ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Jen vystoupejte po schodech a založte vlastní startup

Koncepce a nastavení scénáře

Rejstřík položek

Obecné potřeby:

- Budova s více podlažími, místnostmi nebo chodbami. Pokud nemáte možnost využít celou budovu, můžete využít libovolný prostor, který lze rozdělit na různé části.
- Tiskárna a pokud možno laminovač.
- Nůžky, lepidlo a psací potřeby.
- Projektor, tabule nebo flipchart k prezentaci svých nápadů.

Fáze A:

- Náhodné výzvy, seznam potenciálních nápadů na startup**. Případné nápady jsou uvedeny v příloze č. 1.**
- Kreativní box (uzamykatelný). Pokud žádnou takovou krabičku nebo box nemáte k dispozici, můžete materiály skrýt jiným způsobem. **Možné materiály jsou uvedeny v příloze č. 4.**

Fáze B:

- Skryté profily zákazníků. **Potenciální profily jsou uvedeny v příloze č. 3.**

Fáze C:

- Pracovní list Business Model Canvas. **Samostatný popis je přiložen v příloze č. 2.**
- Karty se startupovými komponenty, které se budou navzájem přiřazovat. **Samostatný popis je přiložen v příloze č. 6.**
- Uzamčená složka (obsahuje Canvas).

Fáze D:

- Sada nástrojů pro branding (fixy a prázdný list papíru).
- Marketingová křížovka. **Samostatný popis je přiložen v příloze č. 5.**
- Složka šablon (odemyká se prostřednictvím křížovky).

Fáze E:

- Pitching stage (tabule/projektor).
- Časovač/stopky.
- Podrobná koncepce.

Podrobná koncepce

Kreativní box

Potřebný materiál

- Malá krabička s bezpečným visacím zámkem (nejlépe s číselným kódem).
    - Pokud to není možné, jednoduše použijte uzavřenou krabici, která není vidět. Po ověření odpovědi lze krabici otevřít klíčem poskytnutým Mistrem hry.
- Tištěné náhodné úkoly (karty nebo lístečky) – Uvedeny v příloze č. 4.
- Hádanka nebo kód instrukce k otevření visacího zámku.

Výuka

Vytiskněte a odpovídajícím způsobem přistřihněte obsah. Vše je rozděleno do různých skupin a může se měnit v závislosti na účastnících a aktuální situaci. Na výzvy brainstormingu lze přímo odpovědět, start-up scénáře mohou pomoci vytvořit potenciální nápady a karty inovací lze použít k motivaci a zvýšení kreativity při vytváření potenciálních nápadů.

Umístěte výzvy a karty do kreativního boxu. Uzamkněte jej pomocí visacího zámku vyžadujícího kód na základě tematické hádanky. Hádanka může být tak jednoduchá jako "Co začíná jako sen, roste s plánem a přežívá s týmem?" Odpověď: „podnik/start-up.“ Hádanka by měla být řešitelná prostřednictvím brainstormingu a týmové práce, což umožňuje více interpretací, ale vede k podnikatelskému myšlení.

Připravte krabici tak, aby byla vizuálně přitažlivá a tematická pro svět startupů/inovací. Ujistěte se, že je krabice (kreativní box) přístupná, ale není příliš snadné ji otevřít, aniž byste vyřešili hádanku. Pokud není možné mít uzamykatelnou krabici, můžete použít jakýkoli jiný způsob uložení dalších částí hry a pouze je poskytnout po obdržení odpovědi od účastníků.

Profily zákazníků

Potřebný materiál

- Na A4 vytištěné fiktivní osobnostní profily zákazníků se stopami skrytými v jejich popisech. Osoby mohou být jakékoliv známé osoby slavné lidé z konkrétní zastoupené země, organizace nebo mohou být vybrán někdo. Případné náměty jsou uvedeny v příloze č. 3.

Výuka

Vytiskněte a vystřihněte každý profil samostatně. Strategicky je schovejte po místnosti uvnitř zásuvek, pod stoly, za plakáty, abyste zajistili, že budou k nalezení, ale vyžadují při hledání úsilí. Zvažte vytvoření některých profilů jako "návnady", abyste zvýšili složitost. Profily zalaminujte pro opakované použití.

Karty pro hledání shody obchodního modelu

Potřebný materiál

- Sady tisknutelných karet představujících komponenty startupu: problémy, řešení, zákaznické segmenty, hodnotové nabídky, toky příjmů. To musí odpovídat formuláři Business model Canvas.

Výuka

Zamíchejte a rozmístěte karty náhodně na stůl. Týmy musí analyzovat, prodiskutovat a správně sestavit logický obchodní model podle tématu. V Příloze č. 6 jsou seskupena všechna možná Témata a karty, což tvoří správnou odpověď (v závislosti na situaci a skupině účastníků může být obsah karet změněn). Hlavní myšlenkou je, aby si účastníci vše uspořádali podle tématu. V příloze č. 6 jsou uvedena 3 různá témata a musí se shodovat). Jakmile je vše správně sestaveno, Mistr hry řešení ověří a poskytne přístup k uzamčené složce obsahující Canvas obchodního modelu (Business Model Canvas).

Sada nástrojů pro branding

Potřebný materiál

- Prázdné papíry, barevné fixy, průvodce strategií značky, křížovky s marketingovou tématikou.

Výuka

Připravte kreativní umělecký prostor, kde mohou týmy navrhnout svoji značku. Správné vyplnění marketingové křížovky (pojmy související s brandingem, marketingem, růstem startupu) odhalí kód, který odemkne přístup k pokročilým brandingovým materiálům, jako je papír, fixy a další věci, které budou týmům k dispozici pro kreativní proces. Nastavte stanici tak, aby podporovala spolupráci velkými papíry, několika fixy a prostorem pro brainstorming.



Instalace místnosti (místností)

Místnost 1 (Generování nápadů): Kreativní box umístěný na centrálním stole, viditelné a tematické dekorace podporující inovace (plakáty známých startupů).

Místnost 2 (průzkum trhu): Profily zákazníků skryté po místnosti. Plakáty simulující prostředí tržiště.

Místnost 3 (obchodní model): Odpovídající hra umístěná na společném stole. Uvolněte prostor pro spolupráci týmů.

Pokoj 4 (Branding): Umělecký prostor s přehledně uspořádanými pomůckami. Vodítka brandingu umístěná na zdi.

Závěrečná místnost (pitching): Prezentační prostor s tabulí, projektorem nebo flipcharty. "Pódiová" plocha pro herní prostor s "hodnotícím stolem" investora. Může to být i výtah, který jezdí mezi přízemím až do horního patra budovy.

Poznámka: V závislosti na lokaci, pokud je úniková hra organizována ve velké budově s oddělenými místnostmi, chodbou nebo jen otevřeným prostorem, mohou být všechny úkoly umístěny na různých místech. Všechny prezentované informace jsou referencí, jak by mohla být úniková hra zasazena do scénáře, kdy je vše organizováno v budově s oddělenými místnostmi a patry. Školitelé mohou tento scénář přizpůsobit dostupné lokalitě.

ESCAPE ROOMS
FOR DIGITAL ENTREPRENEURSHIP

Pro další hru

Postupujte podle pokynů pro znovuzahájení hry pro jinou skupinu mladých lidí.

Fáze A: Obnovte pole kreativity a opětovně promíchejte úkoly.

Fáze B: Kreativně uspořádejte a znovu skryjte profily zákazníků.

Fáze C: Zamíchejte a případně mírně upravte odpovídající karty obchodního modelu.

Fáze D: Nahraďte použité brandingové materiály a poskytněte čisté šablony. Obnovte marketingové křížovky.

Fáze E: Vyčistěte a připravte si hrací prostor pro závěrečnou prezentační fázi (čistá tabule, v případě potřeby prázdné složky připojené k projektoru).

Spolufinancováno Evropskou unií

Tento projekt je financován Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Číslo projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156

Toto dílo podléhá licenci Creative Commons. Mezinárodní licence Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0. Chcete-li se seznámit s kopií této licence, navštivte http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/