



1st Newsletter

May 2016

www.entrinno.org

Gra on-line Rozwijająca Innowacyjność i Przedsiębiorczość

Newsletter zawiera informacje o projekcie EntrInNO, jak również aktualności na temat pracy i działań partnerów i przyszłych zadań zaplanowanych w projekcie.

O PROJEKCIE

Projekt EntrInNO finansowany jest ze środków UE w odpowiedzi na potrzebę optymalizacji rozwoju przedsiębiorczości i innowacji w Europie. Celem projektu jest wzmocnienie umiejętności młodych obywateli Unii Europejskiej, którzy są kluczowymi podmiotami rozwijającej się populacji, przedsiębiorczości, gospodarki rynkowej i społeczeństwa. W tym celu właśnie powstaje ta interaktywna gra on-line, która będzie dostępna na komputerach stacjonarnych, w wersji mobilnej, jak również istnieje możliwość adaptacji tej gry w różnych kontekstach. Projekt EntrInNO zakłada osiągnięcie następujących celów:

- opracowanie gry on-line mającej na celu wyposażenie młodych, dorosłych, uczących się w umiejętności takie jak przedsiębiorczość i innowacyjność oraz w podstawowe umiejętności cyfrowe, komunikacyjne, umiejętności rozwiązywania problemów oraz podejmowania decyzji;
- dostarczenie innowacyjnych praktyk edukacyjnych, opartych na technologii ICT, które będą motywować młodych ludzi do zaangażowania się w aktywne uczenie;
- walidacja gier jako nowatorskie podejście do nieformalnego uczenia się;
- wzmocnienie współpracy oraz wymiany informacji a także dobrych praktyk pomiędzy różnymi obszarami Europy;
- wspieranie rozwoju Unii Europejskiej, jako społeczeństwa opartego na wiedzy.



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project Number 2015-1-CY01-KA204-011868

RAPORT Z ANALIZY POTRZEB

Na początku projektu przeprowadzone zostały badania istniejących modeli nauczania przedsiębiorczości, potrzeb szkoleniowych wśród młodych ludzi a także ocena dostępnych gier. Z badań przygotowany został raport, który posłuży, jako podstawa do stworzenia gry. Każdy z partnerów konsorcjum przygotował swój oddzielny krajowy raport z analizy potrzeb. Ogólny raport składa się z 7 raportów krajowych, w tym z raportu o stanie wiedzy, analizy grup fokusowych i kwestionariusza oraz 1 Europejskiego raportu o stanie wiedzy. Dzięki wysokiej jakości przeprowadzonych badań, partnerstwo było w stanie zdobyć wiele cennych informacji o potrzebach młodych dorosłych, informacje te były niezbędne dla stworzenia gry w projekcie EntrInnO.

Jednym z głównych wniosków zawartych w raporcie była identyfikacja kluczowych przedsiębiorczych umiejętności miękkich dla grupy docelowej, dzięki czemu w powstającej grze będzie można położyć szczególny nacisk na te umiejętności. Chodzi tu głównie o kreatywność, komunikację, przywództwo, podejmowanie ryzyka, zarządzanie czasem, rozwiązywanie problemów czy podejmowanie inicjatywy oraz elastyczność. Wymienione cechy, to jedne z najważniejszych umiejętności grupy docelowej projektu EntrInnO.

Poniżej przedstawiono główne wnioski dotyczące grupy docelowej. Osoby uczestniczące w grupach fokusowych wskazały, że chciałyby zobaczyć różne elementy związane z grywalizacją w tej grze np. tabela wyników czy system odznak. Budowanie aktywnej społeczności podczas pracy zespołowej jest także ważnym aspektem według uczestników grup fokusowych. Jak sami przyznali lepiej gra im się podczas krótkich sesji niż podczas jednej dłuższej powtarzalnej.



Możliwość oceny samych siebie będzie dla graczy ważnym elementem gry. Dodatkowo uczestnicy stwierdzili, że chcieliby zobaczyć pewne elementy mentoringu w grze, jak również oczekują aby charakter gry umożliwiał im uczenie się poprzez zawartą w niej teorię.

Współpraca w projekcie EntrInnO ma na celu zebranie wszystkich wniosków pochodzących zarówno z kwestionariusza, jak również z narad grup fokusowych. Zebrane konkluzje posłużą jako podstawa do stworzenia odpowiedniej gry dla młodych dorosłych, w której nauka przedsiębiorczości jest tożsama z zabawą.

DZIAŁANIA REALIZOWANE PRZEZ PARTNERÓW

Wszyscy partnerzy w swoich krajach przeprowadzili badania, oparte na technice grup fokusowych, których celem było określenie potrzeb w obrębie przedsiębiorczości, innowacyjności oraz gier.

CARDET and INNOVADE:

Uczestnicy spotkania podczas fokusu na Cyprze zdefiniowali stan wiedzy w odniesieniu do innowacji i przedsiębiorczości w swoim kraju oraz podkreślili umiejętności, które są ważne i powinny zostać zawarte w grze. W trakcie spotkania omawiano także elementy potencjału dobrej gry. Podczas tego rozważania uczestnicy zwrócili szczególną uwagę na cechy, które mogłyby zwiększyć umiejętności w grze on-line. Mieli oni za zadanie określić stan swojej wiedzy na temat przedsiębiorczości, co przyniosło efekty w skali od 50% do 75-80% w tym zakresie.



Dyskusja rozpoczęła się od uczestników wskazujących na to, jakie niezbędne cechy musi posiadać ktoś, kto chce stać się przedsiębiorcą. Jeden z uczestników wspominał, że wizja i jasna koncepcja to dwie bardzo ważne kwestie. Wspominał również, że koncepcja musi być innowacyjną lub ulepszoną wersją czegoś. Ważne jest, aby nie imitować czegoś już istniejącego. Dobrym przykładem mogą być start-upy, a na Cyprze istnieje wiele firm tego typu. Jednak wiele z nich zazwyczaj przestaje funkcjonować niedługo po tym, jak zostały uruchomione. Według uczestników fokusa dzieje się tak, ponieważ ludzie nie posiadają niezbędnych podstaw do prowadzenia tego typu przedsięwzięć i nie potrafią ich skutecznie rozwijać.

Ważne umiejętności dla przedsiębiorczości: Ludzie powinni myśleć strategicznie oraz odpowiednio planować. Jeden z uczestników wspominał o elastyczności, wskazał również jak ważne jest to by być otwartym i nie działać w sposób indywidualistyczny. "Przedsiębiorca to ktoś, kto jest wystarczająco inteligentny, aby efektywnie wydawać swoje fundusze i uczyć się na błędach. Na Cyprze, wiele osób

obawia się możliwości porażki i wytrwałości; jeśli się nie uda, nie można się poddawać.” Jedna z odpowiedzi na ten komentarz:

“Myślę, że nawiązywanie kontaktów oraz to jak się zachowujesz jest ważne... Zapytano kiedyś Cypryjczyków, jaki jest najlepszy przepis żeby odnieść sukces, aż 87% odpowiedziało, że poparcie polityczne. Nie sądzę, że jest to strach. Bardziej chodzi o względy formalne. Sukces jest to subiektywne określenie, ponieważ ktoś może pochodzić z bogatej rodziny i posiada wszelkie niezbędne koneksje (nawiązywanie kontaktów dla jego/jej firmy)”.

Uczestnicy stwierdzili, że gry on-line mogą być świetnym medium w nauczaniu i zwiększeniu umiejętności w zakresie przedsiębiorczości. Są atrakcyjne i motywują poprzez nagrody i systemy punktowe. Zostało to potwierdzone przez uczestników, i należy to uwzględnić w dobrej grze. Jedna z osób uczestniczących w fokusie, która jest również profesorem w prywatnej uczelni wspomniała, że gry on-line są również idealne do tworzenia wspólnot, na przykładzie rywalizacji studentów.

DANMAR Computers:

W procesie rekrutacji członków grupy fokusowej (ekspertkiej) wykorzystano wiele różnych nieformalnych kontaktów pracowników Danmar Computers. Proces ten obejmował rozmowy telefoniczne, bezpośrednie spotkania np. studenci (młodzi dorośli, potencjalni przedsiębiorcy) zostali zrekrutowani przez pracowników uczelni z Rzeszowa i Tarnowa. Wykładowcy z tych dwóch uczelni zaprosili swoich studentów, którzy przyznali, że planują założenie własnej działalności. Udało się to właśnie dzięki nieformalnej rozmowie.



Spotkanie grupy fokusowej odbyło się w siedzibie Danmar Computers 2 lutego 2016. Na początku, wszyscy uczestnicy i moderatorzy, krótko się przedstawili. Następnie, zgodnie ze scenariuszem fokusa przedstawiono projekt. Wszyscy uczestnicy zostali podzieleni na dwie grupy: specjalistów i młodych potencjalnych przedsiębiorców. Obie grupy dostały przygotowany wcześniej zestaw pytań i pracowały w dwóch oddzielnych pokojach. Po zakończeniu wyznaczonych im zadań, uczestnicy zostali podzieleni na podgrupy i reprezentant każdej z nich prezentował swoje wyniki. Spotkanie zakończyło się podsumowaniem dyskusji. Spotkanie rozpoczęło się o godz. 14.00. Wszyscy uczestnicy stawili się na czas (5 ekspertów i 6 studentów – potencjalnych przedsiębiorców). Dostali wszystkie niezbędne do pracy narzędzia oraz imienne plakietki. Po krótkim wprowadzeniu i wymianie grzeczności, przewodniczący

spotkaniu, przedstawił zarys projektu, zasady i oczekiwane rezultaty spotkania. Poniżej przedstawiono niektóre z najważniejszych wniosków, jakie wyniknęły ze wspólnej dyskusji.

Młodzi ludzie napotykają wiele przeszkód na drodze do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej. Badania pokazują, że wielu młodych, choć chętnych do zostania przedsiębiorcą, nie rozpoczyna własnej działalności gospodarczej. Zamiast tego wybierają bezpieczeństwo, co oznacza, że wolą pracę w pełnym wymiarze czasu. Ci, którzy kierują się pasją, rozpoczynają działalność gospodarczą, bez względu na to, jak jest to trudne. Wystarczy jedynie, że są zdeterminowani, aby stało się to ich źródłem dochodu. Jednakże istnieją rozbieżności w badaniach, ponieważ większość respondentów wolałoby pracę w dużych korporacjach (co jest synonimem sukcesu). Tylko niewielki procent respondentów zadeklarował gotowość do pracy na własny rachunek.

Umiejętności przedsiębiorcze zależą od poziomu wykształcenia. W Polsce osoby z wyższym wykształceniem częściej odczuwają konieczność zabezpieczenia ich życia, i coraz częściej wymagają wsparcia doradców lub mentorów. Ludzie kierujący się pasją mają skłonność do niezależnej nauki. W przypadku osób, które chcą rozpocząć własną działalność gospodarczą, istnieje potrzeba wsparcia ich przez mentora, który uczyłby młodych ludzi praktycznych aspektów prowadzenia działalności gospodarczej. Mogliby wówczas uzyskać porady od kogoś, kto odniósł już sukces.

Młodzi ludzie powinni rozwijać umiejętności miękkie, ponieważ nie znają i nie doceniają wagi tego rodzaju umiejętności. Nie czują potrzeby uczenia się asertywności czy empatii (postawa "po co?"). Nie są w ogóle zainteresowani tymi umiejętnościami. Ludzie nie mogą uczyć się umiejętności społecznych na własną rękę, bo nic nie zastąpi bezpośredniego kontaktu z drugą osobą. Młodzi ludzie boją się relacji międzyludzkich i jest to najwyraźniej obszar, który wymaga poprawy. Przedsiębiorczość wymaga interakcji, nawet jeśli jest to firma jednoosobowa. Młodzi ludzie również nie są zbyt wytrwali, mimo że ich postawy charakteryzują ich inaczej "muszę coś zrobić i osiągnąć sukces".

Dodatkowo przesłano 30 kwestionariuszy on-line, grupa obejmowała 16 kobiet i 14 mężczyzn, w wieku od 19 do 45 lat, przy czym tylko 2 osoby nie znały definicji przedsiębiorczości. Na pytanie o doświadczenie w zakładaniu własnej działalności gospodarczej, aż 24 osoby z 30 odpowiedziały, że nigdy nie prowadziły własnej działalności gospodarczej. Większość respondentów (17) gra w gry komputerowe i gry on-line. Na pytanie "Czy zagrałbyś w grę, mającą na celu nauczenie gracza podstaw przedsiębiorczości" tylko 4 osoby odpowiedziały "nie" a pozostałe 26 osób stwierdziło, że mogą rozważyć tę opcję.

CDA:

Grupa fokusowa obejmowała osoby z umiejętnościami ICT i tych, którzy chcą rozpocząć własną działalność gospodarczą. Podział uczestników był następujący:



- Z GRUPY DOCELOWEJ: młodzi studenci z Krajowej Szkoły Ekonomicznej z Arad (Arad National Economic College), którzy mają doświadczenie z tak zwanymi "Firmami Symulacyjnymi", znany krajowy program uczenia się, młodzi studenci z Uniwersytetu w Arad "Aurel Vlaicu" – Kierunek Biznesowy oraz byli uczniowie zaangażowani w działalność biznesową;
- Z GRUPY OSÓB ZAINTERESOWANYCH PROJEKTEM: Z Ministerstwa Edukacji i Badań Naukowych – Przedstawiciel regionalny (Strona rządowa), Regionalne Konsorcjum Szkoleniowe i Stowarzyszenie Pracy (Regional Consortia for Training and Occupation Association), NGO – CRIO VEST, Okręgowy Wydział Szkolnictwa z Arad – ISJ ARAD, Okręgowe Centrum Badań dla HR w Edukacji z Arad, Krajowa Szkoła Ekonomiczna z Arad i Liga Studencka z Uniwersytetu w Arad "Aurel Vlaicu".

Uczestnicy badania zostali poproszeni o ich spostrzeżenia, opinie, przekonania i nastawienie wobec idei projektu, zgodnie z ustalonymi wytycznymi.

Stwierdzono, że większość uczestników ma średnią wiedzę na temat mechanizmów biznesowych i otoczenia biznesu. Bardzo ważne jest, że obie grupy wyraziły zamiar wsparcia przy testowaniu takiej gry on-line. Ogólny wniosek był taki, że szkoły przygotowują młodych ludzi do bycia dobrymi pracownikami i ucinają prawie każdą inicjatywę przedsiębiorczości. Uczestnicy doszli do wniosku, że gry on-line dadzą im możliwość wyrażenia swojej inicjatywy, bez sztucznych przeszkód oraz pomogą w nawiązywaniu interakcji z różnymi kulturami przedsiębiorczości.

CSV MARCHE:

Uczestnicy spotkania fokusowego zostali zrekrutowani telefonicznie i wybrani spośród dużej liczby młodych ludzi działających w stowarzyszeniach, PMIs, ze szkół powiązanych z CSV MARCHE a także kontaktując się z ważnymi zainteresowanymi stronami już pracującymi nad rozwojem urządzeń cyfrowych (dla szkół na przykład), tworzących nowe start-upy, spółdzielnie i inne przedsiębiorstwa społeczne.

W fokusie, który odbył się w Anconie 4 lutego 2016 (16.00 - 19.00) wzięło udział 10 osób - 4 młode osoby i 6 interesariuszy. Poniżej znajdują się niektóre z najważniejszych ustaleń wspólnej dyskusji. Wszyscy uczestnicy zgadzają się, że sytuacja w zakresie przedsiębiorczości we Włoszech jest bardzo daleka od bycia

na tym samym poziomie rozwoju, samoświadomości i wsparcia prawnego co na północy Europy. I to zostało podkreślone podczas dyskusji, jako główne ograniczenie sytuacji krajowej. Żaden z uczestników nie wspomniał o włoskiej grze, podobnej w swoich założeniach do projektu EntrInnO. Jest to gra "IceCreamEmpire", opracowana dla dorosłych uczniów Uniwersytetu Bocconi.

Idea projektu jest bardzo interesująca dla wszystkich uczestników, ponieważ wszyscy uważają graczy gier video za część populacji naprawdę związaną ze swoją pasją. Osoby te, w pracy są bardzo otwarci, ponieważ potrafią nauczyć się czegoś za pośrednictwem gier. Im gra zawiera więcej różnych rodzajów treści (także video, dokumenty itd.) tym jest bardziej atrakcyjna dla młodych ludzi.

W zasadzie wszyscy uczestnicy zgadzają się z tym, że dobry biznes, dobry przedsiębiorca to osoba, która rozwija coś związanego z jego pasjami i pragnieniami. Żadne dobre przedsiębiorstwo nie może bez tego działać. Każdy dobry biznes zaczyna się również od pomysłu, który musi być podstawą dalszego planu. Taki pomysł nie jest czymś statycznym, musi być "homeotyczny", rośnie i zmienia się w zależności od kontekstu i możliwości.

Aby zostać przedsiębiorcą społecznym wymagane jest coś innego. Fundamentalna cecha to być otwartym na potrzeby społeczności, a nie tylko na te, które sprawiają, że nasza działalność dobrze funkcjonuje, a także być w stanie rozwijać biznes działając, jako część czegoś większego. Formalny system we Włoszech jest dobry, ale skupia się jedynie na częściach technicznych elementów kompetencji, potrzebnych aby stać się dobrym przedsiębiorcą. Inne szkolenia promowane przez różne podmioty są bardzo zróżnicowane i wszyscy uczestnicy potwierdzili, że niektórych umiejętności nie można się nauczyć, a powinno się polegać na postawach osobistych (przywództwo, empatia). Na ogół tak zwane umiejętności przekrojowe są uważane za najważniejsze, ponieważ są najtrudniejsze do opanowania i są najważniejszym wyznacznikiem w rozwoju firmy, zwłaszcza jeśli jest to przedsiębiorstwo społeczne.

Gra powinna rozpocząć się od identyfikacji własnych pasji i upodobań a potem na bazie tego można rozwijać swoją działalność. Inną umiejętnością, którą można uznać za fundamentalną jest podejście do nawiązywania znajomości, z podejściem interdyscyplinarnym do pracy, gra powinna sprzyjać rozwojowi tych elementów poprzez wykorzystywanie "nieoczekiwanych" zdarzeń, możliwość powrotu do scen i poziomów, możliwość zmiany decyzji i znalezienia wielu rozwiązań. Można tego dokonać również poprzez "warunkowanie interakcji" wśród graczy.

Nasz kraj jest w głębokim gospodarczym kryzysie, a w dodatku wykazuje elementy kulturowego i ustawodawczego immobilizmu, czyli bezwładu i niechęci do zmiany, co według uczestników jest najistotniejszym problemem dla początkujących. Nasze społeczeństwo się starzeje, system pomocy społecznej, struktury oświatowe, prawo i priorytety kredytowe wydają się być dostosowane do starszego pokolenia, a nie tych najmłodszych. Rozpoczynanie działalności zawsze, a w okresie kryzysu gospodarczego zwłaszcza, wymaga elastyczności, krótkoterminowej płynności, małej biurokracji i wsparcia ze strony innych instytucji. Wszystkie te elementy we Włoszech są dalekie od ideału i nie pomagają we wspieraniu nowych przedsiębiorców, mimo deklaracji politycznych i zaleceń Komisji Europejskiej.

Świadomość tego wszystkiego jest trudna dla włoskiej młodzieży, przywykłej do życia w rodzinach bardzo opiekuńczych oraz do zapewnionej (w latach 80-tych i 90-tych) na starcie pracy i kariery. Dlatego też jedną z najważniejszych umiejętności, którą można się nauczyć według uczestników jest ODPORNOŚĆ.

INOVA:

Także firma Inova przeprowadziła udany fokus, który dostarczył wiele cennych informacji o projekcie i doprowadził do owocnej dyskusji między zainteresowanymi stronami i uczestnikami. Moderatorzy i uczestnicy nawiązali wspólne relacje, które doprowadziły do bardzo produktywnej i owocnej sesji. Animatorzy dzięki temu mogli stworzyć i utrzymać atmosferę zaufania i otwartości, w której każdy czuł się pewnie w szczerej wypowiedzi, a różne opinie były zawsze respektowane. Dodatkowo organizatorzy zapewнили każdemu uczestnikowi możliwość uczestnictwa we wszystkich działaniach i dobrowolne przyłączenie się do dyskusji. Struktura dyskusji została zachowana, zwrócono także uwagę na otwarcie i zamknięcie sesji, a także utrzymanie jej w porządku ze scenariuszem.



KMOP:

Na potrzeby pracy w tym temacie, KMOP zorganizowała dwie grupy fokusowe, jedna składała się z młodych ludzi w wieku od 18-35 lat, a druga złożona była z interesariuszy, związanych z tematyką projektu, a jednocześnie pochodzących z różnych branż i specjalizacji.

Będąc na początku 6 roku kryzysu gospodarczego, z bardzo wysoką stopą bezrobocia, zwłaszcza dla młodych ludzi (prawie 65%), przy jednoczesnym ciągłym wzroście podatków nałożonych na przedsiębiorstwa, nie jest możliwe, aby potwierdzić, że obecny stan przedsiębiorczości młodzieży w Grecji jest w najlepszym stanie. Rzeczywiście, kryzys gospodarczy w Grecji zniszczył wiele sektorów i prób przedsiębiorczości. Jednak pomimo tego negatywnego klimatu, istnieje kilka dobrych przykładów przedsiębiorczości wśród młodych ludzi, które mogłyby zostać uznane za bardzo zachęcające na przyszłość. Główną cechą, która charakteryzuje przedsiębiorczość młodzieży w Grecji jest fakt, że jest to raczej szansa dla nich, a nie konieczność.



Jednym z największych problemów w Grecji wśród młodych ludzi jest brak umiejętności w zakresie przedsiębiorczości potrzebnych do osiągnięcia sukcesu w świecie biznesu. Jest to związane z faktem, że przedsiębiorczość nie była "uprawiana" na greckich uniwersytetach aż do niedawna i wyższe wykształcenie nie jest powiązane ściśle z rynkiem pracy. Mimo że młodzi ludzie z Grecji mają niższy poziom umiejętności w zakresie przedsiębiorczości w stosunku do młodych ludzi z innych krajów, posiadają tyle kwalifikacji, aby mogły im pomóc w osiągnięciu sukcesu w świecie biznesu.

Metody kształcenia stosowane obecnie są to głównie tradycyjne metody nauczania, które obejmują zajęcia twarzą w twarz, ćwiczenia, studia przypadków czy gry fabularne. Jest to unowocześnienie w odniesieniu do treści nauczania, ale nie w odniesieniu do materiałów używanych do kształcenia. Umiejętności, których najbardziej brakuje obecnie, dotyczą głównie podejmowania ryzyka i adaptacji do nowych warunków. Są to umiejętności, na które należy położyć szczególny nacisk, biorąc pod uwagę, że młodzi greccy przedsiębiorcy i potencjalni przedsiębiorcy muszą pracować w bardzo niestabilnym otoczeniu, w trudnych warunkach ekonomicznych, społecznych i politycznych.

Wszyscy młodzi uczestnicy przyznali, że są bardzo dobrze zaznajomieni z terminem "przedsiębiorczości", większość z nich dzięki studiom. Stwierdzili również, że kreatywność i podejmowanie ryzyka są to ważne umiejętności, jednak to właśnie umiejętności przedsiębiorcze są głównie doskonalone i rozwijane podczas praktyki biznesowej. Należy podkreślić, że wszyscy uczestnicy odpowiedzieli, że będą korzystać z gry, której celem jest rozwój umiejętności w zakresie przedsiębiorczości, gdyż uważają, że taka gra może pomóc im rozwijać swoje umiejętności w bardzo efektywny sposób.

KOPIN:

W fokusie wzięło udział 7 uczestników, w tym dwóch moderatorów. Dwóch uczestników badania było członkami kadry akademickiej Maltańskiego Uniwersytetu Sztuki, Nauki i Technologii (Malta College of Arts, Science and Technology). Pozostałymi uczestnikami byli: dyrektor Innowacji & Przedsiębiorczości (Innovation & Entrepreneurship) oraz dyrektor Instytutu Technologii Informacyjnych & Komunikacji, a także pracownik z Narodowej Agencji Młodzieży (National Youth Agency), założyciel i członek spółdzielni socjalnej oraz prezes Federacji Spółdzielni Malta (Malta Cooperative Federation). Obaj moderatorzy są członkami KOPIN.



W tej grupie fokusowej wzięło udział trzynastu młodych ludzi. Grupa ta prowadzona była przez tych samych moderatorów co wcześniej. Jednak metodologia, jaką zastosowano w tej grupie była inna. Główne wnioski z płynące z obu spotkań fokusowych są następujące:

1. Przedsiębiorczość nie rozwija się automatycznie. Młodzi ludzie potrzebują stymulującego środowiska, dzięki któremu mogą przejąć inicjatywę i stworzyć coś, a tym samym wzbogacić siebie i innych.
2. Brak wiedzy jest główną przeszkodą - ewentualne inicjatywy edukacyjne mogą rozwiązać tę sytuację.
3. Gotowość do ciężkiej pracy, jako siła psychiczna jest warunkiem udanych przedsięwzięć.
4. Człowiek nie musi odnosić sukcesów w pojedynkę, ale może dzielić się tym sukcesem z innymi.

Social Innovation Fund:

Podczas organizacji fokusa Social Innovation Fund wykorzystał swoją listę kontaktów. Uczestników rekrutowano za pośrednictwem wysyłanych zaproszeń poprzez e-mail, jednak większość z tych, którzy wzięli udział w fokusie to osoby związane z Kaunas University of Technology School of Economics and Business. Organizacja Social Innovation Fund zaprezentowała projekt w grupie 11 uczestników - głównie wykładowców i profesorów. Wszyscy byli zainteresowani ideą projektu i zadeklarowali, iż chętnie skorzystają z produktu końcowego projektu, czyli gry w swoich działaniach dydaktycznych. Uczestnicy pierwszego fokusa zostali także poproszeni o zaproszenie swoich uczniów do udziału w drugiej grupie fokusowej.



Każdy uczestnik z drugiej 10 - osobowej grupy fokusowej był osobiście zmotywowany do udziału w dyskusji, ponieważ były to osoby zainteresowane zarówno możliwością uczenia się poprzez gry jak i samym projektem. Dodatkowo studenci byli zainteresowani uzyskaniem nowej wiedzy w zakresie rozpoczęcia działalności gospodarczej. Wszyscy obecni na fokusie wydali pozytywną opinię na temat uczenia się poprzez gry oraz chcieliby uzyskać więcej informacji o dalszym rozwoju projektu.

DZIAŁANIA REALIZOWANE W PROJEKCIE

Niektórzy partnerzy zaczęli już organizować różnego rodzaju działania w celu upowszechnienia projektu i przyciągnięcia uwagi odbiorców.

CARDET and INNOVADE

Podczas pierwszej cypryjskiej wystawy gier, która odbyła się w dniu 17 kwietnia 2016 roku w Centrum Innowacji Microsoft zaprezentowano projekt EntrInnO. Wystawa była imprezą całodniową, podczas której odbywały się pokazy gier, zawody w graniu, a także sesje z prezentacjami. W sumie w całym wydarzeniu uczestniczyło około 500 gości, głównie zwiedzający, ludzie zainteresowani grami, politycy, studenci, zainteresowane strony, a nawet całe rodziny.



Projekt EntrInnO został przedstawiony na specjalnej sesji, podczas której opisano jego cele, wraz z koncepcją gry, konstrukcją i działaniami. W dalszej części odbyła się dyskusja na temat wartości gry dla rozwijania umiejętności związanych z przedsiębiorczością, a następnie osoby bezpośrednio zainteresowane i decydenci potwierdzili potencjał projektu EntrInnO.



EntrInnO miało także swoje stanowisko na tej wystawie, dzięki temu uczestnicy mogli uzyskać więcej informacji na temat tej gry. Rozdawano także ulotki opisujące grę a także dyskutowano na temat jej koncepcji z zainteresowanymi osobami, m.in. twórcami gier, graczami, ludźmi biznesu oraz studentami.

Ogólnie rzecz biorąc, otrzymaliśmy bardzo pozytywne komentarze na temat gry i całej pracy. Dodatkowo uczestnicy wystawy wyrazili zainteresowanie testowaniem gotowej gry, zanim zostanie ona oficjalnie przekazana, jako gotowy produkt. CARDET, jako wiodący partner jest dumny z dotychczas osiągniętych postępów. Czekamy z niecierpliwością, aby móc podzielić się stworzoną grą w ciągu najbliższych miesięcy.

INOVA

YES Conference

YES Conference miała na celu wyróżnienie młodych przedsiębiorców i założycieli udanych start – upów oraz upowszechnianie ich dobrych przykładów. Impreza została zorganizowana przez Stowarzyszenie Przedsiębiorczości na Uniwersytecie w Sheffield, gdzie udało się zebrać około 50 aspirujących młodych przedsiębiorców. Inova miała możliwość zaprezentowania projektu EntrInnO wśród uczestników, którzy wykazywali wielkie zainteresowanie grą.



Krajowe warsztaty upowszechniające ETHIT

W dniu 4 lutego 2016, Sheffield College przeprowadziło krajowe warsztaty w siedzibie College's w Restauracji Sparks usytuowanej w Granville Road Campus w Sheffield. Zespół Inova's uczestniczył w World Café, który okazał się korzystny dla studentów. Inova miała możliwość przedstawienia projektu EntrInnO studentom, który został dobrze przyjęty. Wielu studentów wyraziło swoje zainteresowanie uczestnictwem w przyszłych działaniach projektu.



Danmar Computers

Danmar Computers przeprowadziło następujące działania upowszechniające:

- Prezentacja projektu w grupie pracowników organizacji - specjalna Wewnętrzna Karta Informacji zawierająca opis projektu została przygotowana i rozdystrybuowana;
- Organizacja spotkania fokusowego, podczas którego uczestnikom zostały przekazane szczegółowe informacje na temat projektu;
- Prezentacja projektu zorganizowana dla studentów zagranicznych (z Turcji i Portugalii, ale również z Polski) podczas zajęć w Małopolskiej Wyższej Szkole Ekonomicznej w Tarnowie.

PLANOWANE DZIAŁANIA

Partnerzy pracują obecnie w zakresie stworzenia konstrukcji i treści gry. Misje i działania w grze planowane są na jesień. Poszczególne obszary tematyczne zostały zidentyfikowane i połączone z różnymi umiejętnościami w projekcie. SeminaRIA i imprezy będą organizowane w każdym kraju partnerskim, w lipcu i sierpniu 2016 roku, w celu upowszechnienia projektu i zwielokrotnienia frekwencji i zainteresowania projektem. Jesteśmy podekscytowani i czekamy, aby w ciągu najbliższych miesięcy zaprezentować Państwu, jako wynik naszej wspólnej pracy nową grę!

KONTAKT

Adres strony internetowej: www.entrinno.org

Email: info@entrinno.org

Adres facebooka: <https://www.facebook.com/entrinno>

