

PROPOZICIJE

ZA DRŽAVNO TAKMIČENJE UČENIKA SREDNJIH ŠKOLA IZ
OBLASTI EKONOMIJE, BIZNISA I FINANSIJA

CRNOGORSKA EKONOMSKA OLIMPIJADA - CEO



I PRINCIPI I CILJEVI TAKMIČENJA	3
II ORGANIZACIJA TAKMIČENJA	4
III UČEŠĆE NA TAKMIČENJU	5
IV FAZE TAKMIČENJA	6
V REALIZACIJA TAKMIČENJA	8
VI NEPOŠTOVANJE PRAVILA	10
VII BODOVANJE I REZULTATI TAKMIČENJA	10
VIII UČEŠĆE NA MEĐUNARODNOJ EKONOMSKOJ OLIMPIJADI	13
PRILOG 1 - OBLASTI - TEME ZA TEST	15
PRILOG 2 - IGRA FINANSIJSKE PISMENOSTI (FINANCIAL LITERACY GAME)	17
PRILOG 3 - STUDIJA SLUČAJA (BUSINESS CASE)	19
PRILOG 4 - PREDUZETNIČKA KOMPETENCIJA	21
PRILOG 5 - LITERATURA I KORISNI LINKOVI ZA PRIPREMU UČENIKA ZA TAKMIČENJE	22





PROPOZICIJE¹

za Državno takmičenje učenika srednjih škola iz oblasti ekonomije, biznisa i finansija

CRNOGORSKA EKONOMSKA OLIMPIJADA - CEO

I PRINCIPI I CILJEVI TAKMIČENJA

Član 1

Ovim propozicijama se uređuju ciljevi, koncept i način organizovanja Državnog takmičenja učenika srednjih škola iz oblasti ekonomije, biznisa i finansija (ekonomske i finansijske pismenosti² kao dijela preduzetničke ključne kompetencije), kao i način vrednovanja postignutih rezultata u cilju selekcije učenika za Međunarodnu ekonomsku olimpijadu (International Economics Olympiad - IEO). Međunarodna ekonomska olimpijada je godišnje međunarodno takmičenje za učenike srednjih škola iz oblasti ekonomije, biznisa i finansija.

Član 2

Ciljevi takmičenja su:

- Razvijanje ekonomske i finansijske pismenosti, kao dijela preduzetničke ključne kompetencije učenika;
- Podrška učenicima koji su talentovani u oblasti ekonomije, biznisa i finansija;
- Primjena znanja i vještina u rješavanju logičkih i praktičnih problema, povezanih sa realnim situacijama;
- Podsticanje vještina individualnog i timskog rada, saradnje i komunikacije;
- Podsticanje liderskih kvaliteta među talentovanim učenicima;
- Podsticanje interesovanja učenika za oblast ekonomije, biznisa i finansija.

Član 3

Koncept Državnog takmičenja iz ekonomije, biznisa i finansija je usklađeno sa konceptom Međunarodne ekonomske olimpijade. Pitanja i zadaci na teorijskom dijelu takmičenja koji se polaže u vidu testa, obuhvataju oblasti koje su date u Prilogu 1. Opis Igre finansijske pismenosti (Financial literary game) koja se odvija na engleskom jeziku, nalazi se u Prilogu 2. Opis Studije slučaja (Business case), nalazi se u Prilogu 3. Opis preduzetničke ključne kompetencije iz Evropskog okvira, nalazi se u Prilogu 4. Literatura i korisni linkovi za pripremu učenika za Državno i Međunarodno takmičenje, nalaze se u Prilogu 5.

¹ Propozicije su usklađene sa propozicijama za Međunarodnu ekonomsku olimpijadu (International Economics Olympiad - IEO)

² Ekonomska i finansijska pismenost su dio preduzetničke ključne kompetencije definisane Evropskim referentnim okvirom ključnih kompetencija za cjeloživotno učenje, koji je usvojen kao preporuka Parlamenta EU i Savjeta EU (2006/962/EC) 2006.godine, i revidiran Preporukom 2018/C-189/01 2018. godine.



II ORGANIZACIJA TAKMIČENJA

Član 4

Organizator takmičenja je JU Centar za stručno obrazovanje (u daljem tekstu Centar) u saradnji sa partnerima (srednjim školama, ekonomskim fakultetima, Ministarstvom prosvjete, nauke, kulture i sporta, predstavnicima privrede, udruženjima učenika i nastavnika i ostalim zainteresovanim subjektima).

Član 5

Centar imenuje članove Organizacionog odbora Centra, koji su zaduženi za pripremu i organizaciju takmičenja u skladu sa propozicijama.

Organizacioni odbor Centra za pripremu i koordinaciju Državnog takmičenja iz ekonomije čine:

- Koordinator organizacije takmičenja (predstavnik/predstavnici Centra);
- Logistička podrška (predstavnik/predstavnici Centra);
- Tehnička podrška (predstavnik/predstavnici Centra);
- Nastavnici iz oblasti ekonomije (eksterni saradnik/saradnici);
- Članovi komisije za sve faze takmičenja (predstavnik/predstavnici Centra i eksterni saradnik/saradnici).

Član 6

Direktor svake škole, koja je domaćin/jedan od domaćina prve faze takmičenja, u dogovoru sa Centrom, imenuje Organizacioni odbor škole za takmičenje iz ekonomije, koji je zadužen za pripremu i organizaciju takmičenja na nivou škole, u skladu sa propozicijama.

Organizacioni odbor škole čine:

- Sekretar Organizacionog odbora škole;
- Članovi Organizacionog odbora škole koji nisu ekonomske struke;
- ICT koordinator ili drugi predstavnik škole, zadužen za tehničku podršku.

Član 7

Sekretar Organizacionog odbora škole prve faze takmičenja je dužan da:

- Koordinira organizacijom takmičenja u dijelu koji se odvija u školi, prije i u toku takmičenja, u saradnji sa koordinatorom iz Centra;
- Obezbijedi odgovarajuću prostoriju/prostorije u školi ili van nje koje treba da imaju odgovarajući broj računara, identičan broju takmičara, kao i stabilnu internet konekciju;



- Obilježi prostoriju/prostorije natpisima, u skladu sa potrebama takmičenja, koje dogovara sa koordinatorom iz Centra;
- Bude u školi dan prije i za vrijeme trajanja takmičenja;
- Koordinira registraciju učesnika na dan takmičenja (kreira liste evidencije);
- Obezbijedi isticanje rang liste nakon sumiranih rezultata dobijenih od strane Centra i informiše takmičare koji nastavljaju u drugi krug takmičenja.

Član 8

Članovi Organizacionog odbora koji nisu ekonomske struke su dužni da:

- Provjere i evidentiraju prisustvo takmičara na osnovu dobijenih listova sa podacima;
- Dežuraju za vrijeme trajanja takmičenja (u dijelu izrade testa);
- Predaju sekretaru potpisane liste evidencije nakon završenog testa.

Član 9

Članovi Organizacionog odbora škole za tehničku podršku (ICT koordinator ili drugi predstavnik/predstavnici škole) su dužni da:

- Dan prije takmičenja pripreme prostor za takmičenje sa rasporedom klupa, takvim da na njima mogu stati laptop/desktop računari sa internet konekcijom sa odgovarajućim razmakom kojim se omogućava nesmetan samostalni rad učenika;
- Na dan takmičenja provjere sve tehničke uslove, preuzmu link sa online testom od sekretara Organizacionog odbora škole i/ili koordinatora Centra i instaliraju ga na svaki računar posebno;
- Prisustvuju takmičenju tokom kompletnog trajanja i budu dostupni u svim prostorijama u kojima se odvija takmičenje, po potrebi;
- Ukoliko se desi da nešto od opreme otkaže, reaguju i zamijene uređaj ili otklone kvar.

III UČEŠĆE NA TAKMIČENJU

Pravo učešća na takmičenju

Član 10

- Državno takmičenje iz oblasti ekonomske i finansijske pismenosti se organizuje na nivou svih srednjih škola, bez obzira na obrazovni program;
- Svaku školu, koja se prijavila za učešće na takmičenju, može predstavljati neograničen broj učenika bilo kojeg razreda.



Prijave za takmičenje

Član 11

- Škole prijavljuju Centru zainteresovanost za učešće na takmičenju u odgovarajućem roku;
- Učesnici takmičenja, na nivou škole, mogu biti izabrani putem školskog takmičenja ili od strane mentora/drugog nastavnika, na osnovu uspjeha i interesovanja učenika;
- Podatke o broju zainteresovanih učenika, škole prijavljuju Centru u predviđenom roku;
- Podatke sa imenima učenika, njihovim matičnim brojem, razredom i podacima o mentoru, škole dostavljaju Centru u predviđenom roku;
- Raspored takmičenja određuje i objavljuje Centar, u skladu sa brojem prijavljenih učenika.

IV FAZE TAKMIČENJA

Član 12

Takmičenje je koncipirano u dvije faze:

- Prvu fazu čini online/elektronski test sa pitanjima i zadacima iz oblasti ekonomije, biznisa i finansija;
- Drugu fazu čine online Igra finansijske pismenosti (Financial literacy game) i Studija slučaja (Business case) sa prezentacijom.

Prva faza takmičenja

Član 13

Prvu fazu takmičenja čini online/elektronski test na kojem se nalazi 30 pitanja višestrukog izbora iz oblasti ekonomije, biznisa i finansija (gdje se od ponuđenih odgovora bira jedan ili više tačnih odgovora).

- Pitanja za test radi stručna komisija koju formira Centar, na osnovu oblasti definisanih konceptom Međunarodne ekonomske olimpijade;
- Centar priprema elektronsku formu testa i odgovora za takmičenje, koristeći odgovarajuću aplikaciju za automatski pregled i bodovanje;
- Vrijeme predviđeno za rješavanje testa je 120 minuta;
- Prva faza takmičenja se odvija u školama iz kojih dolaze učenici koji se prijave za takmičenje ili u drugim školama, u skladu sa odlukom Centra;
- Broj učenika koji učestvuje u prvoj fazi takmičenja je neograničen;
- Od ukupnog broja takmičara, za drugu fazu će biti izabrano 20 učenika. Centar, po potrebi, može odlučiti i da broj učenika u drugoj fazi odstupi od planiranog.



Druga faza takmičenja

Član 14

Drugu fazu takmičenja čine: online Igra finansijske pismenosti (Financial literacy game) i Studija slučaja (Business case) sa prezentacijom.

- Druga faza takmičenja se odvija u prostoru koji odredi Centar, po pravilu u Podgorici;
- Planirani broj učenika u drugoj fazi je 20.

Igra finansijske pismenosti (Financial literacy game):

- Igra finansijske pismenosti je koncipirana od strane organizatora Međunarodne ekonomske olimpijade i ustupa se Centru za potrebe Državnog takmičenja;
- Igra finansijske pismenosti je na engleskom jeziku;
- Igra finansijske pismenosti se zasniva na tome da učesnici takmičenja donose odluke o investicijama i finansijama na konkretnom primjeru. U zavisnosti od njihovog izbora i odgovora zavisi konačan rezultat igre;
- Kroz Igru finansijske pismenosti, testiraju se sljedeći principi:
 - Takmičar treba da vodi računa i upravlja ličnim protokom novca;
 - Prihodi koje ostvaruje takmičar bi trebalo da budu veći od troškova;
 - Takmičar treba da ima finansijski cilj i plan da ga postigne;
 - Takmičar treba da štedi i ulaže novac za budućnost i penziju;
 - Takmičar treba da investira mudro;
- Svaki igrač može razviti određenu strategiju koristeći vještine planiranja, što je takođe dio finansijske pismenosti;
- Vrijeme predviđeno za Igru finansijske pismenosti je 120 minuta;
- Rezultat Igre finansijske pismenosti se određuje na osnovu automatskog broja prikupljenih poena pri čemu se boduju i ušteda i potrošnja.

Studija slučaja (Business case):

- Studija slučaja se zasniva na realnoj situaciji (problemskom zadatku) sa ciljem kreiranja scenarija koji predstavlja rješenje definisanog problema sa kojima se privredni subjekt suočava u svom radu;
- Za ovaj dio takmičenja, učenici se grupišu u timove (za 20 učenika, formiraju se četiri tima od po pet učenika);
- Od timova se očekuje da urade prezentaciju koristeći dostupan alat (Power point ili neki drugi) i da usmeno prezentuju pred komisijom;
- Vrijeme predviđeno za izradu prezentacije je 180 minuta;
- Vrijeme predviđeno za usmeno prezentovanje je 10 minuta po timu;
- Vrijeme predviđeno za odgovore na pitanja Komisije je 10 minuta po timu;
- Broj bodova koji tim osvoji prilikom ocjenjivanja studije slučaja dodjeljuje se svakom članu tima podjednako;
- Bodovanje članova tima je pojedinačno.



V REALIZACIJA TAKMIČENJA

Trajanje takmičenja

Član 15

Predviđeno trajanje takmičenja od početka do proglašenja pobjednika je dva dana, u skladu sa datumima određenim od strane organizatora:

Prvi dan (Prva faza takmičenja):

- Registracija učesnika, u trajanju od 30 minuta;
- Elektronski test, u trajanju od 120 minuta (2 sata);
- Pregledanje i objava rezultata za prvi krug takmičenja, biće realizovano u roku od dva dana od dana takmičenja.

Drugi dan (Druga faza takmičenja):

- Registracija učesnika, u trajanju od 30 minuta;
- Igra finansijske pismenosti, u trajanju od 120 minuta (2 sata);
- Studija slučaja - izrada prezentacije, u trajanju od 240 minuta (4 sata);
- Usmena prezentacija svakog tima pojedinačno, u trajanju od 10 minuta po timu (okvirno 60 minuta);
- Odgovori na pitanja Komisije, u trajanju od 10 minuta po timu (okvirno 60 minuta);
- Pauze između djelova takmičenja, u trajanju od po 30 minuta;
- Pregledanje i objava rezultata za drugi krug takmičenja, biće po pravilu realizovano istog dana u trajanju 40-60 minuta;
- Proglašenje pobjednika, u trajanju do 30 minuta;
- Očekivano vrijeme trajanja drugog dana takmičenja, od registracije do proglašenja pobjednika je 9,5 - 10h.

Tok takmičenja

Član 16

Prva faza:

- Ulazak učenika u učionice/prostorije u kojima se održava takmičenje, organizuje sekretar Organizacionog odbora škole, 30 minuta prije početka takmičenja;
- Učenici odlažu telefone i lične stvari na unaprijed predviđeno mjesto;
- Dežurni nastavnici raspoređuju učenike za jednim računarom koji ima internet konekciju;
- Raspored klupa/računara treba da bude sa adekvatnim razmakom za samostalan rad učenika;
- Registraciju učenika (identifikaciju na osnovu ličnog dokumenta ili potvrde škole i potpisivanje na evidencionim listama) obavlja dežurni nastavnik;



- Neposredno prije početka izrade testa, ICT koordinator kopira link sa testom na svaki računar i dostupan je tokom trajanja takmičenja;
- Dežurni nastavnici informišu učenike o vremenu početka i završetka izrade testa, zajedno sa ICT koordinatorom, dežuraju tokom trajanja takmičenja, vode zapisnik i vode računa o regularnosti u skladu sa Propozicijama;
- Učenici unose ime, prezime i naziv škole u elektronski test. Ti podaci će biti iskorišćeni prilikom sumiranja i objavljivanja rezultata;
- Učenici se u ovoj fazi takmiče individualno i samostalno rade test;
- Tokom takmičenja, takmičari rade zadatke, na način da ne ometaju druge učenike;
- Dozvoljen pribor za potrebe izrade testa, za svakog pojedinačnog takmičara je: hemijska olovka, papir i kalkulator. Pribor obezbjeđuju takmičari i škola;
- Završetak testa potvrđuje se pritiskom na taster SUBMIT. Na taj način, organizatori će automatski dobiti rezultate testa;
- Prvih pola sata, učenik ne smije da napusti prostoriju u kojoj se radi test;
- Rezultati će biti objavljeni na sajtu Centra i poslati školama.

Druga faza:

- Ulazak učenika u prostoriju u kojoj se održava takmičenje, 30 minuta prije početka takmičenja;
- Učenici odlažu telefone i lične stvari na unaprijed predviđeno mjesto;
- Svaki učenik se raspoređuje za jednim računarom koji ima internet konekciju;
- Raspored klupa/računara treba da bude sa adekvatnim razmakom za samostalan rad učenika;
- Registracija učenika (identifikacija na osnovu ličnog dokumenta sa fotografijom ili potvrde škole i potpis na evidencionim listama).

Igra finansijske pismenosti:

- Prije početka Igre finansijske pismenosti, tehnička podrška Centra kopira link za Igru na svaki računar;
- Učenici se loguju sa odgovarajućom šifrom;
- Učenici se u ovoj fazi takmiče individualno i samostalno rješavaju zadatke u Igru finansijske pismenosti prateći instrukcije;
- Dozvoljen pribor za potrebe izrade testa, za svakog pojedinačnog takmičara je: hemijska olovka, papir i kalkulator. Pribor obezbjeđuju takmičari i škola;
- Nakon Igre finansijske pismenosti, učenici imaju pauzu od 30 minuta.

Studija slučaja i izrada prezentacije:

- Organizator raspoređuje učenike u timove (četiri tima od po pet učenika);
- Timovi učenika dobijaju problemski zadatak, na osnovu kojeg rade prezentaciju koristeći Power Point ili neki drugi program za izradu prezentacija;



- Timovi na raspolaganju imaju najmanje dva računara i internet konekciju;
- Učenici mogu da koriste sve dostupne izvore (literaturu i internet), ali ne mogu komunicirati eksterno.

Usmena prezentacija:

- Učenici pripremaju/dogovaraju usmenu prezentaciju nakon završetka studije slučaja;
- Nakon izrade prezentacija za studiju slučaja, a nakon isteka vremena predviđenog za taj dio takmičenja, učenici se smještaju u prostoriju u kojoj čekaju da budu prozvani kako bi prezentovali svoj rad, sa predstavnikom Centra. Timovi će, po redosljedu kojim su prozvani, dolaziti do mjesta gde će prezentovati svoj rad članovima Komisije;
- Svi učenici iz tima učestvuju u usmenom prezentovanju pred Komisijom, u skladu sa međusobnom podjelom uloga i odgovaraju na postavljena pitanja;
- Nakon završetka prezentacije, učenici koji su završili, vraćaju se u prostoriju u kojoj čekaju da ostali timovi budu prozvani.
- Učenici čekaju dok ne završe svi timovi i sumiraju se rezultati.

VI NEPOŠTOVANJE PRAVILA

Član 17

Na takmičenju nije dozvoljeno lažno predstavljanje, što garantuju škole učesnika takmičenja. Učenici su u obavezi da sa sobom ponesu identifikacioni dokument sa fotografijom. Upotreba mobilnih telefona, tableta i drugih uređaja je strogo zabranjena.

Član 18

Učenici koji tokom rada uznemiravaju druge učesnike ili koriste nedozvoljeni pribor ili sredstva, biće upozoreni za nepoštovanje propozicija. Ukoliko ne reaguju na upozorenje biće diskvalifikovani. Razlozi diskvalifikacije se unose u zapisnik sa takmičenja.

VII BODOVANJE I REZULTATI TAKMIČENJA

Član 19

Komisiju za svaku fazu bodovanja imenuje Centar. Bodovanje se odvija u skladu sa prethodno definisanim kriterijumima i procedurom za svaku fazu takmičenja.



Bodovanje u prvoj fazi takmičenja

Član 20

- Svako pitanje na testu se automatski boduje brojem bodova 3 ili 5 po pitanju;
- Maksimalan broj bodova u ovoj fazi je 110;
- Komisija koju formira Centar, pregleda pristigle odgovore, obrađuje rezultate i kreira bodovnu listu, rang listu i statistiku;
- U slučaju jednakog broja bodova, prioritet imaju učenici koji su tačno odgovorili na veći broj pitanja sa većim brojem poena;
- Od ukupnog broja takmičara, za drugu fazu će biti izabrano 20 učenika u skladu sa rang listom;
- Komisija, po potrebi, može odlučiti da broj učenika u drugoj fazi odstupi od planiranog;
- Komisija objavljuje rang listu na sajtu Centra i šalje rezultate školama.

Bodovanje u drugoj fazi takmičenja

Član 21

Bodovanje Igre finansijske pismenosti:

- Igra finansijske pismenosti se automatski boduje u skladu sa procedurom Međunarodne ekonomske olimpijade;
- Maksimalan broj bodova u ovoj fazi je 50.

Bodovanje studije slučaja i prezentacije:

Kriterijumi koji se u ovoj fazi boduju su: analitičko razmišljanje (analiza problema), konceptualno (idejno) razmišljanje, kvantitativno razmišljanje i komunikacijske vještine.

Analitičko razmišljanje (analiza problema):

- Sposobnost struktuiranog pristupa rješavanju složenog poslovnog problema, sa osmišljenom i pravilnom podjelom na segmente u kojima se može nalaziti rješenje problema;
- Prikupljanje informacija na pravi način, jasno definisanje i vizuelizacija situacije koja će doprinijeti rješavanju problema i donošenju prave odluke;
- Tim po pravilu treba da podijeli slučaj na veće cjeline, koje se dalje dijele (razlažu) do nivoa konkretnih problema. Dobra struktura odgovara principu MECE (Mutually Exclusive and Collectively Exhaustive - međusobno isključiva, kolektivno iscrpna), odnosno pokriva sva moguća rješenja, ali se svaki pojedinačni segment ne preklapa sa drugim.



Konceptualno (idejno) razmišljanje:

- Sposobnost postavljanja odgovarajućih hipoteza na osnovu razrađene strukture problema, napravljene prethodnom analizom a usmjeravaju istraživanje ka rješavanju problema i uspostavljaju vezu između pojedinih segmenata;
- Ovdje tim provjerava kako njihove ideje odgovaraju zahtjevu i ispravno rješavaju zadate ili neke druge probleme privrednog društva;
- Tim se takođe uvjerava da su njihova rješenja izvodljiva, jasno formulisana, relevantna i da imaju zdrav i poslovni smisao.

Kvantitativno razmišljanje:

- Nijedan slučaj se ne može riješiti bez jednostavnih, ali brzih proračuna i složenijih modela koji ilustruju određene analize;
- Osnovni cilj jeste provjera hipoteza, uočavanjem uzročno posljedičnih veza kako bi se definisali podaci relevantni za istraživanje i rješavanje problema.

Komunikacijske vještine:

- Sposobnost da se pravilno izgradi prezentacija i odgovori na pitanja.

Pojašnjenje načina bodovanja na osnovu kriterijuma:

- Analitičko razmišljanje (25%) - predviđeni broj bodova za ovaj kriterijum je od 1 do 10.
 - Identifikacija i definisanje problema; identifikacija ciljeva;
 - Korišćeni podaci - karakteristike i kvalitet;
 - Upotreba specifičnog okvira, modela ili metodologije za analizu;
 - Širina i dubina analize;
 - Poznavanje/Primjena ekonomskih koncepata i nivo poslovnog smisla.
- Konceptualno razmišljanje (25%) - predviđeni broj bodova za ovaj kriterijum je od 1 do 10.
 - Kreiranje alternativa za studiju slučaja;
 - Odabir najbolje alternative;
 - Preporuke moraju biti one koje rješavaju problem studije slučaja;
 - Jasna struktura;
 - Sposobnost razmišljanja izvan okvira (razmišljanje na širi način/ kreativno razmišljanje).
- Kvantitativno razmišljanje (25%) - predviđeni broj bodova za ovaj kriterijum je od 1 do 10.
 - Tehnički aspekti;
 - Višestruki izvori podataka;
 - Karakteristike i kvalitet podataka;



- Upravljanje podacima;
 - Razumne pretpostavke i logika.
- Komunikacijske vještine (25%) - predviđeni broj bodova za ovaj kriterijum je od 1 do 10.
 - Upoznavanje sa timom. Izgled i struktura prezentacije;
 - Da li su pitanja slučaja navedena jasno i eksplicitno?
 - Da li su predstavljeni argumenti za i protiv različitih rješenja pitanja iz studija slučaja?
 - Tajming;
 - Profesionalna komunikacija sa žirijem i među članovima tima.
 - Maksimalan broj bodova u ovoj fazi je 40 (za svakog učenika pojedinačno).
 - Ukupan broj bodova koji učenik može osvojiti na Državnom takmičenju je 200.

Sumiranje i objavljivanje konačnih rezultata

Član 22

- Nakon sumiranih rezultata prve i druge faze takmičenja i nakon usaglašavanja, Komisija formira rang liste sa konačnim brojem bodova koristeći potpune podatke o učenicima i školama iz kojih dolaze;
- Ukoliko neki od takmičara u konačnom plasmanu budu imali isti broj bodova po završetku takmičenja, a njihov plasman je jedno od prva tri mjesta, Komisija će donijeti odluku o plasmanu na osnovu originalnosti rješavanja problema i kompletnog utiska koji je ostvaren prilikom prezentacije;
- Komisija proglašava pobjednike za osvojeno 1, 2, i 3. mjesto na Državnom takmičenju i uručuje potvrde/medalje;
- Komisija objavljuje rang listu na sajtu Centra i šalje rezultate školama.

Nagrade i potvrde o učešću

Član 23

Takmičari koji su zauzeli prva tri mjesta, kao i njihovi mentori, dobijaju potvrde i medalje. Svi učenici i njihovi mentori dobijaju potvrdu o učešću na takmičenju.

VIII UČEŠĆE NA MEĐUNARODNOJ EKONOMSKOJ OLIMPIJADI

Član 24

- Nakon završenog Državnog takmičenja, od ukupno plasiranih 20 učenika u drugoj fazi, Komisija koju formira Centar, izabraće prvih 10 potencijalnih učesnika crnogorskog tima na Međunarodnoj ekonomskoj olimpijadi;



- Od 10 izabranih učenika, Komisija će, nakon provjere i dodatnih kriterijuma za selekciju, izabrati 3 do 5 učenika za učešće u crnogorskom timu na Međunarodnoj ekonomskoj olimpijadi, a ostalih 2 do 4 učenika će biti zamjena;
- Broj učenika koji će učestvovati na Međunarodnoj ekonomskoj olimpijadi (3, 4 ili 5), zavisiće od koncepta takmičenja u toj godini (da li će biti organizovano online, hibridno ili uživo), kao i od budžeta Centra;
- Odabir od 3 do 5 učenika za učešće na Međunarodnoj ekonomskoj olimpijadi, od prethodno odabranih 10, neće direktno zavisi od njihovog plasmana na Državnom takmičenju, već prvenstveno od njihovog poznavanja opšteg engleskog jezika i engleskog jezika struke kako bi mogli da se takmiče;
- Provjeru znanja engleskog jezika i mogućnosti učešća učenika na Međunarodnoj ekonomskoj olimpijadi, obaviće Komisija koju će imenovati Centar;
- Mentore učenika koji će predstavljati crnogorski tim na Međunarodnoj ekonomskoj olimpijadi, odrediće Centar.



PRILOG 1.

OBLASTI - TEME ZA TEST

1. Ponuda i tražnja - kako funkcionišu tržišta

- Tržišne sile ponude i tražnje
- Elastičnost i njena primjena
- Ponuda, tražnja i politika Vlade
- Autarkične cijene
- Savršena cjenovna diskriminacija

2. Ponuda i tražnja - tržište i blagostanje

- Potrošači, proizvođači i efikasnost tržišta
- Troškovi oporezivanja
- Međunarodna trgovina

3. Ekonomika javnog sektora

- Eksternalije
- Javna dobra i zajednički resursi
- Makroekonomska teorija otvorene privrede
- Uvoz i izvoz
- Koncept negativne trgovinske ravnoteže
- Ekonomski rast
- Recesija
- Kovid kriza i politika Vlade

4. Ponašanje preduzeća i industrijska organizacija

- Troškovi proizvodnje
- Preduzeća na konkurentnim tržištima
- Teorija izbora potrošača
- Monopol
- Oligopol
- Monopolistička konkurencija
- Kartel (sporazumno udruživanje privrednih subjekata) - uticaj kartela na cijene
- Tržište potpune konkurencije

5. Ekonomija rada

- Tržište faktora proizvodnje
- Zarade i diskriminacija
- Nejednakost dohotka i siromaštvo
- Mjerenje troškova života



6. Realna ekonomija na dugi rok

- Proizvodnja i rast
- Štednja, investicije i finansijski sistem
- Osnovni finansijski instrumenti
- Nezaposlenost i prirodna stopa nezaposlenosti
- Stopa nezaposlenosti, uticaj nezaposlenosti na privredu, nevoljna nezaposlenost
- Nezaposlenost i kvalitet obrazovanja

7. Novac i cijene na dugi rok

- Monetarni sistem
- Centralna banka
- Rast novca i inflacija
- Stopa inflacije
- Devizno tržište
- Depresijacija valute
- Fiskalna ravnoteža i fiskalni stimulansi

8. Kratkoročne ekonomske fluktuacije

- Agregatna tražnja i agregatna ponuda
- Državna potrošnja - indeksi državne potrošnje, BDP (privatna potrošnja, investicije, naplaćeni porezi)
- Državna politika (AD-AS model, odnos agregatne tražnje i ponude)
- Uticaj monetarne i fiskalne politike na agregatnu tražnju
- BDP - pojam, ukupan iznos i po glavi stanovnika
- BDP-a i spoljnotrgovinski promet (uvoz i izvoz)
- Analiza BDP-a dvije države
- Kratkoročni odnos između inflacije i nezaposlenosti

9. Berza

- Trgovina akcijama na berzi (Short squeeze, stop game, fundamental shock, long squeeze), skok cijena na berzi, pokrivanje kratkih pozicija
- Koncept spekulativnog balona
- Dionice startup-a u Silikonskoj dolini (najrizičniji instrument), trezorski zapisi
- Obveznice (izračunavanje cijene obveznica)
- Faktori koji utiču na vrijednost dionica (kvantitativni-mjerljivi: novčani tok, dug i kapital i kvalitativni: odabrani poslovni model i konkurentska prednost)
- Fjučers ugovori i uzrok pada fjučers ugovora za naftne derivate
- Pretpostavka efikasnog tržišta i Share price, podijeljene cijene, koje reflektuju sve dostupne informacije



PRILOG 2.

IGRA FINANSIJSKE PISMENOSTI (FINANCIAL LITERACY GAME)

Igrač mora da “živi” 30 godina (okreti) nakon što je diplomirao na univerzitetu. Svaki takmičar može izabrati jednog od predloženih likova sa osobinama ličnosti i to će uticati na strateške izbore potrebne za uspjeh *. Jedan okret u igri jednak je jednoj godini života. Tokom igre će se dešavati događaji u životu za izabranog lika npr. otpuštanje sa posla, bolest itd.

Principi finansijske pismenosti, koje igra ima za cilj da testira su sljedeći:

1. Takmičar treba da vodi računa i upravlja ličnim protokom novca
2. Prihodi takmičara tokom igre bi trebalo da budu veći od troškova
3. Takmičar treba da ima finansijski cilj i plan da ga postigne
4. Takmičar treba da štedi i ulaže novac za budućnost i penziju
5. Takmičar treba da investira mudro

Svaki od ovih principa se testira u igri drugačije:

- Prvi je ugrađen, ali takmičari treba da nauče da ga koriste
- Drugi je ugrađen, takmičar može da kontroliše troškove u različitim sferama života (poput zdravstvene zaštite, zabave, sporta) i poveća prihod korišćenjem usluge dodatnog obrazovanja
- Treći vrši se konverzijom svih preuzetih troškova i cjelokupnog kapitala, sačuvano u poenima.
- Četvrti je dio procesa u igri
- Peti je dio procesa u igri

U igri, takmičar će pronaći većinu tržišnih instrumenata. Što je veći rizik - to je veći potencijalni gubitak ili dobitak:

1. Najsigurniji instrumenti sa nižom stopom povrata, kao što su bankovni račun i neke obveznice;
2. ETF-ovi i fondovi indeksa;
3. Akcije nekih Blue Chip korporacija, koje su blagog rizika u poređenju sa ostalim akcijama i većine roba;
4. Neki od rizičnih instrumenata.

Rezultat igre se određuje na osnovu broja **poena** koji se prikuplja. I ušteda i potrošnja se nagrađuju poenima. Dakle, svaki igrač može razviti određenu strategiju (koristeći vještine planiranja, što je takođe dio finansijske pismenosti), dobija te bodove trošenjem ili korišćenjem veće količine akumuliranog kapitala.



Opcije potrošnje variraju od kupovine odjeće do ispunjenja životnih snova (npr. odlazak na Havaje), do plaćanja obrazovanja koje će pomoći da igrač dobije povećanje plate u budućnosti. Osim opšte potrošnje (npr. kirija, životni troškovi), postoje i troškovi kao što su za praznike, zdravstvenu zaštitu, itd. koje takmičari takođe kontrolišu.

Uštedama se može upravljati raspodjelom novca između raspoloživih finansijskih sredstava i instrumenata. Možete birati instrumente prema stepenu rizika, na osnovu tipa instrumenta, informacija o emitentu, odjeljak vijesti i grafikoni cijena.

Za brojanje konačnih poena, potrošnja i ušteda se množe posebnim **koeficijentima**. Podrazumjevano, jedinica valute igre jednaka je jednom bodu, bez obzira na izvor bodova - u akumuliranom kapitalu ili u utrošenom novcu.

Skoro cio protok novca uzima se u obzir, što znači da oni koji distribuiraju novac promišljeno i pažljivo i razmotre uticaj koeficijenata, imaju više bodova. Ne daju se bodovi za novac potrošen na servisiranje kredita i gubitke u vrijednosti tržišnih sredstava.

Koeficijent protoka se primjenjuje na rashode, osim na servisiranje kredita i gubitke u vrijednosti tržišne imovine.

Krajnji koeficijent se primjenjuje na ukupan stečeni kapital.

Na koeficijente se može uticati kupovinom određenih dobara i usluga, ispunjavanjem svojih snova i dostignuća, pažljivo raspoređujući svoj portfolio između raspoloživih instrumenata (uzimajući u obzir rizike i zadržavanje dovoljno novca da biste imali finansijsku sigurnost).

Ne postoji „najbolja“ strategija koja će vam garantovati pobjedu - baš kao u stvarnom životu, igrači ne mogu tačno predvidjeti budućnost. Primjenom osnovne finansijske pismenosti umjesto da bezobzirno klikću kroz simulaciju, značajno će povećati svoje šanse za pobjedu. Scenario je isti za svakog učenika.

* U demo verziji izbor lika će uticati na kompletan scenario igre. U stvarnoj (IEO) verziji, scenario će biti isti za sve, samo je razlika u preferencijama lika kojeg izaberete.

Demo verzija Igre finansijske pismenosti: <https://finance.ecolymp.org/login>



PRILOG 3.

STUDIJA SLUČAJA (BUSINESS CASE)

Studija slučaja (Business Case) je timsko takmičenje i sastoji se iz dva dijela:

Prvi dio: priprema;

Drugi dio: prezentacija.

- Prilikom rješavanja slučaja (1.dio: priprema), takmičari mogu koristiti bilo koji materijal (onlajn/offlajn), međutim, zabranjeno je kontaktirati bilo koju osobu van tima;
- Takmičenje u poslovnom slučaju zahtjeva usmenu prezentaciju rješenja. Prezentacija mora biti podržana slajdovima izrađenim u Power Point-u ili nekom drugom programu;
- Za izlaganje je predviđeno 10 minuta - usmena prezentacija i 10 minuta za sesiju pitanja i odgovora;
- Slajdovi prezentacije moraju biti u landscape orijentaciji sa odnosom širina/visina 16:9 i sačuvani kao PDF. Nisu dozvoljeni video snimci ili animacije;
- Veličina datoteke prezentacije ne može biti veća od 12 MB;
- Ime datoteke treba da sadrži riječ „BC“ i naziv tima.

Primjer zadatka/problema za koji treba uraditi rješenje studije slučaja (Zadatak sa Međunarodne ekonomska olimpijade 2021. godine)

PREPOROD I EVOLUCIJA RAF2021

Upoznajte generalnog direktora RAF2021

John Smith je novozaposleni generalni direktor RAF2021 a proračuni, dokumenta i izvještaji prikazuju stanje vizije i ciljeva RAF2021, takođe i raspoloživa finansijska sredstva i kapacitete, postojeće stimulanse za povećanje ponude i tražnje za različitim tipovima vozila širom svijeta itd.

John i njegov menadžerski tim se suočavaju sa izazovom, u smislu odluke, koju vrstu vozila da proizvedu kako bi kompanija bila u stanju da uspješno radi i bude konkurentna sa drugim proizvođačima automobila na globalnom nivou. Štaviše, tim mora da razvije prodajnu strategiju i izvrši istraživanje tržišta za ovaj proizvod. John je u julu 2021. mogao vidjeti da se, ipak, tržište oporavlja od koronavirusa (COVID 19) i da su tendencije u automobilske industriji i na tržištu doživjele značajne promjene.

Cilj poslovnog slučaja i pitanja na koja treba odgovoriti:

Da bi se takmičio (bio konkurentan) sa velikim proizvođačima automobila, poslovni izazov i analiza mogućnosti za tip vozila RAF2021 moraju biti argumentovani prije svega zašto je to najbolji izbor i mora biti razvijena sopstvena prodajna strategija potkrijepljena odgovarajućim istraživanjem tržišta.

**Pitanja:**

1. Koju vrstu vozila RAF2021 mora proizvesti i zašto?
2. Koja je prodajna strategija RAF2021, tržišne prilike i izazovi za novo vozilo koje će se proizvoditi?

Ključne pretpostavke: Rastuća zabrinutost za sigurnost, razvojni tehnološki trendovi, regulatorni pritisak i lansiranje usluga prevoza pružaju brojne mogućnosti za dobavljače na povezanim tržištima.

Vlasništvo: Privredno društvo je u vlasništvu države (GOE) s ključnim ciljem da se obnovi proizvodnja i fabrika koja uspješno radi u Letoniji od 1949. do 1998. godine kao proizvođač kombija i minibusa;

Šta: Proizvoditi jednu vrstu vozila;

Gdje: Planirana proizvodnja vozila u Letoniji;

Kako: Obezbijeđena je dostupnost svih kapaciteta potrebnih za osiguranje efikasnog i nesmetanog odvijanja procesa proizvodnje ovog tipa vozila;

Finansiranje je 100% podržano kao i samo pokretanje proizvodnje od strane lokalne samouprave a sve u cilju promovisanja ekonomskog rasta i razvoja (tehnički napredak kao komercijalno orijentisano istraživanje u vidu finansijske pomoći i preporoda RAF-a 2021).

Korisna literatura za rješavanje slučajeva:

- The Pyramid Principle, Barbara Minto;
- Crack the Case, David Ohrvall;
- The Trusted Advisor, D. Maister, C.Green, R. Page Galford 29. jul 2021.

Korisna literatura za analizu podataka:

- The McKinsey Way, Ethan Rasiel;
- Strategic Management, ThompsonStrickland;
- The Fifth Discipline, Peter Senge;
- Thinking Fast and Slow, Daniel Kahneman;
- Case in Point, Marc Cosentino;
- BCG on Strategy, C. Stern, M. Deimler.

Korisna literatura za prezentacije:

- Say it With Charts, Gene Zelazny;
- Unfolding the Napkin, Dan Roam;
- Visualize This, Nathan Yau;
- The Pyramid Principle, Barbara Minto;
- Slide:ology, Nancy Duarte.



PRILOG 4

PREDUZETNIČKA KOMPETENCIJA

(Ishodi iz EU referentnog okvira ključnih kompetencija):

Definicija:

Znanja: Preduzetnička kompetencija zahtijeva znanje o tome da postoje različiti konteksti i mogućnosti za pretvaranje ideja u djelo u ličnim, društvenim i profesionalnim aktivnostima i razumijevanje kako one nastaju. Pojedinci treba da znaju i razumiju pristupe u planiranju i upravljanju projektima, koji uključuju i procese i resurse. Oni bi trebalo da imaju razumijevanje ekonomije i socijalnih i ekonomskih prilika i izazova s kojima se suočavaju poslodavac, organizacija ili društvo. Takođe bi trebalo da budu svjesni etičkih principa i izazova održivog razvoja i imati samosvijest o svojim vlastitim snagama i slabostima.

Vještine: Preduzetnička kompetencija se zasniva na kreativnosti koja uključuje maštu, strateško razmišljanje, rješavanje problema i kritičku i konstruktivnu refleksiju unutar nadolazećih kreativnih procesa i inovacija. Ona uključuje sposobnost da se radi kao pojedinac i zajedno u timovima, da se mobiliziraju resursi (ljudi i stvari) i da se održi aktivnost. Ovo uključuje mogućnost donošenja finansijskih odluka koje se odnose na troškove i vrijednosti. Sposobnost efikasnog komuniciranja i pregovaranja sa drugima i suočavanja sa nesigurnošću, dvosmislenošću i rizikom kao dijelom donošenja informisanih odluka je od suštinske važnosti.

Stavovi: Preduzetnički stav karakteriše osjećaj za inicijativu i djelovanje, proaktivnost, budućnost, hrabrost i upornost u postizanju ciljeva. To uključuje želju da se motivišu drugi i vrijednuju njihove ideje, empatija i briga o ljudima i svijetu, kao i prihvatanje odgovornosti uz primjenu etičkih pristupa u cijelom procesu.



PRILOG 5

LITERATURA I KORISNI LINKOVI ZA PRIPREMU UČENIKA ZA TAKMIČENJE

- Description of the game: https://files.ecolymp.org/2020/FLG_Description.pdf
- Screenshots and onboarding: https://files.ecolymp.org/2020/FLG_interface_Onboarding.pdf
- Demo of the game (create your own account to try it): <https://finance.ecolymp.org/login>
- As for the preparation process, here are the materials that might be of help to your contestants (previous years' tasks, recommendations, webinars): <https://ecolymp.org/prepare#rec278121899>
- <https://pdfcookie.com/download/principi-ekonomije-n-gregori-mankju-trece-izdanjepdf-3ld0oo70xe24>

PROPOZICIJE

ZA DRŽAVNO TAKMIČENJE UČENIKA SREDNJIH ŠKOLA IZ
OBLASTI EKONOMIJE, BIZNISA I FINANSIJA

CRNOGORSKA EKONOMSKA OLIMPIJADA - CEO



Crna Gora



CENTAR ZA STRUČNO
OBRAZOVANJE