ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Създай свой стартъп, изкачвайки се по стълбите

Концепция и настройка на сценария

Индекс на елементите

Общо:

- Сграда с няколко етажа, стаи или коридори. Ако сградата не е налична, можете да използвате всяко пространство, което може да бъде разделено на различни секции.
- Принтер и, ако е възможно, ламинатор.
- Ножици, лепило и химикалки
- Проектор, бяла дъска или флипчарт за представяне на идеите.

Фаза А:

- Случайни подкани, списък с потенциални идеи за стартиращи фирми. **Потенциалните идеи са представени в Приложение № 1.**
- Кутия за творчество (заключена). Ако няма кутия, можете да скриете материалите по друг начин. **Възможните материали са представени в Приложение № 4.**



Фаза Б:

- Скрити профили на клиенти. **Потенциалните профили са представени в Приложение № 3**

Фаза В:

- Работен лист за бизнес модел Canvas. **Предоставен е отделен файл – Приложение № 2**
- Карти за съвпадение на стартовите компоненти. **Предоставен е отделен файл – Приложение № 6**
- Заключена папка (съдържа Canvas)

Фаза Г:

- Комплект инструменти за брандиране (маркери и празен лист хартия)
- Маркетингова кръстословица. **Предоставен е отделен файл – Приложение № 5**
- Папка с шаблони (отключена чрез кръстословица)

Фаза Д:

- Сцена за представяне (бяла дъска/проектор)
- Таймер/хронометър
- Подробна концепция

Подробна концепция

Кутия за творчество

Необходими материали

- Малка кутия със сигурен катинар (най-добре с цифри).
    - Ако не е възможно, просто използвайте затворена кутия, през която не може да се вижда. След като отговорът бъде потвърден, кутията може да се отвори с ключа, предоставен на Водещия на играта.
- Разпечатани произволни подкани (карти или листчета) – Представени в Приложение № 4.
- Инструкции с гатанка или код за отваряне на катинара

Урок

Разпечатайте и изрежете съдържанието съответно. Всичко е разделено на различни групи и може да се променя в зависимост от участниците и ситуацията. На въпросите за брейнсторминг може да се отговори директно, сценариите за стартиращи компании могат да помогнат за създаването на потенциални идеи, а картите за иновации могат да се използват за мотивиране и засилване на креативността към създаването на потенциални идеи.

Поставете въпросите и картите в кутията. Заключете я с катинар, изискващ код, базиран на тематична загадка. Загадката може да бъде толкова проста, колкото „Какво започва като мечта, расте с план и оцелява с екип?“ Отговор:

бизнес/стартиращ бизнес. Загадката трябва да може да се реши чрез брейнсторминг и работа в екип, позволявайки множество интерпретации, но насочвайки към предприемаческо мислене.

Декорирайте кутията, за да я направите визуално привлекателна и тематична за света на стартиращите/иновационните компании. Уверете се, че кутията е достъпна, но не твърде лесна за отваряне без решаване на гатанката. Ако няма възможност да имате кутия, можете да използвате друг начин за съхранение на следващите части от играта и просто да ги предоставите, когато получите отговора от участниците.

Профили на клиенти

Необходими материали

- Разпечатани във формат А4 измислени профили на клиенти, със скрити в описанията им улики. Профилите могат да бъдат всякакви известни личности от представляваните от тях държави, организации или по друг избор. Потенциалните идеи са представени в Приложение № 3.

Урок

Разпечатайте и изрежете всеки профил. Скрийте ги стратегически из стаята в чекмеджета, под маси, зад плакати, като се уверите, че са откриваеми, но изискват проучване. Помислете дали да не направите някои профили „примамки“, за да увеличите сложността. Ламинирайте профилите за многократна употреба.



Карти за съвпадение на бизнес модели

Необходими материали

- Комплекти карти за печат, представляващи компоненти на стартираща компания: проблеми, решения, клиентски сегменти, ценностни предложения, потоци от приходи. Това трябва да съответства на формуляра „Бизнес модел Канва“.

Урок

Разбъркайте и разпределете картите на случаен принцип на масата. Екипите трябва да анализират, обсъдят и правилно да сглобят логичен бизнес модел според темата. В Приложение № 6 всички възможни теми и карти са групирани, което формира правилния отговор (в зависимост от ситуацията и групата на участниците, съдържанието на картите може да се променя. Основната идея е участниците да подредят всичко според темата. В Приложение № 6 са представени 3 различни теми и те трябва да съвпадат). След като са правилно сглобени, Водещият на играта ги валидира и предоставя достъп до заключената папка, съдържаща „Бизнес модел Канва“.

Комплект инструменти за брандиране

Необходими материали

- Празни листове хартия, цветни маркери, ръководства за стратегия за брандиране, кръстословица на маркетингова тематика.



Урок

Осигурете творческа арт станция, където екипите могат да проектират своята брандировка. Правилното попълване на маркетинговата кръстословица (термини, свързани с брандиране, маркетинг, растеж на стартиращи компании) ще разкрие код, отключващ достъп до усъвършенствани материали за брандиране като хартия, маркери и други неща, които биха били под ръка за творческия процес. Настройте станцията така, че да насърчава сътрудничеството - големи листове хартия, множество маркери и място за брейнсторминг.

Инсталация на стаята(ите)

Стая 1 (Генериране на идеи): Кутия за креативност, поставена на централна маса, видими и тематични декорации, насърчаващи иновациите (плакати на известни стартиращи компании).

Стая 2 (Пазарни проучвания): Профили на клиенти, скрити из стаята. Плакати, симулиращи пазарна среда.

Стая 3 (Бизнес модел): Игра за съвпадения, поставена на маса за сътрудничество. Свободно пространство за екипи да работят заедно.

Стая 4 (Брандиране): Арт станция с добре организирани материали. Ръководства за брандиране на стената.

Финална стая (Представяне): Пространство за презентации с бяла дъска, проектор или флипчарт. „Сцена“ за презентации с „маса за оценяване“ за инвеститори. Това може да бъде дори асансьор, който се движи между партера и горния етаж.

Забележка: В зависимост от местоположението, ако стаята за бягство се организира в голяма сграда с отделни стаи, коридор или просто отворено пространство, всички загадки могат да бъдат разположени според местоположението. Цялата представена информация е ориентировъчна за това как стаята за бягство може да бъде разположена в сценарий, в който всичко е организирано в сграда с отделни стаи и етажи. Обучителите могат да адаптират този сценарий към наличното място.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

За следващата игра

Следвайте инструкциите, за да рестартирате играта за друга група младежи.

Фаза А : Нулирайте кутията за креативност и разбъркайте подканите.

Фаза Б : Пренаредете и скрийте отново профилите на клиентите по креативен начин.

Фаза В : Разбъркайте и евентуално леко променете картите за съвпадение на бизнес моделите.

Фаза Г : Подменете използваните материали за брандиране и осигурете чисти шаблони. Нулирайте маркетинговите кръстословици.

Фаза Д : Почистете и подгответе зоната за финалното представяне (чиста бяла дъска, чисти диапозитиви за проектора, ако е необходимо).

Съфинансирано от Европейския съюз

Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Тази публикация отразява единствено гледните точки на автора и Комисията не носи отговорност за каквато и да е употреба на съдържащата се в нея информация.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Това произведение е лицензирано под Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. За да видите копие от този лиценз, посетете http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/