E-commerce výzva

Relevantní scénář únikové místnosti a zdroj projektu	Online Influenceři – scénář číslo 6 Digitální prezentace: odemkněte svou prodejní strategii – scénář číslo 4
Cílová skupina a potřeby	Věk 15–30 let Velikost skupiny 3 – 8 osob podle scénáře
Délka trvání	60 minut
Cílové oblasti kompetencí	Podnikatelská kompetence – finanční a ekonomická gramotnost Digitální kompetence – porozumění různým digitálním nástrojům a platformám, cílení na publikum
Cíle	- Účastníci se naučí, jak efektivně komunikovat s různými cílovými skupinami. - Účastníci použijí klíčové digitální marketingové techniky k optimalizaci dosahu a zapojení.
Materiály a vybavení	- Dokumenty přílohy - Stůl nebo stůl - Tabule nebo papírové stránky a fixy či pera - Sada zásuvek, složek a/nebo krabic - Různé nesouvisející dokumenty (falešné stopy) - PC, tabler nebo telefon a připojení k internetu pro online mini hru

Užitečné zdroje	Laboratoř pro inovace mládeže – projekt SHAPE Simcompanies - Příjmy/náklady na online mini hru
Nastavení	Tištěné materiály, běžná místnost (učebna, zasedací místnost atd.)
Krok za krokem instrukce	Školitel nebo pracovník s mládeží musí: **1.** Přečtěte si popis scénáře a cestovní mapu **2.** Postupujte podle návodu při návrhu a nastavení **3.** Vést hru podle návodu pro trenéra **4.** V debriefingu představte online minihru a pokud je to relevantní, sdílejte skutečný příběh s projektem SHAPE.
Otázky k výslechu	- Co bylo snadné nebo obtížné? - Které strategie mi pomohly nejvíce? - Co jste se naučili o sociálních médiích a podnikání? - Jak byste tyto znalosti aplikovali v reálném podnikání nebo v reálné organizaci?
Hodnocení a hodnocení	Požádejte o hodnocení na stupnici od 1 do 5, přičemž 5 je nejvyšší hodnota, použijte následující otázky: Celkově, líbila se vám tato aktivita? Před touto aktivitou, jak dobře jste znali digitální a/nebo podnikatelskou myšlenku, kterou tato úniková hra zkoumá? Řekl byste, že vám tato aktivita umožnila prozkoumat nové rozměry zkoumaných témat?

	Chtěli byste se v budoucnu zapojit do dalších únikových her, abyste se naučili o digitálních dovednostech a/nebo podnikání? Myslíte, že jste mohl přispět k únikové hře? Máte nějaká doporučení, jak zajistit, aby se všichni hráči mohli do hry zapojit?
Varianty a adaptace	Zvažte online verzi hry, všechny materiály jsou digitální a lze je sdílet přes online platformy pro setkání.
Tipy pro trenéry	Věnujte dostatek času na briefing, dobře vysvětlete hru a strukturu, věnujte čas odpovídání na otázky a dobře vedte hru jako Game Master. Při debriefingu nechte každého vyjádřit své pocity a pozorování, dejte zpětnou vazbu a dělejte si poznámky, pokud je to užitečné/použitelné
Reference a další literatura	Laudon, K. C., & Traver, C. G. (2023). E-commerce 2023-2024: Podnikání, technologie, společnost (18. vydání). Pearson. https://www.pearson.com/en-gb/subject-catalog/p/e-commerce-2023-business-technology-society-global-edition/P200000010016 Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2022). Digitální podnikání a e-commerce management (8. vydání). Pearson. https://studylib.net/doc/26293535/digital-business-and-e-commerce-management--7e-dave--tany

	Larsson, T. (2016). Ecommerce Evolved: Základní manuál pro budování, růst a škálování úspěšného e-commerce podnikání. CreateSpace Nezávislá vydavatelská platforma. https://cdn.bookey.app/files/pdf/book/en/ecommerce-evolved.pdf

Spolufinancováno Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Kód projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156