Příloha č. 4 – Obsah Creativity Box

1. Brainstormingové podněty

Co je to za frustrující každodenní úkol, který lidé prostě přijímají? (Příklad: Majitelé malých podniků tráví hodiny odpovídáním na stejné otázky zákazníků každý den.)
Jak by tento nápad vypadal v úplně jiném odvětví? (Příklad: rezervační systém používaný v hotelech aplikovaný na zdravotní prohlídky.)
Jak by desetileté dítě vyřešilo tento problém? (Příklad: Udělejte z toho jednoduchou hru nebo řešení na jedno kliknutí.)
Jak by se to dalo vyřešit bez použití jakékoli technologie? (Příklad: tištěný kontrolní seznam nebo nástěnka pro komunitu.)
Jak by tento nápad mohl fungovat v zemi bez internetu? (Příklad: Použití SMS zpráv nebo lokálních koordinátorů místo aplikací.)
Co kdyby váš startup musel generovat příjmy už od prvního dne? (Příklad: Uživatelé platí malý měsíční poplatek nebo platbu za použití.)



2. Příklady scénářů startupu

Venkovská komunita právě získala přístup ke stabilnímu internetu poprvé. Jakou službu nebo produkt byste mohli představit? (Příklad: Online tržiště, kde místní farmáři prodávají produkty přímo zákazníkům.)
Stárnoucí populace způsobuje zdravotníkům stres. Jaké technologické řešení by mohlo pomoci pečovatelům? (Příklad: Nástroj pro plánování a připomínání, který snižuje počet zmeškaných schůzek.)
Jedna velká sociální síť byla uzavřena. Jak se mohou tvůrci a malé podniky zotavit nebo přizpůsobit? (Příklad: Nová specializovaná platforma pro tvůrce, aby se znovu spojili se svým publikem.)
Nová nositelná technologie dokáže sledovat stres v reálném čase. Jaká nová služba by mohla tato data využívat? (Příklad: Služba wellness na pracovišti, která doporučuje přestávky nebo cvičení na základě úrovně stresu.)
Středoškoláci jsou odpojeni od tradičního učení. Co by mohlo znovu vzbudit jejich zájem? (Příklad: Interaktivní vzdělávací platforma využívající krátká videa a výzvy.)

3. Inovační karty

 **Přidejte do svého nápadu společenskou složku prospěch.**	 **Udělejte svůj produkt nulovým odpadem nebo plně recyklovatelným.**	 **Proměňte svou službu ve hru (gamifikaci).**

 **Spolupracujte s překvapivým odvětvím (např. móda + zemědělství).**	 **Udělejte z toho předplatitelskou službu.**	 **Používejte hlas, gesta nebo emoce jako vstupní metody.**