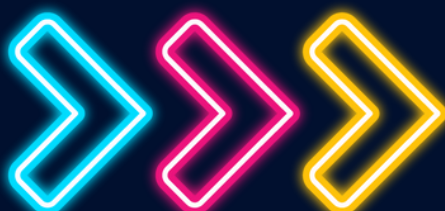




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

Radošā projekta
kanva

<https://www.videogames4good.eu>

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu programmas Erasmus+ ietvaros. Šī publikācija atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisija neuzņemas atbildību par tajā ietvertās informācijas iespējamo izmantošanu. Projekta numurs: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas

Ilgums:	90 minūtes
Vecums:	18-30 gadu vecums
Grupas lielums:	grupās līdz 5 cilvēkiem vai individuāli
Mērķis:	<p>Identificēt sekojošos sociālās uzņēmējdarbības projekta aspektus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projekta vērtību jeb tā kodolu. • Piederību tīkliem, projekta darbības, nepieciešamo aprīkojumu un materiālus un tam nepieciešamo laiku. • Apkopot atgriezenisko saiti jeb atrast atbilstošus gadījumu izpētes pētījumus, paraugpraksi un iedvesmas modeļus. • Mērķauditoriju un kā to sasniegt • No ilgtspējīgas perspektīvas izvērtēt projekta ieguvumus un zaudējumus gan īstermiņā, gan ilgtermiņā.
Uzdevumi:	<ul style="list-style-type: none"> • Veicināt dalībnieku izpratni par to, kas palīdzētu viņiem izstrādāt skaidrākas biznesa idejas/projektus. • Izprast, kas ir misijas un vīzijas apgalvojumi un kāpēc tie ir svarīgi. • Veicināt dalībnieku izpratni par viņu biznesa ideju/projektu sociālo ietekmi.
Materiāli:	<ul style="list-style-type: none"> • Papīrs, rakstāmpiederumi • Dators, interaktīvā tāfele • Radoša projekta kanvas veidne

Tā kā temati ir savstarpēji saistīti, mēs iesakām sekot procesam soli pa solim, lai īstenotu radošo procesu, kas palīdzēs dalībniekiem izveidot pašiem savu radošā projekta kanvu. Katram tematam ir doti galvenie jautājumi, uz kuriem rastās atbildes veicinās dalībnieku pārdomas par sava projekta nianēm. Mēs iesakām sākt ar aptuveni trīs galveno tematu noteikšanu vai rast vismaz trīs atbildes uz jau dotajiem jautājumiem. Šo sagatavi var izmantot kā atsauci gan tematiem, gan jautājumiem, uz kuriem atbildot, dalībnieki veiksmīgi orientētēsies kanvas izstrādē un būs spējīgi aprakstīt sava projekta būtiskākos elementus.



Darbnīcas struktūra



PIRMAIS SOLIS: Vērtība (Ko jūs darāt?). Šis temats palīdzēs dalībniekiem izpētīt sava projekta vērtību gan priekš sevis, gan citiem, kā arī to, kā viņi var gūt labumu no šīs vērtības sniegšanas.

- Kādi ir galvenie iemesli, kāpēc iesaistāties šajā projektā?
- Kāda ir šī projekta pamatvērtība jums un citiem?
- Vai tas apmierina kādu vajadzību vai vēlmi, vai arī risina kādu problēmu? Kā?
- Kādi ir ieguvumi, ko sniedz šīs vērtības attīstība sev un citiem?

OTRAIS SOLIS: Projekta praktiskā daļa.

Šī daļa sastāv no trim tematiem:

PIEDERĪBA TĪKLIEM (Kas jums var palīdzēt?)

Šis temats palīdzēs izpētīt esošos un potenciālos tīklus, kas var sniegt pieeju svarīgām kontaktpersonām un resursiem, kas nepieciešami projekta izveidei, attīstībai, realizācijai un popularizēšanai.

- Kā esošie un potenciālie tīkli var dalībniekus atbalstīt šajā projektā?
- Kā tie var nodrošināt dalībniekus ar kontaktiem un resursiem projekta:
 - izveidei un attīstībai,
 - popularizēšanai,
 - analīzei un uzlabošanai,
 - aktivitāšu īstenošanai?

AKTIVITĀTES UN DARBS (Kas ir jādara?)

Šis temats palīdzēs pārdomāt projekta darba procesu un galvenās aktivitātes, tostarp izpēti, sagatavošanu, izstrādi, sadarbību ar lietotājiem/klientiem, piegādātājiem un ieinteresētajām pusēm, kā arī veicināšanu, uzraudzību un korekcijas.

- Kādas ir svarīgākās aktivitātes, lai realizētu šo projektu?
- Kas tās īsteno?
- Vai dalībniekiem ir nepieciešamās prasmes šo darbu veikšanai?
- Kādas jaunas prasmes/jomas būtu jāapgūst?
- Vai būs nepieciešami papildu cilvēkresursi? Kuras organizācijas/profesionāļi varētu palīdzēt?
- Kādu ietekmi šīs plānotās aktivitātes atstās uz jums un citiem (ģimeni, draugiem, sadarbības partneriem u.c.)?

APRĪKOJUMS, MATERIĀLI UN LAIKS (Kas ir nepieciešams?)

Šis temats palīdzēs pārdomāt, kā īstenot projektu sākotnējā posmā, mēģinot samazināt sākotnējos ieguldījumus, paātrināt prototipu izstrādi un testēšanu, kā arī efektīvi izplānot svarīgus jautājumus, kas saistīti ar cilvēkresursiem, materiāliem un laiku.

- Kāda veida aprīkojums un materiāli ir nepieciešami (ieskaitot otrreizēji pārstrādājamus, izmantotus vai no citiem projektiem pieejamus resursus)?
- Kas vai kurš var nodrošināt to, kas nepieciešams?
- Cik daudz laika būs nepieciešams, lai sagatavotu aprīkojumu?

TREŠAIS SOLIS: Projekta ārējā uztvere.

Arī šī daļa sastāv no trim tematiem:

ATBALSTĪTĀJI (Kādi cilvēki var sniegt noderīgu skatījumu no malas uz projektu?)

Šī tēma palīdzēs attīstīt un stiprināt projektu, identificējot cilvēkus, kuri var dalībniekus atbalstīt kā mentori, padomdevēji vai investori, palīdzot uzlabot projektu.

- Kas var palīdzēt vadīt, analizēt un pilnveidot projektu, izceļot tā stiprās un vājās puses ar konstruktīvu kritiku?
- Kas novērtē veidotāja talantu, tic viņa potenciālam un projektam, kā arī varētu to popularizēt citiem?

PIEEJAMĪBA CITIEM (Kā var sasniegt savus klientus/lietotājus un kā viņi var sasniegt projekta veidotājus?)

Šis temats palīdzēs analizēt, kā un caur kādiem tiešsaistes vai bezsaistes kanāliem citi var piekļūt projektam, kā arī tā sniegtajiem pakalpojumiem un/vai produktiem.

- Kas var piekļūt un izmantot projektu, pakalpojumus, produktus, saturu?
- Kādi ir dažādie veidi un vietas, caur kuriem citi var piekļūt projektam (piemēram, tīmekļa vietnes, sociālie tīkli, publiski pieejamas telpas, biroji, veikali utt.)?
- Kā varētu sasniegt savu auditoriju/klientus/lietotājus (piemēram, reklāmas un komunikācijas kampaņas, mārketinga aktivitātes, pasākumi utt.)?

ATGRIEZENISKĀ SAITE (Kā veicināt mijiedarbību ar saviem klientiem/ lietotājiem?)

Šis temats palīdzēs izpētīt esošos un potenciālos rīkus un metodes, lai saņemtu atsauksmes par projektu un izvērtētu tā efektivitāti, izmantojot klientu, lietotāju, piegādātāju utt. ieteikumus.

- Kurš var sniegt atsauksmes, kas uzlabotu projektu, darbu un aktivitātes?
- Kā apkopot atsauksmes (piemēram, tīmekļa rīki, neformālas sarunas, aptaujas, fokusa grupas utt.)?
- Cik bieži ievākt atsauksmes, un kā tās vislabāk izmantot?

CETURTAIS (un pēdējais) **SOLIS: Īstermiņa un ilgtermiņa ieguvumi un zaudējumi.**

Šī daļa sastāv no divām tēmām, kas atspoguļos projekta tūlītējos, kā arī nākotnes plānus.

ĪSTERMIŅA IEGUVUMI UN ZAUDĒJUMI

Šis temats palīdzēs pārdomāt iespējamās īstermiņa peļņas un zaudējumu iespējas, ņemot vērā arī netiešās sekas.

- Kādi ir ieguvumi un/vai zaudējumi tuvākajā nākotnē, pēc projekta īstenošanas?

ILGTERMIŅA IEGUVUMI

Šis temats attiecas uz lielākām iespējām, plašākiem tīkliem un augošiem ieņēmumiem, kurus var izmantot nākotnes darbiem un projektiem vai sava projekta ietekmes palielināšanai.

- Kādi ilgtermiņa ieguvumi varētu rasties, realizējot šo projektu?

Atbildot uz visiem galvenajiem jautājumiem katrā tematā, dalībnieki būs izveidojuši savu radošā projekta kanvu, kas sniegs skaidru un strukturētu projekta idejas/plāna pārskatu.

Mēs iesakām laika gaitā atkārtoti pārskatīt un uzlabot savu projekta kanvu, līdz viss projekts šķiet kopumā labi saskaņots un strukturēts. Apspriedieties, dalieties un vāciet vērtīgus ieteikumus no saviem atbalstītājiem un potenciālajiem lietotājiem un klientiem!



Atsauces



- Balancing short-term Profitability with long-term Sustainability in Business Management. (2023, July 11).
<https://zoetalentsolutions.com/balancing-short-term-profitability-with-long-term-sustainability-in-business-management/>
- THE 17 GOALS | Sustainable Development. (n.d.). Retrieved 18 February 2025, from <https://sdgs.un.org/goals>
- What the SDGs mean for business. (n.d.). Retrieved 18 February 2025, from <https://sdgessentials.org/what-the-sdgs-mean-for-business.html>