



4 priedas. Kūrybiškumo dėžutės turinys

1. Minčių lietaus užduotys

Kokia yra varginanti kasdienė užduotis, kurią žmonės tiesiog priima? (Pavyzdys: smulkaus verslo savininkai kasdien valandų valandas atsakinėja į tuos pačius klientų klausimus.)

Kaip ši idėja atrodytų visiškai kitoje pramonės šakoje? (Pavyzdys: viešbučiuose naudojama rezervavimo sistema, taikoma sveikatos priežiūros paslaugų vizitams.)

Kaip dešimtmetis išspręstų šią problemą? (Pavyzdys: paverskite tai paprastu žaidimu arba vieno paspaudimo sprendimu.)

Kaip tai būtų galima išspręsti nenaudojant jokių technologijų? (Pavyzdys: atspausdintas kontrolinis sąrašas arba bendruomenės skelbimų lenta.)

Kaip ši idėja galėtų veikti šalyje be interneto? (Pavyzdys: SMS žinučių arba vietinių koordinatorių naudojimas vietoj programėlių.)

O jeigu jūsų startuolis turėtų generuoti pajamas nuo pirmos dienos? (Pavyzdys: vartotojai moka nedidelį mėnesinį mokestį arba mokestį už kiekvieną naudojimą.)



2. Paleidimo scenarijų pavyzdžiai

Kaimo bendruomenė pirmą kartą gavo prieigą prie stabilaus interneto. Kokią paslaugą ar produktą galėtumėte pristatyti? (Pavyzdys: internetinė prekyvietė, kurioje vietos ūkininkai parduoda produktus tiesiogiai klientams.)

Senstanti visuomenė kelia stresą sveikatos priežiūros darbuotojams. Koks technologinis sprendimas galėtų padėti globėjams? (Pavyzdys: planavimo ir priminimų įrankis, kuris sumažina praleistų susitikimų skaičių.)

Didelė socialinės žiniasklaidos platforma užsidarė. Kaip kūrėjai ir smulkusis verslas gali atsigauti arba prisitaikyti? (Pavyzdys: nauja nišinė platforma, skirta kūrėjams atkurti ryšį su savo auditorija.)

Nauja nešiojama technologija gali stebėti stresą realiuoju laiku. Kokia nauja paslauga galėtų panaudoti šiuos duomenis? (Pavyzdys: darbo vietos sveikatingumo paslauga, siūlanti pertraukas ar pratimus pagal streso lygį.)

Vidurinių mokyklų mokiniai yra atitrūkę nuo tradicinio mokymosi. Kas galėtų vėl sužadinti jų susidomėjimą? (Pavyzdys: interaktyvi mokymosi platforma, kurioje naudojami trumpi vaizdo įrašai ir iššūkiai.)



3. Inovacijų kortelės



**Pridėkite prie savo
idėjos socialinį gerovės
komponentą.**



**Padarykite savo gaminį
be atliekų arba visiškai
perdirbamą.**



**Paverskite savo
paslaugą žaidimu
(žaidimifikacija).**



**Bendradarbiaukite su
stebinančia pramone
(pvz., mada + žemės
ūkis).**



**Padarykite tai
prenumeratos paslauga.**



**Naudokite balsą,
gestus arba emocijas
kaip įvesties metodus.**