

POROČILO

StartUp Days 2018: Kamnik – PODJETNIŠKI VIKEND V KAMNIKU

(26. – 28. januar 2018)

Na Gimnaziji in srednji šoli Rudolfa Maistra Kamnik je med 26. in 28. januarjem v organizaciji Gimnazije in srednje šole Rudolfa Maistra ter Ustvarjalnika potekal prvi letošnji Ustvarjalnikov podjetniški vikend StartUp Days 2018: Kamnik. StartUp Days je tridnevni mladinski podjetniški dogodek, na katerem mladi razvijajo svoje prve poslovne ideje v delujoče prototipe. Dogodek se je začel v petek, 26. januarja 2018, na Gimnaziji in srednji šoli Rudolfa Maistra, ter se na isti lokaciji zaključil v nedeljo, 28. januarja 2018.

Dogodka se je udeležilo 47 osnovnošolcev in srednješolcev, ki v letošnjem šolskem letu obiskujejo Ustvarjalnikove podjetniške krožke po vseh Sloveniji. Prvič v zgodovini StartUp Days so se dogodka udeležili tudi osnovnošolci, ki so dokazali, da se z dovolj delovne vneme in želje po dokazovanju z lahkoto kosajo s svojimi srednješolskimi kolegi.

Na otvoritvi dogodka sta zbrane nagovorila ravnateljica Gimnazije in srednje šole Rudolfa Maistra Kamnik, **Bernarda Trstenjak**, ter **Matija Goljar**, ustanovitelj in vodja Ustvarjalnika, dogodek pa je v nadaljevanju povezoval mentor Ustvarjalnikovega podjetniškega krožka na GSŠRM, **Andrej Podbevšek**. Nagovorom so sledile predstavitve idej. Udeleženci so prvi dan predstavili okoli 30 različnih idej, na zaključni prireditvi pa smo poslušali kar **11 predstavitev idej**, kar le potrjuje dejstvo, da so mladi ustvarjalci polni idej in da vse, kar potrebujejo, je le nekaj spodbude in začetne pomoči.

Po končanih predstavitvah so se udeleženci razdelili v ekipe, katerim so bili dodeljeni mentorski pari. Po formaciji ekip so dijaki poslušali predavanje Matije Goljarja na temo **oblikovanja poslovnih idej in priprave poslovnega kanvasa**, ki ponazarja poslovni model podjetniške ideje. Po predavanju so ekipe imele čas za delo na svojih poslovnih idejah, pri čemer je bil cilj, da ekipe **kristalizirajo svoje ideje** v smislu točne definicije, kaj je problem, ki ga rešujejo, kakšna je njihova rešitev tega problema, ter kdo je njihova idealna stranka oziroma kupec. Nekatere ekipe so večkrat spremenile svojo prvotno idejo, kar le kaže na to, kako zelo so mladi lahko ustvarjalni. Po večerji so se mladi udeležili **delavnice SCRUM in kanban**, na kateri so se udeleženci naučili japonske metodologije organizacije dela in učinkovitega beleženja napredka na ideji. Ekipe so skupaj z mentorji pripravile časovnice nadaljnega dela, nato pa razvijale svoje poslovne ideje do zgodnjih jutranjih ur.

Drugi dan so udeleženci najprej poslušali predavanje na temo **hitrega prototipiranja**. Udeleženci so se naučili, kako lahko je hitro izdelati prototip za potrebe testiranja poslovne ideje. Po izvedenem predavanju so ekipe skupaj z mentorji **pripravile prodajne brošure in sestavile scenarije intervjujev**,

nato pa odšle na teren, kjer so **testirale predpostavke** svojih poslovnih idej ter pridobivale podpornike kot tudi že prva prednaročila. V drugem delu dneva so dijaki poslušali predavanje na temo **predstavljanja idej (pitchanja)**, čemur je sledila krajša delavnica, v kateri so udeleženci dobili točna navodila, kako pripraviti dobro predstavitev. Zvečer nas je obiskal **Tim Bučar (Palačinkarna)**, ki je z udeleženci delil svojo življenjsko in poslovno zgodbo ter poskrbel, da si se udeleženci posladkali z izvrstnimi palačinkami. Z obiskom pa nas je presenetila tudi **snemalna ekipa RTV**, ki je z udeleženci pripravila krajši prispevek o dogajanju na StartUp Days. V snemalnem duhu pa so udeleženci opravili še eno javljanje v živo prek Facebooka.

Zadnji dan podjetniškega vikenda v Kamniku je bil posvečen pripravi na zaključne predstavitve. Takoj po zajtrku so udeleženci imeli individualne generalke, kjer so jim mentorji svetovali, kako izboljšati svoj nastop, nato pa so skupaj z mentorji naredili še zadnje popravke predstavitev.

Na zaključni prireditvi je mlade ustvarjalce nagovoril podžupan Občine Kamnik Matej Slapar, ki je mlade pohvalil za njihovo marljivo delo in jih spodbudil k nadaljnemu ustvarjanju. Tekmovalni del dogodka je otvoril Matija Goljar, ki je udeležence opomnil, da so se tekom vikenda skozi metodologijo **Design Thinking** naučili **presojanja idej, iterativnega razvoja idej**, odkrivali skrivnosti **hitrega prototipiranja**, delali po **metodi SCRUM**, ter se učili trikov **javnega nastopanja**, ter da je to zdaj trenutek, ko lahko praktično uporabijo vso pridobljeno znanje.

Delo mladih ustvarjalcev je ocenjevala tričlanska storkovna komisija v sestavi **Rok Grudnik** (Gorenje Group), **Matej Slapar** (Občina Kamnik) in **Matic Breznik** (Ustvarjalnik). Marsikateri projekt, ki je v preteklosti nastal na podjetniškem vikendu, je dobil za svoj zagon finančno podporo vlagateljev in prerasel v resno in uspešno podjetje, vsekakor pa je vsak tak projekt mladim prinesel neprecenljive izkušnje, ki jih bodo lahko izkoristili na mnogih področjih tekom svojega življenja. Na tem podjetniškem vikendu smo bili priča mnogim obetavnim projektom: *Drink'n'charge*, *Infinite beat*, *Photobooth*, *kodiraj.net*, *Woodylights*, *Fajfa*, *Pica ruleta*, *Wow majice*, *Pibi arašidovo maslo*, *createadate.co*, *aplikacija Rezervacija*.

Mladi, ki obiskujejo Ustvarjalnikov podjetniški krožek na **Osnovni šoli Trzič** in **Osnovni šoli Križe**, čigar izvedbi omogočate s finančno podporo, so bili del ekip **Photobooth** in **Wow majice**. Ekipa Photobooth je bila tudi nagrajena. Hvala, ker ste pripomogli k uspehu ekipe.

Projekti, ki so najbolj prepričali s svojo dovršenostjo in atraktivnostjo poslovnega modela, kvaliteto tržne raziskave in stopnje dodelanosti ideje, so bili nagrajeni s sledečimi **nagradami**:



NAJ IDEJA: **Infinite beat**

A. Kosmač

Naj ideja: **Infinite beat**

Infinite beat je ekipa, ki je izdelala napravo za brezžično polnjenje srčnega spodbujevalnika. S tem želijo odstraniti dodaten stres pacientov zaradi zamenjave srčnega spodbujevalnika.



NAJ IZVEDLJIVA IDEJA: **Pica ruleta**

Naj izvedljiva ideja: **Pica ruleta**

Pica ruleta je vrtljiv lesen krožnik, s katerim na preprost način postrežemo pico brez da nam le-ta razpade v rokah.



NAJ DRUŽBENO-KORISTNA I.: kodiraj.net

Naj družbeno koristna ideja: kodiraj.net

Kodiraj.net je spletni portal, ki omogoča organizacijo online hackathonov, prek katerih se podjetja povezujejo s programerji in potencialnimi delavci.



NAJ PITCH: [Photo Booth](#)

Naj pitch: [Photo Booth](#)

Photo booth je naprava, ki vas fotografira in te fotografije pošlje na vaš e-mail. Na fotografijo lahko doda tudi logotip podjetja, s čimer ustvarja nov oglaševalski prostor.



NAJ PRODUKT: createadate.co

Naj produkt: createadate.co

Createadate.co je spletna aplikacija, ki omogoča ljudjem, da pošiljajo svoje prijatelje na zmenke.

Vodja **Ustvarjalnika**, **Matija Goljar**, je ob koncu podjetniškega vikenda dejal, da "si na Ustvarjalniku želimo, da so dogodki kot je ta, odskočna deska za mlade, da bodo imeli znanja, veščine in izkušnje, s katerimi bodo v življenju bolj uspešni".

