

## Тематическая общеразвивающая программа «Предприниматели Будущего»

**Программа проводится совместно с партнером:**  
Акционерное общество «Академия «Просвещение»

1. **Направленность:** социально-гуманитарная
2. **Сроки проведения в МДЦ «Артек»:** смена № 8

**3. Краткая аннотация содержания программы:**

Программа «Предприниматели будущего» нацелена на стимулирование и развитие предпринимательских и общественных инициатив детей и подростков, направленных на социально экономическое развитие своего региона. Участники научатся создавать бизнес-планы, продумывать стратегии развития и продвижения, собирать команду и управлять ей, получит необходимые управленческие навыки.

**4. Цель программы:**

Выявление и поддержка высокомотивированных подростков, заинтересованных в создании проектов и личном росте в сфере социально экономического развития своего региона и страны в целом.

**5. Задачи программы:**

- Формирование лидерского потенциала молодых специалистов
- Воспитание гармонично развитой и социально ответственной личности на основе духовно нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально культурных традиций
- Предоставление возможности получить опыт проектной деятельности
- Развитие критического (конвергентного и дивергентного) мышления

**6. Ожидаемые результаты:**

- Сформированные проектные команды с презентациями проекта
- У каждого проекта сформулированы гипотезы: о ценностном предложении, о целевой аудитории, о каналах продвижения, о монетизации, о команде.
- Получены навыки ведения проектной деятельности

**7. Форматы участия / включения других участников смены в тематическую программу:**

Профессии будущего	Выступление представителя Атласа профессий будущего. Отдельно будет сформулирована роль предпринимательских компетенций в профессиях будущего. Визионерская интерактивная лекция с индивидуальными и групповыми заданиями и обратной связью.
Ярмарка проектов	Перед началом участники лагеря получают роли и игровую валюту. На Ярмарке проектные команды презентуют свои идеи остальным участникам, которые исходя из полученных ролей могут: инвестировать в проект, приобрести продукт, создать конкурирующий проект и т.д.

**8. Основные события программы**

№	Название	Краткое описание	Предполагаемый охват детей по другим типам квот
1.	Игра «Море»	Коллективная игра, игроки которой оказываются в рыночной системе, где постоянно меняются цены на блага, возникают риски и форс-мажоры. Поэтому необходимо не просто планировать стратегию, но проявлять предприимчивость и	До 1000

		находчивость, вести переговоры и договариваться о выгодных сделках.	
2.	Игра «ProjectCycle»	Деловая игра воссоздаёт реальный запуск проекта и учит эффективно им управлять. Участники объединяются в команды, чтобы произвести продукт. Их ограничивают запросы заказчика, требования рынка, сроки и бюджет.	до 150
3.	Фестиваль рекламы	Фестиваль маркетинговых коммуникаций, охватывающий весь спектр рекламных кампаний по различным бизнес-направлениям, образовательную программу и мастер-классы. Задача участников создать рекламный ролик своего проекта и продемонстрировать его на фестивале.	До 1000
4	Большой бизнес-марафон	Командное соревнование в формате квеста, которое включает в себя спортивные и интеллектуальные испытания.	До 200
5	Саммит «Ты-Лидер»	Образовательный тренинг, состоящий из теоретического и практического блоков. Каждый блок заключен в четкий ToDoList, просто следуя которому ребенок сможет получить требуемый эффект	До 200

## 9. Кадровое обеспечение программы:

№	категории специалистов	ведет направление / мероприятия (не более 20 слов)
1.	руководитель проекта	организация всей работы смены
2.	психолог	игры, образовательные лекции
3.	отраслевые эксперты	Образовательная программа
4.	тренеры, модераторы	работа с проектными командами, модерация образовательных мероприятий
5.	игротехник	коллективные игры, досуговые мероприятия

## 10. Предполагаемый список гостей:

**Александр Ларьяновский** - IT-предприниматель. Управляющий партнёр онлайн-школы английского языка Skyeng

**Фёдор Овчинников** – предприниматель, основатель сети «Додо пицца»

**Пётр Кутис** – предприниматель, основатель сервиса бронирования авиабилетов Onetwotrip

**Дмитрий Кибкало** – основатель компании «Мосигра»

**Шарапова Арина Аяновна** – Российская телеведущая, журналист, преподаватель и общественной деятель, основатель, президент и руководитель матер-классов «Школы искусств и медиатехнологий»

**Насыров Евгений Леонидович** – предприниматель, основатель и главный редактор Лаба Медиа

**Наталья Владимировна Долина** – Business & Executive Coach Президент Российского представительства Международной Федерации Коучинга/ ICF Russia

## 11. Медиаплан программы :

Официальная страница смены будет размещена на сайте АО «Академия «Просвещение».

Федеральные СМИ: «Комсомольская Правда», «Московский Комсомолец», РИА новости, ТАСС, Интерфакс.

Региональные, профильные, корпоративные СМИ: ИА Крымформ, РИА Крым, New-sebastopol.com, Крымское информационное агентство, Крым 24, Sevastopol.su, Спутник в Крыму, Ruinform.com, ГТРК Таврида, Московский комсомолец в Крыму, Крымская газета, Вести – Севастополь, ИА Севастополь, Первый Севастопольский, Allcrimea.net, . Радио Крым, Primechaniya.ru, Крымская правда, Crimea.kp.ru

Интернет ресурсы:

<https://prosv.ru/>

Социальные сети Группы компаний «Просвещение»

## 12. Программа последствий:

За лучшей проектной командой будет закреплен ментор из числа VIP-гостей или известных деятелей в области бизнеса и предпринимательства, который в течение некоторого времени будет проводить профессиональные консультации. Кроме ментора проект будут сопровождать узкопрофильные специалисты, которые окажут содействие в разработке маркетинговой стратегии, создании сайта, создании фирменного стиля и т.д. Для сопровождения проектов после окончания смены создан сайт ПРЕАКТУМ и онлайн марафон «Вектор».

Вектор — это марафон описания проекта. Всего за 2 недели проектные команды исследуют реальный рынок и целевую аудиторию, посчитают экономику, усовершенствуют бизнес-модель и соберут это в презентацию по нашему шаблону.

Сама методика представляет собой комбинацию из апробированных методов и технологий, а также адаптированную под восприятие молодежи методологию Customer development.

Четыре основы методологии.

<b>CustDev</b>	<b>Микрообучение онлайн</b>	<b>Проектирование реального продукта</b>	<b>Практико-ориентированная модель</b>
Тестирование продукта или его идеи на потенциальных потребителях, разработка продукта — от проблемы потребителя.	Микрообучение дробит информацию на минимальные смысловые части и выдаёт их обучающимся по одной — для быстрого усвоения.	Разработка собственного проекта вместо исследования вымышленных или чужих кейсов.	Каждый модуль предполагает теоретическую часть, упражнение и практическое задание по заполнению шаблонов и фреймов предпринимательской проектной деятельности.

По окончании марафона проектные команды будут иметь готовое оформленное предложения для презентации инвесторам и покупателям.