



HSUP

- Hungarian Startup
- University Program

nkfih



HSUP

Hungarian Startup
University Program

A Hungarian Startup University Program (HSUP) Magyarország első felsőoktatási szintű startup kurzusa.

A HSUP egy két féléves e-learning tárgy, amelynek I. félévében az innovatív gondolkodásmód és a startup világ megismerése kerül a fókuszba, míg a II. félévben vállalatépítéssel kapcsolatos gyakorlati tudást sajátíthatnak el a hallgatók.

Az első félév végén a vizsga mellett a hallgatók vállalkozási ötletükről egy onepagert készítenek, amelyen a második félév során egyetemük javaslatára és az NKFIH anyagi támogatásával dolgozhatnak.

A második félévet is elvégző hallgatók vállalkozási ötletüket, és az elkészült MVP-t akár befektetők előtt is bemutathatják.





A diákok félév elején a rendszerbe bejelentkeznek.



Egy személyiségteszttel felmérhetik saját kompetenciáikat.



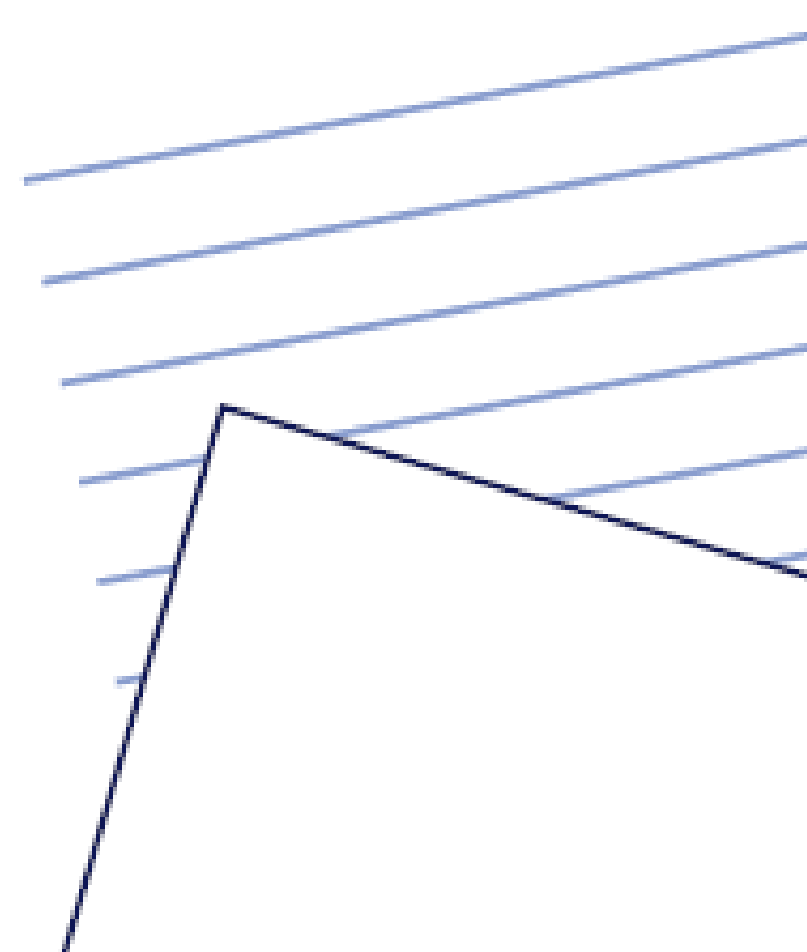
A tananyagot a kompetenciák alapján megadott útvonalakon sajátíthatják el, ami mellett személyreszabott bónusz tartalmakat érhetnek el.



Az útvonalakon interaktív tartalmakból (esettanulmány, teszt, podcast, infografika, videók) tanulhatnak.



Az elsajátított elméleti tudásról a kurzus mérőszámaival heti rendszerességű beszámolókat küldünk.



A program egy szereposztó teszt (16 personalities) kitöltésével kezdődik, amely alapján a startup világ 4 legfontosabb alapítói szerepe közül javaslatot teszünk a hallgatóknak arra, hogy milyen szerepben végezzék el a képzést.



Az egyes szerepekben a hallgatók különböző, saját perspektívájukat bővítő tananyagokat sajátíthatnak el, ehhez személyre szabott útvonalakat és bónusz tananyagokat hoztunk létre a 4 alapítói profilnak megfelelően. Így mindenki megtanulja a HSUP teljes tananyagát, de saját útvonalon fejlődhet.

I. félév

1. Bevezetés: Mi az innováció?
2. Ötlet validáció
3. Üzleti és pénzügyi tervezés
4. Piacrálépés, piacelemzés
5. Szellemi tulajdon
6. Befektetők és Onepager
7. Pitch deck struktúra, pitch training

II. félév

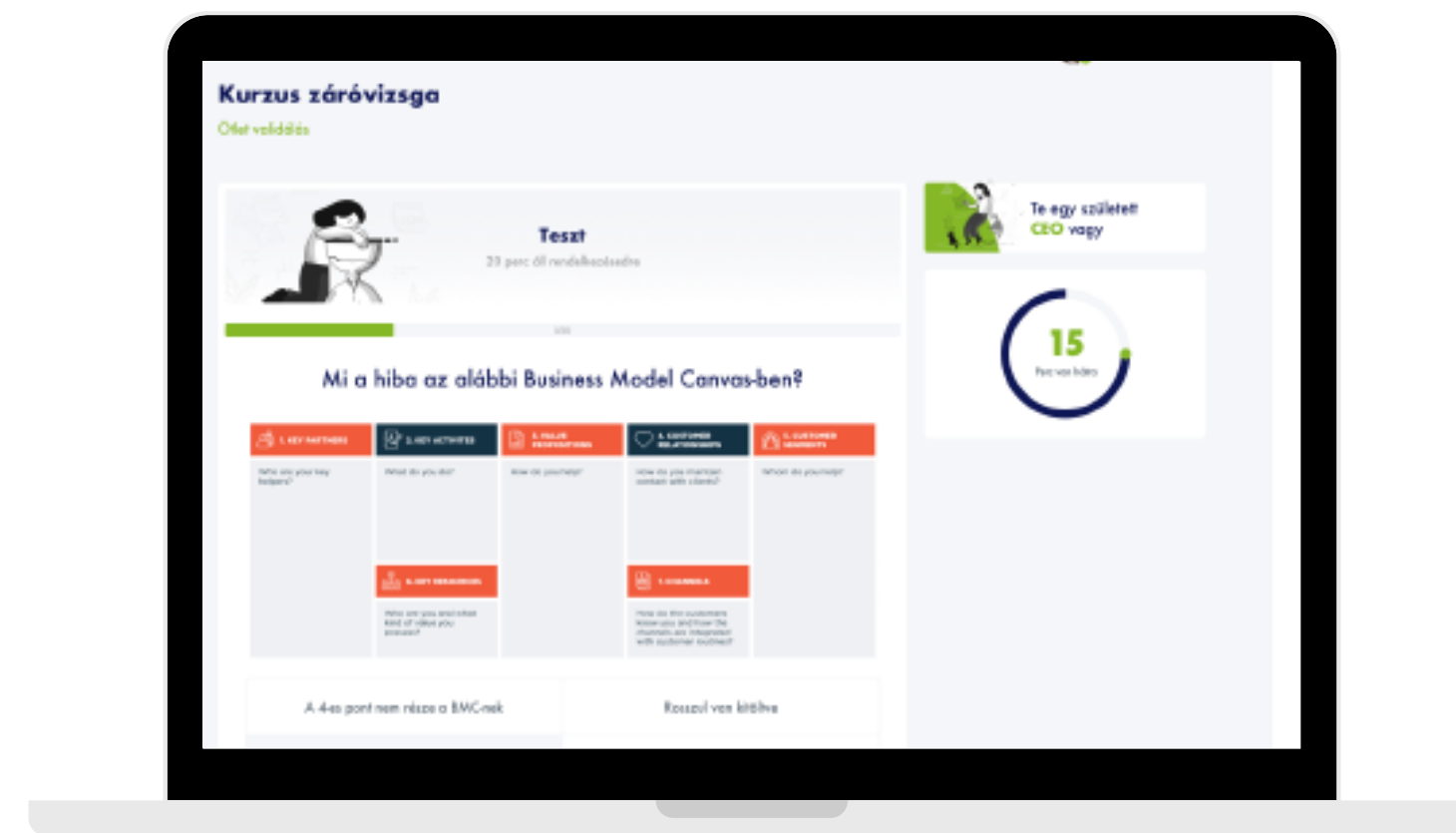
1. A csapat
2. Piac és piacra lépési stratégia
3. BMC és prototipizálás
4. Üzleti és pénzügyi tervezés II.
5. Pitch – az ötlet bemutatása



A HSUP 2 féléves tananyaga összesen 7 + 5 modulból áll.

A hallgató minden modul végén egy összefoglaló, animált videót, valamint egy modulzáró tesztet talál.

Az animált videók a modul legfontosabb információit összegzik, míg a tesztek azért fontosak, hogy visszajelzést kaphassunk az előrehaladásról, illetve a modulzáró vizsgák eredményét átlagolva a hallgató a kurzus végén vizsgajegyet kaphasson.



Értékelés menete

A HSUP 2 féléves tananyaga összesen 7 + 5 modulból áll. A hallgató minden modul végén egy modulzáró tesztet talál.

Egy teszt 10 kérdésből áll, minden sikeres válasz 1 pontot, a sikertelen válasz 0 pontot ér.

A kérdések egy kérdésgyűjteményből jönnek véletlenszerű sorrendben.

Egy teszt sikeres kitöltésével (61% felett) tud a hallgató a következő modulba belépni. A hallgató minden modulzáró vizsgát 1 alkalommal tölthet ki, ezt követően 1 alkalommal javíthat az érdemjegyén. Ha mindkét alkalom sikertelen (61% alatt) lesz, akkor automatikusan kinyílik a következő modul. Fontos, hogy a végső pontszámba a legutolsó kitöltés eredménye számít minden modul esetében. (Tehát akár a sikertelen első kitöltés javítása a cél, akár több pontot szeretne szerezni a hallgató, a teszt legutolsó eredménye kerül beírásra.)

A végső érdemjegyet a hallgató összes elért pontszáma fogja meghatározni: 1: 0-60%, 2: 61-70%, 3: 71-80%, 4: 81-90%, 5: 91-100%

A tantárgy decemberben lezárásra kerül.

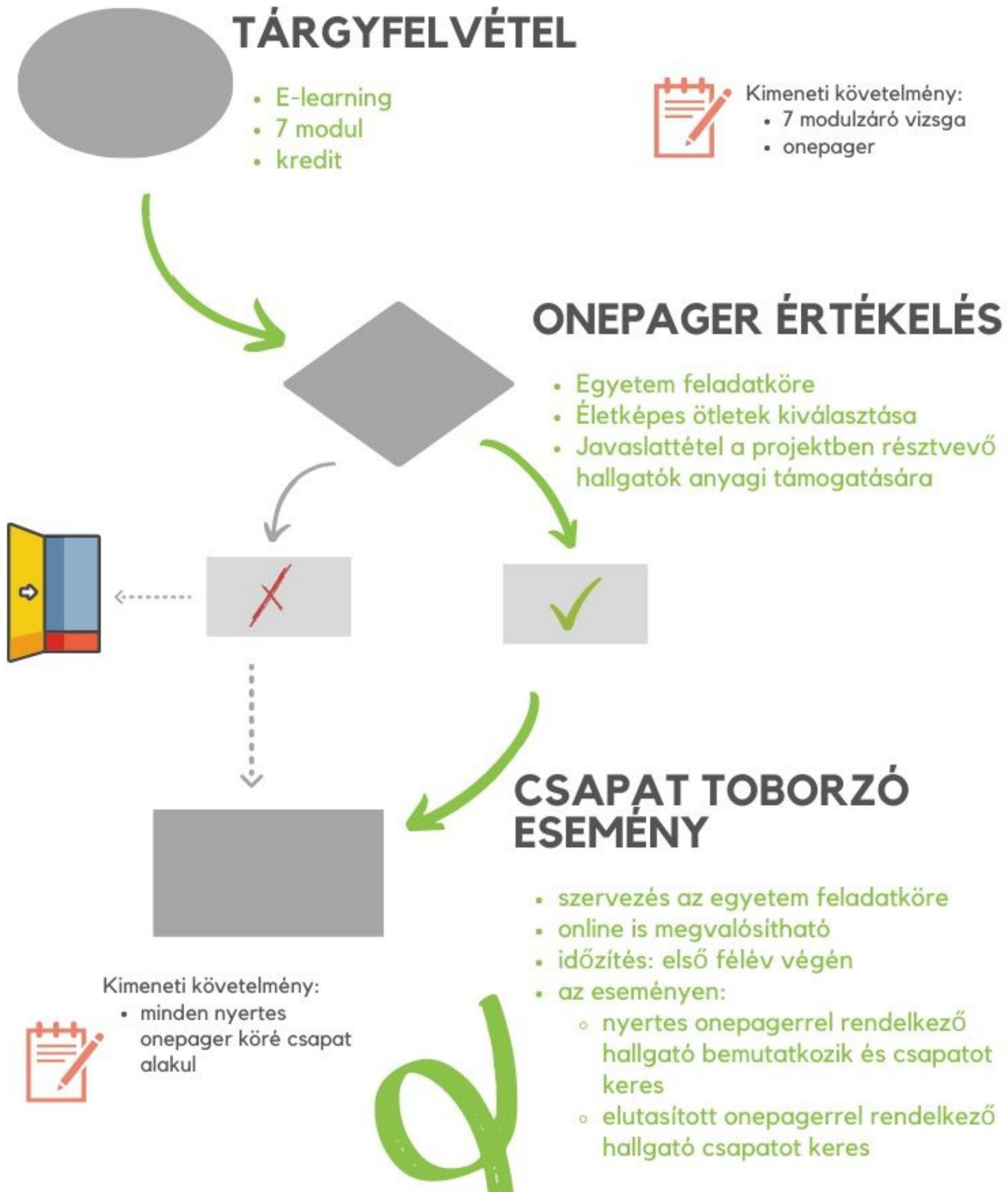
Játékos tartalmak, közösségi tanulás



A HSUP-ban a hallgatók a kitöltött interaktív tesztekkel tapasztalatpontokat gyűjtenek, mely alapján követhetik vállalkozói előrehaladásukat, készségeik szintjeit és kompetenciáik fejlődését. Az egyéni fejlődés mellett a közösségi “networking” szemléletet is jutalmazzuk, így a kollaborációban aktívan részt vevők közösségi pontokat kapnak, így egy játékos de mégis kompetitív környezetet teremtve.

A HSUP platform további fejlesztései során ebben a játékos környezetben a hallgatók tapasztalatpontjai alapján egy eredménytábla keletkezik majd, amelyben követhetik saját és később egyetemük teljesítményét is. Így a hallgatók nem csak egymással versenyeznek, de egyetemükért is küzdenek.

A startupkultúrában ez a versenyszellem még nagy előnyt jelenthet majd számukra. Ezen pontok és egyéb mérőszámok alapján a hallgatók különböző “kitűzőket” gyűjthetnek úgy mint: “a csapatjátékos”, “a versenyző”, vagy éppen “a virtuóz”.



II. FÉLÉV

TÁRGYFELVÉTEL

- E-learning
- 5 modul



- Kimeneti követelmény:
- 5 modulzáró vizsga
 - MVP

MENTOR KERESÉS

- Online
- HSUP platformon keresztül adatbázisból majd emailben
- időzítés: második félév elején vagy azelőtt
- Mentorálás: (NKFIH, HSUP partnerek és az egyetem biztosítja)

VIZSGAMUNKA ÉRTÉKELÉS

- Egyetemek végzik, tpartnerek és NKFIH támogatást nyújtanak
- A legsikeresebb vizsgamunkák (MVP) kiválasztásra kerülnek

PITCH EVENT

- a legjobb kiválasztott csapatok
- összegytemi
- offline/online
- akár befektetők előtt





HSUP

- Hungarian Startup
- University Program

Emelkedj ki a tömegből!

nkfih