Предизвикателство в електронната

Подходящ сценарий за стая за бягство и ресурс за проекта	ER6 "От нула до вирусно" ER8 "Дигиталната презентация: отключете вашата стратегия за продажби"
Целева група и нужди	Възраст 15-30 Размер на групата 3 – 8 души в зависимост от ситуацията
Времетраене	100 минути
Целеви области на компетентност	Компетентност по предприемачество – Финансова и икономическа грамотност Дигитална компетентност – разбиране на различни дигитални инструменти и платформи, насочване към целевата аудитория
Цели	• Участниците ще научат как ефективно да взаимодействат с различни аудитории. • Участниците ще прилагат ключови техники за дигитален маркетинг, за да оптимизират обхвата и ангажираността
Материали и оборудване	• Приложени документи • Маса или бюро • Бяла дъска или страници хартия и маркери или химикалки • Комплект чекмеджета, папки и/или кутии

	• Разнообразие от несвързани документи (подвеждащи елементи) • Компютър, бюро или телефон и интернет връзка за онлайн мини играта
Полезни ресурси	Инструмент за младежки иновации Labv – проект SHAPE Simcompanies - онлайн игра за приходи/разходи
Подготовка	Печатни материали, обикновена стая (класна стая, заседателна зала и др.)
Инструкции стъпка по стъпка	**Стъпка 1:** Прочетете описанието и пътната карта на сценария ER8. **Стъпка 2:** Приложете инструкциите в документа за концепция и подготовка. **Стъпка 3:** Водете играта, както е посочено в ръководството за обучители, за да осигурите правилно насочване на играчите. **Стъпка 4:** Представете онлайн играта „Бизнес симулационна игра“ на Simcompanies. **Стъпка 5:** Разгледайте реални истории чрез проекта SHAPE.
Въпроси за обсъждане	• Кое беше лесно или трудно? • Кои стратегии помогнаха най-много? • Какво научихте за социалните медии и бизнеса? • Как бихте приложили тези знания в реален бизнес или кауза?

Оценяване и измерване на резултатите	Поискайте оценка от 1 до 5 за следните въпроси: • Като цяло, хареса ли ви тази дейност? • Преди тази дейност, доколко бяхте запознати с дигиталната и/или предприемаческата концепция, изследвана в тази игра за бягство? • Бихте ли казали, че тази дейност ви позволи да изследвате нови измерения на изследваните теми? • Бихте ли искали да участвате в други игри за бягство, за да научите за дигиталните умения и/или предприемачеството? • Смятате ли, че успяхте да допринесете за играта за бягство? Имате ли някакви препоръки, за да се уверите, че всички играчи могат да участват?
Вариации и адаптация	Помислете за онлайн версия на играта, всички материали са дигитални и могат да се споделят чрез онлайн платформи за срещи
Съвети за треньори	Отделете достатъчно време за инструктаж. Обяснете играта и структурата ѝ. Дайте време за отговаряне на въпроси и водете играта добре като Гейм Мастър. По време на обсъждането, позволете на всички да изразят своите чувства и наблюдения, да дадат обратна връзка и да си водят бележки, ако е полезно/използваемо.
Препратки и допълнителни четива	Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2023). Бизнес, технологии, общество (18-то издание). Pearson.

	Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2022). Дигитален бизнес и управление на електронната търговия (8-мо издание). Pearson. Larsson, T. (2016). Електронна търговия в развитие: Основният наръчник за изграждане, растеж и мащабиране на успешен бизнес за електронна търговия. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Съфинансирано от Европейския съюз

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са само на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях.

Код на проекта: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156