

## Kreatívny podnikateľ

Kreatívny podnikateľ je súťaž pre študentov stredných škôl. V prípade úpravy a zjednodušenia pravidiel je možné súťaž využiť aj pre žiakov základných škôl. Cieľom súťaže je stimulovať a podporovať podnikanie medzi stredoškólakmi, rozvíjať ich tvorivé myslenie, rozvíjať komunikačné a komunikačné zručnosti, rozvíjať kritické myslenie a podporovať spoluprácu. V rámci súťaže si žiaci budú môcť otestovať aj svoje vedomosti, vynaliezavosť a rýchly úsudok a porovnať si to všetko so žiakmi iných škôl s rôznym zameraním.

Súťaž navrhovaná nižšie môže byť použitá v celom rozsahu alebo len vo vybraných kategóriách alebo častiach súťaže.

<b>Pre koho je hra určená:</b>	stredoškóľáci bez vekového obmedzenia a bez obmedzenia zamerania (súťaž je primárne o kreativite, nápade a jeho prezentácii)
<b>Počet súťažiacich:</b>	každý tím by mal mať 3-5 členov (vrátane komunikačných zručností, rozdelenia úloh v tíme atď.)
<b>Počet tímov:</b>	odporúčané pre 6-8 tímov (z dôvodu dostatočného priestoru na vytvorenie a časovej prijateľnosti pri prezentácii výsledkov)
<b>Trvanie:</b>	v závislosti od počtu tímov – pri odporúčanom počte je časová náročnosť cca. 5 hodín
<b>Technická podpora:</b>	počítač/tablet pre každý tím Internetové pripojenie (napr. cez WiFi) Projektor papiere formátu A4, veľkoformátové papiere (napr. na flipchart), ceruzky, fixky, obálky veľká učebňa (alebo niekoľko menších) a jedna menšia miestnosť
<b>Podpora personálu:</b>	cca. 5 – 6 osôb moderátor a sprievodca súťaže trojčlenná hodnotiacia komisia Technická podpora organizátor (1-2 osoby)

## Obsah súťaže

Súťaž je rozdelená do troch častí, ktoré je možné voľne kombinovať, zamieňať, alebo používať len ako určitú časť. Nižšie je uvedených aj niekoľko možných variantov súťaže. V prílohách k týmto pravidlám je uvedených niekoľko úloh (konkrétne situácie, príklady), ktoré môžu byť použité v organizácii budúcich súťaží.

Súťaž pozostáva z nasledujúcich častí:

1. Tvorba podnikateľského plánu (business plán).
2. Ekonomický kvíz.
3. Hľadanie tajného kódu.

Za každú časť súťaže môžu súťažiaci získavať body. Body je vhodné rozdeliť podľa náročnosti jednotlivých častí. Pre každú časť súťaže boli vybrané nasledujúce váhy:

- |   |           |
|---|-----------|
| 1. Tvorba podnikateľského plánu (business plánu). | 50% bodov |
| 2. Ekonomický kvíz.                               | 25% bodov |
| 3. Hľadanie tajného kódu.                         | 25% bodov |

To znamená, že ak sa napríklad zúčastní 6 tímov, body sa medzi tímy rozdelia nasledovne:

Miesto	Skóre		
	Podnikateľský plán	Ekonomický kvíz	Tajná šifra
<b>1. miesto</b>	12 bodov	6 bodov	6 bodov
<b>2. miesto</b>	10 bodov	5 bodov	5 bodov
<b>3. miesto</b>	8 bodov	4 body	4 body
<b>4. miesto</b>	6 bodov	3 body	3 body
<b>5. miesto</b>	4 body	2 body	2 body
<b>6. miesto</b>	2 body	1 bod	1 bod
<b>Celkovo</b>	<b>42 bodov</b>	<b>21 bodov</b>	<b>21 bodov</b>

### 1) Vytvorenie podnikateľského plánu (business plánu)

#### Scenár 1 (prezentácia podnikateľského plánu s využitím digitálnych technológií)

Cieľom tejto časti súťaže je stimulovať tvorivosť, predstavivosť, logické myslenie, zmysel pre analýzu a syntézu, ako aj spoluprácu, rozdelenie rolí, ekonomickú a finančnú gramotnosť, digitálnu gramotnosť atď.

**Trvanie:**

**Spolu cca. 4 hodiny** (v závislosti od počtu tímov).

Vysvetlenie pravidiel a zadanie podkladov pre vypracovanie podnikateľského plánu (cca. 10 min.).

Spracovanie podnikateľského plánu (cca. 2 hodiny).  
Prezentácia podnikateľského zámeru (každý tím 5 min. na prezentáciu a 5 min. na otázky poroty) – spolu cca. 1 hodina (so 6 tímami).

- Technická podpora:** Počítač/tablet pre každý tím (pre spracovanie prezentácie).  
Internetové pripojenie (napr. cez wifi).  
Projektor.  
Papiere formátu A4 (napr. na poznámky pri príprave prezentácie).  
Ceruzky, fixky.  
Veľká učebňa (aby každý tím mohol sedieť okolo stola a byť v dostatočnej vzdialenosti od ostatných tímov) alebo niekoľko menších učební, kde tímy môžu samostatne riešiť príslušný podnikateľský plán.
- Podpora personálu:** cca. 5 osôb  
1 osoba – moderátor a mentor, ktorý môže pomôcť počas súťaže  
1 osoba – technická podpora (príprava elektroniky a možné riešenie problémov s WiFi pripojením, technických problémov a pod.)  
3-členná porota (môžu to byť nezávislí učitelia alebo externí zamestnanci z podnikového sektora).

#### **Pravidlá 1. časti súťaže:**

- Cieľom je vytvoriť podnikateľský plán, ktorý musia študenti prezentovať prostredníctvom prezentácie spracovanej pomocou tabletu alebo počítača (program, ktorý bude na prezentáciu zvolený, závisí výlučne od súťažného tímu),
- Študenti majú 2 hodiny čistého času na spracovanie prezentácie,
- Potom má 5 minút na prezentáciu vytvorených podnikateľských plánov, t.j. prezentácia musí byť v takom rozsahu, aby mohol prezentovať všetky úlohy,
- Súťažné tímy môžu využívať internet a dostupné informácie (napr. na porovnanie konkurencie, odhad nákladov, určenie ceny produktu atď.) – cieľom je, aby bol podnikateľský plán čo najrealistickejší,
- Je zakázané, aby iná osoba mimo súťažného tímu zasahovala do tvorby podnikateľského plánu (jediná osoba, ktorá môže tím riadiť alebo usmerňovať, je moderátor).

#### **Poučenie (časová os) 1. časti súťaže:**

- Moderátor privíta všetky tímy a stručne predstaví pravidlá 1. časti súťaže.
- Potom rozdá zadanie s úlohami, ktoré má tím vyriešiť (rôzne úlohy sú uvedené v prílohe týchto pravidiel).

- Akonáhle majú všetky tímy zadanie – začína sa časový interval 2 hodiny na prípravu podnikateľského plánu.
- Po 2 hodinách tímy postupne predstavia svoje plány (odporúčania – pre rozvoj komunikačných zručností ako aj spolupráce a rozdelenie rolí v tíme je vhodné, aby všetci členovia tímu alebo aspoň väčšina z nich prezentovali svoj plán), tím má na túto prezentáciu cca. 5 minút.
- Počas nasledujúcich 5 minút bude odborná porota klásť otázky – toto časové obdobie zodpovedá približne jednej otázke pre každého porotcu.
- Po prezentácii všetkých tímov je dobré mať dlhšiu prestávku na občerstvenie. Počas tejto prestávky sa zide porota, aby zhodnotila predložené podnikateľské plány. Podnikateľské plány sa potom vyhodnocujú s príslušným počtom bodov (pozri tabuľku vyššie). Pri pridelení bodov je možné postupovať rôznymi spôsobmi (napr. pri pilotnom overovaní súťaže bolo preukázané hodnotenie prvých troch miest – t.j. v prípade 6 tímov – 12 bodov za 1. miesto, 10 bodov za 2. miesto, 8 bodov za 3. miesto a 6 bodov za všetky ostatné tímy. Pretože aj tímy, ktoré by sa umiestnili na poslednom mieste, majú šancu postúpiť v nasledujúcich 2 súťažiach na celkové popredné miesta).
- Po prestávke porota vyhlási výsledky. Tu je vhodné každú prezentáciu vyhodnotiť, t.j. oceniť silné stránky podnikateľského plánu a prezentácie a naopak spomenúť slabé stránky, prípadne spomenúť, čo tím nemá alebo málo prezentuje. Hlavným cieľom je, aby študenti získali spätnú väzbu a nebáli sa vlastných podnikateľských aktivít a zámerov v budúcnosti.

Ak porota potrebuje viac času, 2. časť – Ekonomický kvíz – môže byť zaradená do súťažného programu.

[Súťaž sa stáva o niečo dramatickejšou, pretože tímy ešte nevedia, ako sa umiestnili v časti 1 \(kde môžete získať alebo stratiť najviac bodov\) a sú motivované ísť do kvízu naplno.](#)

### Hodnotenie 1. časti súťaže:

- Prvú časť súťaže posudzuje porota zložená zo zamestnancov univerzity/školy alebo odborníkov z praxe.
- Pre objektívnejšie hodnotenie je vhodné stanoviť určité pravidlá, kategórie, ktoré by porota mala zohľadniť. V nasledujúcej tabuľke je uvedených niekoľko kritérií, ktoré možno použiť pri hodnotení.
- V prípade, že zadanie pre tvorbu podnikateľského plánu obsahuje niekoľko ďalších bodov, na ktoré by sa konkurenti mali zamerať, je vhodné uviesť číslo pod bodom hodnotiacej tabuľky tak, aby hodnotenie bolo čo najobjektívnejšie.
- Hodnotiť by sa mala najmä myšlienka, realizovateľnosť podnikateľského plánu, sofistikovanosť ekonomickej stránky plánu, ale aj prezentácia vytvoreného plánu. Vyhodnotenie a koncepcia závisí predovšetkým od pôvodného zadania pre tvorbu podnikateľského plánu.
- Pri vyhodnocovaní podnikateľského plánu je potrebné si uvedomiť, že súťažiaci tímy majú len 2 hodiny na to, aby svoj plán vymysleli a vytvorili prezentáciu.

Hodnotiaci formulár poroty	
Kategórie hodnotenia	Bodovania
Jasné vysvetlenie spoločnosti, produktu alebo služby a presvedčivosť ústnej prezentácie	15
Životaschopnosť spoločnosti	10
Jasné uvedenie problému/príležitosti a riešenia tohto problému/príležitosti (vrátane posúdenia inovatívnosti)	15
Vlastnosti a výhody tovarov alebo služieb ponúkaných podnikom a obchodným modelom. Konkurenčná výhoda – podnik má jedinečný, nový alebo odlišný prístup, ktorý mu dáva výhodu	20
Trhový potenciál - veľkosť príležitosti, analýza konkurencie a konkurenčná výhoda; Propagačné nástroje	15
Prognóza a finančné zhrnutie a potreba investícií	10
Kvalita odpovedí na otázky poroty	15
<b>Totálny</b>	<b>100</b>

## Scenár 2 (prezentácia podnikateľského plánu prostredníctvom podnikateľskej prezentácie)

Ďalším variantom prvej časti súťaže je prezentácia prostredníctvom biznis pitch – krátke predstavenie, ktoré by malo pomôcť premeniť vlastný nápad na realitu (t.j. presvedčiť potenciálnych investorov, aby daný projekt financovali).

### Zásadné rozdiely od 1. scenára

1. Súťažiaci budú mať menej času na prezentáciu svojho nápadu (zvyčajne 60-120 sekúnd).
2. Podnikateľský plán zvyčajne predkladá iba jeden zástupca tímu.
3. Súťažný tím nevytvorí prezentáciu projektu, ale len plagát (infografiku), v rámci ktorého prezentuje len podstatné body svojho podnikateľského zámeru.
4. Do hodnotenia môže vstúpiť aj vyhodnotenie grafického spracovania infografiky. Hodnotí sa najmä zložitosť informácií, ktoré je súťažiaci schopný v stanovenom čase prezentovať jasne a zrozumiteľne.

Všetko ostatné je zachované, t.j. technická a personálna podpora, pravidlá súťaže, priebeh výberového konania a hodnotenie.

Výhodou tejto možnosti je možnosť propagácie tohto výstupu (vo forme infografiky) aj prostredníctvom sociálnych sietí.

### Scenár 3 (predloženie podnikateľského plánu bez použitia digitálnych technológií)

Táto časť súťaže sa môže uskutočniť aj bez použitia digitálnych technológií. To znamená, že študenti nebudú vytvárať prezentáciu alebo infografiku vo vybranom programe, ale budú prezentovať všetko prostredníctvom flipchartu alebo tabule.

#### Zásadné rozdiely od 1. scenára

1. Súťažným tímom nie je potrebné zabezpečiť digitálne vybavenie (napr. počítač/tablet, projektor, wifi pripojenie) a počet zamestnancov súťaže je možné znížiť o jednu osobu (technická podpora súťaže).
2. Naopak, je potrebné zabezpečiť papiere na prezentáciu (napr. voľné listy na flipchart), fixky (vhodné aj na písanie na tabuľu), prípadne flipchart či iný stojan, ktorý umožňuje prezentovať podnikateľský zámer.
3. Prezentácia podnikateľského zámeru môže byť urobená na viacerých hárkoch, alebo sa môže vyžadovať len jeden hárok (podobne ako pri 2 variantoch tejto časti súťaže – t. j. vyhotovenie plagátu).
4. Hodnotenie môže zahŕňať aj hodnotenie grafického návrhu podnikateľského plánu (alebo plagátu).

Všetko ostatné je rovnaké, t.j. technická a personálna podpora, pravidlá súťaže, priebeh výberového konania a hodnotenie.

Výhodou tejto možnosti je možnosť propagácie tohto výstupu (vo forme plagátov) na chodbách školy alebo prostredníctvom sociálnych sietí.

## Ekonomický kvíz

### Scenár 1 (používanie digitálnych technológií)

Cieľom tejto časti súťaže je overiť ekonomickú a finančnú gramotnosť študentov, zmysel pre spoluprácu a rýchle rozhodovanie, prípadne analýzu, syntézu, dedukciu a pod.

**doba trvania:** **Spolu cca. 20 – 30 min.** (v závislosti od počtu tímov).  
Vysvetlenie pravidiel a priebehu súťaže (cca. 5 min.).  
Ekonomický kvíz (cca. 20 min.).  
Vyhodnotenie (cca. 5 min.).

**Technická podpora:** Mobilný telefón/tablet každému tímu (pre zadanie správnych odpovedí do príslušného programu).  
Kvalitné internetové pripojenie (napr. cez wifi).  
Projektor.  
Väčšia učebňa (aby každý tím mohol sedieť okolo stola a diskutovať o možnostiach a vybrať správnu možnosť).



Vhodný program na zobrazenie ekonomického kvízu (napr. Kahoot, Kvíz atď.)

**Personálna podpora:** cca. 2 osoby  
1 osoba – moderátor  
1 osoba – technická podpora (príprava elektroniky a možné riešenie problémov s WiFi pripojením, technických problémov a pod.)

### Pravidlá 2. časti súťaže:

- Cieľom je odpovedať na otázky v ekonomickom kvíze správne a čo najrýchlejšie.
- Študenti v tímoch majú stanovený čas na odpoveď, ktorývidia pri prezentácii otázok. Každá otázka môže mať vlastný časový limit – v závislosti od náročnosti.
- Hodnotí sa správnosť aj rýchlosť odpovede. To všetko je zaznamenané príslušným programom (napr. Kahoot) a po každej otázke vyhodnotí správne odpovede. Po každej otázke tím zistí, či odpovedali správne a tiež ako rýchlo. V závislosti od týchto faktorov potom získajú určitý počet bodov. Tímy môžu tiež vidieť body ostatných tímov, ktoré sú na čele kvízu.
- Študenti medzi sebou komunikujú a dohodnú sa na odpovediach, keďže každý tím odpovedá iba prostredníctvom jedného zariadenia (mobilný telefón alebo tablet).
- Súťažné tímy môžu využívať len svoje vedomosti – nie je dovolené používať internet.
- Je zakázané, aby iná osoba mimo súťažného tímu (napr. sprevádzajúci učiteľ) zasahovala do odpovedí. Je tiež zakázané počúvať iné tímy alebo ich kopírovať.
- Odporúčame pripraviť si cca. 15-20 otázok, aby súťažiaci mali možnosť zabojsovať o popredné miesta aj v prípade, že na niektorú z otázok odpovedali nesprávne.

### Inštrukciá (časová os) 2. časti súťaže:

- Moderátor privíta všetky tímy a stručne predstaví pravidlá 2. časti súťaže.
- Moderátor skontroluje, či sú všetky tímy zapísané v programe a či nemajú žiadne technické problémy.
- Potom sa súťaž môže začať.
- Premietajú sa jednotlivé otázky a ak je tím vybraný v danom programe, každý tím má približne 3 sekundy na konzultáciu správnej odpovede pred odpoveďou. Potom plynie limit pre odpoveď (navrhujeme nastaviť tento limit na cca. 20 – 60 sekúnd – podľa náročnosti a dĺžky otázky a odpovedí).
- Po každom kole tímyvidia, ako na tom sú a koľko bodov im chýba za prvé miesta.
- Po absolvovaní všetkých otázok program automaticky vyhodnotí 3 najlepšie tímy. Poradie ostatných tímov je potom možné zistiť v danom programe dodatočne.
- Každému tímu je potom pridelený príslušný počet bodov, ako je uvedené vyššie. Moderátor tieto body oznamuje jednotlivým tímom a môže tiež indikovať priebežné celkové poradie po 2 častiach súťaže.

## Vyhodnotenie 2. časti súťaže:

- Vyhodnotenie tejto časti súťaže vykonáva program, ktorý vyhodnocuje poradie jednotlivých tímov podľa získaných bodov.
- Potom sa tímom udeľujú body, ako je uvedené vyššie. V tomto prípade nemôžu byť žiadne zhodné body, takže každý tím (v prípade 6 tímov v súťaži) získa 6, 5, 4, 3, 2 alebo 1 bod.

## Scenár 2 (bez použitia digitálnych technológií)

Ďalším variantom druhej časti súťaže je vytvorenie kvízu a relevantných otázok prostredníctvom predtlačenej kvízu na papieri.

### Zásadné rozdiely od 1. scenára

1. Nie je potrebná technická podpora (napr. mobilný telefón/tablet, projektor, wifi pripojenie, program, osoba poskytujúca technickú podporu).
2. Test dostane každý naraz a súťažiaci zakrúžkujú/zaškrtnú správne odpovede. Otázky zostávajú rovnaké ako v scenári 1.
3. Keď každý tím odpovie na všetky otázky - rýchlo odošle svoj test moderátorovi. Toto určuje poradie podania v prípade získania bodov.
4. Následne sa vyhodnotí súťaž a vyhodnotí správnosť odpovedí.
5. V prípade rovnakého počtu bodov pre viac tímov sa posúdi čas predloženia. Tím, ktorý odovzdal svoj kvíz rýchlejšie, potom vyhrá nad pomalším tímom.
6. V tomto variante sa stráca interaktivita a súťaživosť medzi jednotlivými tímami, pretože nevidia priebežné poradie.
7. V tomto variante to závisí predovšetkým od správnosti odpovedí. T.j. aj tím, ktorý predloží posledný, môže vyhrať. V scenári 1 vyhráva tím, ktorý reaguje veľmi rýchlo v porovnaní s iným tímom, aj keď má viac nesprávnych odpovedí.
8. Táto možnosť môže byť o niečo časovo náročnejšia ako predchádzajúca, pretože je potrebné poskytnúť určitý čas na vyhodnotenie otázok v kvíze.
9. Je vhodné určiť maximálny čas na riešenie kvízu (napr. 15 alebo 20 minút).

Všetko ostatné je potom zachované, pravidlá súťaže, priebeh súťaže a hodnotenie (udelenie príslušného počtu bodov).

## Prelomte tajný kód

### Scenár 1 (výsluch tvorcu tajného kódu)

Cieľom tejto časti súťaže je overiť rýchly úsudok jednotlivých členov súťažného tímu, ekonomickú a finančnú gramotnosť študentov, zmysel pre spoluprácu, analýzu, syntézu, dedukciu a pod.

#### doba trvania:

**Spolu cca. 30 – 40 min.** (v závislosti od počtu tímov).

Vysvetlenie pravidiel a priebehu súťaže (cca. 5 min.).

Výsluch tvorcu tajného kódu (každý člen tímu cca. 4-5 minút). Celkovo cca. 15 – 25 min.

Vyhodnotenie jednotlivými tímami cca. 5 min.



Vyhodnotenie (cca. 5 min.).

**Technická podpora:**

Dve učebne (jedna učebňa môže byť väčšia, aby každý tím mohol sedieť okolo stola a nerušene diskutovať o tajnom kóde, druhá učebňa menšia – pre cca. 7 osôb).

Papier, ceruzka, obálka s menami súťažiacich tímov

**Personálna podpora:**

cca. 2 osoby

1 osoba – moderátor

1 osoba – tvorca tajnej šifry

**Pravidlá 3. časti súťaže:**

- Cieľom je nájsť tajnú šifru na základe získaných indícií / hesiel.
- Tieto stopy možno získať od tvorca tajného kódu. Zástupcovia jednotlivých tímov môžu získať indície tým, že položia tvorovi kódu rôzne otázky a tvorca odpovie na tieto otázky iba áno alebo nie.
- Tvorca navštívi v menšej triede vždy jeden zástupca z každého tímu spolu so zástupcami ostatných tímov. To znamená, že oponenti navzájom spolupracujú, aby získali správnu odpoveď (stopu). Ide o simuláciu reálnych podmienok, kedy všetky spoločnosti na trhu poznajú základné informácie.
- Každá skupina má na otázky približne 5 minút (časový interval je možné predĺžiť, prípadne môže tvorca pomôcť členom tejto skupiny aj inou pomocou – okrem odpovedí áno a nie).
- Existujú dva spôsoby, ako získať svoju stopu:
  - skupina využije celý časový limit a položí tvorovi rôzne otázky, až kým si jej jednotliví členovia nebudú myslieť, že poznajú správnu odpoveď (stopu). Potom sa vráti do svojho tímu a povie im svoj predpoklad.
  - sa zástupca priamo pýta tvorca, či je stopa, o ktorej si myslí, že je správna. Ak tvorca odpovie áno - všetci členovia skupiny budú poznať túto stopu a môžu ju použiť na prelomenie tajného kódu. (Člen, ktorý "uhádne" túto stopu, môže byť potom ohodnotený o jeden bod navyše v celkovom hodnotení. V závislosti od počtu členov v tíme a teda indícií, pretože každý člen tímu musí ísť k tvorovi presne raz – v hodnotení môžete získať 3-5 bodov navyše).
- Týmto spôsobom sa striedajú všetci členovia tímu. To znamená, že budú 3-5 kôl s hádaním vhodnej stopy.
- Nie je podmienkou, aby skupina vždy získala stopu. Ak neuhádnu správnu stopu, vrátia sa do svojho tímu a môžu diskutovať o tom, čo mohlo byť správnu odpoveďou.
- Jednotlivé tímy potom prelomia tajný kód na základe získanej stopy. Tajný kód je možné vyriešiť ešte skôr, t.j. nie je potrebné čakať na všetky stopy.
- Po odovzdaní obálky s tajným kódom moderátorovi príslušný tím už nesúťaží, t.j. nezúčastňuje sa hádania iných indícií.
- Každý tím môže odovzdať obálku iba raz.
- Víťazom je tím, ktorý správne poruší tajný kód a najrýchlejšie ho odovzdá moderátorovi.

### Inštruktáž (časová os) 3. časti súťaže:

- Moderátor privíta všetky tímy a stručne predstaví pravidlá 3. časti súťaže.
- Potom každý tím požiada o jedného zástupcu zo svojho tímu. Skupina študentov z rôznych tímov je potom poslaná do druhej miestnosti, kde uhádnu príslušné heslo.
- Jednotliví členovia skupiny sa striedajú po jednej otázke (nesmú predbiehať a preskakovať – napr. ak si jeden zo študentov myslí, že pozná stopu).
- Ak jeden zo súťažiacich nevie, čo sa má opýtať, odovzdá možnosť položiť otázku ďalšiemu členovi skupiny, ktorý je v poradí.
- Tvorca odpovedá na otázky iba áno alebo nie.
- Po získaní/nezískaní stopy sa skupina študentov vráti do svojho tímu. Títo študenti sa môžu vrátiť aj individuálne, ak sú si istí správnym heslom.
- Keď sa všetci členovia tejto skupiny vrátia, ostatní členovia tímu sú vybraní a idú uhádnuť ďalšiu stopu za tvorcom tajných kódov.
- Toto sa opakuje, kým všetci členovia tímu nepôjdu aspoň raz k tvorcovi v druhej miestnosti.
- Po získaní všetkých stôp tímy diskutujú o tajnom kóde.
- Tento kód napíšu na papier a vložia do obálky, ktorú čo najrýchlejšie odovzdajú moderátorovi súťaže, ktorý vytvorí poradie prihlásenia.
- Po odoslaní moderátor vyhodnotí správnu odpoveď a povie súťažiacim tímom, aký bol správny kód a akú správnu odpoveď si mali zvoliť na základe kódov, ktoré získali.
- Moderátor vyhodnotí súťaž a každému tímu prideli príslušný počet bodov.
- Na konci vyhodnotí celú súťaž a povie konečné poradie súťažiacich tímov.

### Vyhodnotenie 3. časti súťaže:

- Podmienky na získanie indícií sú vždy rovnaké pre každú skupinu zloženú zo zástupcov všetkých tímov.
- Ak všetci súťažiaci v miestnosti s tvorcom kódu dostanú indíciu - t.j. členovia skupiny požiadajú priamo o stopu. Člen skupiny, ktorý uhádne stopu, získa extra bod v celkovom hodnotení súťaže. Týmto spôsobom môžete získať 3-5 bodov navyše (v závislosti od veľkosti tímu).
- Na konci sa vyhodnotia správne odpovede (kódy). S tým, že ak tímy odpovedali správne, rozhodujúce je poradie, v akom odovzdali obálku s tajným kódom.
- Ak tímy neodpovedali správne, všetky tieto tímy získajú rovnaký počet bodov (napr. o 3 body menej ako tím, ktorý sa umiestnil na poslednom mieste, alebo iba 1 bod). Je potrebné vopred povedať, že tímy s tým počítajú.  
(Príklad: súťaže sa zúčastňuje 6 tímov. Tri tímy správne uhádli tajný kód, 3 neuhádli tajný kód. T.j. podľa poradia, v akom sa prihlásili, 1. tím získa 6 bodov, 2. tím 5 bodov a 3. tím 4 body. Všetci ostatní (bez ohľadu na to, kedy odovzdali obálku s tajným kódom, získajú 1 bod. Okrem toho sa extra body udeľujú tým tímom, ktoré uhádli jednotlivé stopy).

## Scenár 2 (Prelomenie starej tajnej správy)

Ďalším scenárom tretej časti súťaže je prelomenie starého tajného posolstva. To znamená, že súťažné tímy dostanú papier, v rámci ktorého budú musieť prísť s individuálnymi indíciami. Tieto stopy sa získajú napríklad dešifrovaním textu, ktorý sa bude týkať stopy. Alebo vyplnia slovo, ktoré v texte chýba. Alebo budú musieť vyriešiť krátku krížovku, aby získali správnu stopu atď.

### Zásadné rozdiely od 1. scenára

1. Nie je potrebné poskytovať ďalšiu miestnosť a inú osobu (tvorca kódu).
2. Je potrebné vopred vypracovať úlohy, texty, výplne alebo krížovky.
3. Súťažiaci tímy spolupracujú iba medzi sebou v tíme, nie so svojimi súpermi.
4. Za rozlúsknutie indícií sa neudeľujú žiadne ďalšie body.
5. Táto možnosť nie je zameraná na rozvoj komunikačných zručností, ktoré sa musia použiť v predchádzajúcej možnosti.
6. Pri získavaní indícií môžu existovať nuansy, preto je potrebné jasne špecifikovať úlohy na získanie stopy.
7. Odporúča sa špecifikovať maximálny čas, ktorý majú tímy k dispozícii na odovzdanie obálky s tajným kódom (napr. 15 alebo 20 minút).

Všetko ostatné je zachované, pravidlá súťaže, priebeh súťaže a hodnotenie.

## Zhrnutie jednotlivých scenárov súťaže

TVORBA PODNIKATEĽSKÉHO PLÁNU			
	Scenár 1	Scenár 2	Scenár 3
1. časť súťaže	prezentácia podnikateľského plánu s využitím digitálnych technológií	Prezentácia podnikateľského plánu prostredníctvom podnikateľskej prezentácie	prezentácia podnikateľského plánu bez použitia digitálnych technológií
EKONOMICKÝ KVÍZ			
	Scenár 1	Scenár 2	
2. Súčasť súťaže	Využívanie digitálnych technológií	Bez použitia digitálnych technológií	
DEŠIFROVANIE TAJNEJ ŠIFRY			
	Scenár 1	Scenár 2	
3. Súčasť súťaže	Výsluch tvorca tajného kódu	Prelomte starú tajnú správu	