# МОЙ ПЕРВЫЙ БИЗНЕС



Министерство образования и молодежной политики СО
12.01.2021
Вх.№ 88

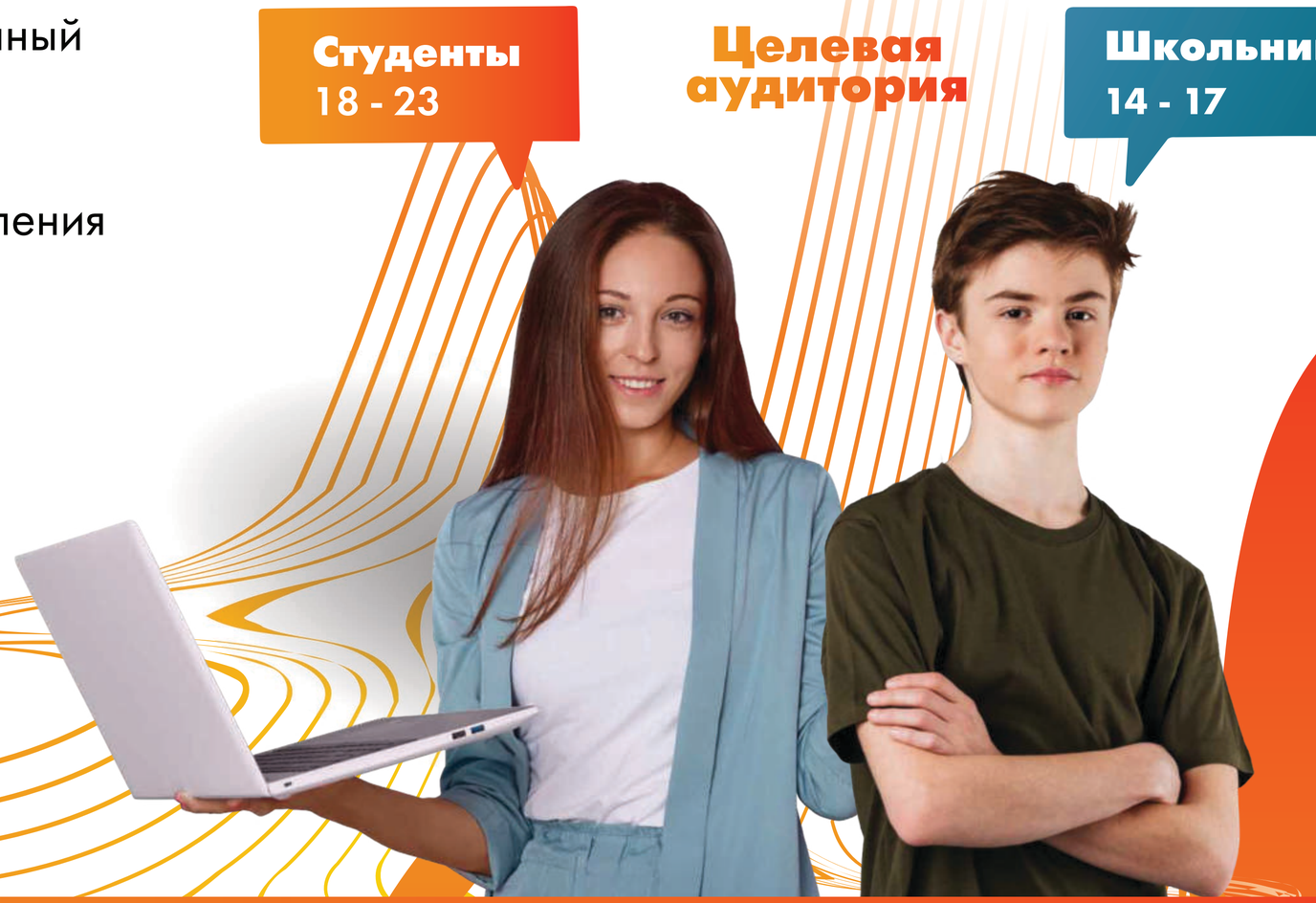
# Мой первый бизнес

Международный конкурс, направленный на раскрытие потенциала молодежи в сферах предпринимательства, информационных технологий, управления проектами и командной работы

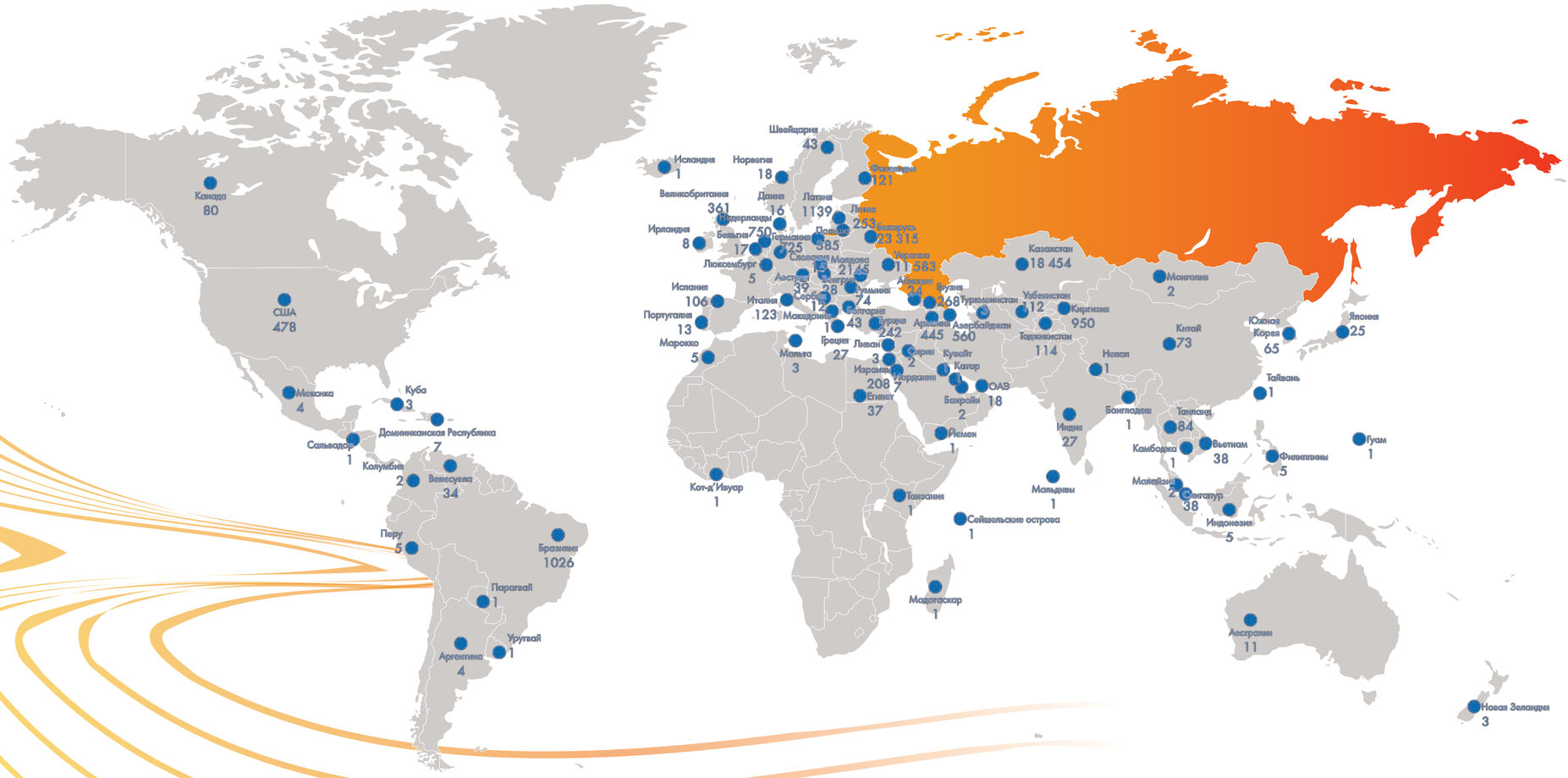
Реализуется с 2017 года

## Цель конкурса

Популяризовать предпринимательство среди молодежи, инициировать участников в проектную среду. Поддержать проекты, направленные на бизнес и социальные инициативы



# География конкурса







**90%**

Участники из России

**10%**

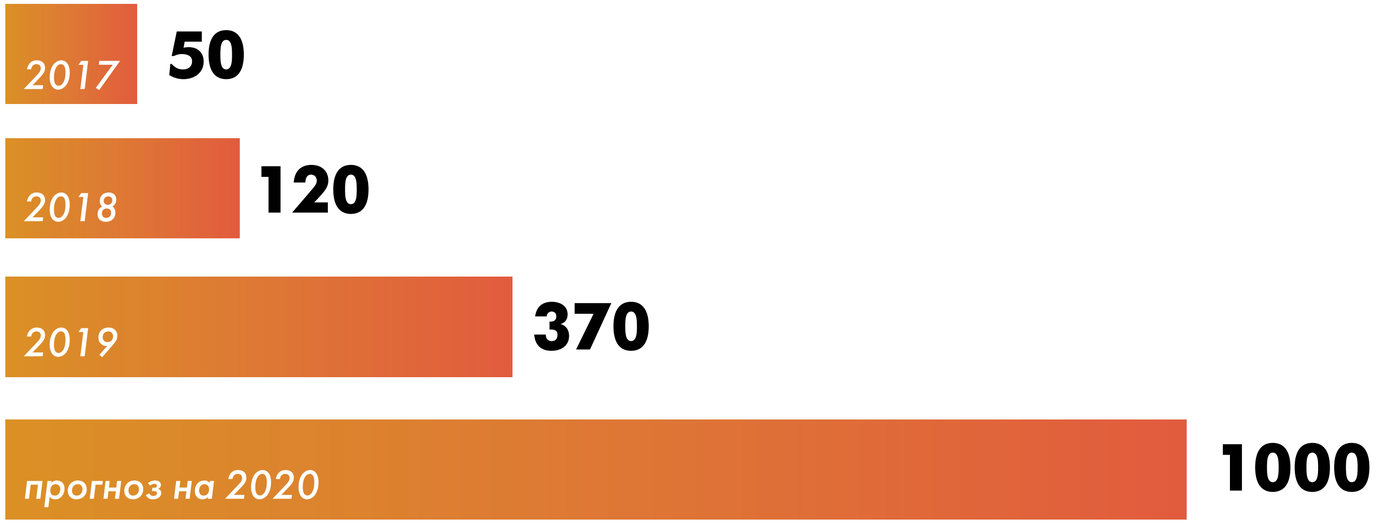
Участники из других стран

# Статистика

## Задача

Увеличить число историй успеха участников, достичь не менее1000 проектов, сформировавших MVP и совершивших первый контакт с клиентом за счет увеличения числа экспертов и интенсивов

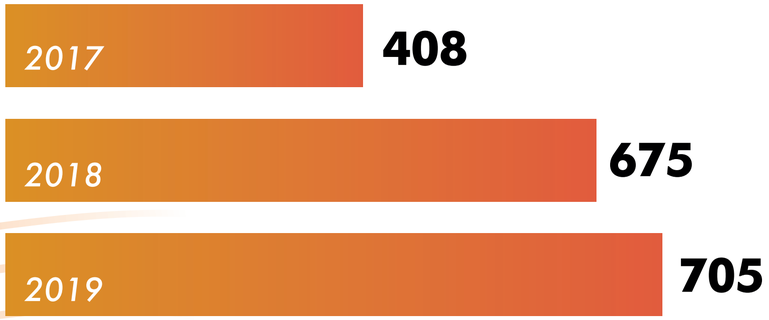
**Количество реализованных бизнес-проектов**




**Количество очных участников**




**Количество регистраций, тыс. чел.**



# Этапы реализации

Студенческая лига

*Ноябрь 2020 — Январь 2021*

## Регистрация

**200 000**

Образовательный контент
и тестирование компетенций

*Ноябрь 2020 — Январь 2021*

## Проектирование

**100 000**

Образовательные ролики

Описание проектного замысла
участника

*Январь — Февраль 2021*

## Онлайн–интервью

**15 000**

Отборочное собеседование
участников

*Март —Апрель 2021*

## Полуфиналы

**10 000 – 15 000**

Доработка проектов в очном
формате, по двум направлениями —
социальное и коммерческое

Работа с образовательными
медиаматериалами и наставниками
(интенсивы с лекциями, мастер–
классами и обратной связью от
экспертов)

*Апрель — Май 2021*

## Финалы

**1 000 – 2 000**

Межрегиональные финалы –
битвы-проектов

3 онлайн мероприятия

*Июнь — Июль 2021*

## Гран–при

**200 - 300**

Федеральное соревнование
в формате торжественного
интерактивного шоу,
с подведением итогов
и награждением победителей

# Этапы реализации

## Школьная лига

Серия видео-уроков, интерактивных заданий и игровых симуляторов для школьников, объясняющих принципы создания и управления проектом.

*19 ноября — 1 февраля*
**Регистрация**

- Поиск и обучение учителей–наставников
- Запуск программы переквалификации «Наставник школьного проекта»
- 5000 регистраций учителей в программе

*1 Февраля — 1 марта*
**Проектирование**

- Он-лайн школа. Акселерация школьных проектов
- 10 000 проектных инициатив зарегистрированных на платформе конкурса
- Конкурсный отбор экспертным жюри

*Март — Апрель*
**Полуфинал**

- Регистрация на платформе конкурса не менее 1000 реальных проектов школьников
- Кейс чемпионат по предпринимательским компетенциям школьников

*Апрель — Май*
**Финал**

- Конкурс видео презентаций проектов
- Отбор 500 лучших команд школьнриков

*Апрель — Май*
**Гран–при**

- Завершение конкурса
- Он-лайн конференция школьных проектов
- 50 лучших школьных проектов конкурса

## Охват

- **10 000** проектных инициатив, созданных школьниками под руководством учителеи во время проектного урока
- **1000** проектов школьников 7-11 класса
- **500** лучших проектов отобранных экспертами

## Цель программы

Запустить и поддерживать школьные проекты. Сопровождать школьные команды от стадии «проектная идея» до стадии «проект»

# Возможности для участника

### Обучение в акселерационном бизнес-курсе «Start Up»

- Прокачка и построение своего бизнес-проекта в уникальном и современном формате.
- Месяц индивидуальных консультаций, встреч и обратной связи от экспертов курса.

### Ценные призы

iPhone, MacBook, Sony Playstation, сувенирная продукция.

### Инвестиции от партнеров и экспертов



### Пилотные проекты в компаниях-партнерах

В конце проектной деятельности в рамках Конкурса компаниями-партнерами будут рассмотрены потенциально интересные проекты.

Участие спикеров от компаний-партеров в образовательных лекциях для конкурсантов.

### Путевки в оздоровительные лагеря

Призеры младшей лиги получат путевки в детские оздоровительные лагеря

# Кейсы участников прошлых лет



**Анастасия Дегтярева,**
Москва

Основатель издательства «Потенциал», которое выпускает авторские образовательные настольные игры для школьников и студентов. Анастасия прошла в финал Конкурса и выиграла поездку в образовательный центр «Сириус», где прошла углубленный бизнес-интенсив. Сейчас она продолжает вести проект и продавать товары через крупнейшие маркетплейсы: Ozon, Beru, Wildberries, Goods.



**Николай Батрак,**
Москва

Основатель маркетингового агентства Torcon Agency. В ходе реализации своего проекта он начал сотрудничать с крупным холдингом Tagger Media. Вскоре Tagger Media решили открыть офис в Москве и предложил Николаю стать управляющим директором на территории России и стран СНГ. В этой должности он занимается операционным и стратегическим управлением всех отделов компании.



**Степан Кузнецов,**
Комсомольск-на-Амуре

Юный предприниматель со своей командой делает стаканы для напитков из кофейного жмыха. Идея Степану пришла после того, как он узнал про огромное количество отходов, которые никак не используются после потребления кофе. Выяснилось, что из жмыха можно делать экологически чистые вещи. Сейчас Степан расширяет ассортимент производимых товаров: оправы для очков, детали для салонов автомобилей, другие предметы быта.

# Кейсы участников прошлых лет



**Никита Никулин,**
Санкт-Петербург

Николай всегда интересовался предпринимательством и театром, на основе этих увлечений он создал интересные проекты: «Театр в школы Петербурга», «Римия», «Театральный урок». После участия в Конкурсе Никита придумал кластер «Вселенная Мирия», который призван создавать общественные театральные постановки. Проект был высоко оценен комитетом по культуре и образованию Санкт-Петербурга.



**Вероника Кривенко,**
Москва

Вероника в 15 лет создала свой первый проект – языковую онлайн-школу «NeoLang». Начинался проект с 3-4 преподавателями английского языка, которые несколько уроков в неделю. После участия в Конкурсе и работы с наставниками ей удалось масштабировать свой проект. Сейчас в штате проекта Вероники уже 31 сотрудник.



**Вероника Моцная,**
Губкин

Автор медиапроекта проекта, в который входят несколько популярных подкастов. Начинала свою деятельность с социального проекта, посвященного театру, после участия в Конкурсе разработала целую программу развития медиаресурсов в сети Интернет. Вероника со своей командой решили записывать аудиофайлы для разных целевых аудиторий. Популярными темами стали: бизнес, образование, фотография, спорт и многое другое.

# Эксперты



**Марина Ракова**
**Сбербанк**
*Вице-президент, глава дивизиона «Цифровые образовательные платформы»*



**Алена Гейдт**
**АНО «Платформа НТИ» и АНО «Университет 20.35»**
*HR директор*



**Евгений Дёмин**
**SPLAT**
*Генеральный директор*



**Алексей Нечаев**
**Faberlic**
*Президент*



**Дмитрий Карзубов**
**СЗАО Москвы**
*Заместитель начальника Управления социальной защиты населения*



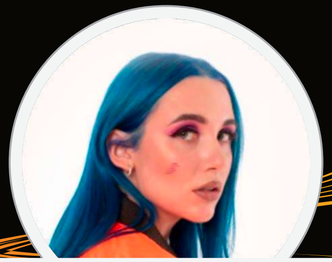
**Максим Древаль**
**«Нетология-групп» и «Фоксфорд»**
*Сооснователь, Forbes 30 до 30*



**Денис Ефремов**
**Fort Ross Ventures**
*Принципал*



**Александр Горный**
**United Investors**
*Сооснователь*



**Mia Boyka**
**Артист**



**Илья Елпанов**
**"Ешь Деревенское"**
*Основатель, Forbes 30 до 30*



**Дмитрий Афанасьев**
**ГК «Первый ИТ Альянс»**
*Основатель, Forbes 30 до 30*



**Артем Елмуратов**
**Genotek**
*Сооснователь, Forbes 30 до 30*

# Медиа

### YouTube

- Фирменные видеоролики конкурса
- Ведение предпринимательского контента

### Вконтакте

Последние новости сообщества, освещение событий и истории успеха участников

### Tik–Tok

Короткие образовательные видео, развлекательный контент, эстафеты и флешмобы

### Telegram

Последние новости сообщества, освещение событий и истории успеха участников



# Партнеры

РОССИЯ – СТРАНА ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Оператор конкурса

Министерство просвещения Российской Федерации

Министерство науки и высшего образования Российской федерации

Министерство экономического развития Российской Федерации

ФОНД СОДЕЙСТВИЯ ИННОВАЦИЯМ

КАПИТАНЫ

FABERLIC

TikTok

БИЗНЕС ПЛАТФОРМА ОНФ

@ mail.ru group

The GAME

BOOMSTARTER

ЭКСМО издательская группа

Фоксфорд

ЛИДЕРЫ РОССИИ КЛУБ «ЭЛЬБРУС»

АГЕНТСТВО СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИНИЦИАТИВ

skyeng

ЛитРес: