

Правила для участников команд

1. Участником игры может стать только студент, магистрант, аспирант, имеющий статус участника конференции.
2. Для участия в игре необходимо подать заявку на сайте конференции, которая должна содержать реальную информацию. Важным полем является поле «номер телефона». Организаторы оставляют за собой право получить подтверждение указанных в заявлении данных, связавшись с участниками через электронную почту или по телефону. Своей регистрацией на сайте участник подтверждает, что ознакомился с правилами Business Battle, полностью согласен со всеми его положениями и готов приехать на очный этап мероприятия.
3. Организаторы мероприятия обеспечивают сбор заявок потенциальных участников, на основе которых формируются команды не позднее 22.04.18г. численностью 4-7 человек преимущественно из участников разных секций конференции. Окончательное формирование команд предусмотрено непосредственно в 1 день мероприятия (24.04.2018г.) .Изменение состава команд после окончания их регистрации не предусмотрено.
4. Задача Капитана подготовиться к игре самому и по возможности подготовить к игре команду, а также способствовать формированию команды болельщиков. При подготовке можно использовать все возможные открытые источники информации и ресурсы. При использовании Интернет-ресурсов во время проведения мероприятия следует предусмотреть, что в месте проведения игры доступ к некоторым Интернет-ресурсам может быть ограничен.
5. Мероприятие проводится в три этапа:

1й этап - дистанционный "Подготовительный" (до 22.04.18г.), который включает регистрацию, изучение предоставленных материалов по теме, выполнение каждым участником небольшого индивидуального задания.

2й этап - очный, "Знакомство и командообразование" :
24.04.18г. с 15.00 до 17.00, Точка гравитации, Томск, пр.Ленина, 26, 4 этаж, предполагает знакомство участников команд, которые формируются организаторами Бизнес-баттла на основе регистрационных данных и дистанционного задания, "Предварительный раунд" - интеллектуальный квест на знание основных понятий по теме на основе мобильного приложения "Точка гравитации", выдача кейсов, посещение Музея начала наук в Точке гравитации;
25.04.18г. с 10.00 до 13.00, Томск, ул. Набережная реки Ушайки, 12, 31 корпус Института экономики и менеджмента ТГУ - день для подготовки решения кейса и презентации, выбора названия команды, капитана и распределения обязанностей в команде, формирования команды болельщиков.

3й этап - очный, "Бизнес-баттл":
26.04.18г. с 11.00 до 13.00, Точка кипения, пр.Ленина, 26, 2 этаж - предполагает три соревновательных раунда:
Первый раунд "Битва идей" - игра между командами-соперниками на основе презентации решения кейсов и перекрестных дебатов (выдвижение контраргументов от каждой команды),
Второй раунд "Рулетка" - игра с экспертами,
Третий раунд "Дебаты" - игра со зрителями.

Во время Бизнес-баттла команды могут воспользоваться помощью команды болельщиков и экспертов (по 1 разу).
6. Перед началом игры (24.04.18г) команды получают задание – кейсы. Кейсы разрабатываются фирмами-организаторами и экспертами на основе конкретных практических ситуаций, требующих решения на основе цифровизации. Цель – предложить свое альтернативное решение проблемы, связанное с цифровизацией, показав его преимущества и возможности по сравнению с решениями,

предлагаемыми в кейсе. К первому раунду капитан и команда должны подготовиться заранее (25.04.18г.). Капитан может представлять результат сам, может делегировать выступление любому из участников команды. Результаты должны быть оформлены в виде типовой презентации (шаблон презентации предоставляется заранее – не более 7 слайдов) и представлены для обсуждения 26.04.18г. в первом раунде бизнес-баттла.

7. Главный спикер в игре – Капитан. В процессе игры капитан занимает выбранную позицию. Противоположная команда выдвигает контраргументы. С оппонентом можно согласиться по какой-то части его аргумента, по отношению к его аргументу, например, общественности, но согласиться с позицией оппонента полностью в процессе и до конца игры нельзя.
8. При доказательстве правоты выбранной позиции Капитан и команда могут использовать любые вспомогательные инструменты (видео, аудио, мнения экспертов, статистические данные, записи). Подготовить материалы необходимо заранее. Включать и запускать видео и аудио должен участник команды без привлечения ведущего. Все материалы при этом должны быть уже подготовлены к запуску до начала игры. Длительность видео, аудио не должно превышать времени, данного на выступление команды (5 минут в первом раунде и 2 минуты на каждое выступление команды – во втором и третьем раунде).
9. Участники несут полную коллективную ответственность за все действия представителей своей команды, проверку правильности своих решений и своевременное заполнение формы принятия решений в личном кабинете. Во время проведения мероприятия запрещается любая нецензурная коммуникация, а также предоставление нецензурных данных в заявках участников и презентациях команд.
10. Если команда отказывается от участия в следующем туре, а также при выявлении нарушений Правил и недобросовестной конкуренции, отдельные участники или команды целиком могут быть отстранены от участия.
11. Победителями считаются команды, набравшие наибольшее количество баллов по итогам голосования экспертов и зрителей.
12. Организаторы оставляют за собой возможность дополнять правила в случае возникающей и ранее непредусмотренной необходимости.