



دهمین جشنواره ملی حرکت



انجمن علمی دانشجویی مهندسی دریا

کارآفرینی

رویداد ملی کارآفرینی اسباب بازی ها و سرگرمی های دریایی

دستاوردها:

تیم های برگزیده تا شکل گیری هسته های کارآفرین از خدمات پشتیبانی در قالب فضا، امکانات آزمایشگاهی، آموزشهای تکمیلی و مشاوره های لازم (با هماهنگی پارک علم و فناوری فلیچ فارس، صنایع و معادن استان بوشهر، صنایع و سرمایه گذاران استان، مراکز شتابدهنده، مراکز نوآوری، مراکز رشد و ...) بهره مند خواهند شد.

ضرورت اجرا و تناسب طرح کارآفرینانه با نیازهای کشور:

در این رویداد از نیاز و چالش صنعت و بازار شروع و در نهایت ارائه ایده و راه حل جهت پاسفگویی مسائل و فرصت های واقعی کسب و کار از جانب تیم های شکل گرفته پاسخ داده می شود.

شرکت کنندگان بعد از رویداد با سرمایه گذاران، صنعتگران و فعالان اقتصادی حوزه اسباب بازی ها و سرگرمی های دریایی در جهت راه اندازی و توسعه کسب و کارهای نوپا ارتباط مستقیم خواهند داشت.

در این رویداد، از نمایشگاه اسباب بازی ها و سرگرمی ها جهت فضای ارتباطی و تبلیغاتی بازدید خواهند کرد. گواهی حضور در کارگاه های آموزشی و گواهی ارائه شفاهی ایده دریافت خواهند کرد.

تیم های برگزیده جهت استقرار در مراکز رشد معرفی می شوند. ۳ تیم برگزیده دانشجویی ضمن دریافت لوح تقدیر، از جوایز و اعتبار لازم جهت راه اندازی طرح و کسب و کار پیشنهادی خود به همراه حمایت های مالی و معنوی برگزارکنندگان و سرمایه گذاران رویداد بهره مند خواهند شد.

مسیر لازم برای تبدیل ایده به یک مدل و طرح کسب و کار نوپا را خواهند آموخت.

آموزشهای عملی و کاربردی جهت خلق یک کسب و کار جدید را خواهند آموخت.

در قالب تیمهایی از قبل تشکیل شده بر روی ایده های خود کار خواهند کرد و مهارت های کار تیمی را کسب خواهند کرد.

از دانش و تجربیات اساتید دانشگاهی، مربیان، کارشناسان متخصص و تسهیلاتگران مرغه ای و برتر کشور و همچنین از فضای مربی گری و تسهیلاتگری در حوزه کسب و کار بهره مند خواهند شد.

رویداد:

جهت شناسایی و مواجه شدن با فرصت های واقعی کسب و کار، چالش های کارآفرینی و بهره مندی از ظرفیت های اقتصادی بومی و منطقه ای حوزه دریا با محوریت اسباب بازی ها و سرگرمی های دریایی، رویداد ملی کارآفرینی اسباب بازی ها و سرگرمی های دریایی، در دو بخش دانشجویی و دانش آموزی طی یک رویداد سه مرحله ای شامل پند بیان فرصت ها و چالش های موجود در حوزه صنعت اسباب بازی ها و سرگرمی های دریایی توسط کارآفرینان و سرمایه گذاران، ایده پردازی مول فرصت ها و چالشها، آموزشهای کاربردی در زمینه جنبه های اقتصادی، کارآفرینی و کسب و کار، انجام کار تیمی (در مین رویداد و پس از آن) و شکل گیری هسته های کارآفرین به صورت مستقل یا زیر نظر سرمایه گذار برگزار شد.

محورهای رویداد:

- * اسباب بازی های دریایی برای گروه های سنی مختلف
- * تفریحات، سرگرمی های سالمی و دریایی در حوزه گردشگری
- * حوزه سلامت و ورزش های دریایی
- * بازی های فناورانه دریایی در فضای مجازی
- * طراحی وسایل بازی کودکان به منظور پرورش فلاقیت و مهارت مل مسئله در کودکان با تکیه بر فرهنگ اسلامی - ایرانی

مراحل برگزاری:

مرحله اول:

دریافت چکیده ایده ها: ارسال ایده ها به ایمیل مسابقه. بررسی مقدماتی بر روی ۴۸ ایده دانشجویی دریافت شده، انجام شد و ۳۲ ایده برای شرکت در مرحله دوم مسابقات و ارائه کوتاه پذیرفته شده اند.

مرحله دوم:

ارائه سریع ایده های پذیرفته شده در زمان حداکثر ۳ دقیقه توسط ایده پرداز. همزمان داوری بر روی ایده ها صورت می گیرد و ایده های برتر برای مرحله سوم معرفی می شوند. به تمامی ارائه دهندگان ایده در روز اول مسابقات، گواهی ارائه ایده با ذکر عنوان آن تقدیم می گردد.

پارامترهای ارزیابی در مرحله ارائه کوتاه ۱. کاربرد دریایی ۲. نوآوری ۳. توجیه اقتصادی ۴. بازار هدف ایده ۵. توانایی تولید محصول یا حل مشکل توسط ایده ۶. توانایی اجرای ایده توسط ایده پرداز

مرحله سوم: ارائه نهایی ایده ها

پارامترهای ارزیابی در مرحله نهایی - ارائه شفاهی ۱. کاربرد در حوزه دریایی ۲. نوآوری (مقایسه با نمونه داخلی یا خارجی احتمالی) ۳. میزان پیشرفت ایده (طراحی مفهومی، نمونه اولیه یا ...) ۴. تیم کاری اجرای ایده ۵. توجیه اقتصادی ایده ۶. بازار هدف ایده

