

Sosialt entreprenørskap

Proessen for å lage ein app:

1. **Idémyldring:** Identifisere eit problem som kan løysast med ein app. Kva for problem ser ein lokalt, nasjonalt eller globalt der ein app kan vere til hjelp? Ta gjerne utgangspunkt i kvardagssituasjonar eller ei viss målgruppe. Kanskje appen samlar kart over sykkelstiar, viser nærmaste hjertestartar, eller organiserer byte av klede eller utlån av utstyr? Kanskje appen deler idear som kan hjelpe eldre, let unge jobbe med kunnskapsdeling og leksehjelp, eller er eit spennande spel som lærer andre om globale utfordringar?
2. **Bestemme seg for idé:** Kva for kriterium skal avgjere korleis gruppa vel den beste ideen? Handlar det om kva som er gjennomførbart, kva for idé som adresserer eit verkeleg problem, om marknadsmoglegheiter eller andre ting? Bli samde om kriteria, og stem på ideen de synest møter kriteria best.
3. **Lage skisse for app (prototype) og ein forretningsplan:** Desse to punkta vil gå litt om kvarandre fordi ein må finne ein del informasjon før ein definerer appen, samtidig som ein i forretningsplanen også skal beskrive produktet. Teikn gjerne skisser på papir. Lag kopiar som ser ut som mobiltelefon som ein kan teikne inn korleis appen skal sjå ut og kva for sider ein må lage – med knappar, lenker, tekst og bilde som skal vere med. God brukarinteraksjon er ekstra viktig for at ein app skal bli ein suksess!
4. **Presentere app-ideen (pitche idéen) for eit publikum (til dømes medelevar og lærar):** Dette er ein tidleg test på om appen har eit marknadspotensial, og få tak i investorar dersom dette er eit mål. Elevane må presentere idéen på kort tid og få fram nøkkelpunkta for tilhøyrarane.
5. **Programmere (produsere) app,** inkludert testing og forbetringar.
6. **“Kommersialisere” appen** (Dersom dette til dømes er del av eit entreprenørskapsprosjekt, eller om elevane kan velje å dele den gratis, i god programmerar-ånd.)

FNs berekraftsmål

- Utrydde fattigdom
- Utrydde svolt
- God helse og livskvalitet
- God utdanning
- Likestilling mellom kjønna
- Reint vatn og gode sanitærforhold
- Rein energi til alle
- Anstendig arbeid og økonomisk vekst
- Industri, innovasjon og infrastruktur
- Mindre ulikskap
- Berekraftige byar og lokalsamfunn
- Ansvarleg forbruk og produksjon
- Stoppe klimaendringar
- Livet i havet
- Livet på land
- Fred, rettferd og velfungarende institusjonar

Les meir om berekraftmåla hos FN-sambandet

To minuttts pitch

Presenter problemet som skal bli løyst. Overbevis folk om at dette problemet må bli løyst no. Beskriv korleis problemet påverkar folk. Her må du «fange» folk, slik at dei høyrer på pitchen.

Gi ei klar beskriving av løysinga di. Lag ei setning som beskriv målgruppa. Forklar kva løysinga gjer og korleis ho skal brukast.

Vis korleis idéen din skil seg frå andre produkt. Kva er det som gjer din ide annleis? Kvifor er versjonen din betre for brukarane?

Fortel kort korleis du ser for deg framtida. Korleis har idéen din endra noko for brukaren? Kva for funksjonalitet kan ein leggje til?

Snakk høgt og tydeleg. Snakk roleg, ta pausar. Legg trykk på nøkkelord og nøkkelfrasar.

Planlegg, øv, skriv ned og ta tida på presentasjonen.

Ver energisk. Vis entusiasme og engasjement – at du «brenn» for dette. Hugs å puste. Førestill deg korleis du har halde ein god pitch.

Kroppsspråk er viktig. Stå med rett rygg og senka skuldrer. Ha augekontakt. Hald hendene i ro, men bruk dei for å understreke poeng.

Bruk visuelle element som plakater, presentasjon og relevante objekt.