

# Приложение № 4 - Съдържание на кутията за творчество

## 1. Подкани за брейнсторминг

| |
|---|
| Коя е разочароващата ежедневна задача, която хората просто приемат? (Пример: Собствениците на малък бизнес прекарват часове в отговаряне на едни и същи въпроси на клиентите всеки ден.) |
| Как би изглеждала тази идея в една съвсем различна индустрия? (Пример: Система за резервации, използвана в хотели, прилагана за медицински прегледи.) |
| Как би решило този проблем едно 10-годишно дете? (Пример: Превърнете го в проста игра или решение с едно щракване.) |
| Как би могло да се реши това без използването на каквато и да е технология? (Пример: Отпечатан контролен списък или табло за обяви в общността.) |
| Как би могла да проработи тази идея в страна без интернет? (Пример: Използване на SMS съобщения или локални координатори вместо приложения.) |
| Ами ако вашият стартъп трябваше да генерира приходи от първия ден? (Пример: Потребителите плащат малка месечна такса или плащане за всяко ползване.) |



## 2. Примерни сценарии за стартиране

| |
|---|
| Една селска общност току-що получи достъп до стабилен интернет за първи път. Каква услуга или продукт бихте могли да представите? (Пример: Онлайн пазар, където местни фермери продават продукти директно на клиенти.) |
| Застаряващото население създава стрес за здравните работници. Какво технологично решение би могло да помогне на полагащите грижи? (Пример: Инструмент за планиране и напомняне, който намалява пропуснатите срещи.) |
| Голяма платформа за социални медии е затворена. Как могат творците и малките бизнеси да се възстановят или адаптират? (Пример: Нова нишова платформа за създателите, за да се свържат отново с аудиторията си.) |
| Нова носима технология може да следи стреса в реално време. Коя нова услуга би могла да използва тези данни? (Пример: Услуга за уелнес на работното място, която предлага почивки или упражнения въз основа на нивата на стрес.) |
| Учениците в гимназията са откъснати от традиционното обучение. Какво би могло да събуди отново интереса им? (Пример: Интерактивна платформа за обучение, използваща кратки видеоклипове и предизвикателства.) |

### 3. Карти за иновации

| | | |
|---|---|---|
|  Добавете социално полезен компонент към вашата идея. |  Направете продукта си с нулеви отпадъци или напълно рециклируем. |  Превърнете услугата си в игра (геймификация). |

| | | |
|---|---|---|
|  Партнирайте с изненадваща индустрия (напр. мода + селско стопанство). |  Направете го абонаментна услуга. |  Използвайте глас, жестове или емоции като методи за въвеждане. |