



sustainable young entrepreneurs

**Fenntartható és társadalmi vállalkozások fiataloknak
(SUSE program)**

Pitching kézikönyv



**Co-funded by
the European Union**

A projekt száma: 2022-2-RO01-KA220-YOU-000102027

Dokumentum azonosság

Címzettek	Fenntartható és társadalmi vállalkozások fiataloknak
Bizalmassági státusz	Nyilvános

Dokumentum verziószámozása

Verzió	Dátum	Szerzők
V1	június 2024	Sofia Tsiortou és Dimitrios Mylonas
V2	2024. szeptember 16.	Sofia Tsiortou és Dimitrios Mylonas
V3		
V4		

Ez a dokumentum előzetes értesítés nélkül változhat.

Minden jog fenntartva. [SZERZŐI JOG](#)

© Copyright 2023 Fenntartható és társadalmi vállalkozói tevékenység a fiatalok számára

Partner tagok:



Az Európai Unió finanszírozásával. A kifejtett nézetek és vélemények azonban kizárólag a szerző(k) sajátjai, és nem feltétlenül tükrözik az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) véleményét. Ezekért sem az Európai Unió, sem az EACEA nem tehető felelőssé.



Co-funded by
the European Union

Bevezetés	4
Célok	5
Tapasztalatok a pitching-rendezvények szervezésében.....	5
Az ötletverseny megszervezésének feltételei.....	6
Szükséges készségek a pitching események megszervezéséhez	7
Háromlépcsős folyamat – a módszertan	7
A SUSE Pitching módszertana – a pitching esemény előkészítése	8
Az esemény struktúrájának és platformjának meghatározása.....	8
A résztvevők kiválasztása	8
Esemény előtti felkészítés.....	9
Az esemény lebonyolítása	9
Rendezvénymarketing.....	10
Közönségkapcsolat és interakció.....	10
A zsűri kiválasztása és felkészítése	10



Bevezetés

A fiatalok munkanélkülisége és vállalkozásra ösztönzése a COVID utáni időszakban

A COVID-19 világjárvány következményei rávilágítottak arra, mennyire fontos figyelmet fordítani a fiatalok munkanélküliségének növekedésére. 2022 augusztusában például Görögországban a 15–24 év közötti fiatalok 28,6%-a volt munkanélküli. A spanyol fiatalok körében szintén magas volt ez az arány, 26,6%. Romániában a ráta 22,8%, míg Máltán 9,8%, Hollandiában pedig 8,6% volt. Ezek az adatok egyértelműen mutatják, hogy a fiatalok foglalkoztatottsága minden országban kihívásokkal küzd, és bár javulás tapasztalható a rendszerváltás előtti szintekhez képest, a helyzet továbbra is aggasztó.

A görög kormány 2021-ben csökkentette a vállalkozói adót, ezzel ösztönözve a fiatalokat saját vállalkozások indítására. Ez a példa jól mutatja, hogyan próbálnak egyes országok válaszokat adni a fiatalok munkaerőpiaci nehézségeire.

A **Nemzetközi Munkaügyi Szervezet (ILO)** szerint a világjárvány „pusztító és aránytalan” hatással volt a fiatalok foglalkoztatására. A fiatalok különösen nehéz helyzetben vannak: nehezebben tudják folytatni tanulmányaikat, váltani a munkahelyek között, vagy belépni a munkaerőpiacra. Ráadásul egy gazdasági visszaesés esetén őket bocsátják el elsőként.

Erre válaszul az **Európai Bizottság** bevezette az *ifjúsági garancia* programot, amely biztosítja, hogy minden 25 év alatti fiatal megfelelő állás- vagy továbbtanulási ajánlatot kapjon. Emellett az EU hangsúlyt fektet arra is, hogy a fiatalokat a munkaadók által keresett készségekkel ruházza fel, valamint pályaorientációs és tanácsadási szolgáltatásokat biztosítson számukra.

Ez a kezdeményezés hozzájárulhat ahhoz, hogy a fiatalok aktívabbá váljanak, kreatív és innovatív ötleteikkel új vállalkozásokat indítsanak – akár szociális vállalkozásokat is –, miközben újra kapcsolatba kerülhetnek társaikkal és a helyi közösségekkel.

Bár elérhető több képzési anyag a szociális gazdaságról, ezek gyakran nem fektetnek elég hangsúlyt a digitális, innovatív és gyakorlati készségek fejlesztésére. Ez különösen fontos most, amikor a távoktatás egyre inkább a mindennapok részévé válik. A fiataloknak meg kell ismerkedniük a fenntartható vállalkozás fogalmával, és el kell sajátítaniuk a szükséges digitális kompetenciákat.

A **fiatalok vállalkozói szelleme** kulcsfontosságú lehet a munkanélküliség és a társadalmi kirekesztés elleni küzdelemben, valamint az innováció ösztönzésében. A fiatalokat, mint jövőbeli vezetőket, fel kell vértetni olyan tudással, amely lehetővé teszi számukra a globális kihívások megértését és a közösségeikben való cselekvést.

Ezért is cél, hogy a fenntartható fejlődési célokat (SDG-k) a vállalkozási ismeretek oktatásával összekapcsolva ösztönözzük a fiatalokat arra, hogy üzleti ötleteiket helyi szinten valósítsák meg.

Az **Eurostat** 2021-es adatai alapján a 16–29 évesek körében a digitális alapkészségek tekintetében Málta (92%), Hollandia (87%), Görögország (87%) és Spanyolország (84%) vezetik a rangsort. Ezzel szemben Romániában csak a fiatalok 46%-a rendelkezik legalább alapszintű digitális készségekkel.

A vállalkozói készségek fejlesztése tehát különösen fontos. Az olyan események, mint az üzleti terv- vagy *pitching* versenyek, nemcsak a vállalkozások elindítását segítik, hanem hozzájárulnak a résztvevők önbizalmának növekedéséhez, kapcsolatépítéséhez, és ahhoz, hogy megtanulják kezelni a stresszes



helyzeteket. Emellett lehetőséget nyújtanak visszajelzések gyűjtésére, partnerek és befektetők keresésére is.

A jelenlegi munkacsoport célcsoportját elsősorban **ifjúságsegítők** és más érintettek alkotják, akik érdeklődnek egy (szociális) vállalkozásokra épülő verseny megszervezése iránt. Közvetetten azonban a fiatalok, a vállalkozók és a helyi közösségek is érintettek, mivel aktív részesei lehetnek az ilyen eseményeknek.

Az ilyen rendezvények előnyei közé tartozik:

- A fiatalok tudásának bővítése a szociális gazdaságról, mint jövőbeli (ön)foglalkoztatási lehetőségről.
- Innovatív ötletek kidolgozása olyan képzési anyagokkal kiegészítve, amelyek az SDG-k köré épülnek, erősítve a kapcsolatot a fiatalok és közösségeik között.
- Gyakorlati megközelítés biztosítása a szociális vállalkozás témájához.

A **SUSE partnerség** célja, hogy gyakorlati útmutatást és ajánlásokat nyújtson azoknak a szervezeteknek, amelyek hasonló események szervezését tervezik. Ez az útmutató elsősorban ifjúságsegítőknek, érdeklődő szervezeteknek és szakembereknek készült, akik *pitching* versenyek révén szeretnék támogatni a fiatalok vállalkozói fejlődését.

Célok

A munkacsomag céljai sokrétűek: a partnerek korábbi, hasonló események és tevékenységek szervezésében szerzett tapasztalatainak összegyűjtésétől kezdve, egészen olyan gyakorlati útmutatók kidolgozásáig, amelyek támogatják az események belső szervezését. A megközelítés középpontjában egy online kérdőív állt, amelyen keresztül a partnerek visszajelzést adtak korábbi tapasztalataikról, továbbá kutatást végeztünk az online pitching-rendezvényekre jellemző bevált gyakorlatokról, valamint szakértők és mentorok véleménye is beépült a munkába.

A dokumentum célja, hogy a SUSE partnerei kiegészítő anyagként használhassák a PPT bemutatóhoz, amikor online vagy hibrid pitching eseményeket terveznek fiatalok számára. Az események célcsoportját jelentő fiatalok számára ezek a rendezvények a következő előnyöket kínálják:

- Vállalkozói készségek fejlesztése és lehetőségek bővítése,
- Az intrapreneur (vállalkozói szemléletű alkalmazott) szerepvállalás támogatása,
- Az ifjúsági munkanélküliség csökkentése Európa-szerte a szociális vállalkozások ösztönzésén keresztül,
- A fiatalok bevonása a helyi közösségek társadalmi és környezeti problémáinak megoldásába, az SDG-k (fenntartható fejlődési célok) integrálásával,
- A társadalmi vállalkozói karrierút népszerűsítése, például készségfejlesztő és pitchversenyeken keresztül,
- A fiatalok és az üzleti élet összekapcsolása, az együttműködések és kapcsolatépítés elősegítése már fiatal korban.

Tapasztalatok a pitching-rendezvények szervezésében

Az online kérdőíven keresztül összesen 10 releváns tapasztalatot gyűjtöttünk össze. Az eredmények összefoglalása:



1. **Valamennyi partner rendelkezik pitching-rendezvény szervezési tapasztalattal**, akár belsőleg, akár külső együttműködésben, vagy nagyobb események részeként.
2. **A rendezvények céljai változatosak voltak:**
 - üzleti ötletek bemutatása vagy az üzleti készségek fejlesztése,
 - díjazás, pénzügyi támogatás vagy indulótőke megszerzése.
3. **A legtöbb esemény személyesen zajlott**, két kivétellel:
 - az egyik teljesen online formában valósult meg (Covid miatt),
 - a másik videós beadás útján zajlott.
4. **A sikeres versenyek jellemzői a partnerek szerint:**
 - országos részvétel, akár 15 éves korosztálytól,
 - világos útmutatás a prezentációkhoz,
 - esemény társítás más nagyobb társadalmi vállalkozói rendezvényhez,
 - szakértő előadók bevonása (pl. Tony Chocolonely társalapítója),
 - egyetemek, szakképzők, bankok bevonása – erős ökoszisztéma,
 - professzionális felkészítés, közönség bevonása, díjak és ösztöndíjak,
 - többfázisú versenyek (ötletismertetés, videó, élő prezentáció),
 - ismert üzletemberek részvétele és támogatása.
5. **Résztvevő szakemberek típusa:**
 - tapasztalt moderátorok, projektmenedzserek,
 - szakmai zsűritagok köz- és magánszektorból,
 - mentorok és oktatók a felkészítéshez,
 - adminisztratív segítők és marketingesek,
 - társadalmi innovációval foglalkozó szakértők, tanárok és kortárs segítők,
 - háromlépcsős értékelési rendszer is alkalmazásra került.
6. **Finanszírozás:** uniós projektek keretében vagy állami/egyetemi támogatással valósultak meg.

Az ötletverseny megszervezésének feltételei

Szükséges szakemberek:

- vállalkozói tréner,
- projektmenedzser/pitching manager,
- szakértő zsűritagok,
- tanácsadó vállalkozók,
- mentorok és oktatók,
- IT szakértők, trénerek.

Infrastruktúra:

- konferencia- vagy eseménytér,
- catering és kávészünethez alkalmas helyszín,
- technikai háttér (mikrofonok, internet, regisztrációs terület, stb.),



- előkészítő tér a versenyzőknek, zsűritagoknak elkülönített hely.

Marketing: stratégiai közösségimédia-használat (Instagram, Facebook), valamint:

- weboldalak,
- közvetlen e-mailek, hírlevelek,
- plakátok, egyéb eseményekhez kapcsolódó promóciók, személyes meghívók.

Szükséges készségek a pitching események megszervezéséhez

Kulcskompetenciák:

- vállalkozói szemlélet a bemutatott ötletek értelmezéséhez,
- pitching események szervezéséhez és moderálásához szükséges készségek,
- IT támogatás, marketingismeretek, kiválasztási iránymutatások megírása,
- időgazdálkodás, csapatvezetés, adminisztráció,
- prezentációs készségek, élő közvetítések szervezése,
- technikai készségek Zoom/MS Teams kezelésére.

További igények:

- hálózatépítés, marketing, rendezvényszervezési tapasztalat,
- szakmai értékelési szaktudás,
- sikeres vállalkozók bevonása,
- technikai moderációs támogatás, különösen online esemény esetén.

A kérdőívek alapján megállapítható, hogy a legtöbb partner rendelkezik tapasztalattal a pitching események megszervezésében, és magabiztosan vállalná egy online vagy hibrid esemény lebonyolítását a SUSE projekt keretében.

Háromlépcsős folyamat – módszertan

A pitching események előkészítésének és lebonyolításának metodológiája alapvető fontosságú ahhoz, hogy a SUSE partnerei átlássák a rendezvények menetét. Ez a módszertan:

- időalapú bontást alkalmaz, strukturált lépések mentén,
- lehetővé teszi az önálló felkészülést és erőforrás-menedzsmentet.

A SUSE projekt elvárásai a pályázóktól:

- **Problémaérzékenység:** világosan azonosított és releváns szükséglet, társadalmi vagy környezeti hatás szándéka,
- **Megoldás:** eredeti, átgondolt és koherens ötlet bemutatása,
- **Innováció:** a termék/szolgáltatás versenyképessége és megkülönböztethetősége,
- **Csapat:** az ötlet megvalósítására alkalmas, megfelelő tudással és háttérrel rendelkező csapat bemutatása,
- **Társadalmi hatás:** világos küldetés és kívánt változás megfogalmazása.



A SUSE Pitching módszertana – a pitching esemény előkészítése

A kérdőív eredményei alapján egy világos és strukturált pitching módszertanra van szükség. A javasolt SUSE Pitching módszertan az alábbi lépésekből áll:

Az esemény struktúrájának és platformjának meghatározása

Döntse el, hogy teljesen online vagy hibrid formában kívánja-e megtartani az eseményt. Ennek megfelelően válasszon platformot (pl. Zoom vagy MS Teams), amelyek biztosítanak breakout szobákat, több előadói módot, chat funkciót, dokumentummegosztást és kérdezz-felelek lehetőséget.

Ajánlott szakaszok:

- **Megnyitó:** Mutassa be a rendezvényt, a résztvevőket, a zsűrit, a célokat, a menetrendet és az értékelési szempontokat. Térjen ki az online platform működésére, technikai segítség kérésének módjára, valamint a GDPR alapelvekre. Delegáljon egy személyt a chatben feltett kérdések megválaszolására. Ossa meg a napirendet képernyőn is.
- **Pitch szekció (egyéni/csoportos):** Ez a program fő része. Tegye egyértelművé a szabályokat, különös tekintettel az időkeretekre. Ellenőrizze a technikai feltételeket (mikrofon, kamera, hang), a prezentációk meglétét, a zsűri jelenlétét. A pitch után biztosítson lehetőséget kérdésekre, majd köszönje meg a bemutatkozást.
- **Értékelési szakasz:** A pitch-ek után ismételje meg a pontozás szempontjait, és adjon időt a zsűrinek a külön szobában történő konzultációra. Ügyeljen arra, hogy minden zsűritag dokumentálja az értékelését, amit a versenyzők később visszajelzéseként megkapnak.
- **Eredményhirdetés:** A zsűri tagjai ismertetik a nyertes projektet és annak kiválasztási indokait. Külön hangsúlyozza, hogy a többi résztvevő is írásos visszajelzést kap. Írja be a fő információkat a chatbe is.
- **Zárás:** Engedjen teret a kérdéseknek és visszajelzéseknek. Tájékoztassa a résztvevőket, hogy az eseményről felvétel készült, és igény esetén a saját pitchükről másolatot kaphatnak. Köszönje meg minden közreműködő munkáját, és lehetőség szerint készítsen képernyőfotót a csoportképről (csak azokkal, akik ehhez hozzájárultak).

A résztvevők kiválasztása

A rendezvényt megelőzően világos jelentkezési folyamatról kell gondoskodni, amely egyértelmű részvételi kritériumokon alapul. Érdemes erre külön weboldalt létrehozni, ahol a célcsoport saját nyelvén tájékozódhat.

A weboldal tartalma lehet:

- Regisztrációs űrlap
- Az esemény célja és összefoglalója
- Célközönség meghatározása
- Nyeremények bemutatása
- Fontos határidők
- Pitch formátum és elvárt tartalmi elemek (pl. küldetésnyilatkozat, célközönség, megoldás, pénzügyi stratégia, piaci potenciál stb.)



Lehetőség szerint a partnerek előzetesen visszajelzést is adhatnak a pályázatok első változataira. A weboldalon külön szekcióban jelenítsük meg a zsűritagok számára szükséges információkat és jelentkezési felületeket.

Minden résztvevőnek és zsűritagnak el kell fogadnia a GDPR-nyilatkozatot, amely rögzíti az esemény felvételének, az adatok megosztásának és a fényképkészítésnek a feltételeit.

Javasolt kérdések a jelentkezési űrlapon:

- Név, életkor, elérhetőség
- Pályázat címe
- Társadalmi probléma, amire megoldást kínálnak
- A kínált megoldás rövid leírása
- Megkülönböztető jegyek a versenytársakhoz képest
- Csatolmányok beküldési lehetősége (pl. logó, prezentáció)

Résztvételi feltételek a SUSE szerint:

- Résztvevők: 16–25 év közötti fiatalok, fiatal vállalkozók
- Pitch formátum: 5 perc prezentáció + 5 perc kérdezz-felelek

A pitch kötelező elemei:

1. Cím és bemutatkozás
2. Megoldandó probléma
3. A megoldás leírása
4. Várt társadalmi hatás
5. Piaca lépési terv (árképzés, ügyfelek, pénzügyek)
6. Versenytársak elemzése

Esemény előtti felkészítés

Lehetőség szerint biztosítson esemény előtti felkészítést is oktatók támogatásával. Ez segíti a technikai felkészülést és az önbizalom növelését.

- Platform: Zoom vagy Teams
- Technikai ellenőrzés minden résztvevő és zsűritag esetén
- SUSE oktatási anyagok átnézése ajánlott
- Nemzeti mentorok és oktatók bevonása
- Készüljön utólagos kapcsolattartási terv (pl. e-mail, visszajelzés)

Az esemény lebonyolítása

Az esemény kezdete előtt legalább 15 perccel indítsa el a kapcsolatot. Ebben az időszakban jelenjen meg egy információs dia a képernyőn.

- Kövesse a korábban ismertetett napirendet
- Legyen egy kijelölt személy az interakciók (Q&A, szavazás, időzítés) koordinálására
- Gondoskodjon a technikai problémák azonnali kezeléséről
- Ellenőrizze, hogy minden résztvevő jelen van és működik az eszközük



Rendezvénymarketing

Fontos a célzott, többszornás marketingstratégia az esemény előtti 4 hétben.

Ajánlott eszközök:

- Weboldal, hírlevél, közösségi média
- Plakátok, helyi partnerek bevonása
- Egyetemek, ifjúsági szervezetek tájékoztatása
- Teaserek (a pályázók engedélyével)

Platformspezifikus ajánlások:

- **Facebook:** saját oldal vagy külön eseményoldal, fizetett hirdetés
- **Instagram:** üzleti fiók, fizetett kampány
- **TikTok:** rövid videós teaser, ifjúsági hálózatokon keresztül terjesztve
- **X (Twitter):** eseménylinkes tweet

Az esemény után publikálja a nyertes projektet, valamint készíthet 1-2 perces élményvideókat a résztvevőkkel.

Közönségkapcsolat és interakció

A közönséggel és érdekeltekkel való kapcsolattartás kulcsfontosságú. Használjon interaktív eszközöket, mint például a **Mentimeter** az élő szavazásokhoz és visszajelzésekhez – online és hibrid eseményeken egyaránt.

Vonjon be influencereket, ifjúsági vezetőket vagy más külső szereplőket, akik növelhetik az esemény értékét és jövőbeni lehetőségeket teremthetnek.

A zsűri kiválasztása és felkészítése

A zsűritagok vállalkozói vagy oktatói háttérrel rendelkezzenek, és legyenek képesek objektív értékelést adni.

Lépések:

1. Nyilvános felhívás közzététele (3 vagy 5 tag)
2. Online jelentkezési űrlap: név, szakmai tapasztalat, motiváció
3. A legalkalmasabbak kiválasztása (házon belüli munkatársak bevonása is lehetséges)
4. Szükség esetén informális megállapodás aláírása
5. Rövid online megbeszélés a projekt és az értékelési szempontok bemutatására



Kritériumok	Meghatározás	Értékelés				
		1	2	3	4	5
Probléma/szükséglet	Milyen fogyasztói igényeket elégít ki?					
Megoldás	A megoldás minősége?					
Célcsoport	Mennyire van jól meghatározva a piac? Milyen az üzleti tér? Kik a vevők/ügyfelek?					
Csapat menedzsment	A szerepek leosztása? A feladatok aránya? Szakértelem?					
Versenypiac	Különbség a versenytársaktól (innovációs jellemző)					
Pénzügy	A jövedelem igazolása? Mennyire megbízhatóak a pénzügyi adatok?					
Társadalmi hatás	Változások a társadalomban?					
A bemutató minősége	Mennyire strukturált és gördülékeny az előadás?					

Fontos, hogy minden zsűritag megértse az értékelési kritériumokat, és hogy mindenkinek legyen hozzáférése az eseményen használt online platformhoz. Ne feledkezzen meg az esemény előtt leellenőrizni a technikát.

