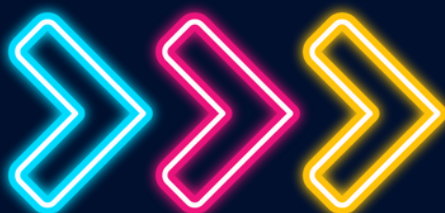




Spolufinancováno
Evropskou unií



VIDEO GAMES FOR GOOD

Plátno kreativního projektu

<https://www.videogames4good.eu>

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost. Číslo projektu: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom.



materahub

VISAS
IESPĚJAS



Eppas

Délka:	90 minut
Věk:	18-30 let
Velikost skupiny:	1 až 5 lidí nebo více každý nebo jednotlivě počínaje vlastním podnikáním / projektem
Záměr:	Identifikovat následující aspekty projektu sociálního podnikání: • Hodnota, která je jádrem projektu • Příslušnost k sítím, činnostem a práci, vybavení, materiálu a času • Najít případové studie, osvědčené postupy, modely inspirace; sbírat zpětnou vazbu • Identifikujte cílovou skupinu a jak ji oslovit • Uvažujte o krátkodobých ziskech a ztrátách a dlouhodobých odměnách z udržitelného hlediska
Cíle:	Cíle této aktivity jsou: • Poskytnout učícím se nástroje k vytvoření jasnější představy o jejich konkrétních podnikatelských nápadech / projektech • Abychom pochopili, co je to poslání a prohlášení o vizi a proč jsou tak důležité • Poskytnout učícím se nástroje k pochopení sociálního dopadu jejich podnikatelského nápadu/projektu
Potřebný materiál:	• Listy papíru, fixy • Počítač, interaktivní tabule • Šablona plátna kreativního projektu (Creative Project Canvas)

Vzhledem k tomu, že témata jsou vzájemně propojena, doporučujeme postupovat podle konkrétních kroků k reflexi a realizaci tvůrčího procesu, který vás dovede k vytvoření vlastního kreativního projektového plátna. Každé téma obsahuje řadu klíčových otázek, abyste mohli uvažovat o podrobnostech svého projektu, a doporučujeme začít shrnutím asi 3 „nejlepších“ témat/odpovědí.

Použijte šablonu jako referenci nebo se zde řiďte několika otázkami, na které můžete odpovědět a které vám pomohou procházet plátnem a pomohou vám identifikovat prvky, které tvoří váš projekt.



Struktura workshopu



KROK 1: HODNOTA (co děláte?): Toto téma vám pomůže prozkoumat hodnotu vašeho projektu pro vás i ostatní a jak můžete získat výhodu z poskytování této hodnoty.

- Jaké jsou hlavní důvody, proč jste se zapojili do tohoto projektu?
- Jaká je hlavní hodnota tohoto projektu pro vás a ostatní?
- Uspokojuje potřebu nebo touhu nebo řeší problém? Jak?
- Jaké jsou výhody poskytování této hodnoty sobě a ostatním?

KROK 2 je praktická část projektu a skládá se ze 3 témat:

PŘÍSLUŠNOST K SÍTÍM (kdo vám může pomoci?): Toto téma vám pomůže prozkoumat užitečné sítě, do kterých v současné době patříte nebo se k nim můžete připojit a které mohou poskytnout kontakty s klíčovými lidmi (které již možná znáte) a zdroje pro vytvoření, vývoj, produkci a propagaci vašeho projektu.

- Jak vás mohou současné a potenciální sítě podpořit v tomto projektu?
- Jak vám mohou poskytnout kontakty a zdroje pro váš projekt, abyste:
 - vytvářet a rozvíjet
 - sdílet a propagovat
 - reflektovat a zlepšovat
 - realizovat aktivity

AKTIVITY A PRÁCE (co musíte udělat?): Toto téma vám pomůže uvažovat o pracovním toku a hlavních činnostech vašeho projektu včetně výzkumu, přípravy, výroby, vztahů s uživateli/klienty, dodavateli a zainteresovanými stranami, propagace, monitorování a revize.

- Jaké jsou nejdůležitější činnosti potřebné k uskutečnění tohoto projektu?
- Kdo je provede?
- Máte kompetence k jejich realizaci?
- Které nové schopnosti/kompetence potřebujete rozvíjet?
- Budete potřebovat další lidské zdroje? Které organizace/profesionálové vám mohou pomoci při provádění některých činností?
- Jaký dopad by měly plánované aktivity na vás a ostatní (rodinu, přátele, spolupracovníky atd.)?

VYBAVENÍ, MATERIÁLY A ČAS (co potřebujete?): Toto téma vám pomůže zamyslet se nad tím, jak můžete realizovat svůj projekt během počáteční fáze tím, že se pokusíte kompenzovat počáteční investice, urychlíte prototypování a testování vašich produktů/služeb a efektivně naplánujete důležité záležitosti týkající se lidských zdrojů, materiálů a času.

- Jaké vybavení a materiály potřebujete (včetně recyklovatelných/použitých nebo již dostupných materiálů z jiných projektů)?
- Kdo může poskytnout to, co potřebujete?
- Kolik času potřebujete na uspořádání vybavení?

KROK 3 je vnější vnímání vašeho projektu a skládá se ze 3 témat:

- **ŠAMPIONI** (kdo vám může poskytnout užitečné externí pohledy na váš projekt?): Toto téma vám pomůže rozvíjet a posilovat váš projekt tím, že určí, kdo vás může podpořit jako průvodce, mentor, poradce a/nebo investor pro zlepšení vaší práce.
- Kdo vás může vést, pomoci vám reflektovat a zlepšovat aspekty vaší práce tím, že zdůrazní silné a slabé stránky prostřednictvím konstruktivní kritiky vašeho projektu?
- Kdo oceňuje váš talent, věří ve váš potenciál a ve váš projekt a může ho obhajovat ostatním?

PŘÍSTUP PRO OSTATNÍ (jak oslovíte své klienty/zákazníky/uživatele a naopak?): Toto téma vám pomůže analyzovat, jak a prostřednictvím kterých online/offline kanálů mohou ostatní přistupovat k vašemu projektu, službám a/nebo produktům.

- Kdo může přistupovat k vašemu projektu, službám, produktům, obsahu a prožívat je?
- Jaké jsou různé způsoby a místa, přes která mohou ostatní přistupovat k vaší práci (např. webové stránky nebo sociální média nebo prostory otevřené veřejnosti, kanceláře, obchody atd.)?
- Jak můžete oslovit své publikum/klienty/uživatele (např. propagační a komunikační kampaně, marketingové akce, akce atd.)?

ZÍSKÁNÍ ZPĚTNÉ VAZBY (jak budete komunikovat se svými klienty/zákazníky/uživateli?): Toto téma vám pomůže prozkoumat současné a potenciální nástroje a metody, jak získat zpětnou vazbu na váš projekt a efektivitu vašich aktivit od uživatelů, klientů, dodavatelů atd.

- Kdo vám může poskytnout zpětnou vazbu pro zlepšení vašeho projektu, práce a aktivit?
- Jak můžete sbírat zpětnou vazbu (např. webové nástroje, neformální konverzace, průzkumy, fokusní skupiny atd.)?
- Jak často můžete sbírat zpětnou vazbu a jak ji můžete využít?

Konečně **KROK 4, KRÁTKODOBÉ ZISKY A ZTRÁTY a DLOUHODOBÉ ODMĚNY**, je udržitelnost vašeho projektu a skládá se ze 2 témat odrážejících okamžité a budoucí plány vašeho projektu:

KRÁTKODOBÉ ZISKY A ZTRÁTY: Toto téma vám pomůže zamyslet se nad potenciálními krátkodobými zisky a ztrátami tím, že vezme v úvahu i nepřímé důsledky vašich činů.

- Co můžete v budoucnu získat a/nebo ztratit realizací svého projektu?

DLOUHODOBÉ ODMĚNY: Toto téma je o častějších nebo větších příležitostech, větších sítích a zvýšené odměně za investice do budoucích prací a projektů nebo zvýšení dopadu vašich akcí.

- Jaké odměny můžete v budoucnu získat realizací tohoto projektu?

Tím, že odpovíte na všechny klíčové otázky uvedené v každém tématu, vytvoříte své kreativní projektové plátno a představíte si stručný, ale jasný a přímočarý plán vašeho projektu/nápadu.

Doporučujeme vám, abyste znovu a znovu kontrolovali své Creative Project Canvas, abyste vylepšili své odpovědi, dokud nebude celý projekt vypadat harmonicky a dobře strukturovaný. Nezapomeňte diskutovat, sdílet a shromažďovat cenné návrhy od svých příznivců a/nebo potenciálních uživatelů/zákazníků!



Zdroje



- 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>