



Sukurkite savo startuolį tiesiog lipdami laiptais

Scenarijaus koncepcija ir sąranka

Elementų rodyklė

Apskritai:

- Pastatas su keliais aukštais, kambariais arba koridoriais. Jei pastato nėra, galite naudoti bet kokią erdvę, kurią galima suskirstyti į skirtingas dalis.
- Spausdintuvas ir, jei įmanoma, laminatorius.
- Žirklės, klėjai ir rašikliai
- Projektorius, balta lenta arba apverčiama lenta savo idėjoms pristatyti.

A etapas:

- Atsitiktinės užduotys, potencialių startuolių idėjų sąrašas. Potencialios idėjos pateiktos **1 priede**.
- Kūrybiškumo dėžutė (užrakinta). Jei dėžutės nėra, galite kitaip paslėpti medžiagas. Galimos medžiagos pateiktos **4 priede**.



B etapas:

- Paslėpti klientų profiliai. Potencialūs profiliai pateikti **3 priede**.

C etapas:

- Verslo modelio drobės darbalapis. Pateikiamas atskiras failas – **2 priedas**.
- Paleidimo komponentų atitikimo kortelės. Pateikiamas atskiras failas – **6 priedas**.
- Užrakintas aplankas (yra „Canvas“)

D etapas:

- Prekės ženklo kūrimo įrankių rinkinys (žymekliai ir tuščias popieriaus lapas)
- Rinkodaros kryžiažodis. Pateikiamas atskiras failas – **5 priedas**.
- Šablonų aplankas (atrankintas per kryžiažodį)

E etapas:

- Pristatymo scena (lenta / projektorius)
- Laikmatis / chronometras
- Detali koncepcija



Detali koncepcija

Kūrybiškumo dėžutė

Reikalinga medžiaga

- Maža dėžutė su saugia spyna (geriausia su skaičiais).
 - o Jei negalite jo gauti, tiesiog naudokite uždarytą dėžutę, kurios nematyti. Tuomet raktą reikės pateikti žaidimo administratoriui. Patvirtinus jį, dėžutę bus galima atidaryti.
- Spausdinti atsitiktiniai uždaviniai (kortelės arba lapeliai)
- Mįslė arba kodas, kaip atidaryti spyną

Pamoka

Į dėžutę įdėkite atsitiktinių užduočių. Užrakinkite ją spyna, reikalaujančia kodo, pagrįsto temine mįsle. Mįslė gali būti paprasta, pavyzdžiui, „Kas prasideda kaip svajonė, auga su planu ir išlieka su komanda?“, Atsakymas: verslas / startuolis. Mįslė turėtų būti išsprendžiama pasitelkiant minčių šturmą ir komandinį darbą, leidžiant kelias interpretacijas, tačiau skatinant verslumo mąstyseną. Papuoškite dėžutę taip, kad ji būtų vizualiai patraukli ir atitiktų startuolių / inovacijų pasaulio tematiką. Įsitikinkite, kad dėžutė yra prieinama, bet ne per lengvai atidaroma neišsprendus mįslės. Jei nėra galimybės turėti dėžutės, galite naudoti bet kokią kitą būdą saugoti kitas žaidimo dalis ir tiesiog pateikti ją gavę dalyvių atsakymus.



Klientų profiliai

Reikalinga medžiaga

- A4 formato formatu atspausdintos išgalvotos klientų asmenybės su aprašymuose paslėptomis užuominomis. Asmenimis gali būti bet kokie garsūs žmonės iš jų atstovaujamų šalių, organizacijų ar bet kurios kitos pasirinktos. Galimos idėjos pateiktos 3 priede.

Pamoka

Strategiškai paslėpkite profilius kambaryje stalčiuose, po stalais, už plakatų, užtikrindami, kad juos būtų galima rasti, bet reikėtų ištirti. Apsvarstykite galimybę kai kuriuos profilius paversti „masalu“, kad padidintumėte sudėtingumą. Profilius laminuokite, kad galėtumėte juos naudoti daugkart.

Verslo modelio atitikimo kortelės

Reikalinga medžiaga

- Spausdinamų kortelių rinkiniai, vaizduojantys startuolio komponentus: problemas, sprendimus, klientų segmentus, vertės pasiūlymus, pajamų srautus. Tai turi atitikti verslo modelio „Canvas“ formą.

Pamoka

Sumaišykite ir atsitiktine tvarka paskirstykite korteles ant stalo. Komandos turi išanalizuoti, aptarti ir teisingai surinkti loginį verslo modelį pagal temą. 6 priede sugrupuotos visos galimos temos ir kortelės, kurios sudaro teisingą atsakymą (priklausomai nuo situacijos ir dalyvių grupės, kortelių turinys gali būti keičiamas).



Pagrindinė idėja yra ta, kad dalyviai viską sudėlioja pagal temas. 6 priede pateikiamos 3 skirtingos temos ir jos turi sutapti). Teisingai surinkus korteles, žaidimo vedėjas jas patvirtina ir suteikia prieigą prie užrakinto aplanko, kuriame yra verslo modelio drobė.

Prekės ženklo kūrimo įrankių rinkinys

Reikalinga medžiaga

- Tušti popieriaus lapai, spalvoti žymekliai, prekės ženklo kūrimo strategijos vadovai, rinkodaros tematikos kryžiažodis.

Pamoka

Įrenkite kūrybinio meno stotį, kurioje komandos galėtų kurti savo prekės ženklą. Teisingai užpildžius rinkodaros kryžiažodį (terminai, susiję su prekės ženklo kūrimu, rinkodara, startuolių augimu), bus atskleistas kodas, atveriantis prieigą prie pažangių prekės ženklo kūrimo medžiagų, tokių kaip popierius, žymekliai ir kiti daiktai, kurie būtų po ranka kūrybiniam procesui. Stotelę įrenkite taip, kad būtų skatinamas bendradarbiavimas – dideli popieriai, keli žymekliai ir erdvė idėjų generavimui.



Kambario (-ių) įrengimas

1 kambarys (Idėjų generavimas): Kūrybiškumo dėžutė, pastatyta ant centrinio stalo, matomos ir teminės dekoracijos, skatinančios inovacijas (garsių startuolių plakatai).

2 kambarys (Rinkos tyrimai): Kambaryje paslėpti klientų profiliai. Plakatai, imituojantys prekyvietės aplinką.

3 kambarys (verslo modelis): Atitikimų žaidimas, paruoštas prie bendro stalo. Laisvos vietos komandoms dirbti kartu.

4 kambarys (prekės ženklo kūrimas): Meno stotelė su tvarkingai sutvarkytais reikmenimis. Ant sienos – prekės ženklo vadovai.

Galutinis kambarys (statyba): Pristatymų erdvė su balta lenta, projektoriumi arba apverčiamosiomis lentomis. „Scena“ – zona pristatymams su investuotojų „vertinimo stalu“. Tai gali būti net liftas, važiuojantis tarp pirmo ir viršutinio aukšto.

Pastaba: Priklausomai nuo vietos, jei pabėgimo kambarys organizuojamas dideliame pastate su atskirais kambariais, koridoriumi ar tiesiog atvira erdve, visos mįslės gali būti išdėstytos pagal vietą. Visa pateikta informacija yra tik pavyzdys, kaip pabėgimo kambarys galėtų būti įrengtas scenarijuje, kai viskas organizuojama pastate su atskirais kambariais ir aukštais. Treneriai gali pritaikyti šį scenarijų prie turimos vietos.



Kitam žaidimui

Vykdykite instrukcijas, kad iš naujo nustatytumėte žaidimą kitai vaikų grupei.

A etapas: Iš naujo nustatykite kūrybiškumo dėžutę ir sumaišykite užduotis.

B etapas: Kūrybiškai pertvarkykite ir vėl paslėpkite klientų profilius.

C etapas: Sumaišykite ir galbūt šiek tiek pakeiskite verslo modelio atitikimo korteles.

D etapas: Pakeiskite panaudotas prekės ženklo medžiagas ir pateikite švarius šablonus. Iš naujo nustatyti rinkodaros kryžiažodžius.

E etapas: Išvalykite ir paruoškite galutinę pristatymo erdvę (šviežia lenta, jei reikia, nuvalykite projektoriaus skaidres).



**Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga**

Šį projektą finansavo Europos Komisija. Šis leidinys atspindi tik autoriaus požiūrį, ir Komisija negali būti laikoma atsakinga už jokią jame pateiktos informacijos panaudojimą.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Šis kūrinys licencijuotas pagal „Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International“ licenciją. Norėdami peržiūrėti šios licencijos kopiją, apsilankykite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>