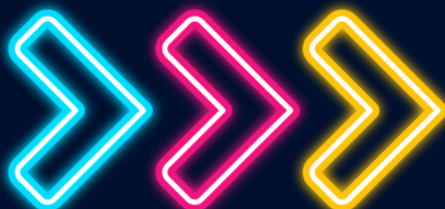




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

Sociāli nozīmīgas spēles biznesa plāna izveide

<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:	8 nedēļas (2 stundas nedēļā)
Vecums:	18-26 gadu vecums
Grupas lielums:	1-3 dalībnieki komandā
Mērķis:	Veicināt uzņēmējdarbības un analītiskās prasmes, veidojot un pārlicinoši prezentējot sociāli nozīmīgu spēļu biznesa plānus.
Uzdevumi:	• Izstrādāt detalizētus biznesa plānus sociāli apzinīgām spēlēm. • Uzlabot tirgus izpēti un lietotāju analīzes prasmes • Pilnveidot prezentācijas un komunikācijas prasmes
Materiāli:	• Biznesa plānu veidnes. • Pētniecības rīki tirgus analīzei. • Videokonferenču rīki (ja nepieciešams prezentēt tiešsaistē)

Šīs aktivitātes ietvaros dalībnieki izstrādā un pilnveido savus biznesa plānus spēlēm ar sociālo ietekmi. Dalībnieki identificē reālu problēmu, veic tirgus izpēti un izstrādā plānu, kas definē spēles galveno jēgu, kā arī monetizācijas un lietotāju iesaistīšanas stratēģijas. Pēc pasniedzēju un kolēģu atsauksmēm, komandām ir iespēja pilnveidot savas idejas pirms to prezentēšanas kopīgā sesijā. Šī aktivitāte ir tēmēta uz inovācijas, stratēģiskās domāšanas un komunikācijas prasmju pilnveidošanu.



Darbnīcas struktūra



Nedēļa 1:

Pirmās nedēļas ietvaros dalībnieki iepazīstas ar dažādiem sociālajiem jautājumiem un videospēļu potenciālu kalpot kā rīkam, kas palīdz veicināt izpratni un izglītēt cilvēkus par attiecīgajiem jautājumiem. Organizatori var dot piemērus ar jau esošām spēlēm, kuras ir sociāli apzinīgas, kā piemēram:

- “Depression Quest” → Šī spēle attēlo dzīvi ar depresiju. Tā parāda dažādus ikdienas izaicinājumus, ar kuriem sastopas depresijas skartie cilvēki.
- “Shelter” → Šī spēle fokusējas uz vides aizsardzības tēmu. Spēlētāja galvenais uzdevums ir palīdzēt izdzīvot kazlēnu ģimenei.
- “Papers, Please” → Šajā spēlē spēlētājs iejūtas robežsarga lomā. Viņam ir jāizlemj, kurus cilvēkus ielaist valstī, apsverot gan personīgās intereses, gan morāles.

Dalībnieki izvērtē šīs spēles: Kas tās padara saistošas un informatīvas? Kāpēc tās ir ietekmīgas? Pēc tam viņi pārdomās, kādus sociālos jautājumus viņi vēlētos risināt spēlēs, kuras veidotu paši. Dalībniekus sadala grupās, kurās viņi savstarpēji vienojas par kādu konkrētu sociālu problēmu, kas viņus uzrunā. Kad grupas ir vienojušās, var sākt pētniecību un ideju apkopošanu.

Nedēļa 2 un 3:

Pamatojoties uz izvēlēto jautājumu, grupas veic tirgus izpēti, lai izprastu mērķauditoriju, kā arī potenciālos konkurentus un esošās nepilnības tirgū. Galvenie jautājumi, uz kuriem rast atbildi, ir:

- Kas spēlētu šo spēli? → Vecuma grupa, intereses, motivācija.
- Vai kādas jau esošas spēles aptver līdzīgas tēmas? → Ko var uzlabot vai mainīt? Kā šīs spēles tiek vadītas? Kāds ir to budžets un vispārīgā finansiālā situācija? Vai šīs spēles tiek aktīvi reklamētas sociālajos medijos?
- Kā spēlei vajadzētu darboties? → Kā padarīt spēli vienlaikus gan jautru, gan izglītojošu, kā arī panākt, ka tā efektīvi risina attiecīgo problēmu?

Balstoties uz saviem pētījuma rezultātiem, būtu jāspēj konkrēti norādīt sekojošo informāciju:

- Spēles konceptu jeb galveno ideju.
- Mērķauditoriju
- Spēles potenciālo ietekmi → Kā tieši tā vairo izpratni vai risina problēmu?
- Finansējuma stratēģija → Kādas ir finanšu ieguves iespējas? Vai iespējams piesaistīt ziedojumus vai partnerus?

Nedēļa 4:

Kad visa informācija ir apkopota, grupas sāk strukturēt savus biznesa plānus.

Tajos iekļaujot:

- Spēles dizainu un mehāniku.
- Mārketinga stratēģiju → Kā tiks sasniegta mērķauditorija? Vai tiks meklēti partneri? Kāda būs (sociālo) plašsaziņas līdzekļu stratēģija?
- Izstrādes procesa gaitu → Kāds ir paredzamais izstrādes laika grafiks? Kādi resursi būs nepieciešami?
- Iespējamos izaicinājumus un to risinājumus.

Apvienojot šo uzdevumu ar īsu un konkrētu prezentāciju par gūtajiem rezultātiem, dalībnieki var uzzināt vairāk par biznesa plānu izveides procesu, vienlaikus arī gūstot pieredzi un pārliecību par publisku uzstāšanos.

Nedēļa 5 un 6:

Kad visas grupas ir sagatavojušas un pilnveidojušas savus biznesa plānus, tās tos prezentē kopīgā diskusijā un debašu stilā. Šis dos dalībniekiem iespēju apstrīdēt un uzlabot vienam otra idejas.

Katra komanda prezentēs savu spēles konceptu. Tas ir: spēles galveno ideju, izvēlēto sociālo problēmu, mārketinga stratēģiju, izaicinājumus, un citu informāciju, kas būtu būtiska, lai pārliecinātu potenciālos investorus.

1. Pēc katras prezentācijas grupas sniedz atsauksmes un uzdod jautājumus viena otrai.
2. Procesā laikā, organizatori palīdz vadīt diskusiju un uzturēt atbilstošu diskusijas vidi.
3. Sesija beidzas ar pārdomām un atskatu, kura laikā grupas koriģē savus plānus balstoties uz sniegtajām atsauksmēm.



Atsauces



- SpringerLink. (2023). Social entrepreneurship: The role of innovation and leadership. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11365-023-00838-5>
- ResearchGate. (2019). Innovation and innovation management. https://www.researchgate.net/publication/331189067_Innovation_and_innovation_management
- GameDeveloper. (n.d.). Indie entrepreneurs: Lessons from the game industry. <https://www.gamedeveloper.com/business/indie-entrepreneurs>