



E. prekybos iššūkis

Atitinkamas pabėgimo kambario scenarijus ir projekto šaltinis	ER6 “Nuo nulio iki virusinio,, ER8 “Skaitmeninis pristatymas: atskleiskite savo pardavimo strategiją,,
Tikslinė grupė ir poreikiai	15–30 metų amžiaus Grupės dydis 3–8 žmonės, priklausomai nuo scenarijaus
Trukmė	100 minučių
Tikslinės kompetencijos sritys	Verslumo kompetencija – finansinis ir ekonominis raštingumas Skaitmeninė kompetencija – skirtingų skaitmeninių įrankių ir platformų supratimas, tikslinės auditorijos pasirinkimas
Tikslai	• Dalyviai išmoks efektyviai bendrauti su skirtingomis auditorijomis. • Dalyviai taikys pagrindinius skaitmeninės rinkodaros metodus, siekdami optimizuoti pasiekiamumą ir įsitraukimą.
Medžiagos ir įranga	• Priedų dokumentai • Stalas arba rašomasis stalas • Balta lenta arba popieriniai lapai ir žymekliai arba rašikliai • Stalčių, aplankų ir (arba) dėžių rinkinys • Įvairūs nesusiję dokumentai (klaidos)



	Kompiuteris, planšetinis kompiuteris arba telefonas ir interneto ryšys internetiniam mini žaidimui
Naudingi ištekliai	Jaunimo inovacijų įrankių laboratorija – SHAPE projektas Simcompanies - Pajamų / sąnaudų internetinis žaidimas
Aplinkos paruošimas	Spausdinta medžiaga, įprasta patalpa (klasė, posėdžių salė ir kt.)
Žingsnis po žingsnio instrukcijos	1 veiksmas: Perskaitykite ER8 scenarijaus aprašymą ir veiksmų planą. 2 veiksmas: Taikykite koncepcijos ir sąrankos dokumente pateiktas instrukcijas. 3 veiksmas: Vadovaukite žaidimui, kaip nurodyta trenerio vadove, kad žaidėjai būtų tinkamai nukreipti. 4 veiksmas: Pristatykite „Simcompanies“ internetinį žaidimą „Verslo modeliavimo žaidimas“. 5 veiksmas: Tyrinėkite tikras istorijas dalyvaudami SHAPE projekte.
Aptarimo klausimai	- Kas buvo lengva ar sunku? - Kurios strategijos labiausiai padėjo? - Ko išmokote apie socialinę žiniasklaidą ir verslą? - Kaip pritaikytumėte šias žinias realiame versle ar iniciatyvoje?
Vertinimas ir įvertinimas	Prašykite įvertinti nuo 1 iki 5 atsakymus į šiuos klausimus: - Apskritai, ar jums patiko ši veikla? - Prieš šią veiklą, kiek buvote susipažinę su skaitmeninės ir (arba) verslumo sąvoka, nagrinėjama šiame pabėgimo žaidime?



	• Ar sakytumėte, kad ši veikla leido jums ištirti naujus nagrinėjamų temų aspektus? • Ar norėtumėte dalyvauti kituose pabėgimo žaidimuose, kad išmoktumėte skaitmeninių įgūdžių ir (arba) verslumo? • Ar manote, kad galėjote prisidėti prie pabėgimo žaidimo? Ar turite kokių nors rekomendacijų, kaip užtikrinti, kad visi žaidėjai galėtų dalyvauti?
Variacijos ir adaptacija	Apsvarstykite internetinę žaidimo versiją, visa medžiaga yra skaitmeninė ir gali būti bendrinama internetinėse susitikimų platformose.
Vedėjo patarimai	Skirkite pakankamai laiko instruktažui. Paaiškinkite žaidimą ir jo struktūrą. Skirkite laiko atsakyti į klausimus ir gerai vadovaukite žaidimui kaip žaidimo meistras. Apibendrinant, leiskite visiems išreikšti savo jausmus ir pastebėjimus, pateikite atsiliepimus ir užsirašykite pastabas, jei tai naudinga / tinkama.
Nuorodos ir papildoma literatūra	Laudon, KC ir Traver, CG (2023). Elektroninė prekyba 2023–2024 m.: verslas, technologijos, visuomenė (18-asis leidimas) Pearsonas. Chaffey, D. ir Ellis-Chadwick, F. (2022). Skaitmeninio verslo ir elektroninės prekybos valdymas (8-asis leidimas) Pearsonas. Larsson, T. (2016). Elektroninės prekybos evoliucija: esminis vadovas, skirtas sėkmingam elektroninės prekybos verslui kurti, auginti ir plėsti, „CreateSpace“ nepriklausoma leidybos platforma.



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga



Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga.

Projekto kodas: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156