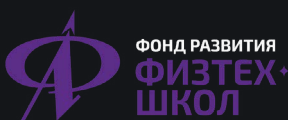


ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ

ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНДЫ

ВАЛИДАЦИЯ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ



ПРОГРАММА ТРЕНИНГА ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПОМЕЩЕНИЮ И ОБОРУДОВАНИЮ

Для оффлайн-мероприятий:

Учебные аудитории для проведения тренингов должны обеспечить использование и демонстрацию тематических иллюстраций, соответствующих программе тренингов, для чего необходимы:

- ПЭВМ с доступом в интернет (операционная система Windows/Mac OS, программы Microsoft Office (Excel, Power Point) либо онлайн-аналоги;
- мультимедийный проектор с дистанционным управлением.

Учебные аудитории должны позволять организацию групповой работы для не менее 60 студентов и обеспечить группы необходимыми артефактами: столы, флипчарты, канцелярия.

Для онлайн-мероприятий:

Для организации тренинга понадобится программа для организации видеоконференций, позволяющая подключать более 60 участников одновременно.

Программа должна иметь возможность распределения участников по комнатам для организации эффективной групповой работы, а также давать возможность участникам демонстрировать экран для презентации результатов и участвовать в дискуссиях.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Студенты узнают:

- что такое предпринимательство, и в чем его ценность;
- основные тренды и тенденции в сфере науки и технологий;
- способы определения ролей внутри команды;
- методы генерации и валидации идей;
- алгоритм формирования продуктовых гипотез;
- методы анализа целевой аудитории;
- методы анализа рынка.

Студенты научатся:

- генерировать и оформлять продуктовую идею;
- валидировать продуктовую идею;
- формировать проектную команду;
- распределять роли в команде согласно методологии Р. Белбина;
- проводить анализ рынка и конкурентов;
- определять потребности потенциальных пользователей;
- формулировать продуктовые гипотезы;
- разрабатывать ценностное предложение.

Финальный результат тренинга:

презентация идеи проекта с указанием командных ролей

ПЛАН ТРЕНИНГА

Раздел тренинга	Описание	Тайминг
Вводная часть	Знакомство, обозначение плана тренинга и ожидаемых результатов. Дискуссия с аудиторией: почему предпринимательство — это интересно и важно и какой импакт это может дать индустриям	15–20 минут
Теоретическая часть Тренды в технологическом предпринимательстве: перспективные направления	В рамках этой темы рекомендуется выделить несколько областей, в которых возможно придумать идею проекта; это пригодится студентам в будущей работе на тренингах. Далее происходит деление на команды в зависимости от интереса студентов к той или иной теме/области	15–20 минут
Теоретическая часть + практика: Командообразование. Тест Белбина	Когда студенты разобьются на команды, то каждый участник проходит тест Белбина и понимает свою дальнейшую роль (эта информация также поможет команде в дальнейшем прохождении тренинга)	15 минут
Дискуссия	Обсуждение: равномерно ли распределены роли? Считается ли состав команды оптимальным для дальнейшей работы над проектом? NOTE! На этом этапе тренинга некоторые участники при желании могут сменить команду в пользу той, где их роль будет более подходящей для работы над продуктом	5–10 минут
Теория + работа в командах. Постановка цели, выбор бизнес-идеи, тестирование гипотез	Когда команда собрана и понимает свою роль, то можно начинать работать над идеей. Генерировать идею можно с помощью разных методов: <ul style="list-style-type: none">● мозговой штурм (накидывание идей);● обратный мозговой штурм (предложение плохих решений и обращение их в хорошие);	10 + 45 минут

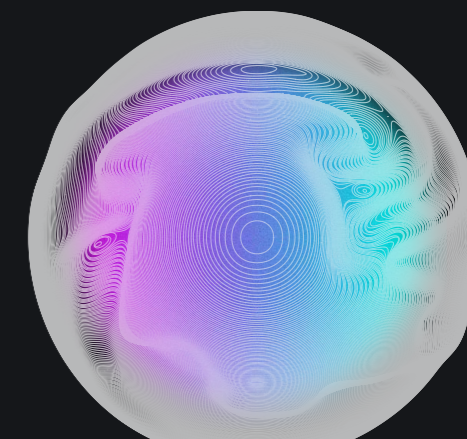
	<ul style="list-style-type: none"> ● метод Уолта Диснея и Марка Цукерберга. В рамках этого метода участники делятся на 3 роли: ● Мечтатель — предлагает решения, не ограничивая себя; ● Реалист — обсуждает идеи с учетом реалистичности их реализации; ● Критик — ищет слабые места в предложениях реалиста. <p>Промежуточный результат: сформулированная идея проекта</p>	
Теоретический блок + 10 минут на вопросы	<p>После генерации идей команда выделяет одну из центральных, над которой и будет впоследствии работать. Но такую идею нужно обязательно валидировать, т. е. собрать доказательства о том, что такая идея нужна рынку и проект может быть успешным.</p> <p>Тема 1. Алгоритм валидации идеи:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● выделить проблему, которую будет решать ваш проект; ● описать портрет потенциального клиента (целевой аудитории) с помощью методики 5W: <p style="margin-left: 20px;">Кто ваши покупатели? (Who?); Что хочет получить ваш покупатель? (What?); Почему он ходит за покупками именно к вам? (Why?); Где клиенты узнают о вашем магазине? (Where?); Когда покупателю необходим ваш магазин? (When?);</p> ● проанализировать рынок, включая востребованность вашей идеи (товара/услуги), емкость рынка, конкурентов; ● выдвинуть продуктовые гипотезы с помощью шаблона Product Hypothesis Canvas. 	60 минут

ПЛАН ТРЕНИНГА

	<p>Тема 2. Перечень исследований, необходимых для валидации идеи:</p> <ul style="list-style-type: none">● анализ рынка и конкурентов;● оценка емкости рынка;● определение целевой аудитории;● выдвижение гипотез;● customer development (будет раскрыто в тренинге 2). <p>Тема 3. Анализ конкурентов</p> <p>Аспекты, важные при проведении исследования:</p> <ul style="list-style-type: none">● выделение прямых и косвенных конкурентов;● выделение УТП у каждого конкурента;● сравнительный анализ ценового предложения. <p>Примеры шаблонов анализа конкурентов</p> <p>Тема 4. Формулирование гипотез:</p> <p>В результате работы у команд появятся первые наработки по продукту: есть идея, но пока не сформированы гипотезы. В их формулировании нам поможет Product Hypothesis Canvas.</p> <p>Шаблон для формулирования гипотез</p>	
Групповая работа	<ul style="list-style-type: none">● Формирование списка гипотез;● Анализ конкурентов;● Определение ЦА;● Оформление презентации	90 минут

Презентация первичных результатов командной работы	<p>Требования к презентации:</p> <ul style="list-style-type: none">● описание идеи проекта;● решаемая проблема;● портрет целевой аудитории;● основные конкуренты;● проверяемые гипотезы;● описание команды, работающей над проектом, с указанием функциональных ролей	90 минут
-----------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ОЦЕНКА КАЖДОГО ОБУЧАЮЩЕГОСЯ ПО ИТОГАМ ТРЕНИНГА



Чек-лист (оценка 0/1):

- Выбрана проектная команда;
- Пройден тест Белбина, определена роль в команде;
- Принято участие в мозговом штурме.

Оценка презентации:

- описание идеи проекта;
- решаемая проблема;
- портрет целевой аудитории;
- основные конкуренты;
- проверяемые гипотезы;
- описание команды, работающей над проектом, с указанием функциональных ролей.

Каждый из пунктов оценивается по шкале от 0 до 2, где:

- 0 — отсутствует в презентации;
- 1 — присутствует в презентации, но описание недостаточно обосновано и аргументировано;
- 2 — присутствует в презентации, уровень аргументации и обоснованности высокий.

ГОД ИЗДАНИЯ: 2022

ФРФШ: [HTTPS://GO2PHYSTECH.RU](https://go2phystech.ru)

НЕЙРОНЕТ: [HTTPS://EDUNEURO.TECH](https://eduneuro.tech)
