



Sukurkite savo startuolį tiesiog lipdami laiptais

Vedėjo vadovas

Mokymosi rezultatai

Pagrindinė tema

Pagrindinė tema – verslumas ir startuolių plėtra

Startuolis – tai jauna įmonė, įkurta siekiant sukurti unikalų produktą ar paslaugą, dažniausiai esant dideliame neapibrėžtumui ir siekiant spartaus augimo. Skirtingai nuo tradicinio verslo, startuoliai dažnai orientuojasi į konkrečios problemos sprendimą nauju ar efektyvesniu būdu, naudodami novatoriškas idėjas, technologijas ar verslo modelius. Startuolio inovatyvumą lemia jo gebėjimas mesti iššūkį status quo – pristatyti kažką naujo ar gerokai patobulinto, kas patenkina poreikį taip, kaip kiti dar nebandė. Tai gali apimti naujų technologijų taikymą, išmanesnių procesų paiešką arba kūrybišką neatidėliotinų socialinių ar aplinkosaugos problemų sprendimą.

Pabėgimo kambario struktūra atitinka teminę startuolio kūrimo eigą nuo pradinės idėjos iki pristatymo ir „viršininko investuotojo“. Šios patirties metu dalyviai pereis



pagrindinius startuolio kūrimo etapus – nuo idėjos generavimo iki galutinio pristatymo, – atspindint realią praktiką, matomą verslo inkubatoriuose ir startuolių konkursuose.

Pedagoginiai tikslai

- Skatinti kūrybiškumą ir inovacijas.
- Ugdyti rinkos tyrimų ir klientų orientavimo įgūdžius.
- Išmokyti startuolio struktūros ir verslo modeliavimo.
- Ugdykite komandinį darbą ir lyderystės gebėjimus.
- Praktikuokite pristatymo ir bendravimo įgūdžius.



Rėmas

Tipas

Fizinis – tradicinis pabėgimo kambarys su daugiafaziais iššūkiais

Laikotarpis

60–90 minučių (įskaitant instruktažą ir aptarimą)

Laikas priklauso nuo dalyvaujančių komandų skaičiaus.

Dalyviai

Priklausomai nuo situacijos, pateikiamas rekomenduojamas dalyvių skaičius.

Mažiausiai: 3 dalyviai

Maksimalus dalyvių skaičius: 12 (suskirstyta į komandas).

Pastaba: jei dalyvių skaičius yra maksimalus, rekomenduojama juos suskirstyti į 4 grupes po 3 dalyvius. Geriausias scenarijus – kad vienoje grupėje būtų ne daugiau kaip 3 dalyviai.

Temos

Verslumas, startuoliai, verslo planavimas

Reikalingi įgūdžiai

Žaidimo vedėjas

- Pagrindinės žinios apie startuolių kūrimą
- Moderavimo ir stebėjimo įgūdžiai



Dalyvis

- Pagrindiniai komandinio darbo įgūdžiai
- Kūrybinis mąstymas (verslo išsilavinimas nereikalingas)

Žaidimo vedėjas vaidmuo

Žaidimo vedėjas atlieka „Akceleratoriaus vadovo“ vaidmenį – jis atlieka itin svarbų ir dinamišką vaidmenį visame pabėgimo kambaryje. Pradžioje Akceleratoriaus vadovas paaiškina siužetą, žaidimo pradžios kelionę ir tikslus. Viso žaidimo metu žaidimo vedėjas stebi komandų sąveiką, prireikus pateikia subtilių užuominų (ypač jei komanda ilgiau nei 5 minutes užstringa ties galvosūkiu), užtikrina sąžiningą žaidimą ir valdo tempą, kad visos grupės judėtų į priekį.

Be progreso skatinimo, žaidimo vedėjas atlieka ir vertintojo vaidmenį, stebėdamas, kaip komandos taiko kūrybiškumą, kritinį mąstymą ir bendradarbiavimą atlikdamos užduotis. Paskutiniame pristatymo etape žaidimo vedėjas imasi „vyriausiojo investuotojo“ vaidmens (tai galima padaryti keičiant išvaizdą ar kitu būdu), išklausydamas kiekvienos komandos pristatymą, užduodamas tiriamuosius klausimus ir teikdamas konstruktyvų grįžtamąjį ryšį, pagrįstą startuolio įgyvendinamumu, inovatyvumu ir aiškumu. Žaidimo vedėjas taip pat užtikrina, kad būtų pasiekti mokymosi rezultatai, veddamas refleksyvų aptarimą sesijos pabaigoje ir padėdamas dalyviams suprasti, kokius verslumo įgūdžius jie išsiugdė sesijos metu.



Žaidimo vedimo instrukcijos žaidimo vedėjui:

1. Pradėkite nuo instruktažo, kuriame paaiškinamas kontekstas, tikslai ir laiko apribojimai.
2. Paraginkite komandas paskirstyti vaidmenis: vadovas, rašytojas, dizaineris, pranešėjas.
3. Subtiliai stebėkite komandos dinamiką: jei reikia, pateikite motyvuojančių ar paaiškinančių užuominų.
4. Pereiti tarp etapų komandomis, sveikinant sėkmingai užbaigtas užduotis ir nustatant naujus lūkesčius.
5. Būkite lankstūs: jei komandos per ilgai įstrigs, pateikite daugiasluoksnes užuominas, pradėdami nuo bendrų temų ir pereidami prie konkrečių.
6. Užtikrinkite, kad kiekvienas etapas baigtųsi apčiuopiamais rezultatais (patobulinta idėja, klientų suderinimas, verslo vizija, prekės ženklo dizainas, pristatymas).



Įtraukimo patikrinimas

Siekiant užtikrinti, kad šis pabėgimo žaidimas būtų įtraukus ir prieinamas dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų ar negalią, atsižvelkite į šiuos pagrindinius elementus:

- ✓ **Fizinis prieinamumas:** Įsitinkite, kad vieta pritaikyta neįgaliesiems vežimėliuose ir kad visi reikalingi daiktai yra lengvai pasiekiami (ne per aukštai ar per toli).
- ✓ **Regėjimo ir klausos palaikymas:** Įsitinkite, kad medžiaga pateikiama dideliu šriftu, didelio kontrasto arba skaitmeniniu formatu, suderinamu su ekrano skaitytuvais. Jei yra vaizdo įrašų, pateikite subtitrus arba vertimą.
- ✓ **Paprastos ir aiškios instrukcijos:** Naudokite aiškią, glaustą kalbą ir vaizdinę medžiagą. Venkite sudėtingų formuluočių, kad padėtumėte dalyviams, turintiems mokymosi sutrikimų.
- ✓ **Lankstus dalyvavimas:** Siūlykite įvairius vaidmenis, pritaikytus skirtingiems dalyvių stipriesiems bruožams, leisdami jiems pasirinkti užduotis, atitinkančias jų gebėjimus, ir ugdykite atsakomybę, nepersistengdami su savo jėgomis.
- ✓ **Jutimo aspektai:** Venkite sensorinių dirgiklių, tokių kaip garsūs garsai ar mirksinčios šviesos. Dalyviams, kuriems reikia pertraukų, kad jie galėtų susikaupti, suteikite ramią erdvę.



- ✓ **Palaikymas ir koregavimai:** Būkite pasiruošę pasiūlyti papildomą pagalbą, konkrečius patarimus ir nurodymus arba individualiai pritaikytą paramą, pagrįstą individualiais poreikiais.
- ✓ **Grįžtamojo ryšio ciklas:** Rinkti dalyvių atsiliepimus, siekiant nuolat gerinti pritaikomumą, prieinamumą ir įtraukumą.



Patarimai ir sprendimai

A etapas

Užuominos

- Pagalvokite apie idėjų derinimą skirtingose pramonės šakose.
- Mąstykite už tradicinių kategorijų ribų.
- Didžiosios inovacijos dažnai sujungia dvi netikėtas koncepcijas.
- Jei įstrigote, pagalvokite, kaip viena technologija galėtų išspręsti problemą nesusijusioje srityje.

Sprendimai

- Išspręskite mįslę, pavyzdžiui, „Kas prasideda kaip svajonė, auga su planu ir išlieka su komanda?“ (Atsakymas: „Startup“).
- Atrakinkite kūrybiškumo dėžutę ir naudokite tokius elementus kaip minčių žemėlapiai ir užuominos idėjai patobulinti.

B etapas

Užuominos

- Nežiūrėkite vien į amžių ar gyvenamąją vietą.
- Pagalvokite giliau: kokie jų įpročiai, poreikiai, norai?
- Pabandykite „įsivaizduoti jų kailį“.
- Kas juos kasdien erzina?
- Kas palengvintų jų gyvenimą?



Sprendimai

- Raskite ir teisingai iššifruokite paslėptus klientų profilius.
- Suderinkite tinkamą auditoriją su startuolio idėja, sutelkdami dėmesį į tikruosius jų poreikius, o ne tik į paviršutinišką demografinę informaciją.
- Jei reikia, apsvarstykite daugiau nei vieną galimą klientų grupę.

C etapas

Užuominos

- Pagalvokite apie savo startuolio istoriją – kokia yra kelionė nuo problemos nustatymo iki sprendimo pateikimo?
- Logiškai susiekite etapus.
- Pradėkite nuo „kokia problema egzistuoja“ ir pereikite prie „kaip ją išspręsti ir gauti atlygį“.

Sprendimai

- Teisingai suderinkite dėlionės detales: (Problema -> Sprendimas -> Klientų segmentas -> Vertės pasiūlymas -> Pajamų srautas).
- Atrakinkite aplanką, kuriame yra verslo modelio drobė.

D etapas

Užuominos

- Prekės ženklo kūrimas yra startuolio „asmenybė“. Jis turėtų emociškai susisiekti su tiksline auditorija.



- Pagalvokite apie jausmus, kuriuos jūsų startuolis nori sukelti (pasitikėjimą, jaudulį, saugumą ir pan.).

Sprendimai

- Užpildykite rinkodaros kryžiažodį (tokius terminus kaip „prekės ženklo kūrimas“, „kampanija“, „tikslinė auditorija“, „logotipas“).
- Naudokite atrakintus šablonus, kad sukurtumėte logotipą, šūkį ir rinkodaros strategiją, atspindinčią pagrindines startuolio vertybes.

E etapas

Užuominos

- Įsivaizduokite, kad investuotojui, su kuriuo susitinkate lifte, konferencijoje ar kur nors kitur, aiškinate savo idėją, kai jam lieka tik kelios minutės laisvo laiko: trumpai, energingai, įtikinamai.
- Sutelkite dėmesį į svarbiausius elementus: problemą, sprendimą, klientą, kodėl dabar.
- Pradėkite nuo kabliuko arba paryškinto įžanginio sakinio.

Sprendimai

- Pateikite įtikinamą, nuo 60 sekundžių iki 3 minučių trukmės pristatymą, kuriame būtų nurodyta: nustatyta problema, glaustas sprendimas, konkretus tikslinis klientas ir užuomina, kaip startuolis uždirbs pinigų.
- Papildomi taškai už pasitikėjimą savimi ir pasakojimą.



Trumpas aprašymas ir aptarimas

Trumpai (prieš rungtynes)

Žaidimo vedėjas (akceleratoriaus vadovas) suburia visus dalyvius ir sukuria atmosferą pristatydamas istoriją: tai jauni verslininkai, žengiantys į startuolių akceleratorių, įsikūrusį daugiaaukščiame pastate, kurio kiekvienas aukštas atspindi sėkmingo startuolio kūrimo etapą. Paaiškinkite kūrybiškumo, bendradarbiavimo ir strategijos svarbą norint sėkmingai įgyvendinti savo kelionę. Nustatykite aiškas pagrindines taisykles: gerbkite vieni kitų idėjas, atvirai bendraukite ir išmintingai valdykite laiką. Nurodykite bendrą laiko limitą (pvz., 90 minučių) ir paaiškinkite, kad norėdami „laimėti“, jie turi sėkmingai pristatyti savo startuolio idėją, kad pabaigoje užsitikrintų investuotojų „finansavimą“. Priminkite jiems, kad kūrybiškumas ir komandinis darbas yra pagrindiniai vertinimo kriterijai, o ne tik greitis.

Apžvalga (po žaidimo)

Kai pabėgimo kambarys bus baigtas, surinkite dalyvius struktūrizuotai aptarimo sesijai. Pradėkite pasveikindami juos už pastangas ir kūrybiškumą. Vedkite diskusiją apie pagrindines verslumo pamokas: problemų nustatymas, sprendimų kūrimas, klientų supratimas, komandinis darbas ir pristatymas. Paprašykite dalyvių apmąstyti: kurie etapai buvo sudėtingiausi? Kokios strategijos jiems labiausiai padėjo? Kaip jie bendradarbiavo esant spaudimui? Paraginkite juos pagalvoti, kaip šie startuolio principai taikomi realiame gyvenime. Surinkite žodinius atsiliepimus



arba išdalinkite trumpą atsiliepimų formą, kad užfiksuotumėte jų įspūdžius ir pasiūlymus dėl tobulėjimo. Pabrėžkite, kad tiek sėkmės, tiek sunkumai yra vertinga mokymosi patirtis.



**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/>