrannare bedömningskriterier publiceras på tävlingsdagen.

## Modul 5

### Ifyllnad av företagets etableringsblanketter

Tävlingsteamets uppgift är att fylla i etableringshandlingar med uppgifter om det företag som de kläckt idéer till.

5 poäng

Tid för uppgiften 45 min.

Noggrannare bedömningskriterier publiceras på tävlingsdagen.

## Modul 6

### Idékläckning av affärsverksamhetsmöjligheter

Tävlingsteamet ska planera och kläcka idéer till en ny ansvarsfull affärsverksamhet för uppdragsföretaget.

10 poäng

Tid för uppgiften 75 min.

Noggrannare bedömningskriterier publiceras på tävlingsdagen.

## Modul 7

### Idé till en ny affärsverksamhet, del 1.

Tävlingsteamet ska välja en av tre idéer som presenterats för publiken och domarna.

Tävlingsteamet planerar namn och logo för den valda idén samt uppgör en Canvas-affärsverksamhetsmodell på ett BMC-underlag som getts.

10 poäng

Tid för uppgiften 75 min.

Noggrannare bedömningskriterier publiceras på tävlingsdagen.

## Modul 8

### Idé till en ny affärsverksamhet, del 2.

Tävlingsteamet ska prissätta den kläckta nya affärsverksamhetens produkter och/eller tjänster, uppgöra täckningsbidragskalkyl, som visar idéns lönsamhet, och de ska om idén utarbeta presenterande utskrivningsbart reklammaterial, där bl.a. logo och pris ingår.

10 poäng

Tid för uppgiften 75 min.

Noggrannare bedömningskriterier publiceras på tävlingsdagen.

## Modul 9

### Presentation och försäljning av affärsidén

Tävlingsteamet förbereder en kortfattad presentation för en målgrupp, som består av en potentiell kund, en företrädare för uppdragsföretaget samt en finansiär.

I presentationen presenterar tävlingsparet sig själva, sitt företag samt sin nya affärsverksamhetsidé ingående och på ett säljbart sätt.

Tid för uppgiften: 90 min (förberedelser) + presentationer 3 min + domarnas frågor och kommentarer.

20 poäng

Tid för uppgiften 90+90 min

Noggrannare bedömningskriterier publiceras på tävlingsdagen.

## Material och utrustning

### - Material på tävlingsplatsen

- Tävlingsarrangören reserverar för varje tävlingsteam en egen arbetspunkt försedd med Internet-anslutning, och där finns också antecknings- och skrivredskap och material för tävlingsuppgiften. Finalarrangören ordnar med reservdatorer till tävlingen för eventuella problemsituationer.

### - Den tävlande ska ta med sig

- De tävlande ska ta med sig egna datorer, som ska innehålla MS Office - programvara. Även ett e-postprogram och OneDrive-nedladdning ska kunna användas. I tävlingen får man även för planering av publicering använda ett gratis program t.ex. Canva. Det är förbjudet att använda avgiftsbelagda egenskaper.
- De tävlande får om de vill använda andra egna smarta enheter, som pekplattor och telefoner. Om den tävlande behöver öronproppar under arbetet, kan hen själv ta sådana med sig.

## Övriga anvisningar för finalen

- Alla produkter som bedöms i finalen ska produceras i sin helhet under finaldagarna.
- Tävlingsparet får inte använda utomstående hjälp för att utföra tävlingsuppgifterna.
- De appar som eventuellt används i smarta enheter under finalen ska vara gratis att använda.
- I finalen får man inte använda AI-appar.

- I finalen inlämnas uppgifterna per e-post eller till en på förhand angiven webbmiljö för domarnas bedömning.
- De tävlande ska spara dokument som bearbetats i tävlingsmodulerna på sina egna datorer för senare moduler samt eventuella problemsituationer.
- Instruktioner för tävlingsuppgiften ges för kännedom uppgiftsvis. De tävlande får uppgiftsmodulerna både som utskrift och elektroniskt.
- Tävlingsparens tävlingsplatser (1–8) lottas före finaluppgiften börjar och samma platser används under hela finalen.
- Det är tillåtet att lyssna på musik med hörlurar med en egen särskild musikenhet medan uppgiften utförs.
- Den första tävlingsdagen i finalen kan en högst 30 % förändring av de uppgifter som publicerats på förhand offentliggöras.