

Kickstart Programme - Overordnet rammeplan

	Innovation (ca. 3 timer +/-)	Iværksætteri (ca. 21 timer)								
Kapitel	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Emne	Hvad skal virksomheden sælge?	Hvem vil købe vores produkt/ ydelse?	Sådan gjorde jeg!	Vores næste skridt.	Etablering af virksomhed	Markedsføring	Økonomi	Den endelige forretningsmodel	Hvordan starter man?	Afslutning
Kapitlets formål	Introduktion til forløbet og iværksætteri.	Basal markedsanalyse	Hvad vil det sige at starte sin egen virksomhed	Refleksion over egne ressourcer og kompetencer	Basal viden om virksomhedsformer og økonomiske og juridiske aspekter.	Producere markedsføringsmateriale.	Basal viden om, hvordan man opbygger et budget.	Gennemgang og finjustering af forretningsmodel.	Praktiske skridt fra idé til virkelighed.	Synlig afslutning på forløbet. Finalen
Output	Eleverne kender mål, formål og antal lektioner.	Eleverne har udpeget en relevant målgruppe	Eleverne har forholdt sig til sig selv som iværksættere	Køreplan, forretningsidé og evt. prototype.	Eleverne har arbejdet med virksomhedsformer og branchekode.	Markedsføringsmateriale	Indblik i økonomien.	Eleverne ender med en endelig forretningsmodel.	Kendskab til forsikringer og ansvar.	Selv-evalueringen
Tidsramme	3 timer 15 min (+ 3 timer med frivillig øvelse)	2 timer 30 min - 3 timer	2 timer 30 min	Min. 3 timer 40 min	1 timer 10 min	3 timer	2 timer 20 min	3-4 timer	1 time	1-2 timer (+ opsætning og klargøring af stande)
Materialer	Skærm til at vise rollemodelfilm. Octoskills-selvevaluering (app) Bruges før og efter forløbet Regler for brainstorm A3-papir og tape (eller flip-over-papir) Post-its Tusser	Post-its A3-papir		Store papirark, fx flip-over-størrelse Tusser		<u>Øvelse A:</u> Bilag 6.1: Tjekliste over markedsføringsaktiviteter. Ét print til hver gruppe <u>Øvelse B:</u> Diverse hjemmesider. Links angives i forløbsbeskrivelsen under Øvelse B		<u>Øvelse A:</u> Bilag 8.1 & 8.2. Der printes ét eksemplar af begge bilag til alle grupper. Gerne på A3-papir. Hvis der findes særlige regler i de brancher, eleverne skal arbejde i, er der to forskellige måder at gennemføre kapitlet på: Se mere herom i kapitlet.	Brancheregler (fx hygiejne, salg af alkohol, byggegaranti, ansvar ved uheld osv.) Hvis der findes særlige regler i de brancher, eleverne skal arbejde i, er der to forskellige måder at gennemføre kapitlet på: Se mere herom i kapitlet.	<u>Øvelse 1:</u> Materialer til fremlæggelse ved finalen Prototype Markedsføringsmateriale Forslag: Smagsprøver Souvenir til dommerne TikTok App Hjemmeside <u>Øvelse 2:</u> Octoskills-selvevaluering (app) - se s. 7, kap. 1