

Kreatív vállalkozó

A Creative Entrepreneur középiskolásoknak szóló verseny, de a szabályok módosítása és egyszerűsítése esetén a verseny általános iskolások számára is használható. A verseny célja a középiskolás gyermekek vállalkozói szellemének ösztönzése és támogatása, kreatív gondolkodásuk fejlesztése, kommunikációs és kommunikációs készségeik fejlesztése, a kritikus gondolkodás fejlesztése és az együttműködés elősegítése. A verseny részeként a diákok tesztelhetik tudásukat, találmányukat és gyors ítéletképességüket, és mindezt összehasonlíthatják más iskolák diákjaival.

Az alább javasolt verseny teljes egészében vagy csak a verseny kiválasztott kategóriáiban vagy részeiben használható.

Kinek szól a játék:	középiskolások, korhatár és fókuszkorlát nélkül (a verseny elsősorban a kreativitásról, az ötletéről és annak bemutatásáról szól)
Versenyzők száma:	minden csapatnak 3-5 tagból kell állnia (beleértve a kommunikációs készségeket, a szerepek megosztását a csapatban stb.)
Csapatok száma:	6-8 csapatnak ajánlott (az alkotáshoz elegendő hely és az eredmények bemutatásakor az idő elfogadhatósága miatt)
Időtartam:	csapatok számától függően – az ajánlott létszámmal a szükséges idő kb. 5 óra
Technikai támogatás:	számítógép/tablet minden csapat számára Internet kapcsolat (pl. WiFi-n keresztül) vetítőgép A 4-es papírok, nagyméretű papírok (pl. flipcharthoz), ceruzák, filctollak, borítékok nagy tanterem (vagy több kisebb) és egy kisebb terem
Személyi támogatás:	kb. 5 – 6 fő A verseny moderátora és vezetője Háromtagú értékelő bizottság Technikai támogatás szervező (1-2 fő)

A verseny tartalma

A verseny három részre oszlik, amelyek szabadon kombinálhatók, cserélhetőek vagy csak bizonyos részként használhatók. Az alábbiakban bemutatjuk a verseny néhány lehetséges változatát (forgatókönyvét) is. E szabályok mellékleteiben számos feladat (konkrét helyzetek, példák) kerül bemutatásra, amelyek felhasználhatók a jövőbeli versenyeken.

A verseny a következő részekből áll:

1. Üzleti terv létrehozása.
2. Gazdasági kvíz.
3. Fejtse meg a titkos kódot.

A verseny minden részében a versenyzők pontokat szerezhetnek. Javasoljuk, hogy a pontokat az egyes részek nehézsége szerint ossza meg. A verseny minden egyes részéhez a következő súlyokat választották:

1. Üzleti terv létrehozása. A pontok 50%-a
2. Gazdasági kvíz. 25% pont
3. Fékezze le a titkos kódot. 25% pont

Ez azt jelenti, hogy például, ha 6 csapat vesz részt, a pontok a következőképpen oszlanak meg a csapatok között:

Hely	Pontszám		
	Üzleti terv	Gazdasági kvíz	Titkos rejtjel
1. hely	12 pont	6 pont	6 pont
2. hely	10 pont	5 pont	5 pont
3. hely	8 pont	4 pont	4 pont
4. hely	6 pont	3 pont	3 pont
5. hely	4 pont	2 pont	2 pont
6. hely	2 pont	1 pont	1 pont
Összesen:	42 pont	21 pont	21 pont

Üzleti terv készítése

1. forgatókönyv (az üzleti terv digitális technológiák felhasználásával történő bemutatása)

A verseny ezen részének célja a diákok kreativitásának, képzelőerejének, logikus gondolkodásának, elemzési és szintézisérzékének, valamint együttműködésének, szerepmegosztásának, gazdasági és pénzügyi műveltségének, digitális írástudásának stb. ösztönzése.

Időtartam:

Összesen kb. 4 óra (a csapatok számától függően).

Az üzleti terv elkészítéséhez szükséges szabályok magyarázata és dokumentumok hozzárendelése (kb. 10 perc).

Üzleti terv feldolgozása (kb. 2 óra).

Az üzleti terv bemutatása (minden csapat 5 perc a prezentációra és 5 perc a zsűri kérdéseire) – összesen kb. 1 óra (6 csapattal).

Technikai támogatás: Számítógép/táblagép minden csapat számára (prezentáció feldolgozásához).

Internet kapcsolat (pl. wifi-n keresztül).
vetítőgép.

A4-es dolgozatok (pl. jegyzetekhez prezentáció készítésekor).
Ceruzák, filctollak.

Egy nagy osztályterem (hogy minden csapat egy asztal körül ülhessen, és elegendő távolságra legyen a többi csapattól) vagy több kisebb osztályterem, ahol a csapatok önállóan megoldhatják a vonatkozó üzleti tervet.

Személyzet támogatása: kb. 5 fő

1 fő – moderátor és mentor, aki segíthet a verseny során

1 fő – műszaki támogatás (elektronika előkészítése és a WiFi kapcsolattal kapcsolatos problémák, műszaki problémák stb. lehetséges megoldása)

3 fős zsűri (ezek a személyek lehetnek független tanárok vagy a vállalati szektor külső munkatársai).

A verseny 1. részének szabályai:

- A cél egy üzleti terv elkészítése, amelyet a hallgatóknak táblagéppel vagy számítógéppel feldolgozott prezentáción keresztül kell bemutatniuk (a prezentációhoz kiválasztott program teljes mértékben a versenycsapattól függ),
- A hallgatóknak 2 óra tiszta idejük van a prezentáció feldolgozására,
- Ezután 5 percük van az elkészített üzleti tervek bemutatására, azaz az előadásnak olyan terjedelműnek kell lennie, hogy minden feladatot be tudjon mutatni,
- A versenycsapatok használhatják az internetet és a rendelkezésre álló információkat (pl. versenytársak összehasonlítására, költségek becslésére, egy termék árának meghatározására stb.) – a cél az, hogy az üzleti terv a lehető legreálisabb legyen,
- Tilos a versenycsapaton kívüli másik személy beavatkozni az üzleti terv elkészítésébe (az egyetlen személy, aki irányíthatja vagy irányíthatja a csapatot, a moderátor).

A verseny 1. részének oktatása (idővonal):

- A moderátor üdvözli az összes csapatot, és röviden bemutatja a verseny 1. részének szabályait.
- Ezután kiadja a feladatot a csapat által megoldandó feladatokkal (a különböző feladatok a szabályzat mellékletében található).

- Amint minden csapat megkapja a megbízást - megkezdődik az üzleti terv elkészítésének 2 órás időintervalluma.
- 2 óra elteltével a csapatok fokozatosan bemutatják terveiket (ajánlások – a kommunikációs készségek fejlesztésére, valamint az együttműködésre és a szerepek megosztására a csapatban, tanácsos minden csapattagnak, vagy legalább a legtöbbjüknek bemutatni tervét), a csapatnak körülbelül 5 perc áll rendelkezésére erre az előadásra.
- A következő 5 percben a szakértői zsűri kérdéseket tesz fel – ez az időtartam körülbelül egy kérdésnek felel meg minden esküdtnak.
- Az összes csapat bemutatása után jó, ha hosszabb szünetet tartunk frissítőkre. A szünetben a zsűri összeül, hogy értékelje a bemutatott üzleti terveket. Az üzleti terveket ezután a megfelelő számú ponttal értékelik (lásd a fenti táblázatot). A pontozáskor többféleképpen lehet eljárni (pl. a verseny pilot ellenőrzése során bebizonyosodott, hogy az első három helyezést – azaz 6 csapat esetén – 12 pontot az 1. helyezettre, 10 pontot a 2. helyezettre, 8 pontot a 3. helyezettre és 6 pontot az összes többi csapatra értékelték. Mert még azoknak a csapatoknak is, amelyek az utolsó helyen állnának, esélyük van arra, hogy a következő 2 versenyen az összesített első helyekre lépjenek).
- A szünet után a zsűri kihirdeti az eredményeket. Itt helyénvaló értékelni az egyes prezentációkat, azaz értékelni az üzleti terv és a prezentáció erősségeit, és fordítva, megemlíteni a gyengeségeket, vagy megemlíteni, amit a csapat nem vagy egy kicsit jelen van. A fő cél az, hogy a diákok visszajelzést kapjanak, és ne féljenek saját üzleti tevékenységüktől és szándékaiktól a jövőben.

Ha a zsűrinek több időre van szüksége, a 2. rész – Gazdasági kvíz – bekerülhet a versenyprogramba.

A verseny egy kicsit drámaibbá válik, mivel a csapatok még nem tudják, milyen eredményt értek el az 1. részben (ahol a legtöbb pont szerzhető vagy veszíthető), és motiváltak, hogy mindent megtegyenek a kvízért.

A verseny 1. részének értékelése:

- A verseny első részét egyetemi/iskolai munkatársakból vagy gyakorlati szakértőkből álló zsűri bírálja el.
- Az objektívebb értékelés érdekében tanácsos bizonyos szabályokat, kategóriákat meghatározni, amelyeket a zsűrinek figyelembe kell vennie. Az alábbi táblázat számos, az értékelés során használható kritériumot sorol fel.
- Abban az esetben, ha az üzleti terv létrehozására vonatkozó megbízás számos más pontot tartalmaz, amelyekre a versenytársaknak összpontosítaniuk kell, tanácsos az értékelési táblázat pontja alatt megadni a számot, hogy az értékelés a lehető legpontosabb legyen.
- Különösen értékelni kell az ötletet, az üzleti terv megvalósíthatóságát, a terv gazdasági oldalának kifinomultságát, de a létrehozott terv bemutatását is. Az értékelés és a koncepció elsősorban az üzleti terv elkészítésének eredeti megbízásától függ.

- Az üzleti terv értékelésekor fel kell ismerni, hogy a versengő csapatoknak csak 2 órájuk van a terv elkészítésére és a prezentáció elkészítésére.

A zsűri értékelési úrlapja	
Minősítési kategóriák	Pontozás
A vállalat, termék vagy szolgáltatás egyértelmű magyarázata és a szóbeli előadás meggyőző ereje	15
A vállalat életképessége	10
A probléma/lehetőség és a probléma/lehetőség megoldásának egyértelmű meghatározása (beleértve az innovációs képesség értékelését)	15
Az üzleti és az üzleti modell által javasolt áruk vagy szolgáltatások jellemzői és előnyei. Versenyelőny – egy vállalkozásnak egyedi, új vagy eltérő megközelítése van, amely előnyt jelent számára	20
Piaci potenciál - lehetőség nagysága, versenytárselemzés és versenyelőny; Promóciós eszközök	15
Előrejelzés és pénzügyi összefoglaló, valamint beruházási igény	10
A zsűri kérdéseire adott válaszok minősége	15
Teljes	100

2. forgatókönyv (az üzleti terv bemutatása üzleti pitch keretében)

A verseny első részének egy másik változata az üzleti pitchen keresztül történő bemutatás – egy rövid előadás, amely segít a saját ötlet megvalósításában (azaz a potenciális befektetők meggyőzésében egy adott projekt finanszírozásáról).

Alapvető különbségek az 1. forgatókönyvtől

1. A versenyzőknek kevesebb idejük lesz ötletük bemutatására (általában 60-120 másodperc).
2. Az üzleti tervet általában csak egy csapat képviselője mutatja be.
3. A verseny csapat nem készít prezentációt a projekthez, hanem csak egy posztert (infografika), amelyen belül csak az üzleti terv lényeges pontjait mutatja be.
4. Az infografika grafikai tervezésének értékelése szintén bekerülhet az értékelésbe. Különösen azon információk összetettségét értékeli, amelyeket a versenytárs a meghatározott idő alatt világosan és érthetően tud bemutatni.

Minden más megmarad, azaz a technikai és személyzeti támogatás, a versenyszabályok, a verseny menete és az értékelés.

Ennek az opciónak az az előnye, hogy ezt a kimenetet (infografika formájában) a közösségi hálózatokon keresztül is népszerűsítheti.

3. forgatókönyv (az üzleti terv bemutatása digitális technológiák használata nélkül)

A versenynek ez a része digitális technológiák használata nélkül is megvalósítható. Ez azt jelenti, hogy a hallgatók nem hoznak létre prezentációt vagy infografikát a kiválasztott programban, hanem mindent flipcharton vagy táblán keresztül mutatnak be.

Alapvető különbségek az 1. forgatókönyvtől

1. A versenycsapatok számára nincs szükség digitális eszközök (pl. számítógép/táblagép, projektor, wifi kapcsolat) biztosítására, és a versenyen részt vevő személyzet létszáma egy fővel csökkenthető (a verseny technikai támogatása).
2. Éppen ellenkezőleg, papírokat kell biztosítani a bemutatáshoz (pl. Laza lapok flipcharthoz), jelölőket (táblára írásra is alkalmas), vagy flipchartot vagy más állványt, amely lehetővé teszi az üzleti terv bemutatását.
3. Az üzleti terv bemutatása történhet több lapon, vagy csak egy lapra lehet szükség (hasonlóan a verseny ezen részének 2 változatához – pl. poszter készítéséhez).
- (4) Az értékelés magában foglalhatja az üzleti terv (vagy poszter) grafikai tervezésének értékelését is.

Minden más ugyanaz, azaz a technikai és személyzeti támogatás, a versenyszabályok, a verseny menete és az értékelés.

Ennek az opciónak az az előnye, hogy ezt a kimenetet (plakátok formájában) az iskola folyosóin vagy a szociális hálózatokon keresztül népszerűsítheti.

2) Gazdasági kvíz

1. forgatókönyv (digitális technológiák használata)

A verseny ezen részének célja a diákok gazdasági és pénzügyi műveltségének, az együttműködés és a gyors döntéshozatal érzésének, vagy elemzésnek, szintézisnek, levonásnak stb. az ellenőrzése.

Időtartam: **Összesen kb. 20 – 30 perc.** (a csapatok számától függően).
A verseny szabályainak és menetének ismertetése (kb. 5 perc).
Gazdasági kvíz (kb. 20 perc).
Értékelés (kb. 5 perc).

Technikai támogatás: Mobiltelefon/tablet minden csapatnak (a megfelelő programra adott helyes válaszok megadásához).
Kiváló minőségű internetkapcsolat (pl. wifi-n keresztül).
Vetítőgép.
Nagyobb osztályterem (hogy minden csapat egy asztal körül ülhessen, megvitassák a lehetőségeket, és kiválaszthassák a megfelelő lehetőséget).

Megfelelő program gazdasági kvíz megjelenítésére (pl. Kahoot, Quizzis stb.)

Személyzeti támogatás: kb. 2 fő
1 fő – moderátor
1 fő – műszaki támogatás (elektronika előkészítése és a WiFi kapcsolattal kapcsolatos problémák, műszaki problémák stb. lehetséges megoldása)

A verseny 2. részének szabályai:

- A cél a gazdasági kvíz kérdéseinek helyes és gyors megválaszolása.
- A csapatok hallgatóinak meghatározott idejük van a válaszadásra, amelyet a kérdések bemutatásakor látni fognak. Minden kérdésnek saját időkorlátja lehet – a nehézségtől függően.
- A válasz helyességét és sebességét egyaránt értékelik. Mindezt a megfelelő program (pl. Kahoot) rögzíti, és minden kérdés után értékeli a helyes válaszokat. Minden kérdés után a csapat megtudja, hogy helyesen válaszoltak-e, és milyen gyorsan. Ezekről a tényezőktől függően bizonyos számú pontot kapnak. A csapatok láthatják a kvíz élén álló többi csapat pontjait is.
- A diákok kommunikálnak egymással és megállapodnak a válaszokban, mivel minden csapat csak egy eszközön (mobiltelefonon vagy táblagépen) keresztül válaszol.
- A versenycsapatok csak a tudásukat használhatják – az internetet nem szabad használni.
- Tilos a versenycsapaton kívüli más személy (pl. kísérő tanár) beavatkozni a válaszokba. Tilos más csapatokat hallgatni vagy másolni.
- Javasoljuk, hogy készítsen kb. 15-20 kérdést, hogy a versenyzőknek akkor is lehetőségük legyen harcolni az első helyekért, ha bármelyik kérdésre helytelenül válaszolnak.

A verseny 2. részének instrukciója (idővonal):

- A moderátor üdvözli az összes csapatot, és röviden bemutatja a verseny 2. részének szabályait.
- A moderátor ellenőrzi, hogy minden csapat részt vesz-e a programban, és hogy nincsenek-e technikai problémáik.
- Ezt követően kezdődhet a verseny.
- Egyéni kérdéseket vetítenek előre, és ha egy csapatot választanak ki az adott programban, akkor minden csapatnak körülbelül 3 másodperce van arra, hogy konzultáljon a helyes válaszával, mielőtt válaszolna. Ezt követően a válasz korlátja fut (javasoljuk, hogy ezt a korlátot kb. 20 – 60 másodpercre állítsuk be a kérdés és a válaszok nehézségétől és hosszától függően).
- Minden forduló után a csapatok látják, hogyan állnak, és hány pont hiányzik az első helyekhez.
- Az összes kérdés átadása után a program automatikusan értékeli a legjobb 3 csapatot. A többi csapat rangsora ezután az adott programban is megismerhető.

- Ezután minden csapat megkapja a megfelelő számú pontot, a fent említettek szerint. A moderátor közli ezeket a pontokat az egyes csapatokkal, és jelezheti a verseny 2. része után futó összorrendet is.

A verseny 2. részének értékelése:

- A verseny ezen részének értékelését egy olyan program végzi, amely az egyes csapatok rangsorát a megszerzett pontok alapján értékeli.
- Ezt követően a csapatok pontokat kapnak, amint azt fentebb említettük. Ebben az esetben nem lehetnek egyező pontok, így minden csapat (6 csapat esetén a versenyben) 6, 5, 4, 3, 2 vagy 1 pontot kap.

2. forgatókönyv (digitális technológiák használata nélkül)

A verseny második részének másik változata egy kvíz és a releváns kérdések létrehozása egy papírra előre nyomtatott kvíz segítségével.

Alapvető különbségek az 1. forgatókönyvtől

1. Nincs szükség technikai támogatásra (azaz mobiltelefonra / táblagépre, projektorra, wifi kapcsolatra, programra, technikai támogatást nyújtó személyre).
2. A tesztet mindenki egyszerre kapja meg, és a versenyzők bekarikázzák/bejelölik a helyes válaszokat. A kérdések ugyanazok maradnak, mint az 1. forgatókönyvben.
3. Miután minden csapat megválaszolta az összes kérdést - gyorsan elküldik tesztjüket a moderátornak. Ez határozza meg a benyújtás sorrendjét a pontok megszerzése esetén.
4. Ezután értékelik a versenyt, és értékelik a válaszok helyességét.
5. Abban az esetben, ha több munkacsoportra ugyanazok a pontok vonatkoznak, értékelni kell a benyújtás időpontját. Az a csapat, amelyik gyorsabban küldte be a kvízt, legyőzi a lassabb csapatot.
6. Ebben a változatban az egyes csapatok közötti interaktivitás és versenyképesség elveszik, mivel nem látják a futási sorrendet.
7. Ebben a változatban elsősorban a válaszok helyességétől függ. Vagyis még az a csapat is nyerhet, amelyik utoljára adja be a csapatot. Az 1. forgatókönyvben az a csapat nyer, amelyik nagyon gyorsan reagál egy másik csapathoz képest, még akkor is, ha több rossz válasza van.
8. Ez az opció kissé időigényesebb lehet, mint az előző, mivel szükség van egy kis időre a kvíz kérdéseinek értékelésére.
9. Célszerű meghatározni a kvíz megoldásának maximális idejét (pl. 15 vagy 20 perc).

Ezután minden más megmarad, a verseny szabályai, a verseny menete és az értékelés (a megfelelő számú pont odaítélése).

3) Törje fel a titkos kódot

1. forgatókönyv (a titkos kód Létrehozójának kihallgatása)

A verseny ezen részének célja a versenycsapat egyes tagjainak gyors megítélésének, a diákok gazdasági és pénzügyi műveltségének, az együttműködés érzésének, az elemzésnek, a szintézisnek, a levonásnak stb.

Időtartam:	Összesen kb. 30 – 40 perc. (a csapatok számától függően). A verseny szabályainak és menetének ismertetése (kb. 5 perc). A titkos kód készítőjének kihallgatása (minden csapattag kb. 4-5 perc). Összesen, kb. 15 – 25 perc Az egyes csapatok értékelése kb. 5 perc Értékelés (kb. 5 perc).
Technikai támogatás:	Két tanterem (egy tanterem nagyobb lehet, így minden csapat zavartalanul ülhet egy asztal körül és megvitathatja a titkos kódot, a második tanterem kisebb - kb. 7 fő számára). Papír, ceruza, boríték a versenyző csapatok nevével
Személyzeti támogatás:	kb. 2 fő 1 fő – moderátor 1 személy – a titkos rejtjel alkotója

A verseny 3. részének szabályai:

- A cél egy titkos rejtjel megtalálása a kapott nyomok / jelszavak alapján.
- Ezeket a nyomokat a titkos kód készítőjétől lehet beszerezni. Az egyes csapatok képviselői nyomokat kaphatnak azáltal, hogy különböző kérdéseket tesznek fel a Teremtőnek, és a Teremtő csak igen vagy nem választ ad ezekre a kérdésekre.
- A Teremtőt mindig egy kisebb osztályteremben látogatja meg minden csapat egy-egy képviselője, más csapatok képviselőivel együtt. Ez azt jelenti, hogy az ellenfelek együttműködnek egymással, hogy megkapják a helyes választ (nyomot). Ez a valós körülmények szimulációja, ahol a piacon lévő összes vállalat ismeri az alapvető információkat.
- Minden csoportnak körülbelül 5 perce van a kérdésekre (az időintervallum meghosszabbítható, vagy a Teremtő más segítséggel is segíthet a csoport tagjainak – kivéve az igen és nem válaszokat).
- Kétféleképpen lehet visszakeresni a nyomot:
 - Vagy a csoport használja a teljes időkorlátot, és különböző kérdéseket tesz fel a Teremtőnek, amíg az egyes tagjai azt hiszik, hogy tudják a helyes választ (nyomot). Ezután visszatér a csapatához, és elmondja nekik a feltételezését.
 - Vagy a képviselő közvetlenül megkérdezi a Teremtőt, hogy a nyom, amit gondol, helyes-e. Ha a Teremtő igennel válaszol – a csoport minden tagja tudni fogja ezt a nyomot, és fel tudja használni a titkos kód feltörésére. (Az a tag, aki "kitalálja" ezt a nyomot, egy extra pontot kaphat az összesített rangsorban. A

csapat tagjainak számától és így a nyomoktól függően, mivel minden csapattagnak pontosan egyszer kell elmennie a Teremtőhöz - 3-5 extra pontot kaphat az értékelésben).

- Ily módon minden csapattag felváltva jár. Azaz 3-5 forduló lesz a megfelelő nyom kitalálásával.
- Nem feltétel, hogy a csoport mindig nyomot kapjon. Ha nem találják ki a helyes nyomot, visszatérnek a csapatukhoz, és megbeszélhetik, mi lehetett a helyes válasz.
- Az egyes csapatok ezután feltörnek egy titkos kódot a kapott nyom alapján. A titkos kód még korábban is megoldható, azaz nem szükséges minden nyomra várni.
- Miután átadta a borítékot a titkos kóddal a moderátornak, az adott csapat már nem versenyez, azaz nem vesz részt más nyomok kitalálásában.
- Minden csapat csak egyszer küldhet be borítékot.
- A győztes az a csapat, amely helyesen feltöri a titkos kódot, és a leggyorsabban átadja a moderátornak.

A verseny 3. részének instrukciója (idővonal):

- A moderátor üdvözlöli az összes csapatot, és röviden bemutatja a verseny 3. részének szabályait.
- Ezt követően minden csapat egy képviselőt kér a csapatából. Ezután a különböző csapatokból származó diákok egy csoportját egy második szobába küldik, ahol kitalálják a megfelelő jelszót.
- A csoport egyes tagjai kérdésenként felváltva teszik fel a kérdést (nem előzhetnek és nem ugorhatnak – pl. ha az egyik tanuló úgy gondolja, hogy ismeri a nyomot).
- Ha az egyik versenyző nem tudja, mit kérdezzen, átadja a lehetőséget, hogy feltegye a kérdést a csoport következő tagjának, aki a sorrendben van.
- Az alkotó csak igen vagy nem válaszol a kérdésekre.
- A nyom megszerzése / nem megszerzése után a diákok csoportja visszatér a csapatához. Ezek a diákok egyénileg is visszatérhetnek, ha biztosak a helyes jelszóban.
- Miután a csoport összes tagja visszatért, a csapat többi tagját kiválasztják, és kitalálják a következő nyomot a Titkos Kódkészítő mögött.
- Ez addig ismétlődik, amíg a csapat minden tagja legalább egyszer el nem megy a Teremtőhöz a másik szobában.
- Miután megszerezték az összes nyomot, a csapatok megvitatják a titkos kódot.
- Ezt a kódot papírra írják, és borítékba helyezik, amelyet a lehető leggyorsabban átadnak a verseny moderátorának, aki létrehozza a benyújtási sorrendet.
- A beküldés után a moderátor kiértékeli a helyes választ, és elmondja a versenyző csapatoknak, hogy mi volt a helyes kód, és mi a helyes válasz, amelyet a kapott kódok alapján kellett volna választaniuk.
- A moderátor értékeli a versenyt, és minden csapathoz hozzárendeli a megfelelő számú pontot.
- A végén értékeli az egész versenyt, és elmondja a versenyző csapatok végső rangsorát.

A verseny 3. részének értékelése:

- A nyomok megszerzésének feltételei mindig azonosak minden csoport esetében, amely az összes csapat képviselőiből áll.
- Ha a Teremtővel egy szobában lévő összes versenyző megkapja a nyomot – azaz a csoport tagjai közvetlenül a nyomot kérik. Az a csoporttag, aki kitalálja a nyomot, extra pontot kap a verseny összesített értékelésében. Így 3-5 extra pontot kaphat (a csapat méretétől függően).
- A végén a helyes válaszokat (kódokat) értékelik. Az a tény, hogy ha a csapatok helyesen válaszoltak, akkor döntő az a sorrend, amelyben a borítékot a titkos kóddal adták át.
- Ha a csapatok nem válaszoltak helyesen, akkor mindegyik csapat ugyanannyi pontot kap (pl. 3 ponttal kevesebbet, mint az utolsó helyezett csapat, vagy csak 1-1 pontot). Előre meg kell mondani, hogy a csapatok számítanak rá.
(Példa: 6 csapat vesz részt a versenyben. Három csapat helyesen kitalálta a titkos kódot, 3 nem találta ki a titkos kódot. Azaz a benyújtás sorrendjében az 1. csapat 6 pontot kap, a 2. csapat 5 pontot és a 3. csapat 4 pontot kap. Az összes többi (függetlenül attól, hogy mikor adtak át egy titkos kóddal ellátott borítékot, 1 pontot kapnak. Ezenkívül extra pontokat kapnak azok a csapatok, amelyek kitalálták az egyes nyomokat).

2. forgatókönyv (A régi titkos üzenet feltörése)

A verseny harmadik részének másik forgatókönyve a régi titkos üzenet feltörése. Ez azt jelenti, hogy a versenycsapatok kapnak egy papírt - amelyen belül egyéni nyomokat kell kitalálniuk. Ezeket a nyomokat például úgy kapják meg, hogy megfejtik a szöveget, amely a nyomravezetőhöz kapcsolódik. Vagy kitöltik a szövegből hiányzó szót. Vagy egy rövid keresztrejtvényt kell megoldaniuk, hogy megkapják a megfelelő nyomravezetőt stb.

Alapvető különbségek az 1. forgatókönyvtől

1. Nincs szükség egy másik szobára és egy másik személyre (a Teremtőre).
2. Előre ki kell dolgozni a feladatokat, szövegeket, kitöltőket vagy keresztrejtvényeket.
3. A versengő csapatok csak egymással dolgoznak a csapatban, az ellenfelekkel nem.
4. A feladványok megfejtéséért nem jár többletpont.
5. Ez a lehetőség nem a kommunikációs készségek fejlesztésére irányul, amelyeket az előző lehetőségnél kell használni.
6. A nyomok megszerzésében lehetnek árnyalatok, ezért a nyomok megszerzésének feladatait egyértelműen meg kell határozni.
7. Ajánlatos meghatározni a csapatok számára a titkos kódot tartalmazó boríték leadására rendelkezésre álló maximális időt (pl. 15 vagy 20 perc).

Minden más megmarad, a verseny szabályai, a verseny menete és az értékelés.

Az egyéni versenyforgatókönyvek összefoglalása

Üzleti terv készítése			
A verseny 1. része	forgatókönyv 1	forgatókönyv 2	forgatókönyv 3
	az üzleti terv digitális technológiák felhasználásával történő bemutatása	az üzleti terv bemutatása üzleti pitch keretében	az üzleti terv bemutatása digitális technológiák használata nélkül
A verseny 2. része	Gazdasági kvíz		
	forgatókönyv 1	forgatókönyv 2	
	digitális technológiák használata	digitális technológiák használata nélkül	
A verseny 3. része	Törje fel a titkos kódot		
	forgatókönyv 1	forgatókönyv 2	
	a titkos kód Létrehozójának kihallgatása	A régi titkos üzenet feltörése	