

Bine ati venit la

MOOW CODE

JOC DE ACTIVITĂȚI MOOW



Co-funded by
the European Union



CC BY-NC-SA 4.0

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0
International

Sprijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului care reflectă vederi numai de cel autori, și cel Comision nu poate fi ținută responsabil pentru orice utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în acesta.

Resursele MOOW CODE © 2024 de către Consorțiul MOOW CODE sunt licențiate sub CC BY-NC-SA 4.0. Pentru a vizualiza o copie a acestei licențe, vizitați <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

TABELE DE CUPRINS

1. Introducere în EntreComp
2. Introducere în Moow Playbook
3. Harta empatiei
4. Arbori de decizie
5. Harta călătoriei clientului
6. Trăsături antreprenoriale și studiu de caz
7. Provocarea 9 puncte
8. Pitch Deck
9. Explorarea creativității
10. Descoperiți creativitatea digitală
11. Jurnal emoțional
12. Recunoașterea emoțiilor
13. Antrenament bazat pe Mindfulness pentru a face față stresului
14. Aplicație mobilă bazată pe Mindfulness
15. Metoda de idee „Ce ar fi dacă”.
16. Prototip de joasă fidelitate
17. Cadrul Hook
18. Test online
19. Vizionarea video online
20. Joc de rol și înregistrare (online)
21. Prezentări scurte
22. 365 Brainwriting



Co-funded by
the European Union

Sprrijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului care reflectă vederi numai de cel autori, și cel Comision nu poate fi ținută responsabil pentru orice utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în acesta.

TABELE

DE CUPRINS

- 23. Povestirea creativă
- 24. Oameni noi, idei noi
- 25. 100 de nuanțe de gri
- 26. Analiza tendințelor consumatorilor
- 27. Jocul cu invenții nebunești
- 28. Introduceri de curs
- 29. Brainstorming (faza de gândire divergentă)
- 30. Pălării De Bono
- 31. Metodologia Kano
- 32. Revizuirea sistematică a literaturii
- 33. Business Model Canvas
- 34. Carduri de mentalitate antreprenorială
- 35. MashUp Inovație
- 36. Joc de memorie în echipă
- 37. Hartă mentală
- 38. Mini Workshop de Design Thinking
- 39. Mini atelier de model de afaceri



**Co-funded by
the European Union**

Sprijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului care reflectă vederi numai de cel autori, și cel Comision nu poate fi ținută responsabil pentru orice utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în acesta.



**GHIDUL TĂU
PENTRU
COD MOOW**

01

INTRODUCERE ÎN ENTRECOMP



Ce este EntreComp?

Trăim într-o societate în schimbare rapidă, în care este esențial ca toată lumea să aibă capacitatea de a acționa în funcție de oportunități și idei, de a lucra cu ceilalți, de a gestiona cariere dinamice și de a modela viitorul pentru binele comun.

Pentru a atinge aceste obiective avem nevoie de oameni, echipe și organizații cu **mentalitate antreprenorială**, în fiecare aspect al vieții.

Comisia Europeană a dezvoltat EntreComp: **Cadrul european de competențe pentru antreprenariat** ca cadru de referință pentru a explica ce se înțelege prin mentalitate antreprenorială.

EntreComp oferă o descriere cuprinzătoare a cunoștințelor, abilităților și atitudinilor de care oamenii au nevoie pentru a fi antreprenori și pentru a crea valoare financiară, culturală sau socială pentru alții.

EntreComp este un **cadru de referință comun** care identifică **15 competențe** în **trei domenii cheie** care descriu ce înseamnă a fi antreprenorial.

Competențe antreprenoriale (1)



1.1. Găsirea oportunităților	Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare	<p>Identificați și profitați de oportunități de a crea valoare prin explorarea peisajului social, cultural și economic</p> <p>Identificați nevoile și provocările care trebuie îndeplinite</p> <p>Stabiliți noi conexiuni și reuniți elemente împrăștiate ale peisajului pentru a crea oportunități de a crea valoare</p>
1.2. Creativitate	Dezvoltați idei creative și cu scop	<p>Dezvoltați mai multe idei și oportunități pentru a crea valoare, inclusiv soluții mai bune la provocările existente și noi</p> <p>Explorați și experimentați cu abordări inovatoare</p> <p>Combinați cunoștințele și resursele pentru a obține efecte valoroase</p>
1.3. Viziune	Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului	<p>Imaginează-ți viitorul</p> <p>Dezvoltați o viziune pentru a transforma ideile în acțiune Vizualizați scenariile viitoare pentru a ajuta la ghidarea efortului și a acțiunii</p>
1.4. Valorificarea ideilor	Profită la maximum de idei și oportunități	<p>Judecă ce valoare este în termeni sociali, culturali și economici</p> <p>Recunoașteți potențialul pe care îl are o idee pentru a crea valoare și identificați modalități adecvate de a profita la maximum de ea</p>
1.5. Gândire etică și durabilă	Evaluează consecințele și impactul ideilor, oportunităților și acțiunilor	<p>Evaluează consecințele ideilor care aduc valoare și efectul acțiunii antreprenoriale asupra comunității țintă, pieței, societății și mediului</p> <p>Reflectați asupra cât de durabile sunt obiectivele sociale, culturale și economice pe termen lung și asupra modului de acțiune ales</p> <p>Acționați responsabil</p>

Competențe antreprenoriale (2)



2.1. Conștientizare a de sine și autoeficacitatea	Ai încredere în tine și continuă să te dezvolti	<p>Reflecți asupra nevoilor, aspirațiilor și dorințelor dumneavoastră pe termen scurt, mediu și lung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificați și evaluați punctele forte și punctele slabe individuale și de grup • Credeți în capacitatea dumneavoastră de a influența cursul evenimentelor, în ciuda incertitudinii, eșecurilor și eșecurilor temporare
2.2. Motivație și perseverență	Rămâi concentrat și nu renunța	<p>Fiți hotărât să transformați ideile în acțiuni și să vă satisfaceți nevoia de a realiza</p> <p>Fiți pregătiți să aveți răbdare și să continuați să încercați să vă atingeți obiectivele individuale sau de grup pe termen lung</p> <p>Fii rezistent la presiune, adversitate și eșec temporar</p>
2.3. Mobilizarea resurselor	Adunați și gestionați resursele de care aveți nevoie	<p>Obțineți și gestionați resursele materiale, nemateriale și digitale necesare pentru a transforma ideile în acțiune</p> <p>Profită la maximum de resursele limitate</p> <p>Obțineți și gestionați competențele necesare în orice etapă, inclusiv competențe tehnice, juridice, fiscale și digitale</p>
2.4. Educație financiară și economică	Dezvoltarea cunoștințelor financiare și economice	<p>Estimați costul transformării unei idei într-o activitate de creare de valoare</p> <p>Planificați, puneți în aplicare și evaluați deciziile financiare în timp</p> <p>Gestionați finanțarea pentru a vă asigura că activitatea dvs. de creare de valoare poate dura pe termen lung</p>
2.5. Mobilizarea altora	Inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord	<p>Inspirați și entuziasmați părțile interesate relevante</p> <p>Obțineți sprijinul necesar pentru a obține rezultate valoroase</p> <p>Demonstrați comunicare eficientă, persuasiune, negociere și leadership</p>

Competențe antreprenoriale



3.1. Luând inițiativa	Du-te	Inițiază procese care creează valoare Acceptă provocările Acționați și lucrați în mod independent pentru a atinge obiectivele, respectați intențiile și îndepliniți sarcinile planificate
3.2. Planificare și management	Prioritizează, organizează și urmărește	Stabiliți obiective pe termen lung, mediu și scurt Definiți prioritățile și planurile de acțiune Adaptați-vă la schimbările neprevăzute
3.3. Faceți față incertitudinii, ambiguității și riscului	Luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc	Luați decizii atunci când rezultatul acestei decizii este incert, când informațiile disponibile sunt parțiale sau ambigue sau când există riscul unor rezultate nedorite În cadrul procesului de creare a valorii, includeți modalități structurate de testare a ideilor și prototipurilor încă din primele etape, pentru a reduce riscurile de eșec Gestionați situațiile în mișcare rapidă cu promptitudine și flexibilitate
3.4. Lucrul cu alții	Faceți echipă, colaborați și faceți rețea	Lucrați împreună și cooperați cu alții pentru a dezvolta idei și a le transforma în acțiune Rețea Rezolvați conflictele și faceți față concurenței în mod pozitiv atunci când este necesar
3.5. Învățare prin experiență	Învăță făcând	Utilizați orice inițiativă de creare de valoare ca o oportunitate de învățare Învăță cu alții, inclusiv cu colegii și mentorii Reflectați și învățați atât din succes, cât și din eșec (al dvs. și al altora)



Înțelegerea EntreComp

EntreComp este un cadru de 15 competențe antreprenoriale, împărțite mai departe în fire care descriu ce înseamnă cu adevărat competența particulară în termeni practici.

Acestea sunt definite clar prin rezultatele învățării – ceea ce un cursant știe, înțelege și poate face. Rezultatele învățării sunt mapate pe 8 niveluri diferite de progres, de la începător la expert.

Există **5 blocuri cheie** pentru înțelegerea **EntreComp** :

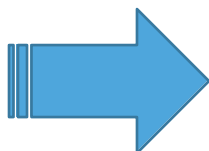
- ✓ definiție,
- ✓ zone,
- ✓ competențe,
- ✓ fire
- ✓ și nivelurile de progresie.

Pașii EntreComp

1. Definition

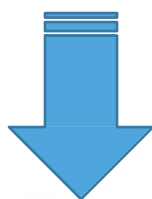
EntreComp defines entrepreneurship as:

The capacity to act upon opportunities and ideas, and transform them into value for others. The value that is created can be financial, cultural or social.



2. Areas

EntreComp identifies 3 competence areas:



3. Competences



Competences per area
IDEAS & OPPORTUNITIES



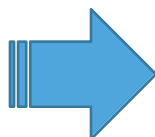
Competences per area
RESOURCES



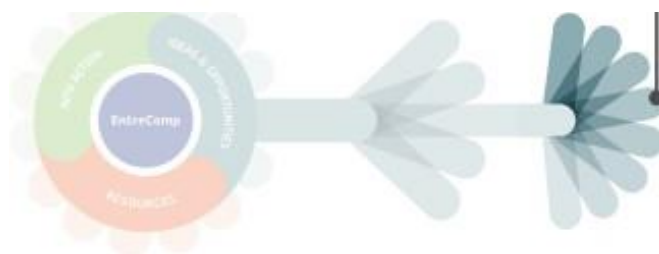
Competences per area
INTO ACTION



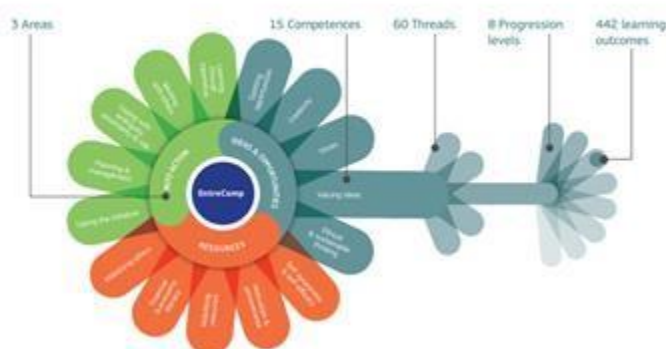
4. Threads



5. Progression levels



Summary





Folosind EntreComp

EntreComp este un cadru de referință gratuit, flexibil, care poate fi adaptat pentru a sprijini dezvoltarea și înțelegerea competenței antreprenoriale în orice cadru.

EntreComp are potențialul de a fi **utilizat într-o varietate de moduri**, inclusiv:

- sprijinirea politicilor și practicilor pentru dezvoltarea abilităților antreprenoriale
- evaluarea aptitudinilor antreprenoriale
- sprijinirea formării educatorilor, formatorilor și profesorilor pentru a oferi competențe antreprenoriale
- pentru a proiecta programe și oportunități de învățare
- să recunoască și să certifice abilitățile

EntreComp poate fi utilizat **în toate sectoarele** și poate fi un **suport cheie pentru colaborarea și munca de dezvoltare** de către educatori, formatori, angajatori, organisme profesionale și factori de decizie.



EntreComp în acțiune

EntreComp poate fi utilizat de diferiți actori și este relevant pentru cei interesați și care lucrează în educația formală, învățarea non-formală și activitățile de incluziune, precum și în organizații și întreprinderi de toate dimensiunile, de exemplu:

education and training, you may use EntreComp to:

- tailor entrepreneurial learning outcomes to a specific context
- create new or enhance existing teaching and learning activities to develop entrepreneurial competences
- design assessment of entrepreneurial learning

young people outside of formal education, you may use EntreComp to:

- design activities that provide practical entrepreneurial experiences
- help young people understand how entrepreneurial they are
- recognise your own entrepreneurial competences

start-ups and entrepreneurs, you may use EntreComp to:

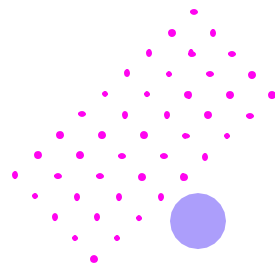
- understand how existing activities contribute to entrepreneurial competences
- help entrepreneurs map their own entrepreneurial competences
- design new training to support business creation or business growth mapped to EntreComp competences

recruiting and managing human resources, you may use EntreComp to:

- help define job-specific competency requirements
- plan organisational learning and development strategies and activities
- build entrepreneurial teams


02

INTRODUCERE ÎN GUARDUL MOOW



02

INTRODUCERE ÎN GUARDUL MOOW



Playbook-ul Activităților MOOW este al doilea element al cadrului MOOW și conține 37 de activități model gata de utilizat (exerciții, exerciții, jocuri, sarcini) care urmează să fie implementate în timpul taberelor de desfășurare MOOW. Activitățile propuse acoperă o gamă largă de abilități antreprenoriale transferabile, cu accent pe ideea de produse și prototiparea. Fiecare activitate este însoțită de materiale suport (scenarii, șabloane, instrumente, mijloace de studiu, imagini).





Foaie de parcurs

Pasul 1

În primul rând, ar trebui să vă concentrați pe:

- ✓ Identificarea oportunităților: identificați și profitați de oportunități prin explorarea peisajului social, cultural și economic.
- ✓ Creativitate: Dezvoltați mai multe idei pentru a crea valoare, inclusiv soluții mai bune la provocările existente și noi.
- ✓ Viziune: Imaginați-vă viitorul. Dezvoltați o viziune pentru a transforma ideile în acțiune.
- ✓ Evaluarea ideilor: judecați ce valoare este în termeni sociali, culturali și economici.
- ✓ Gândire etică și durabilă: Evaluați consecințele ideilor care aduc valoare.



Foaie de parcurs

Pasul 2

În al doilea rând, concentrați-vă pe:

- ✓ Conștientizarea de sine și autoeficacitatea: reflectați asupra nevoilor, aspirațiilor și dorințelor dvs. pe termen scurt, mediu și lung.
- ✓ Încurajarea gândirii creative și a unei varietăți de interpretări în rândul membrilor grupului
- ✓ Mobilizarea resurselor: adunați și gestionați resursele de care aveți nevoie.
- ✓ Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord.
- ✓ Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord.



Foaie de parcurs

Pasul 3

Și nu în ultimul rând:

- ✓ Luați inițiativa: mergeți la ea.
- ✓ Planificare și management: prioritizarea, organizarea și urmărirea.
- ✓ Confruntarea cu incertitudinea, ambiguitatea și riscul: Luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc.
- ✓ Lucrul cu ceilalți: faceți echipă, colaborați și conectați-vă.
- ✓ Învățare prin experiență: Învățați făcând.

Matricea abilități antreprenoriale- exerciții

	Abilități antreprenoriale														
Exerciții	1.1.	1.2.	1.3.	1.4.	1.5.	2.1.	2.2.	2.3.	2.4.	2.5.	3.1.	3.2.	3.3.	3.4.	3.5.
Harta empatiei	x	x													
Arbori de decizie												x	x		
Harta călătoriei clientului	x	x			x										
Trăsături antreprenoriale și studiu de caz			x			x								x	
Provocarea 9 puncte		x												x	
Pitch Birou								x		x					
Explorarea creativității		x													
Descoperiți creativitatea digitală	x	x												x	
Jurnal emoțional		x				x	x								
Recunoașterea emoțiilor	x				x										
Antrenament bazat pe Mindfulness pentru a face față stresului						x									
Aplicație mobilă bazată pe Mindfulness			x			x	x								
Metoda de ideare „Dar dacă”.	x		x												
Prototip de joasă fidelitate									x	x	x	x	x	x	x
Modelul cârlig Canva	x		x	x	x					x					
Test online		x		x					x						
Vizionarea video online	x								x						x
Joc de rol și înregistrare						x									
Prezentări scurte		x		x					x	x					x
635 Brainwriting		x	x	x										x	
Povestirea creativă		x													
Oameni noi, idei noi		x					x								
100 de nuanțe de gri	x			x	x										
Analiza tendințelor consumatorilor	x			x	x										
Jocul cu invenții nebunești	x	x													
Introducere curs										x				x	
Brainstorming	x	x	x			x									
Pălării De Bono				x	x		x	x		x	x		x	x	x
Metodologia Kano	x			x								x	x		x
Revizuirea sistematică a literaturii	x		x	x	x		x	x					x		
Pânză model de afaceri	x		x	x	x			x	x	x		x	x	x	x
Carduri de mentalitate antreprenorială	x	x				x	x	x					x		
Mash-Up Inovație	x	x													
Joc de memorie în echipă						x				x				x	x
Hartă mentală			x		x					x				x	
Mini-atelier de design-thinking	x	x	x	x	x			x	x	x	x	x	x	x	x
Mini Workshop pentru modele de afaceri			x	x	x					x	x	x	x	x	x

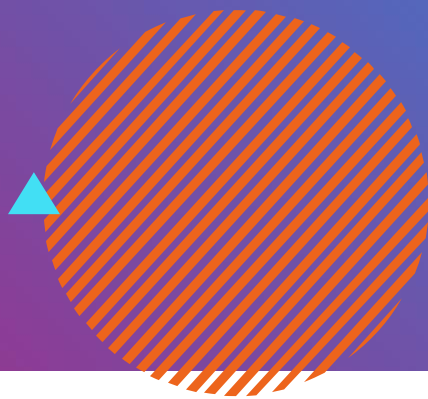




03



Harta empatiei



Harta empatiei

Descriere: Hărțile de empatie le permit oamenilor să se gândească mai profund la ideea lor de afaceri și să avanseze rapid competențele în identificarea oportunităților. Hărțile de empatie pot fi folosite ori de câte ori găsiți nevoia de a vă scufunda în mediul unui utilizator. Ele pot fi utile, de exemplu, atunci când:

- scufundarea în segmentele de clienți ale unei pânze de model de afaceri,
- elaborarea personajelor utilizatorilor care captează comportamente atunci când interviează un client,
- sau construirea „utilizatorului” într-o poveste de utilizator.

Participanții vor viziona un videoclip explicativ pe linkul de mai jos și vor fi introduși în șablon prin linkul de mai jos.

Participanții sunt împărțiți în mai multe grupuri. În fiecare echipă va fi desemnată o persoană care să conducă.

Adunați-vă echipa și rugați-i să aducă orice persoane, date sau perspective despre ținta hărții dvs. de empatie.

Echipele sunt furnizate cu șabloane online (sau tipărite) de hărți empatie (

<https://miro.com/templates/empathy-map/>).

Fiecare persoană ar trebui să-și scrie gândurile pe hartă. În mod ideal, toată lumea ar adăuga cel puțin un gând sau o observație la fiecare secțiune.

Începeți cu secțiunea GOAL, prin definirea CINE va fi subiectul Hărții Empatiei și un obiectiv: ceva ce trebuie să FACĂ. Acest lucru ar trebui încadrat în termeni de comportament observabil. Odată ce au clarificat obiectivul, mergeți în sensul acelor de ceasornic în jurul hărții din pagina de mai jos, până când au acoperit Vederea, A spune, A face și A auzi.

După ce echipele au făcut cerc complet în jurul hărții de la 1 la 6, se concentrează asupra a ceea ce se întâmplă în interiorul capului lor la numărul 7. Capul mare din centru este unul dintre cele mai importante aspecte ale designului hărții. Întreaga idee este să vă imaginați cum este să fiți în capul altcuiva.

Obiectiv scurt

- Să vizualizeze atitudinile și comportamentele într-o hartă a empatiei;
- Pentru a ajuta echipele să se alinieze la o înțelegere profundă a utilizatorilor finali;
- Pentru a dezvălui orice găuri în datele existente ale utilizatorului.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru participant/cursant:

- Acces la internet,
- Tabletă, telefon mobil,
- Șabloane de hărți a empatiei tipărite sau online.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.1 Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunități de creare de valoare.

1.2 Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop.

Durata: 90 min.



Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

[tps://miro.com/templates/empathy-map/](https://miro.com/templates/empathy-map/)

<https://gamestorming.com/wp-content/uploads/2017/07/Empathy-Map-Canvas-006.pdf>

04

Arbori de decizie



04

Arbori de decizie

Descriere:

Luarea deciziilor este o abilitate necesară pentru a face față provocărilor. Vă face să mergeți mai departe, iar pentru a merge înainte, acțiunea este cheia pentru a depăși provocările. Arborele de decizie sunt instrumente excelente pentru a vă ajuta să alegeți între mai multe cursuri de acțiune.

Participanții învață mai multe informații folosind link-urile de mai jos.

Obiectiv scurt:

Pentru a ajuta participanții să aleagă între mai multe cursuri de acțiune.

Pentru a prezenta opțiuni și a investiga posibilele rezultate ale alegerii acelor opțiuni.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator: niciunul.



04

Material necesar pentru participant/cursant:

Acces la internet, tabletă, telefon mobil.

Durata: 80 min.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

3.2. Planificare și management: prioritizarea, organizarea și urmărirea

3.3 Confruntarea cu incertitudinea, ambiguitatea și riscul: Luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc.

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

<https://www.mindtools.com/dectree.html>

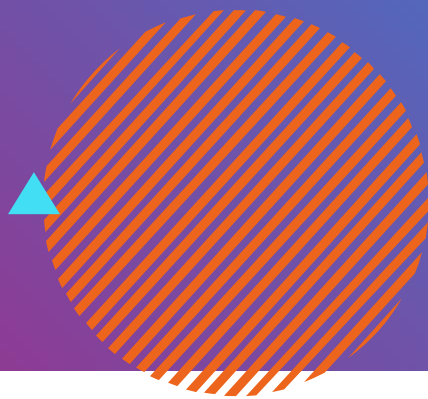
https://www.youtube.com/watch?v=4D_tyoJUlqo



05



Harta călătoriei clientului

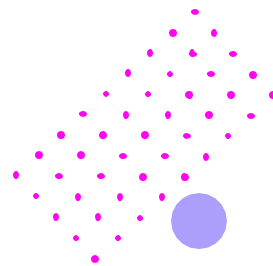


Harta călătoriei clientului

Descriere:

O hartă a călătoriei clienților este o reprezentare vizuală a călătoriei clienților. Vă ajută să spuneți povestea experiențelor clienților dvs. cu marca dvs. în toate punctele de contact. Maparea călătoriei clienților este o condiție prealabilă pentru a crea o înțelegere comună a ceea ce gândesc, simt și se luptă clienții tăi în timp ce interacționează cu marca ta. O hartă a călătoriei clienților vă poate ajuta echipele să se alinieze în ceea ce privește rezolvarea problemelor cunoscute, identificarea de noi puncte critice ale utilizatorilor și eliminarea barierelor în calea succesului clienților dvs. (și, prin urmare, al companiei dvs.). Acest exercițiu vă va permite dvs. și echipa dvs. să dezvoltați un produs/serviciu/afacere care să răspundă cu exactitate nevoilor grupului dvs. țintă printr-o mai bună înțelegere a modului în care reacționează clienții.

Vizionarea videoclipului pe YouTube (Link #2)
Participanții sunt împărțiți în 4 grupuri și citesc mai multe despre o călătorie a clienților pe Linkul #1.



Participanții sunt rugați să se gândească la o companie/afacere internațională faimoasă și să lucreze la crearea călătoriei sale către clienți din perspectiva lor. În grup, fiecare persoană ia 1 sau 2 secțiuni din 8 și lucrează la el.

Sarcină: Creați o hartă a călătoriei clientului

1. Stabiliți obiective clare pentru hartă.
2. Profilați-vă persoanele și definiți-le obiectivele.
3. Evidențiați personajele clienților țintă.
4. Listați toate punctele de contact.
5. Identificați elementele pe care doriți să le afișeze harta.
6. Determinați resursele pe care le aveți și cele de care veți avea nevoie.
7. Luați singur călătoria clientului.
8. Faceți modificările necesare.

Obiectiv scurt

- Pentru a vizualiza rapid modul în care diferitele etape ale reacțiilor clienților atunci când interacționează cu produsul sau serviciul
- Pentru a-și îmbunătăți afacerea într-un mod eficient din punct de vedere al costurilor și al timpului.

05

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator: niciunul.

Material necesar pentru participant/cursant:

Acces la internet, tabletă, telefon mobil.

Durata: 120 min.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunități de creare de valoare.

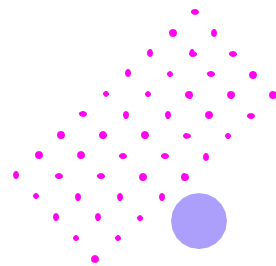
2. Creativitate: dezvoltă idei creative și cu scop.

1.5. Gândire etică și durabilă: Evaluați consecințele și impactul ideilor, oportunităților și acțiunilor

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

<https://blog.hubspot.com/service/customer-journey-map>

<https://www.youtube.com/watch?v=X7iXcP-wlkk>



06

Trăsături
antreprenoriale și
studiu de caz

Trăsături antreprenoriale și studiu de caz

Descriere:

Deși nu există un profil stabilit al unui antreprenor; pot fi tineri sau bătrâni, bărbați sau femei și provin din tot felul de medii, cercetările arată că antreprenorii au anumite calități și caracteristici în comun. A avea caracteristici antreprenoriale poate crește șansele de succes în afaceri. În timp ce unele caracteristici sunt inerente, adică muncitoare, altele pot fi dezvoltate, adică motivate.

Participanții explorează cele 10 trăsături comune ale unui antreprenor prin intermediul [acestui link](#).

Participanții notează 3 caracteristici din cele 10 și explică în scris cum poate ajuta acest lucru atunci când conduc o afacere.

Grupurile discută despre acești oameni, despre povestea lor de succes și despre rolurile rezilienței, respingerii și eșecului pe calea lor și răspund la întrebările:

- Care sunt provocările majore cu care s-a confruntat această persoană?
- Care au fost realizările lui/ei?
- Care sunt cauzele succesului lui/ei?
- Ce învățăm din povestea acestei persoane?

Ei discută și despre experiența lor personală în ceea ce privește aceste aspecte.

Obiectiv scurt

A lua în considerare propriile puncte forte, punctele slabe și tipul de caracteristici

- Pentru a identifica zonele de dezvoltare
- Pentru a explora domeniile de afaceri interesante și adecvate ale cuiva
- Pentru a discuta un studiu de caz

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna

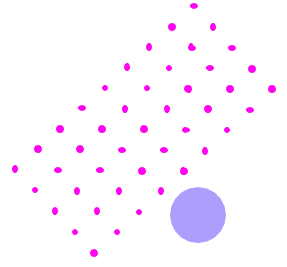
.

Material necesar pentru vorbitor/formator: niciunul.

Material necesar pentru participant/cursant:

Acces la internet, tabletă sau telefon mobil.

Durata: 120 min.



Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.3. Viziune: Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului.

2.1 Conștientizarea de sine și autoeficacitatea: Reflectați asupra nevoilor, aspirațiilor și dorințelor dvs. pe termen scurt, mediu și lung.

3.4 Lucrul cu alții Faceți echipă, colaborați și creați rețea

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

<https://startupnation.com/start-your-business/successfulentrepreneurs-traits/>

<https://www.business.com/articles/never-giving-up-9-entrepreneurs-and-millionaires-who-failed-at- cel puțin o data/>



07



Provocarea 9 puncte



Provocarea 9 puncte

Descriere:

Aceasta este o activitate individuală și are ca scop dezvoltarea tehnicilor de rezolvare a problemelor.

Afișați participanților nouă puncte aranjate într-un set de trei rânduri în [acest link](#).

Provocare: Desenați patru linii drepte care trec prin mijlocul tuturor punctelor fără a lua creionul de pe hârtie. Ele trebuie să înceapă din orice poziție și să tragă liniile una după alta, fără a-ți scoate creionul de pe pagină. Fiecare linie începe acolo unde se termină ultima linie.

Odată ce timpul alocat a expirat, participanții își arată soluțiile grupului.

Revizuire în 15 minute: Rugați participanții să se gândească la modul în care au rezolvat puzzle-ul. Au rezolvat-o prin încercare și eroare sau s-au gândit la o strategie?

Cereți-i să petreacă 30 de secunde gândindu-se la modul în care au rezolvat-o și la ce schimbări în procesul lor de gândire trebuiau să aibă pentru a ajunge acolo.

Cea mai frecventă dificultate pe care o întâmpină oamenii cu acest puzzle este că încearcă să deseneze toate liniile în interiorul punctelor și inițial nu doresc să deseneze linii în afara lui deoarece:

- Nu există nimic în afara setului de puncte cu care să se asocieze. Nu există puncte pentru a uni o linie în afara puzzle-ului, așa că presupun că există o limită.
- Se presupune că a face acest lucru este în afara domeniului de aplicare al problemei, chiar dacă definiția problemei nu spune că nu aveți voie.
- Ești atât de aproape de a face asta încât continui să încerci la fel, dar mai greu.

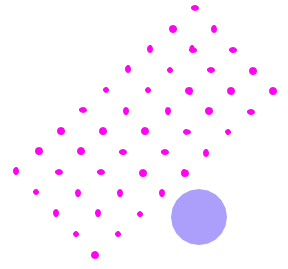
Lecții de învățat din acest puzzle:

- Priviți dincolo de definiția actuală a problemei.
- Analizați definiția pentru a afla ce este permis și ce nu.
- Există oricum reguli reale ale problemei? (valabil mai ales în problemele legate de oameni - există doar percepții, nu reguli fizice)
- Căutați alte definiții ale problemelor.
- Nu acceptați definițiile altora ale problemelor. Ele pot fi greșite, fie părtinitoare.
- Dacă definiția unei probleme este greșită, niciun număr de soluții nu va rezolva problema reală.

Obiectiv scurt

Pentru a crește înțelegerea procesului de rezolvare a problemelor și pentru a sprijini dezvoltarea abilităților de rezolvare a problemelor

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.



Material necesar pentru vorbitor/formator:

Frumusețea acestui puzzle cu nouă puncte este că trebuie să „gândești din cutie” pentru a rezolva puzzle-ul.



Investigate the boundaries

Hard work is not the solution

Solution

Material necesar pentru participant/cursant:

Acces la internet, telefon sau tabletă.

Durata: 20 - 30 minute.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.2 Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop.

3.4 Lucrul cu ceilalți: Faceți echipă, colaborați și creați rețea.

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

<https://www.permadi.com/fpcgi/9dots/index.php?sa=mkpage&framed=0&ga=new>



MULTIFACEȚEATE

FORMAT SINERGIST DE


DIGITAL ȘI CO-CREARE



ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL
SUPERIOR



Faceți clic pentru a tasta



08

▼ Pitch Deck

Pitch Deck

Descriere:

Un pitch deck este o prezentare scurtă, adesea creată folosind PowerPoint, Canva sau Prezi, folosită pentru a oferi audienței dvs. o privire de ansamblu rapidă asupra planului dvs. de afaceri. De obicei, vă veți folosi pitch deck-ul în timpul întâlnirilor față în față sau online cu potențiali investitori, clienți, parteneri și co-fondatori.

Oamenii folosesc Pitch Deck pentru a prezenta cine sunt, despre ce este ideea lor, de ce este relevantă și cine are nevoie de ajutor, pentru a explica cum face afacerea lor și de ce este sustenabilă și de ce dă roade. Începeți cu povestirea este o modalitate bună de a merge.

În acest exercițiu, participanții sunt rugați să se gândească la o idee pe care o au și să o „vândă” investitorilor. Investitorii vor fi toți ceilalți participanți.

Pitch Deck

Sarcină:

1. Deschideți un cont Canva gratuit.
2. Cercetați cum să prezentați, iată un [exemplu bun](#) .
3. Utilizați [sablonul Canva](#) Link pentru a crea prezentarea de maximum 5 minute.
4. Explicați-vă ideea în prezentarea de a implica emoțional oamenii:
5. Pregătește-te să faci o primă impresie grozavă: primele impresii sunt puternice. Crede-o.
6. Arată-le oamenilor din spatele ideii tale: concentrează-te pe o realizare semnificativă și relevantă pentru fiecare persoană dintr-o echipă care identifică acea persoană ca fiind câștig

Obiectiv scurt

Pentru a afla cum să oferi audienței o imagine de ansamblu rapidă a ideii de proiect sau a planului de afaceri.

Pentru a afla cum să vă folosiți prezentarea în timpul întâlnirilor față în față sau online cu potențiali investitori, clienți, parteneri și cofondatori.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator: niciunul.

Material necesar pentru participant/cursant:

Acces la internet, laptop, tabletă sau telefon mobil, un cont Canva gratuit.

Durata: 90 - 120 minute.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

2.3 Mobilizarea resurselor: Adunați și gestionați resursele de care aveți nevoie.

2.5. Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

<https://visme.co/blog/what-is-a-pitch-deck/>

<https://www.youtube.com/watch?v=P2LwuF7zn9c>

www.shorturl.at/bdftJ



09



Explorarea creativității



Explorarea creativității

Descriere: Dezvoltarea unei aplicații cu conținut bazat pe creativitate și pe utilizarea creativității ca abilități de rezolvare a problemelor și gestionarea soluțiilor neașteptate și stresante. Dezvoltarea se bazează pe teoretizarea creativității Little-c, care se concentrează pe utilizarea creativității în viața de zi cu zi. Aplicația oferă exerciții în care sunt propuse situații din viața de zi cu zi care pun provocări și întrebări care pot fi rezolvate cu creativitate. Aplicația oferă o cale de învățare și întărește capacitatea de a identifica soluții.

Obiectiv scurt:

Pentru a dezvolta abilitățile de creativitate.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiune online - diapozitive cu prezentare și explicație; aplicația.

Pentru sesiune f2f – dispozitiv, conexiune la internet.

Explorarea creativității

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiune online – dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Pentru sesiunea f2f – niciuna.

Durata: 1-2 ore.

Abilități specifice abordate:

1.2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop



**Materiale suport - scenarii, șabloane,
instrumente, instrumente de
studiu, elemente vizuale:**

Aplicația s-a dezvoltat



GHIDUL TĂU PENTRU COD MOOW

2022 – 2024
Numele
documentului

De
Numele partenerului



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



10

▼ **Descoperiți creativitatea
digitală**



Descoperiți creativitatea digitală

Descriere:

Utilizarea unui joc serios dezvoltat în proiectul European Docent pentru evaluarea și îmbunătățirea creativității digitale. DoCENT Serious Game (DSG)² are structura unui joc de rol care le permite profesorilor să se testeze și să se antreneze într-un mediu sigur pentru a învăța cele mai bune strategii pentru aplicarea creativității digitale în școală. Contextul este sala de clasă în care participanții încearcă să folosească instrumente digitale, iar profesorul își asumă rolul de facilitator pentru a provoca aplicarea acestor tehnologii într-un mod creativ. Serious Game dezvoltat propune pentru profesor scenarii în trei domenii principale, și anume: 1) activități de codare pentru copii (ex. Scratch), 2) aplicații tangibile de interfață utilizator, 3) aplicație STEM cu digital; sprijinirea unor noi frontiere de aplicare care reprezintă o noutate pentru profesori. Jocul poate fi descărcat de pe site-ul proiectului, disponibil pentru Microsoft. (Proiectul DoCENT (Digital Creativity ENhanced in Teacher education) este cofinanțat de programul Erasmus+ al Uniunii Europene, în cadrul apelului Key Activity 2 – Strategic Partnership și se desfășoară în perioada octombrie 2017 – septembrie 2019.)

Obiectiv scurt:

Pentru îmbunătățirea creativității digitale

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiune online - diapozitive cu prezentare și explicație; jocuri serioase.

Pentru sesiune f2f – dispozitiv, conexiune la internet

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiune online – dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua note, cod de acces.

Pentru sesiunea f2f – niciuna.

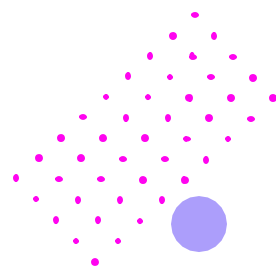
Durata: 1-2 ore

Abilități specifice abordate:

1. Găsirea oportunităților
2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop
- 3.4 Lucrul cu alții

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Scenarii de jocuri serioase.





11

▼ Jurnal
emotional



Jurnal emoțional

Descriere: Acest tip de jurnal este un instrument utilizat pe scară largă care, chiar și prin simplitatea sa, ajută la creșterea competenței emoționale în ceea ce privește o mai mare conștientizare a emoțiilor, recunoașterea și exprimarea, distincția dintre emoții și gânduri și gestionarea emoțiilor, în special negative. cele. Când individul experimentează ceva, el sau ea trebuie să înregistreze în jurnal emoția resimțită, situația trăită și gândul legat de aceasta. Dezvoltarea unei aplicații inspirată de acel instrument.

Obiectiv scurt:

Pentru a-și crește competența emoțională.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiune online - diapozitive cu prezentare și explicație.

Pentru sesiunea f2f – șablon de jurnal tipărit.

Jurnal emoțional

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiune online – dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Pentru sesiunea f2f – pix și hârtie. Restul va fi asigurat de către trainer.

Durata: 1-2 ore.

Abilități specifice abordate:

1. Conștientizarea de sine și autoeficacitatea : Ai încredere în tine și continuă să te dezvolt

2. Motivație și perseverență: Rămâi concentrat și nu renunța

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, studiu, elemente vizuale:

Nici unul

12

▼ Recunoașterea emoțiilor



Recunoașterea emoțiilor

Descriere:

Pe baza experiențelor anterioare în dezvoltarea de Serious Games (vezi Proiectul EU Docent), utilizarea acestora pentru a îmbunătăți competența emoțională. Scenariile create în jocurile serioase ar reproduce situații sociale pentru a-și exercita capacitatea de a-și recunoaște emoțiile și de a le regla pe ale celuilalt, aceasta din urmă fiind o cerință fundamentală pentru buna funcționare socială.

Obiectiv scurt:

Pentru a îmbunătăți competența emoțională.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiune online – video de prezentare și platforme de jocuri serioase.

Pentru sesiune f2f – dispozitiv și conexiune la internet.



Recunoașterea emoțiilor

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiune online – dispozitiv și conexiune la internet, cod de acces.

Pentru sesiunea f2f – niciuna.

Durata: 1-2 ore.

Abilități specifice abordate:

1.1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare

1.2. Gândire etică și durabilă: Evaluați consecințele și impactul ideilor, oportunităților și acțiunilor

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Jocuri serioase pe platformă.

13

Antrenament bazat pe

- ▼ Mindfulness pentru a face față stresului

Antrenament bazat pe mindfulness pentru a face față stresului

Descriere: O platformă web unde este posibil să accesezi sesiuni live ale unui program bazat pe mindfulness, cu posibilitatea de a împărtăși experiențe, opinii și probleme cu alte persoane aparținând comunității universitare. Rolul instructorului de mindfulness nu este doar de a preda abilitățile de mindfulness pentru a gestiona stresul și emoțiile, ci și de a menține acest spațiu liber de aspecte care pot compromite o atmosferă primitoare și de susținere. Abilitățile legate de gestionarea stresului și emoțiilor ar putea fi, de asemenea, integrate (a se vedea de exemplu <https://dialecticalbehaviortherapy.com>). Acest lucru ar putea fi, de asemenea, integrat cu sesiuni în persoană, în care participanții pot împărtăși ceea ce învață și experiențele lor și sunt deschiși tuturor participanților și auto-administrați ca experiență de grup de autoreglare.

Obiectiv scurt:

Pentru a stimula capacitatea elevilor de a gestiona stresul prin exerciții de mindfulness în sesiuni online și de a-și împărtăși experiența și de a construi o comunitate de ucenici de mindfulness în sesiuni în persoană.

Cunoștințe necesare (dacă există):

Nu sunt necesare cunoștințe anterioare pe această temă.

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Fișe de distribuit participanților, computer și o conexiune stabilă la internet. În plus, trainerul trebuie să aibă experiență ca instructor de mindfulness.

Material necesar pentru participant/cursant:

Un dispozitiv care se poate conecta la internet pentru a participa la sesiunile programului.

Pentru sesiunea f2f nu este nevoie de material specific, deoarece acestea pot fi conceptualizate ca un grup deschis în care participanții își pot împărtăși sentimentele și emoțiile despre învățarea mindfulness și impactul acesteia asupra gestionării stresului.

Durata: 8 sesiuni săptămânale cu o durată de 2 ore fiecare + grupuri săptămânale autoadministrate realizate de participanți (opțional pentru fiecare cursant).

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

2.1. Conștientizarea de sine și autoeficacitatea: Crede în tine și continuă să te dezvolti

Antrenament bazat pe mindfulness pentru a face față stresului

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Fișe pregătite de formator pentru a fi distribuite online.

Chestionarele care urmează să fie date la începutul și la sfârșitul intervenției (FFMQ, MAAS și DERS).

Un serviciu de întâlnire online pentru a face sesiuni de grup online (de ex. Zoom, Google Meet).

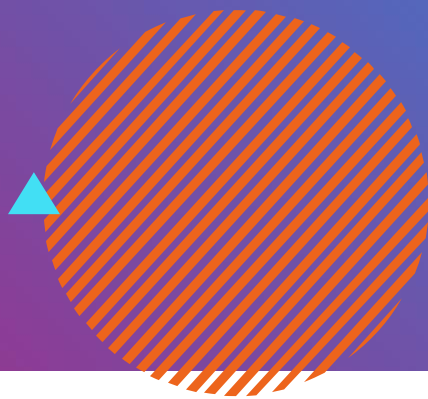




14



**Aplicație mobilă bazată pe
Mindfulness**



Aplicație mobilă bazată pe mindfulness

Descriere: Dezvoltarea unei aplicații cu conținut bazat pe mindfulness și protocoale CBT pentru reglarea emoțională. Aplicația conține atât exerciții de mindfulness ghidate audio cât și video, exerciții de relaxare și exerciții scurte de restructurare cognitivă pentru a gestiona simptomele ușoare de anxietate și depresie. Sunt incluse, de asemenea, conținut psihoeducativ despre stres, anxietate, depresie și mindfulness. Aplicația este o modalitate simplă și rentabilă de a avea întotdeauna ajutor în gestionarea stresului și a emoțiilor dificile. Aplicația ar putea fi, de asemenea, integrată cu ușurință cu scurte sesiuni săptămânale de consiliere online și două sesiuni în persoană la începutul și la sfârșitul intervenției.

Obiectiv scurt:

Să dezvolte și să împlătească capacitatea elevului de a gestiona situațiile stresante, anxietatea și simptomele ușoare de stres prin exerciții de mindfulness și CBT.

Cunoștințe necesare (dacă există):

Nu sunt necesare cunoștințe anterioare pe această temă.

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiunea în aplicație – Un smartphone sau o tabletă care rulează sisteme Android sau iOS și conexiune la internet.

Pentru sesiuni în persoană - În timpul întâlnirii vor fi necesare doar diapozitive și o scurtă prezentare pentru introducerea sesiunii și un scurt chestionar privind conștientizarea și managementul stresului pentru a evalua intervenția pre și post.

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiunea în aplicație – dispozitiv și conexiune la internet.

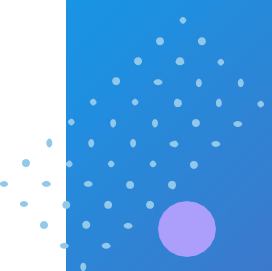
Pentru sesiunea f2f – Pentru a avea aplicația instalată pe dispozitiv în timp ce se efectuează demonstrații și tutoriale de exerciții.

Durata: 4 săptămâni de utilizare a aplicației + sesiuni săptămânale de consiliere scurtă la cererea participanților + 2 ore de întâlnire la început și la sfârșit.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.3. Viziune: Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului

1. Conștientizarea de sine și autoeficacitatea: Crede în tine și continuă să te dezvolti
2. Motivație și perseverență: Rămâi concentrat și nu renunța




Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Aplicația mobilă pentru smartphone/tabletă va fi dezvoltată special pentru proiect.

Fișe pregătite pentru prima sesiune în persoană.

Chestionarul de dat la începutul și la sfârșitul intervenției (FFMQ, MAAS și DERS).





15



Metoda de idee „Ce ar fi dacă”.



Metoda de idee „Ce ar fi dacă”.

Descriere:

Participanții răspund la întrebări deschise într-un anumit interval de timp. Echipele vor lucra împreună pentru a genera rapid un volum de idei care pot fi apoi grupate și prioritizate.

În partea dreaptă a acestui panou este un proces simplu în patru pași pe care trebuie să îl urmați dvs. și echipa dvs. Metoda presupune să puneți întrebări. Nu există presiune pentru a veni cu idei. Punând un volum de întrebări interesante, ideile vor ieși la suprafață.

Pentru început, este important să aduci o mentalitate deschisă și curios. De aici, cele mai bune întrebări sunt adesea gândiri specifice care pot inspira o gândire inovatoare. Uneori, o mare întrebare filozofică poate deschide ceva. Singurele „ce ar fi dacă” trebuie evitate sunt cele care încadrează rezultate negative (au tendința de a duce la fundături) sau cele care privesc lucruri care nu sunt sub controlul tău.

Obiectiv scurt:

Această tehnică a fost concepută pentru a ajuta echipele să depășească blocurile creative și să genereze idei inovatoare. Permite echipelor să genereze un volum mare de idei care pot fi apoi distilate și prioritizate.

15

Cunoștințe necesare (dacă există):
cunoștințe de bază despre fenomenul studiat.

Material necesar pentru vorbitor/formator:
șablon de pânză de afaceri online – Miro.

Material necesar pentru participant/cursant:
dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Durata: 60 min.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare

1.3. Viziune: Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului

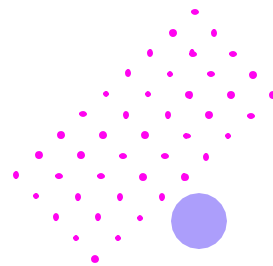
Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

șablon:

https://miro.com/app/board/uXjVPN5qxlA=

imagini:

<https://www.youtube.com/watch?v=fNWp-AZh4yU>

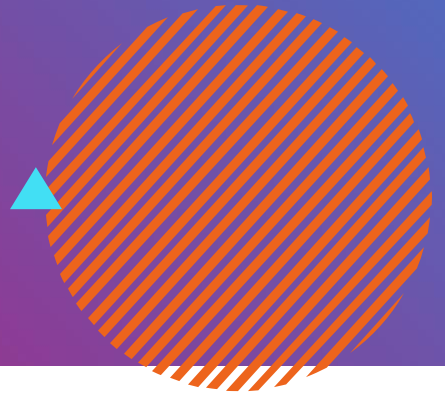




16



**Prototip de joasă
fidelitate**



Prototip de joasă fidelitate

Descriere:

Prototipul de joasă fidelitate este utilizat pentru a crea un produs sau serviciu de viziune timpurie. Ajută echipele să studieze funcționalitatea produsului sau serviciului lor. Acesta permite atât designerilor, cât și non-designerilor să participe la procesul de proiectare și ideare. În loc să producă ecrane interactive conectate, șablonul prototip cu fidelitate scăzută se concentrează pe informații despre nevoile utilizatorilor, viziunea designerului și alinierea obiectivelor părților interesate.

Obiectiv scurt:

Permiteți echipelor să testeze rapid și ieftin idei, astfel încât echipele să își poată valida ipotezele și să îmbunătățească soluțiile. Prototipurile de joasă fidelitate permit testarea rapidă și ieftină a ideilor, ceea ce le face utile în primele etape divergente ale procesului de proiectare.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator: șablon de pânză de afaceri online – Miro.

Material necesar pentru participant/cursant: dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Durata: 2h.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

4. Educație financiară și economică: Dezvoltați cunoștințele financiare și economice
5. Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord
1. Luați inițiativa: mergeți la ea
2. Planificare și management: prioritizarea, organizarea și urmărirea
3. Faceți față incertitudinii, ambiguității și riscului: luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc
4. Lucrul cu ceilalți: Faceți echipă, colaborați și creați rețea
5. Învățare prin experiență: Învățați făcând

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Materiale de studiu care trebuie citite înainte de sesiune:

<https://blog.adobe.com/en/publish/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use>

șablon: <https://miro.com/templates/low-fidelity-wireframes/>

17

▼ Modelul cârlig Canva

Modelul cârlig Canva

Descriere:

Acest exercițiu se bazează pe ideea că un serviciu sau un produs poate deveni un obicei pentru un utilizator. Pânza cârlig se bazează pe patru componente principale: declanșatorul unei acțiuni, activitate, recompensă și investiție.

Obiectiv scurt: înțelegeți ce văd, simt sau gândesc utilizatorii; ce acțiuni trebuie să întreprindă utilizatorii, cum să îi recompenseze și cum să îmbunătățească produsul/serviciul prin investiții ulterioare.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator: șablon, mijloace de studiu.

Material necesar pentru participant/învățător: șablon, mijloace de studiu.

Durata: 2h.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

- 1.1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare
- 1.3. Viziune: Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului
- 1.4. Evaluarea ideilor: profitați la maximum de idei și oportunități
- 1.5. Gândire etică și durabilă: Evaluați consecințele și impactul ideilor, oportunităților și acțiunilor
- 2.5. Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

șabloane:

<https://app.mural.co/t/uekatowice0422/m/uekatowice0422/1666547555261/a20ff84b7e2987d1e81af6fa901b537adb5fc44d?sender=u89c93eb57653559197555261>

ajutoare de studiu:

<https://www.alexandercowan.com/the-hook-framework/>

vizuale:

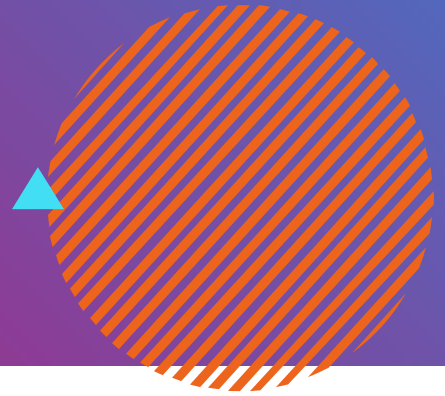
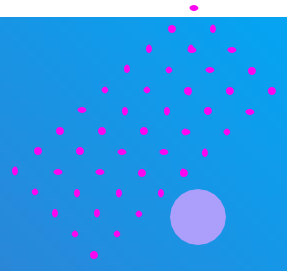
<https://www.coursera.org/lecture/uva-darden-agile-analytics/designing-user-habits-the-hook-framework-zHuoN?redirectTo=%2Flearn%2Fuva-darden-agile-analytics%3Faction%3Denroll>



18



Test online



Test online

Descriere:

Un set de întrebări pentru studenți care sunt adresate pe platforma digitală precum Mentimeter sau Kahoot.

Poate fi folosit ca o competiție sau un sondaj rapid pentru a discuta rezultatele sale mai târziu. Pentru a crea un chestionar și a afișa rezultatele acestuia, un profesor poate folosi și Formulare Google sau Formulare MS.

Testul poate fi rulat, de exemplu, ca un rezumat al orelor sau la începutul orelor pentru a stimula elevii către subiect.

Obiectiv scurt:

Să implice elevii în timpul orelor, să obțină opinii cu privire la o anumită problemă sau să decidă cu privire la opțiunea preferată.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator: Acces la platformă de ex. Mentimeter, Kahoot, Google Forms, MS Forms sau similar.

Material necesar pentru participant/învățător: un link și un cod pentru accesarea testului.

Durata: până la 15 minute.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

- 1.1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare
- 1.4. Evaluarea ideilor: profitați la maximum de idei și oportunități
- 2.4. Educație financiară și economică: Dezvoltați cunoștințele financiare și economice

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

instrument: www.mentimeter.com,

instrument: www.kahoot.it,

tutoriale:

<https://www.youtube.com/watch?v=xX1BG3WwRvM>

<https://www.youtube.com/watch?v=IpmubiEQOIo>

<https://www.youtube.com/watch?v=IpmubiEQOIo>

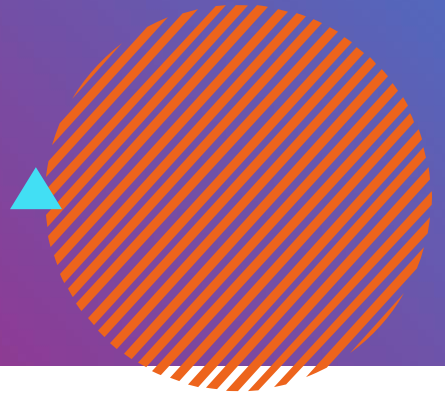
https://www.youtube.com/watch?v=5d_QYhloWLg



19



**Vizionarea video
online**



Vizionarea video online

Descriere:

Elevii urmăresc videoclipuri selectate pe platforme precum Youtube sau similare (Ted.com).

Videoclipurile pot fi folosite pentru a arăta exemple de situații, evenimente etc. După vizionarea lor, elevii pot discuta, pot răspunde la întrebări.

Obiectiv scurt:

Pentru a obține inspirație, pentru a face referire la exemple particulare, pentru a experimenta situația.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator: niciunul.

Material necesar pentru participant/învățător: niciunul.

Durata: până la 20 de minute.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

- 1.1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare
- 2.4. Educație financiară și economică: Dezvoltați cunoștințele financiare și economice
- 3.5 Învățare prin experiență: Învățați făcând

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Filme de vizionat: <https://ed.ted.com/>,
<https://www.ted.com/>

Tutoriale:

<https://web.asu.edu/newblog/benefits-using-youtube-your-online-education>

<https://alanspicer.com/can-i-use-youtube-videos-in-my-online-course/>

<https://waterbearlearning.com/tips-for-using-videos-in-elearning/>

<https://elearningindustry.com/tips-for-engaging-effective-elearning-videos>



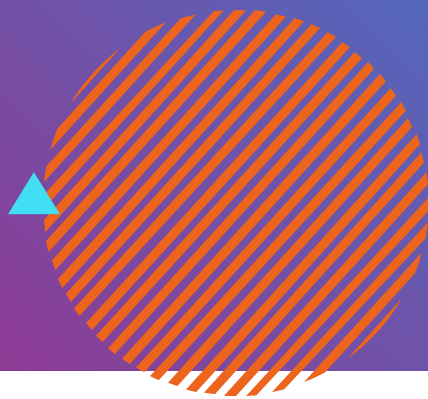
**O MULTIFACEȚEATE,
FORMAT SINERGIST DE
DIGITAL ȘI CO-CREARE
ÎN ÎNVĂȚĂMÂNTUL
SUPERIOR**



20



**Joc de rol și
înregistrare (online)**



Joc de rol și înregistrare (online)

Descriere:

Elevii joacă roluri conform scenariului. Scena este înregistrată și redată. După ce îl vizionează, elevii pot discuta despre el, își pot împărtăși sentimentele, opiniile etc.

Pentru a înregistra scena, un profesor poate folosi platforma Google Meet, ZOOM sau MS Teams.

Obiectiv scurt:

Să exerseze metodele și tehnicile învățate în timpul orelor, să prezinte rezultatele analizelor și soluțiile problemelor.

Cunoștințe necesare (dacă există): cum să înregistrați scena.

Material necesar pentru vorbitor/formator: niciunul.

Material necesar pentru participant/învățător: acces la aplicație pentru înregistrare sau opțiuni de înregistrare pe platforme precum MS Teams, Google Meet, Zoom etc.

Durata: 30 minute până la 1 oră.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

2.1. Conștientizarea de sine și autoeficacitatea: Crede în tine și continuă să te dezvolti

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

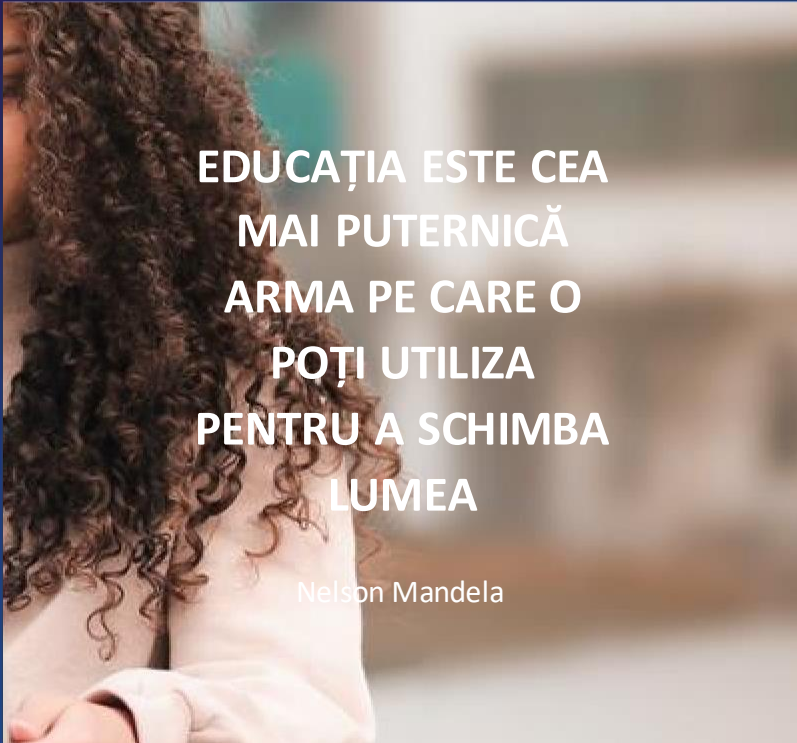

Instrument: <https://charactersheetonline.com/>

Instrument și șabloane: <https://www.canva.com>

Tutoriale:




<https://www.youtube.com/watch?v=ztCYENO1ydA>

<https://www.youtube.com/watch?v=kF4qKbVFR0s>



**EDUCAȚIA ESTE CEA
MAI PUTERNICĂ
ARMA PE CARE O
POȚI UTILIZA
PENTRU A SCHIMBA
LUMEA**

Nelson Mandela

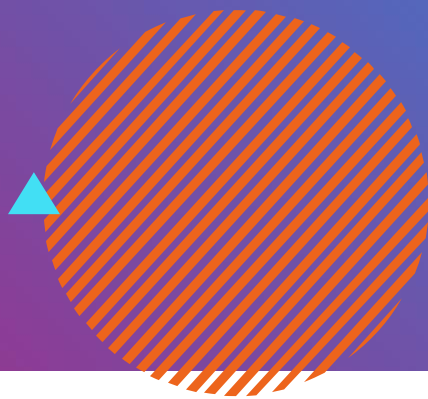




21



Prezentări scurte



Prezentări scurte

Descriere:

Elevii pregătesc prezentări pentru a le împărtăși colegilor și/sau profesorilor. Poate fi preparat cu ajutorul Canva sau Genially.

Există, de asemenea, posibilitatea de a înregistra prezentarea și de a o distribui pe platformele de socializare.

Obiectiv scurt:

Să pregătească și să prezinte rezultatele muncii de grup.

Cunoștințe necesare (dacă există): cunoștințe despre aplicațiile pentru a face prezentare, de ex. MS PowerPoint, Google Slides, Canva.

Material necesar pentru vorbitor/formator: niciunul.

Material necesar pentru participant/învățător: niciunul.

Durata: 1 – 2 ore.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

- 1.2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop
- 1.4. Evaluarea ideilor: profitați la maximum de idei și oportunități
- 2.4. Educație financiară și economică: Dezvoltați cunoștințele financiare și economice

2.5. Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord

3.5 Învățare prin experiență: Învățați făcând

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, ajutoare de studiu, imagini - șabloane disponibile în aplicații.

Instrument și șabloane:

<https://www.canva.com/designschool/tutorials/>

<https://www.visme.co/presentation-maker/>

<https://pitch.com/presentations>

<https://www.adobe.com/express/create/presentation>

<https://genial.ly/create/presentations/>

Tutoriale și ajutoare de studiu:

<https://www.youtube.com/watch?v=LOS5WB75gkY>

<https://www.youtube.com/watch?v=ADJAcyTq1us>

<https://www.youtube.com/watch?v=V8eLdbKXGzk>

<https://blog.hubspot.com/sales/elevator-pitch-examples>

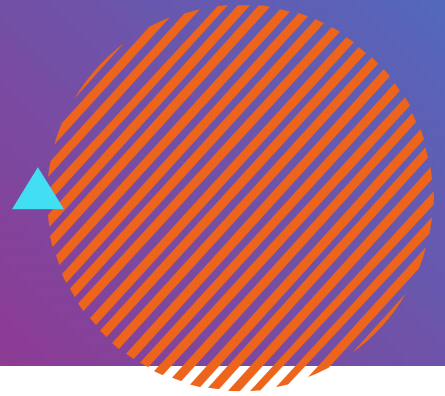
<https://asana.com/resources/elevator-pitch-examples>



22



365 Brainwriting



Descriere:

Șase participanți scriu fiecare trei soluții propuse pentru sarcină pe tabla virtuală/șablon. După fiecare cinci minute, elevii încep să lucreze la o altă problemă. Fiecare participant urmează propunerile deja enumerate și adaugă idei noi (dezvoltare ulterioară a propunerilor). Fiecare participant scrie o soluție suplimentară pentru fiecare idee de bază. Acest pas se repetă până când fiecare participant a procesat fiecare problemă o dată. A cincea oară lucrarea ajunge din nou la autorul original. Ideile generate și soluțiile propuse sunt analizate și evaluate. Cele mai bune sunt procesate în timpul proiectului.

Obiectiv scurt:

Pentru a genera idei referitoare la o anumită problemă cu sprijinul altora.

Cunoștințe necesare (dacă există): 365 de reguli de scriere a creierului

Material necesar pentru vorbitor/formator : întrebări pentru sesiunea de brainstorming.

Material necesar pentru participant/învățător: niciunul.

Durata : pana la 40 de minute.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop
 3. Viziune: Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului
 4. Evaluarea ideilor: profitați la maximum de idei și oportunități
- 3.4. Lucrul cu ceilalți: faceți echipă, colaborați și conectați-vă

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

vizuale:

<https://www.youtube.com/watch?v=TR1i1PPd8ZU>

mijloace de studiu:

<https://www.mindtools.com/ak3qj17/brainwriting>

șabloane:

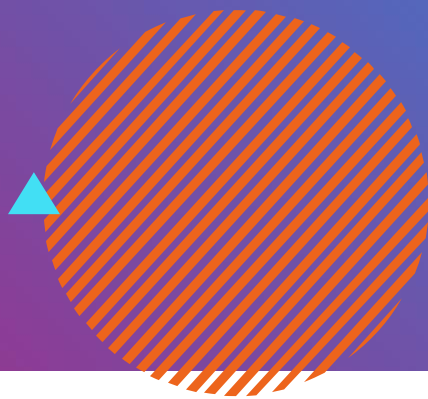
<https://online.visual-paradigm.com/app/diagrams/#diagram:proj=0&type=Brainwriting&width=11&height=8.5&unit=inch&gallery=/repository/4ae57583-eb82-4ccb-a51d-f307708xml>.



23



Povestirea creativă



Povestirea creativă

Descriere:

Elevii sunt împărțiți în grupuri mici. Apoi, fiecare dintre grupuri este rugat să identifice trei cuvinte (substantive) fără a cunoaște următoarele părți ale exercițiului. Apoi grupurile sunt prezentate cu un slide cu imagini. Scopul fiecărui grup este de a crea trei povești complet diferite bazate pe același set de fotografii și referindu-se la cuvintele selectate anterior. Concluziile exercițiului ar trebui să informeze o discuție comună.

Obiectiv scurt:

Să genereze idei și să încurajeze gândirea creativă și să arate o serie de rezultate (de exemplu, povești) care decurg din aceeași sarcină.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator: un diapozitiv cu un set de imagini:



Material necesar pentru participant/cursant: dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Durata: aproximativ 1 ora.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop

3.4 Lucrul cu ceilalți: Faceți echipă, colaborați și creați rețea

Materiale suport -

<https://www.youtube.com/watch?v=YXZamW4-Ysk>

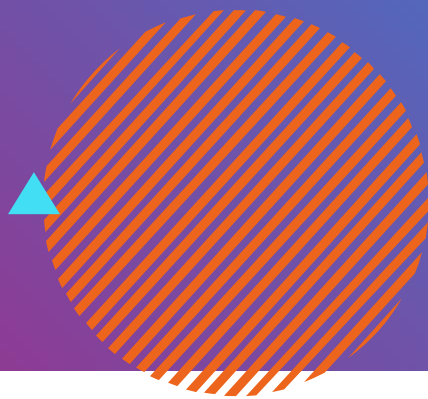
<https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM>



24



Oameni noi, idei noi

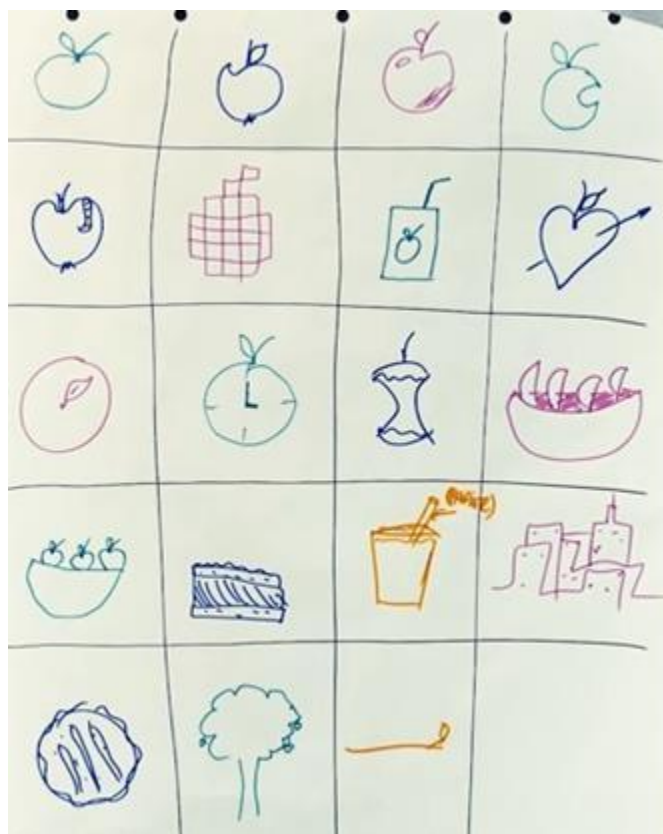


Oameni noi, idei noi

Descriere:

Prima persoană din grup desenează o imagine, iar fiecare persoană ulterioară din grup ar trebui să urmeze desenând același lucru, dar într-o formă diferită. Apoi, rezultatul exercițiului grupurilor este analizat în comun pentru a discuta subiectul creativității. Sarcina poate fi finalizată folosind Mural sau Google Jamboard.

Exemplu: un măr



Fiecare grup poate avea o imagine diferită (se poate presupune că prima persoană decide ce va fi desenat) sau toate grupurile au același cuvânt principal.

Obiectiv scurt:

Pentru a dezvolta gândirea creativă și o varietate de interpretări în rândul membrilor grupului.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator: exemplu de mai sus.

Material necesar pentru participant/cursant: dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Durata: aproximativ 1 ora.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop


Materiale suport:

<https://www.youtube.com/watch?v=cYhgllTy4yY>

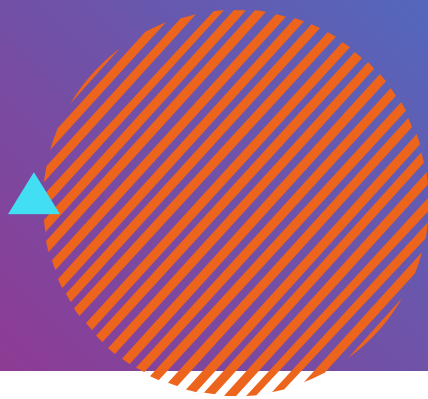
https://www.ted.com/talks/tim_brown_tales_of_creativity_and_play



25



100 de nuanțe de
gri



100 de nuanțe de gri

Descriere:

Elevii sunt rugați să găsească cât mai multe aplicații posibil pentru un articol indicat de un formator. Fiecare grup își dezvoltă propriul set de aplicații pentru acest articol specific. Formatorul poate oferi același articol tuturor grupurilor sau fiecărui grup poate fi dat un articol diferit pentru a fi luat în considerare. Ideile pot fi similare, dar nu ar trebui să se repete. Timpul de lucru al grupelor este limitat: poate fi de 10 minute, 12 minute sau 15 minute. Concluziile exercițiului ar trebui să informeze o discuție comună.

Obiectiv scurt:

Pentru a genera idei și a încuraja gândirea creativă și pentru a dezvolta gândirea creativă.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator: Exemple de articole pentru care elevii ar trebui să le găsească cât mai multe utilizări: o foaie de hârtie, o agrafă de birou, un pix, o cutie goală

Material necesar pentru participant/cursant: dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Durata: 40 minute - 1h.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop

2.2. Motivație și perseverență: Rămâi concentrat și nu renunța

Materiale suport:

<https://www.youtube.com/watch?v=cYhgIIty4yY>

https://www.ted.com/talks/tim_brown_tales_of_creativity_and_play

26

▼ Analiza tendințelor consumatorilor

Analiza tendințelor consumatorilor

Descriere:

Această activitate ajută participanții să adune și să analizeze informații despre tendințele consumatorilor și să le transforme în inovații și oportunități de afaceri. Observând tendințele, participanții pot găsi cea mai bună modalitate de a le folosi în produsele și serviciile lor de afaceri orientate spre consumatori. Sarcina poate fi finalizată folosind Mural.

Obiectiv scurt :

Scopul analizei tendințelor consumatorilor este de a înțelege nevoile, motivațiile, alegerile și deciziile consumatorilor. Cunoscând cum se comportă consumatorii, participanții pot crea campanii de marketing eficiente.

Cunoștințe necesare (dacă există): cunoștințe de bază despre tendințele actuale.

Material necesar pentru vorbitor/formator: șablon online pentru tendințele consumatorilor:

Material necesar pentru participant/cursant: dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Durata : 60 min.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

- 1.1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare
4. Evaluarea ideilor: profitați la maximum de idei și oportunități
5. Gândire etică și durabilă: Evaluați consecințele și impactul ideilor, oportunităților și acțiunilor

Materiale suport :

șablon:

<https://www.mural.co/templates/consumer-tends-canvas>

Imagini vizuale:

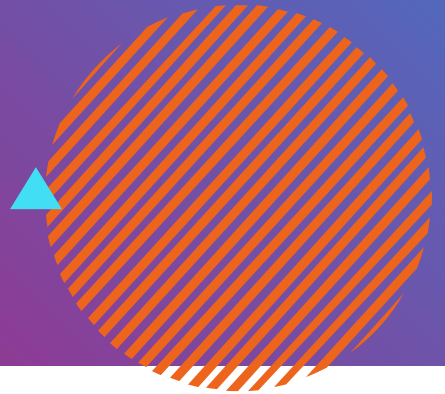
[Seminar web privind Raportul de tendințe 2022 - Tendințe, oportunități și informații despre consumatori în 2022 - YouTube](#)



27



Jocul Invenția Wacky



Jocul ciudat cu inventii

Descriere:

Această activitate inspiră creativitate prin joc și curiozitate. Luați în considerare două obiecte obișnuite diferite, apoi combinați-le pentru a crea un produs nou-nouț. Antreprenorii își pot folosi jocul și curiozitatea față de lumea din jurul lor pentru a explora și a inova produse și servicii. Pentru a crea ceva nou care nu există necesită folosirea imaginației.

Obiectiv scurt :

Această tehnică a fost concepută pentru a ajuta echipele să depășească blocurile creative și să genereze idei inovatoare. Permite echipelor să genereze un volum mare de idei care pot fi apoi distilate și prioritizate.

Cunoștințe necesare (dacă există): cunoștințe de bază despre fenomenul studiat.

Material necesar pentru vorbitor/formator: un diapozitiv cu un set de imagini:



Material necesar pentru participant/cursant: dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Durata : 60 min.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare
2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop

Materiale suport :

imagini: <https://www.youtube.com/watch?v=bEusrD8g-dM>

<https://www.youtube.com/watch?v=yjYrxcGSWX4>

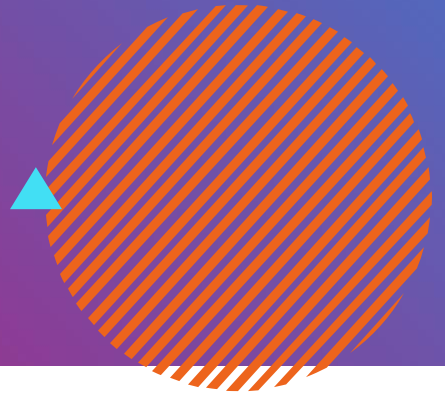
<https://www.youtube.com/watch?v=g-YScywp6AU>



28



Prezentări de curs



Prezentări de curs

Descriere:

Cursul este dedicat familiarizării participanților cu instrumentul MURAL utilizând un plan de etaj al muzeului virtual. Cu acest instrument, profesorul poate crea un spațiu de expoziție intim pentru studenți (și el însuși) pentru a-și cunoaște viitorii colegi de clasă și pentru a împărtăși așteptările lor de la curs. Acest șablon nu numai că va ajuta la aprofundarea conexiunilor dintre studenți, ci creează un artefact pe care profesorul îl poate referi și asupra căruia se poate reflecta pe măsură ce avansează prin curs. Procesul de finalizare asincronă a muzeului oferă studenților posibilitatea de a învăța elementele de bază ale MURAL și de a le pregăti pentru succes atunci când încep să colaboreze vizual ca parte a cursului lor.

Obiectiv scurt :

Scopurile cursului sunt (1) de a începe cu MURAL și de a face învățarea mai colaborativă, incluzivă și mai interesantă, (2) de a elabora o viziune comună asupra cursului.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator: șablon de introducere a cursului online.

Material necesar pentru participant/cursant: dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Durata : 30 min

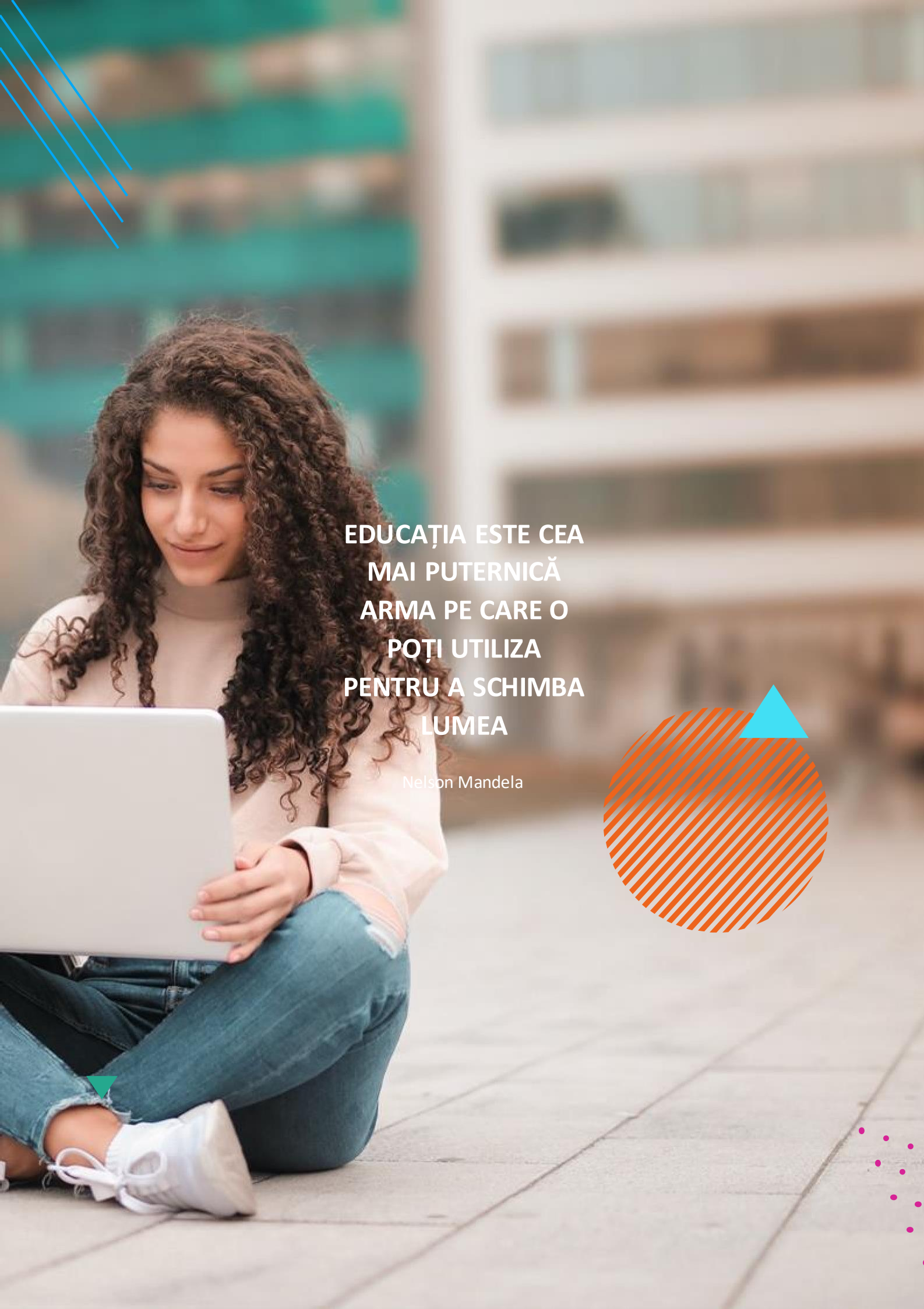
Abilități antreprenoriale specifice abordate:

2.5. Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord

3.4 Lucrul cu ceilalți: Faceți echipă, colaborați și creați rețea

Materiale suport :

Șablon: <https://www.mural.co/templates/course-introductions>



EDUCAȚIA ESTE CEA
MAI PUTERNICĂ
ARMA PE CARE O
POȚI UTILIZA
PENTRU A SCHIMBA
LUMEA

Nelson Mandela

29

- ▼ Brainstorming (faza de gândire divergentă)

Brainstorming (faza de gândire divergentă)

Descriere:

le permite oamenilor să vină cu gânduri și idei, inclusiv cu cele nebunești. Scopul acestei faze (gândirea divergentă) este de a **veni cu idei cât mai mari posibil**. În timpul acestei sesiuni, este vital să evitați critica și evaluarea ideilor. Pentru a atinge potențialul maxim al gândirii divergente, se sugerează să stabiliți un scop pentru Brainstorming (faza de gândire divergentă) (de exemplu, cel puțin 30 de idei diferite în funcție de timpul alocat) și să scrieți ideile. La sfârșitul acestei sesiuni, participanții pot **alege una sau mai multe idei sau o combinație de idei pentru o explorare ulterioară** (gândire convergentă, de exemplu, evaluarea ideilor folosind pălăriile de Bono). În scopuri ilustrative, ideile ar putea fi rezumate folosind hărți mentale. Pentru rezultate mai avansate, s-ar putea aplica brainwriting - fiecare participant al grupului își transmite ideile următoarei persoane, care apoi adaugă și extinde acele idei.

Brainstormingul este o tehnică universală care permite găsirea răspunsurilor la întrebările enunțate sau a soluțiilor la problemele enunțate. De asemenea, poate ajuta să enumerați varietatea de cauze posibile a ceva. Deci, este foarte important să enunțați întrebarea și/sau să descrieți problema cât mai clar posibil pentru a colecta răspunsurile cât mai relevante. Se putea face complet singur sau în echipe de 5-7 persoane. Participanților li se oferă versiunea adaptată a acestei descrieri a tehnicii.

Obiectiv scurt

- Să genereze cât mai multe idei.
- Pentru a alege una sau mai multe idei sau o combinație de idei pentru explorare ulterioară (evaluare).

Cunoștințe necesare (dacă există): o minte deschisă; spărgător de gheață dacă participanții sunt împreună pentru prima dată.

Material necesar pentru vorbitor/formator: versiune adaptată a descrierii tehnicii.

Material necesar pentru participant/cursant:

- Facilitatorul de grup recomandat (astfel încât grupul să respecte regulile);
- În funcție de întrebarea enunțată, acces la internet și la un dispozitiv;
- Hârtie și pix sau dispozitiv pentru a nota ideile;
- Document partajat (Google Drive sau alte platforme) pentru a partaja și a alege ideile.

Durata: 30-45 min.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.1 Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunități de creare de valoare.

2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop.

3. Viziune: Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului.

1. Conștientizarea de sine și autoeficacitatea: Crede în tine și continuă să te dezvolti.

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

<https://www.mindtools.com/brainstm.html>

<https://www.wrike.com/blog/techniques-effective-brainstorming/>

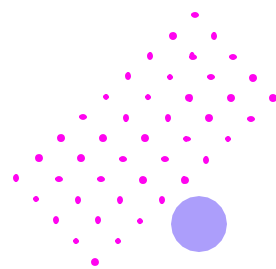
https://www.youtube.com/watch?v=R4M_X5xP4BY

șablon: <https://miro.com/guides/online-brainstorming/how-to-brainstorm>

șablon: <https://ideascale.com/blog/twelve-free-brainstorming-tools-for-2020/>

vizual:

<https://www.youtube.com/watch?v=hwPEozfZzdk>

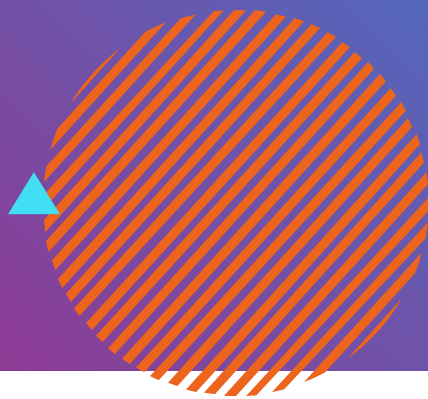




30



**Pălării De
Bono**



Pălării De Bono

Descriere:

Este un instrument de gândire critică introdus de De Bono și permite explorarea și evaluarea ideilor. Metoda se bazează pe șase pălării metaforice reprezentând diferite tipuri de gândire umană (roluri diferite). Echipa folosește aceste pălării (roluri) pentru a aborda situații bazate pe gânduri secvențiale, mai degrabă decât pe discuții haotice:

- Pălăria Albă solicită informații cunoscute sau necesare (fapte, argumente, logică).
- Pălăria Galbenă simbolizează luminozitatea și optimismul. Sub această pălărie, participanții explorează doar aspectele pozitive și caută valoare și beneficiu.
- Pălăria neagră (căutând probleme și riscuri, potențiale dificultăți) – probabil cea mai puternică Pălărie; o problemă totuși dacă este suprautilizat; identifică dificultăți în care lucrurile ar putea merge prost, de ce ceva poate să nu funcționeze, în mod inerent o pălărie de acțiune cu intenția de a evidenția problemele de risc cu intenția de a le depăși.

Pălăria Roșie înseamnă sentimente, bănuieli și intuiție. Când folosesc această pălărie, participanții exprimă doar emoții și sentimente și împărtășesc frici, plăceri, antipații, iubiri și ură.

Pălăria Verde se concentrează pe creativitate; posibilități, alternative și idei noi. Este o oportunitate de a exprima noi concepte și noi percepții.

Pălăria Albastră este folosită pentru a gestiona/coordona procesul de gândire (reguli, inclusiv timpul).

Există diferite moduri de aplicare a metodei – de exemplu, fiecare participant poate purta o pălărie diferită sau toți participanții pot purta aceeași pălărie în același timp și apoi să poarte următoarea pălărie. Oricum, ar trebui să existe întotdeauna proprietarul pălăriei albastre care se asigură că regulile sunt luate în considerare.

Obiectiv scurt

- Să exploreze și să evalueze ideile generate.
- Pentru a găsi cea mai bună idee, combinați conceptele și înțelegeți ce cercetări suplimentare ar trebui făcute.

Cunoștințe necesare (dacă există): o minte deschisă; experiența de succes în jocuri de rol este obligatorie (sau ar trebui dobândită înainte de aplicare).

Material necesar pentru vorbitor/formator: versiune adaptată a descrierii tehnicii.

Material necesar pentru participant/cursant:

- Facilitator de grup cu experiență (The Blue Hat);
- În funcție de întrebarea enunțată, acces la internet și la un dispozitiv;
- Hârtie și pix sau dispozitiv pentru a nota și a rezuma informațiile;
- Document partajat (Google Drive sau alte platforme) pentru a partaja și a alege ideile.

Durata: 15-60 min (în funcție de abordarea aleasă și complexitatea ideilor).

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

Se adresează următoarelor competențe antreprenoriale antreprenoriale:

4. Valorificarea ideilor: Profitați la maximum de idei și oportunități.
5. Gândire etică și durabilă: Evaluați consecințele și impactul ideilor, oportunităților și acțiunilor.

2.2 Motivație și perseverență: Rămâi concentrat și nu renunța.

2.3 Mobilizarea resurselor: Adunați și gestionați resursele de care aveți nevoie.

2.5 Mobilizarea celorlalți: Inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord.

3.1 Preluarea inițiativei: mergeți la ea.

3. Confruntarea cu incertitudinea, ambiguitatea și riscul: Luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc.

4. Lucrul cu ceilalți: Faceți echipă, colaborați și creați rețea.

5. Învățare prin experiență: Învățați făcând.

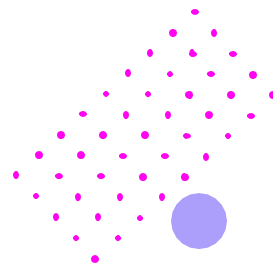
Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

https://www.mindtools.com/pages/article/newTED_07.htm

<https://www.youtube.com/watch?v=rZ3bqcjivVI>

<https://www.debonogroup.com/services/core-programs/six-thinking-hats/>

<https://www.designorate.com/the-six-hats-of-critical-thinking-and-how-to-use-them/>

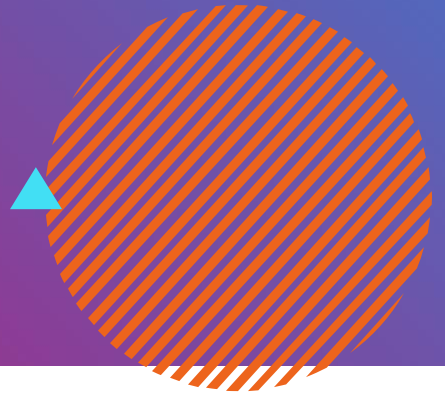




31



Metodologia Kano



Metodologia Kano

Descriere:

Este un instrument de prioritizare a factorilor și în special a nevoilor clienților. Înainte de aplicarea instrumentului, ar trebui făcute câteva ipoteze cu privire la care ar putea fi posibilele nevoi ale clienților și trebuie să înțelegem care dintre ele ar putea fi considerată cea mai importantă, care nu sunt de fapt importante și care cele sunt chiar inversate (împlinirea acestora de fapt îi face pe clienți nemulțumiți).

Metodologia modelului Kano prescrie formularea aspectelor de cercetare în două grupe – funcționale și disfuncționale. Funcțională este o ipoteză formulată pozitiv, adică aspectul dat se aplică, în timp ce disfuncțională este o ipoteză formulată negativ, adică aspectul dat nu se aplică. Sunt disponibile diferite opțiuni posibile pentru răspunsuri, totuși, sunt sugerate următoarele formulări:

- 1) Îmi place
- 2) Mă aștept
- 3) Sunt neutru
- 4) O pot tolera
- 5) Nu-mi place deloc

Importanța (categoria) oricărui aspect dat poate fi determinată în funcție de o matrice de evaluare modificată a metodologiei Kano.

Answers		Dysfunctional form of the question				
		1. I like it very much	2. I expect it	3. I am neutral	4. I can tolerate it	5. I do not like it at all
Functional form of the question	1. I like it very much	Q	A	A	A	P
	2. I expect it	R _A	Q	I	I	M
	3. I am neutral	R _A	I	I	I	M
	4. I can tolerate it	R _A	I	I	Q	M
	5. I do not like it at all	R _P	R _M	R _M	R _M	Q

În tabel au fost utilizate următoarele denumiri:

- M (trebuie) – în cazul în care acest criteriu este îndeplinit, satisfacția respondenților nu crește, în timp ce în cazul în care criteriul nu este îndeplinit, nemulțumirea publicului crește. Se crede că acesta este un așa-numit factor de igienă care este necesar să fie prezent.
- P (performanță) – în cazul în care acest criteriu este îndeplinit, satisfacția respondenților crește proporțional, în timp ce dacă nu este, nemulțumirea crește proporțional. Se crede că acesta este atât igiena, cât și un factor atractiv.
- A (atractiv) – un criteriu care nu este de așteptat să fie îndeplinit în mod implicit (factor de entuziasm). Dacă acest criteriu este îndeplinit, satisfacția respondentului crește, în timp ce dacă nu este îndeplinită, insatisfacția nu crește. Acesta este considerat a fi un aspect important, cu toate acestea, el capătă importanță numai după ce criteriile obligatorii și de performanță sunt îndeplinite.
- R (revers) – criteriul este invers proporțional – îndeplinirea lui determină o scădere a satisfacției respondenților.
- I (indiferent) – criteriul potrivit respondenților este considerat a fi relativ neimportant.
- Q (îndoielnic) – răspunsurile oferite de respondenți cu privire la criteriul dat au fost contradictorii.

Se sugerează să testați nu mai mult de 5-10 factori simultan, deoarece a oferi răspunsuri poate fi destul de frustrant pentru respondenți. Prin urmare, este important pentru testare să se aleagă nevoile clienților care sunt cel mai puțin clare în ceea ce privește categoria (de exemplu, nu are sens să testăm importanța wi-fi-ului gratuit în coffeeshop în rândul localnicilor din țara în care este dezvoltată infrastructura rețelei mobile). și utilizat pe scară largă, deși ar putea fi o nevoie importantă pentru străini). De asemenea, segmentele respondenților trebuie alese cu grijă, în caz contrar, vor exista răspunsuri contradictorii și nu vor da o înțelegere clară asupra categoriei.

Obiectiv scurt

Pentru a testa ipotezele și a clasifica factorii (de exemplu, nevoile clienților).

Cunoștințe necesare (dacă există): experiență în realizarea interviurilor și în special în utilizarea Kano, chestionarul este de preferat.



Material necesar pentru participant/cursant:

- Este necesar un facilitator cu experiență;
- Acces față în față la potențiali respondenți care au aceleași caracteristici (cel puțin 12, dar de preferință 30-40 de persoane pe segment);
- Acces la internet și la un dispozitiv;
- Hârtie și pix sau dispozitiv pentru a nota informațiile;
- Document partajat (Google Drive sau alte platforme) pentru a partaja informațiile și rezultatele.

Durata: 30-60 de minute pentru formularea întrebărilor, cel puțin câteva ore pentru colectarea răspunsurilor (interviuri) și o oră pentru interpretarea rezultatelor.



Abilități antreprenoriale specifice abordate:

Se adresează următoarelor competențe antreprenoriale antreprenoriale:

1.1 Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunități de creare de valoare.

1.4 Valorificarea ideilor: Profitați la maximum de idei și oportunități.

3.2 Planificare și management: prioritizarea, organizarea și urmărirea.

3.3 Confruntarea cu incertitudinea, ambiguitatea și riscul: Luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc.

3.5 Învățare prin experiență: Învățați făcând.

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

https://www.mindtools.com/pages/article/newCT_97.htm

<https://www.qualtrics.com/uk/experience-management/research/kano-analysis/?rid=ip&prevsite=en&newsite=uk&geo=LV&geomatch=uk>

https://www.researchgate.net/publication/240462191_The_Kano_Model_How_to_Delight_Your_Customers



32



Revizuirea sistematică a literaturii



Revizuirea sistematică a literaturii

Descriere:

Revizuirea literaturii este un rezumat cuprinzător al cercetărilor anterioare pe un subiect. În general, poate fi o cercetare completă sau o parte din ea, oferă o perspectivă asupra corpului de cunoștințe existente, permite descoperirea a ceea ce este deja explorat, descris și explicat (evitați reinventarea roții) și încurajează generarea de noi idei.

O revizuire sistematică a literaturii urmează un protocol sau un plan clar definit în care criteriile de includere și excludere sunt clar enunțate înainte de efectuarea revizuirii. Este o căutare cuprinzătoare, transparentă, efectuată pe una sau mai multe baze de date și literatură gri, care poate fi replicată și reprodusă de alți cercetători (limitele căutării literaturii sunt clar precizate).

Aceasta implică planificarea unei strategii de căutare bine gândite, care are un accent specific sau răspunde la o întrebare definită (de exemplu, care este impactul activității interne de cercetare și dezvoltare asupra dobândirii de noi cunoștințe și tehnologii în companiile producătoare?). Revizuirea identifică tipul de informații căutate, criticate și raportate în intervale de timp cunoscute. Termenii de căutare, strategiile de căutare (inclusiv numele bazelor de date, platformele, datele căutării) și limitele trebuie să fie incluse în examinare.

Este o idee bună să faceți câteva căutări preliminare înainte de a începe abordarea sistematică. Acest lucru va ajuta la identificarea autorilor cheie și a cuvintelor cheie (inclusiv sinonime, de exemplu, pe lângă dobândirea de noi cunoștințe și tehnologii, ar putea fi utilizate transferul de tehnologie, transferul de cunoștințe, adoptarea de cunoștințe, adoptarea de tehnologie). Dacă articolele preliminare nu apar atunci când efectuați căutarea finală, poate fi necesar să vă regândiți strategia finală de căutare. În scopul MOOW, este suficient să căutați articolele științifice folosind baza de date Google Scholar. Cu toate acestea, facilitatorul ar trebui să fie familiarizat cu metoda și trebuie să fi efectuat și facilitat procese de revizuire sistematică înainte de a ajuta participanții în mod eficient și eficient.

Obiectiv scurt

- Să înțeleagă ceea ce a fost deja găsit pe o temă.
- Pentru a rezuma cunoștințele existente și a genera noi idei și ipoteze.

Cunoștințe necesare (dacă există): înțelegerea subiectului de explorat; capacitatea de a colecta, analiza și sintetiza informații; experiență în citirea și analiza documentelor, de preferință articole științifice.

Material necesar pentru vorbitor/formator: versiune adaptată a descrierii tehnicii; Booth și colab. (2021). Abordări sistematice pentru o revizuire a literaturii de succes, ed. a 3-a.

Material necesar pentru participant/cursant:

- Facilitator cu experiență;
- Acces la internet și la un dispozitiv;
- Dispozitiv și software de birou pentru a nota și a rezuma informațiile;
- Document partajat (Google Drive sau alte platforme) pentru a partaja informații.

Durată: O scurtă revizuire a literaturii pentru cercetători cu experiență poate dura de la 60-90 de minute până la câteva zile.

Pentru începători, ar putea dura începând de la 4 x 60 de minute cu ajutorul facilitatorului până la câteva luni.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

Se adresează următoarelor competențe antreprenoriale antreprenoriale:

1.1 Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunități de creare de valoare.

3. Viziune: Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului.

4. Valorificarea ideilor: Profitați la maximum de idei și oportunități.

5. Gândire etică și durabilă: Evaluați consecințele și impactul ideilor, oportunităților și acțiunilor.

2.2 Motivație și perseverență: Rămâi concentrat și nu renunța.

2.3 Mobilizarea resurselor: Adunați și gestionați resursele de care aveți nevoie.

3.3 Confruntarea cu incertitudinea, ambiguitatea și riscul: Luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc.

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

<https://libguides.csu.edu.au/review/Systematic>

<https://libguides.umn.edu/systematicreviews>

<https://libraryguides.griffith.edu.au/systematic-literature-reviews-for-education/writing-your-systematic-review>

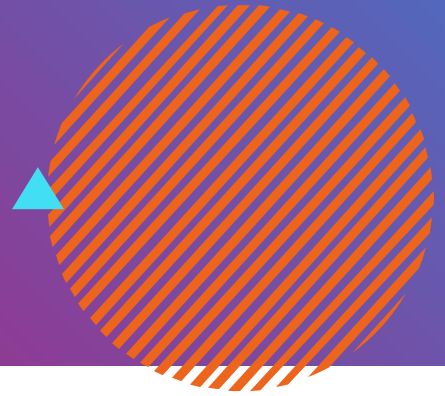
<https://www.youtube.com/watch?v=WUErib-fXV0>



33



Pânză model de afaceri



Pânză model de afaceri

Descriere:

Business Model Canvas este un șablon de management strategic utilizat pentru dezvoltarea de noi modele de afaceri și documentarea celor existente. Oferă o diagramă vizuală cu elemente care descriu propunerea de valoare a unei firme sau a unui produs, infrastructura, clienții și finanțele, ajutând companiile să-și alinieze activitățile, ilustrând potențiale compromisuri. Pentru a prezenta elevilor cele 9 componente ale BMC, studenților li se oferă un set de ipoteze ale modelului de afaceri și li se cere să le plaseze pe fiecare în caseta corespunzătoare a BMC.

Obiectiv scurt

Abilitatea de a idea, descrie, evalua și discuta în mod substanțial un model de afaceri folosind Business Model Canvas.

Cunoștințe necesare (dacă există):

Personas (recomandat). Dimensiunile pieței, comportamentul pieței, bugetele (recomandat).

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiune online - șablon de pânză de afaceri online – de ex. Șabloane pe Miro, mural.

Pentru sesiunea f2f – fișe tipărite ale șablonului de pânză de afaceri, câte unul pentru fiecare student; markere, post-it-uri, alte materiale care stimulează creativitatea. Opțional – pătrate pentru storyboarding.

Pentru ambele tipuri de sesiune – diapozitive cu prezentare și explicație.

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiune online – dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Pentru sesiunea f2f – creion și hârtie. Restul va fi asigurat de către trainer.

Durata : 4 ore.

Abilități antreprenoriale specifice abordate :

- 1.1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare
3. Viziune: Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului
4. Evaluarea ideilor: profitați la maximum de idei și oportunități
5. Gândire etică și durabilă: Evaluați consecințele și impactul ideilor, oportunităților și acțiunilor

3. Mobilizarea resurselor: adunați și gestionați resursele de care aveți nevoie
 4. Educație financiară și economică: Dezvoltați cunoștințele financiare și economice
 5. Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord
- 3.2. Planificare și management: prioritizarea, organizarea și urmărirea
 - 3.3. Faceți față incertitudinii, ambiguității și riscului: luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc
 - 3.4. Lucrul cu ceilalți: Faceți echipă, colaborați și creați rețea
 - 3.5. Învățare prin experiență: Învățați făcând

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Videoclipuri care trebuie vizionate înainte de sesiune:

<https://www.youtube.com/watch?v=wwShFsSFb-Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=wIKP-BaC0jA>

<https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY>

Șabloane, instrumente:

<https://miro.com/templates/business-model-canvas/>

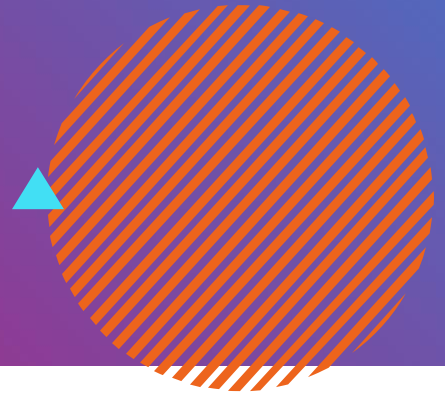
<https://canvanizer.com/new/business-model-canvas>



34



Carduri de mentalitate antreprenorială



Carduri de mentalitate antreprenorială

Descriere:

Antreprenoriale Mindset Cards sunt 24 de carduri de gândire antreprenorială care îi ajută pe studenți să-și dezvolte abilitățile antreprenoriale. Elevii pot fi implicați într-una dintre cele 4 moduri sugerate de a juca jocul, inclusiv:

Jocul 1: Fiecărui elev i se împărtășește 1 carte (printată sau prin generatorul de cărți). Elevii citesc pe rând definiția mentalității și răspund la întrebarea de pe card.

Jocul 2: Fiecărui Student i se împărtășesc 2 cărți și explică modul în care mentalitățile sunt conectate într-un fel. (Dacă cele două cărți au aceeași mentalitate, schimbă o carte!)

Jocul 3: Dați pachetul complet unui student sau unui grup de studenți. Pune-i să aranjeze și apoi să explice cum percep ei mentalitățile care trebuie conectate.

Jocul 4: Fiecare elev primește 1 carte. O carte este apoi plasată în mijloc. Fiecare jucător trebuie să explice modul în care cardul de mentalitate este într-un fel conectat cu cardul de mentalitate din mijloc.

Obiectiv scurt:

Pentru a inspira creativitatea antreprenorială prin joc și curiozitate. Vă va ajuta să vă gândiți la obiectele de zi cu zi în moduri noi creative.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiunea online – Generator de card aleatoriu.

Pentru sesiunea f2f – carduri Mindset tipărite, câte una pentru fiecare student.

Pentru ambele tipuri de sesiune – diapozitive cu prezentare și explicație.

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiune online – dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Pentru sesiunea f2f – pix și hârtie. Restul va fi asigurat de trainer.

Durata: 1 ora.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare

1.2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop

2.1. Conștientizarea de sine și autoeficacitatea: Crede în tine și continuă să te dezvolti

2.2. Motivație și perseverență: Rămâi concentrat și nu renunța

2.3. Mobilizarea resurselor: adunați și gestionați resursele de care aveți nevoie

3.3. Confruntarea cu incertitudinea, ambiguitatea și riscul: Luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Videoclipuri de vizionat înainte de sesiune:
„#MindsetMonday : Creativitate Această activitate distractivă inspiră creativitate prin joacă și curiozitate. Vă va ajuta să vă gândiți la obiectele de zi cu zi în moduri noi creative.

Video complet:

<https://t.co/BKjgH9kuk8>

<https://t.co/4kdpfHJ8JI>

Șabloane, instrumente:

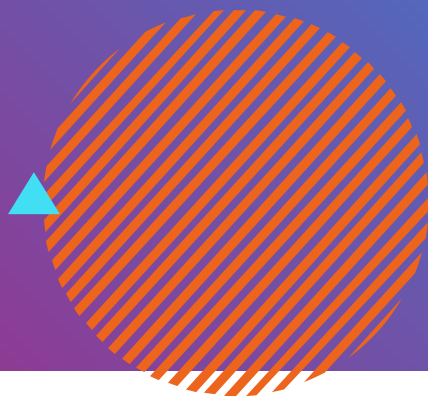
[Carduri de mentalitate antreprenorială \(și selecționator de carduri aleatoriu!\) - VentureLab](#)



35



MashUp Inovație



MashUp Inovație

Descriere:

Mash-up-urile este o metodă colaborativă de generare a ideilor în care participanții vin cu concepte inovatoare combinând diferite elemente împreună. Într-un prim pas, participanții fac un brainstorming în jurul diferitelor domenii, cum ar fi tehnologiile, nevoile umane și serviciile existente. Într-o a doua etapă, ei combină rapid elemente din acele zone pentru a crea concepte noi, distractive și inovatoare. Combinațiile demonstrează cât de rapid și ușor poate fi să vină cu idei inovatoare.

Obiectiv scurt:

Pentru a sprijini participanții în generarea de idei inovatoare rapid și ușor.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiunea online – șablon Digital Whiteboard – de exemplu, Google Jamboard și săli de discuții.

Pentru sesiunea f2f – Note adezive, Markere, hârtie A4, hârtie flipchart.

Pentru ambele tipuri de sesiune – diapozitive cu prezentare și explicație.

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiune online – Dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Pentru sesiunea f2f – Pen and Paper. Restul va fi asigurat de trainer.

Durata: 1-2 ore.

1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare
2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

Abilitatea de a crea un volum de idei într-un timp scurt.

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Ajutor pentru studiu : <https://toolbox.hyperisland.com/mash-up-innovation>

Șabloane, instrumente:

https://edu.google.com/intl/ALL_us/jamboard/



36



**Joc Memorie în
echipă**



Joc de memorie în echipă

Descriere:

Jocul de memorie în echipă este unul dintre jocurile online de team building și activitățile de echipă de la distanță concepute pentru a oferi distracție și a îmbunătăți comunicarea, întărind în același timp cultura de echipă. Fiecare membru al echipei este invitat să se prezinte, inclusiv un fapt aleatoriu despre el. După introducere, jucătorii încearcă să-și amintească faptele aleatorii și să le potrivească cu persoana potrivită.

Obiectiv scurt:

Cheia este de a construi un mediu coeziv și interactiv între participanții la atelier la început pentru a stimula co-crearea.

Cunoștințe necesare (dacă există): niciuna.

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiunea online - Dispozitiv și conexiune la internet, software pentru întâlniri virtuale, de exemplu, Microsoft Teams.

Pentru sesiunea f2f – Foi de calcul, câte una pentru fiecare elev, profesor și alți participanți.

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiune online – dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Pentru sesiunea f2f – A se asigura de către antrenor.

Durata: 10 minute.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

2.1. Conștientizarea de sine și autoeficacitatea: Crede în tine și continuă să te dezvolti

2.5. Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord

3.3. Confruntarea cu incertitudinea, ambiguitatea și riscul: Luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc

3.5 Învățare prin experiență: Învățați făcând

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

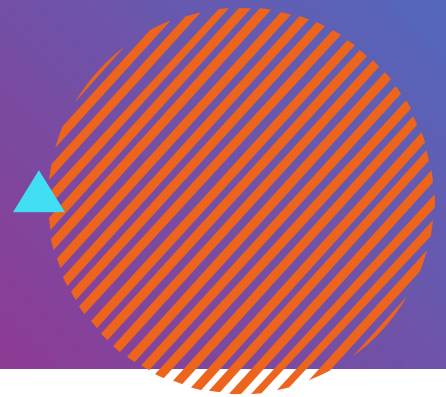
[Lista finală a jocurilor online de team building și a activităților de la distanță \(teamazing.com\)](#)



37



Hartă mentală



Hartă mentală

Descriere:

Harta mentală este o metodă eficientă de generare a ideilor prin asociere. Pentru a crea o hartă mentală, de obicei începeți din mijlocul paginii cu tema centrală/ideea principală și, din acel moment, lucrați spre exterior în toate direcțiile pentru a crea o diagramă în creștere compusă din cuvinte cheie, fraze, concepte, fapte și cifre. . Grupurile participante pot folosi hărțile mentale pentru generare, vizualizare, organizare, luare de note și luare a deciziilor.

Obiectiv scurt:

Să organizeze ideile și să stimuleze gândirea creativă și soluțiile creative la probleme prin munca în echipă.

Cunoștințe necesare (dacă există): Diagramă (recomandat).

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiunea online - Șablon de hartă mentală online – de exemplu, Șabloane pe Miro, Hartă mentală Art.

Pentru sesiunea f2f - Hârtie A4 Flipchart Paper; markere (de preferință culori diferite).

Pentru ambele tipuri de sesiune – diapozitive cu prezentare și explicație.

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiune online – dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Pentru sesiunea f2f – Câteva markere și hârtie.

Durata: 1-2 ore.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.3. Viziune: Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului

1.4. Evaluarea ideilor: profitați la maximum de idei și oportunități

1.5. Gândire etică și durabilă: Evaluați consecințele și impactul ideilor, oportunităților și acțiunilor

2.5. Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord

1. Luați inițiativa: mergeți la ea

2. Planificare și management: prioritizarea, organizarea și urmărirea

3. Confruntarea cu incertitudinea, ambiguitatea și riscul: Luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc

4. Lucrul cu ceilalți: Faceți echipă, colaborați și creați rețea

5. Învățare prin experiență: Învățați făcând

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Videoclipuri de vizionat înainte de sesiune:


<https://www.youtube.com/watch?v=nMZCghZ1hB4>

Șabloane, instrumente: [Hartă mentală online](#) | [Software gratuit de cartografiere mentală](#) | [Miro](#)

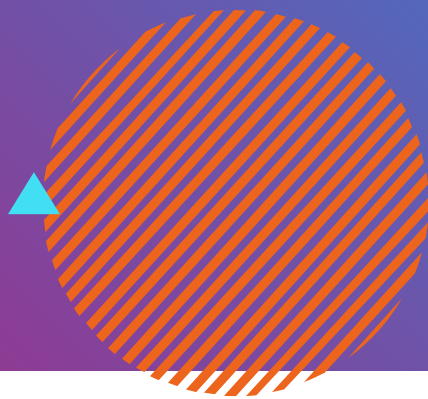
[Arta hărții mintale](#)



38



**Mini atelier de
design Thinking**



Mini atelier de design Thinking

Descriere:

Design Thinking este o abordare structurată pentru a planifica o strategie și un proces condus de design. Oferă o privire de ansamblu asupra diferitelor elemente dintr-un proces de proiectare și este o tehnică sistemică de colectare a intrărilor dintr-un proiect. Acest lucru este util pentru comunicarea internă în cadrul unei echipe de proiect, precum și în exterior față de părțile interesate. O pânză de proiectare este folosită pentru a facilita ideea. Pânza conține 8 elemente: oameni, povestiri, provocări, viziune, impact, management, problemă și soluție. Pentru a prezenta elevilor cele 8 componente ale Design thinking Canvas, studenților li se oferă un set de ipoteze de proiect și li se cere să proiecteze o strategie și un proces conform celor 8 elemente.

Obiectiv scurt:

Pentru a permite echipelor inovatoare să colaboreze vizual și să facă brainstorming soluții la problemele sau provocările lor.

Cunoștințe necesare (dacă există): Personas (recomandat).

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiunea online - Pânză de gândire online în design – de exemplu, Șabloane pe mural.

Pentru sesiunea f2f – fișe tipărite de Design thinking Canvas, câte unul pentru fiecare student; markere, post-it-uri, alte materiale care stimulează creativitatea.

Pentru ambele tipuri de sesiune – diapozitive cu prezentare și explicație.

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiune online – dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Pentru sesiunea f2f – pix și hârtie. Restul va fi asigurat de trainer.

Durata: 2 ore.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1. Identificarea oportunităților: Folosiți-vă imaginația și abilitățile pentru a identifica oportunitățile de a crea valoare
2. Creativitate: Dezvoltați idei creative și cu scop
3. Viziune: Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului
- 1.4. Evaluarea ideilor: profitați la maximum de idei și oportunități
- 1.5. Gândire etică și durabilă: Evaluați consecințele și impactul ideilor, oportunităților și acțiunilor

3. Mobilizarea resurselor: adunați și gestionați resursele de care aveți nevoie
 4. Educație financiară și economică: Dezvoltați cunoștințele financiare și economice
 5. Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord
1. Luați inițiativa: mergeți la ea
 2. Planificare și management: prioritizarea, organizarea și urmărirea
 3. Confruntarea cu incertitudinea, ambiguitatea și riscul: Luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc
 4. Lucrul cu ceilalți: Faceți echipă, colaborați și creați rețea
 5. Învățare prin experiență: Învățați făcând

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Videoclipuri care trebuie vizionate înainte de sesiune: [\(681\)](#)

[What Design Thinking Could Be - YouTube](#)

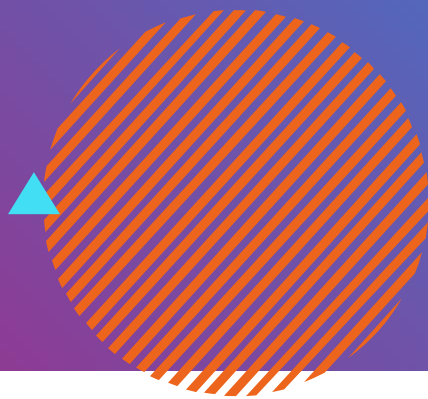
Șabloane, instrumente: [pânză design thinking \(mural.co\)](#)



39



**Mini atelier de
modele de afaceri**



Mini atelier de modele de afaceri

Descriere:

Un model de afaceri descrie modul în care o organizație creează, furnizează și captează valoare în contexte economice, sociale, culturale sau în alte contexte. Business Model Canvas este folosit pentru a facilita această idee, oferind o diagramă vizuală cu elemente care descriu propunerea de valoare a unei firme sau a unui produs, infrastructura, clienții și finanțele, ajutând companiile să-și alinieze activitățile prin ilustrarea potențialelor compromisuri. Pentru a prezenta elevilor cele 9 componente ale BMC, studenților li se oferă un set de ipoteze ale modelului de afaceri și li se cere să le plaseze pe fiecare în caseta corespunzătoare a BMC.

Obiectiv scurt:

Pentru a idea, descrie, evalua și discuta în mod substanțial un model de afaceri folosind Business Model Canvas.

Cunoștințe necesare (dacă există):

Pentru a idea, descrie, evalua și discuta în mod substanțial un model de afaceri folosind Business Model Canvas.

Material necesar pentru vorbitor/formator:

Pentru sesiune online - Șablon de pânză de afaceri online – de exemplu Șabloane pe Miro, Mural.

Pentru sesiunea f2f – fișe tipărite ale șablonului de pânză de afaceri, câte unul pentru fiecare student; markere, post-it-uri, alte materiale care stimulează creativitatea. Opțional – pătrate pentru storyboarding.

Pentru ambele tipuri de sesiune – diapozitive cu prezentare și explicație.

Material necesar pentru participant/cursant:

Pentru sesiune online – dispozitiv și conexiune la internet; caiet fizic sau digital pentru a lua notițe.

Pentru sesiunea f2f – pix și hârtie. Restul va fi asigurat de trainer.

Durata: 2 ore.

Abilități antreprenoriale specifice abordate:

1.3. Viziune: Lucrează pentru viziunea ta asupra viitorului

1.4. Evaluarea ideilor: profitați la maximum de idei și oportunități

1.5. Gândire etică și durabilă: Evaluați consecințele și impactul ideilor, oportunităților și acțiunilor

2.5. Mobilizarea celorlalți: inspirați, entuziasmați și aduceți-i pe alții la bord

1. Luați inițiativa: mergeți la ea

2. Planificare și management: prioritizarea, organizarea și urmărirea

3. Confruntarea cu incertitudinea, ambiguitatea și riscul: Luați decizii care se ocupă de incertitudine, ambiguitate și risc

4. Lucrul cu ceilalți: Faceți echipă, colaborați și creați rețea

5. Învățare prin experiență: Învățați făcând

Materiale suport - scenarii, șabloane, instrumente, instrumente de studiu, elemente vizuale:

Videoclipuri de vizionat înainte de sesiune:

<https://www.youtube.com/watch?v=wwShFsSFb-Y>

<https://www.youtube.com/watch?v=wIKP-BaC0jA>

<https://www.youtube.com/watch?v=IP0cUBWTgpY>

Șabloane, instrumente:

<https://miro.com/templates/business-model-canvas/>

<https://canvanizer.com/new/business-model-canvas>



URMEAZĂ-NE

CĂLĂTORIE



www.moowcode.eu