

Тема 3.

Генерація бізнес-ідеї для майбутньої мінікомпанії



Завдання: ознайомитись з особливостями генерування бізнес-ідеї та основними її складовими, з успішними прикладами бізнес-ідей; набути практичних навиків застосування методів генерування бізнес-ідей.

Теоретичні питання:

- 1 Бізнес-ідея та її основні складові;
- 2 Методи генерації бізнес-ідей.

Практичні вправи:

- 1 Вправа “Правила проведення мозкового штурму”;
- 2 Вправа “Монетизація свого хобі”;
- 3 Вправа “Інтерв'ю”;
- 4 Вправа “Мозковий штурм”;
- 5 Вправа “Ментальні карти”;
- 6 Вправа “17 Цілей сталого розвитку”;
- 7 Вправа “Дерево проблем та дерево рішень”;



Домашнє завдання:

- 1 Використання штучного інтелекту.

Місце для нотаток лекційної частини.

Практична частина заняття



Вправа 1. “Правила проведення мозкового штурму”

1



Сформулюйте базові правила проведення мозкового штурму. Це дасть можливість вам потренувати навички, потрібні для ефективної генерації ідей, а також дозволить команді зрозуміти, яка поведінка є прийнятною, а яка – ні.

2



Запишіть та зберігайте ці рекомендації і при наступних сесіях мозкового штурму.



Мета: навчитися ефективно працювати в команді під час генерації ідей та створити спільні правила для продуктивної роботи.

Що робимо:

- Об'єднайтесь у невеликі групи (3–5 осіб);
- Обговоріть і сформулюйте 5–7 правил, яких будете дотримуватись під час мозкового штурму для генерації бізнес-ідей;
- Запишіть ваші правила в таблиці, на аркуші або фліпчарті;
- Представте свої правила класу/групі;
- Створіть загальний список правил, який клас / група зможе використовувати для всіх майбутніх сесій генерації ідей.

Підказки: *можливі варіанти правил*

- Не критикуй ідеї інших;
- Говори по черзі, не перебивай;
- Усі ідеї — цінні, навіть найсміливіші;
- Краще більше ідей, ніж ідеальна одна;
- Слухай уважно, додавай до ідей інших;
- Записуємо всі ідеї — не втрачаймо жодної;
- Атмосфера підтримки — не боїмось помилок.

Таблиця для запису правил команди:

Правило №	Формулювання правила
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	



Вправа 2. “Монетизація свого хобі”



Завдання: Придумайте щонайменше **три способи монетизації** вашого хобі, захоплення або вміння. Запишіть усі ідеї, які виникнуть у процесі — їх може бути значно більше!



Мета: підготуватися до представлення своїх задумів і впевнено презентувати їх, щоб вибороти перемогу в номінації «**Майбутнє підприємництва**».

Рекомендується структурувати свої варіанти коротко й чітко, виділивши, у чому цінність кожної ідеї для майбутнього бізнесу або суспільства.

Місце для нотаток:

№	Моє хобі / вміння	Ідея для монетизації	У чому цінність ідеї?	Для кого це може бути корисно?
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Поділіться своїми ідеями з класом/групою. Послухайте ідеї своїх однокласників. Дайте відгук на кожну з них: чи придбали б ви їх продукт?



Вправа 3. “Інтерв’ю” – шлях до бізнес-ідеї



Мета: згенерувати ідеї для бізнесу, спираючись на реальні інтереси та проблеми інших.



Хід виконання:

1

Об'єднайтесь у пари.

У кожної пари — 3 хвилини на інтерв'ю один з одним.

2

Проведіть міні-інтерв'ю, поставивши такі запитання:

- Що захоплює вас у вашому хобі?
- Які труднощі чи проблеми виникають у процесі?
- Яке рішення для вирішення проблеми можна запропонувати?
- Як це можна монетизувати? Перетворити у бізнес-ідею?

3

Занотуйте:

- опис хобі;
- визначені проблеми;
- можливі рішення проблеми;
- ідею, як це рішення можна перетворити на бізнес (монетизувати).

4

Заповніть таблицю (або нотатки) за прикладом:

Учасник	Хобі	Проблема	Рішення	Бізнес-ідея
Оля	Малювання	Не вистачає якісних матеріалів за доступною	Набір "стартер-пак" для початківців	Онлайн-магазин

Учасник	Хобі	Проблема	Рішення	Бізнес-ідея

Після завершення вправи — підготуйтеся коротко
представити свою ідею перед класом/групою



Вправа 4. «Мозковий штурм»



Мета: Розвинути навички командної роботи, креативного мислення та пошуку рішень реальних проблем через генерацію бізнес-ідей.

ВАРІАНТ 1: Вирішення актуальної проблеми

Завдання: Об'єднайтесь у групи (3–5 осіб) та оберіть одну з наведених проблем для вирішення:

- 1 Домогосподарство споживає надмірну кількість електроенергії;
- 2 Діти проводять дуже багато часу у гаджетах;
- 3 Домогосподарство використовує багато пластику;
- 4 Частка людей, які страждають на ожиріння, стрімко зростає;
- 5 У школах зростає кількість скарг на булінг;
- 6 Нашій місцевій громаді бракує чогось важливого;
- 7 У шкільній їдальні несмачна їжа.

Запишіть у команді:

- Визначену проблему;
- Причини її виникнення;
- Можливі ідеї для вирішення;
- Як рішення може стати основою для бізнесу;
- Потенційна користь для суспільства;

ВАРІАНТ 2: Покращення товару або послуги

Завдання: Оберіть продукт або послугу, що вам знайомі або цікаві.

Наприклад:

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| ● Снеки; | ● Настільна гра; |
| ● Крем для рук; | ● Грумінг для тварин; |
| ● Фітнес-трекер; | ● Манікюр; |
| ● Газований напій; | |

Обговоріть і дайте відповіді:

- 1 Чи можна продукт розробити по-іншому?
- 2 Чи може він мати додаткову функцію?
- 3 Чи можна використовувати продукт для інших потреб або завдань?
- 4 Хто основна аудиторія, і як її розширити?
- 5 Як це рішення можна монетизувати?



Представлення:

Після обговорення коротко презентуйте свою ідею іншим командам або класу.



Результат:

Кожна команда повинна презентувати щонайменше одну інноваційну ідею, яка може стати основою для стартапу чи соціального проєкту.

Місце для нотаток вправи 4

Визначену проблему	Причини її виникнення	Можливі ідеї для вирішення	Як рішення може стати основою для бізнесу	Потенційна користь для суспільства
Діти проводять багато часу в гаджетах	1. Легкий доступ до технологій 2. Спілкування з друзями 3. Навчання онлайн 4. Нестача альтернатив 5. Уникнення реальності 6. Поведінка дорослих	Цікава настільна гра, яка допомагає навчатись	Продаж цієї гри цільовій аудиторії (діти, батьки, педагоги).	1. Підвищення загального рівня освіченості 2. Зміцнення соціальних зв'язків 3. Формування мислячого покоління 4. Альтернатива гаджетам і залежностям 5. Підтримка інновацій і підприємництва 6. Інструмент для освіти і профілактики



Вправа 5. Ментальні карти



Мета: Навчитись краще розуміти свого потенційного клієнта, виявляти його потреби та проблеми, щоб на основі цього створити бізнес-ідею.

Як працюємо?

- 1 Об'єднайтесь у групи по 3–5 осіб;
- 2 Оберіть 1 людину, яка буде вести записи під час обговорення;
- 3 Оберіть одну цільову групу або потенційного клієнта;

Наприклад: школярі, студенти, молоді мами, пенсіонери, спортсмени тощо.

4 кроки роботи (використовуємо ментальну карту):



КРОК 1: МІСЦЕ



3 хвилини

- Запишіть усі можливі місця, де може перебувати ваша цільова група протягом звичайного дня (*наприклад: школа, парк, торговий центр, спортзал, транспорт*)
- Оберіть одне **конкретне місце**, з яким будете далі працювати.



КРОК 2: ДІЯЛЬНІСТЬ



3 хвилини

- Запишіть, що саме робить ваша група в обраному місці (*наприклад: навчаються, гуляють, купують щось, чекають, займаються спортом*).
- Оберіть **один вид діяльності**, який здається вам найцікавішим для аналізу.



КРОК 3: ПРОБЛЕМИ



3 хвилини

- Запишіть усі можливі проблеми, з якими стикається цільова група під час цієї діяльності в цьому місці (*наприклад: нудьга, відсутність потрібних товарів, незручності, витрати часу, шум, відсутність сервісу*).
- Оберіть **одну проблему**, яку хочете вирішити.



КРОК 4: РІШЕННЯ



5 хвилини

- Запропонуйте реалістичне рішення обраної проблеми.
- ВАЖЛИВО:** це має бути саме **бізнес-ідея** — тобто товар або послуга, які можна реалізувати й продавати.

Місце для нотаток:

Крок	Що аналізуємо	Варіанти (перелік)	Обране для подальшої роботи
1 МІСЦЕ	Де перебуває цільова група?		
2 ДІЯЛЬНІСТЬ	Що роблять у цьому місці?		
3 ПРОБЛЕМИ	З якими труднощами стикаються?		
4 РІШЕННЯ (БІЗНЕС-ІДЕЯ)	Яке рішення може вирішити цю проблему?		Оберіть 1 основну бізнес-ідею

Наприкінці уроку:

- Кожна група презентує свою ідею класу (1–2 хвилини);
- У презентації коротко розкажіть:
 - Хто ваша цільова група/аудиторія?
 - Яке місце, діяльність і проблема?
 - Яке рішення ви пропонуєте (ваша бізнес-ідея)?

Рекомендації для роботи:

- Створюйте **ментальну карту** на шаблоні, аркуші А3 або на дошці — від цільової групи розгалуження на 4 етапи;
- Не зупиняйтесь на першій ідеї — шукайте кілька варіантів;
- Пам'ятайте: **немає “дурних” ідей** під час мозкового штурму!



Вправа 6. “17 Цілей сталого розвитку”



Мета: Навчитись застосовувати підприємницьке мислення для вирішення глобальних проблем, визначених Цілями сталого розвитку ООН, та створити бізнес-ідеї з соціальним впливом.

Що робимо? Крок за кроком:



КРОК 1: Об'єднайтесь у команди

- Команди по 5–8 осіб;
- Призначте ведучого/секретаря, який фіксуватиме ідеї.



КРОК 2: Ознайомтесь із 17 Цілями сталого розвитку ООН

- Перегляньте короткий опис кожної з 17 цілей (можна вивести на екран або роздати роздруківки/посилання).



Приклад ресурсу:

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/uk/>



- Кожна команда обирає **одну** **ціль**, яка найбільше вас зацікавила (наприклад: якісна освіта, чиста вода, відповідальне споживання тощо).

Глобальні цілі сталого розвитку в Україні



КРОК 3: Визначте проблему в рамках обраної цілі

- Визначте конкретні проблеми, які існують у цій сфері.
Приклад: якщо обрали ціль “Якісна освіта”, то проблеми можуть бути – нестача ресурсів, нецікаві методи навчання, відсутність доступу до технологій у сільській місцевості.



КРОК 4: Дослідження ринку



5–7 хвилини

- Подумайте або швидко перегляньте (за потреби й на телефоні):
 - Які бізнеси вже працюють у цій сфері?
 - Які товари або послуги вони пропонують?

- Які в них переваги?
- Які недоліки або прогалини на ринку?



Зробіть короткий аналіз – 3–5 речень.



КРОК 5: Генерація бізнес-ідей



10 хвилини

- На основі проблем і ринкового аналізу, придумайте **1–2 бізнес-ідеї**, які можуть:
 - допомогти вирішити проблему;
 - бути соціально корисними;
 - мати потенціал для реалізації (навіть у майбутньому);

***Приклад:** Приклад: застосунок для школярів з інтерактивними уроками, освітня платформа для сільських громад, сервіси повторного використання товарів тощо.*

Формат підсумку (для зручності команди):

Пункт	Запис/Ідея команди
Обрана ціль	(наприклад: Ціль №4 – Якісна освіта)
Визначена проблема	(наприклад: нестача сучасних методик)
Приклади існуючих рішень	(EdTech-платформи, відеоуроки тощо)
Недоліки існуючих рішень	(низька доступність, висока ціна)
Ніша для інновацій	(дешеві, офлайн-доступні інструменти)
Бізнес-ідея	(наприклад: офлайн-навчальний квест)

Місце для нотаток:

Пункт	Запис/Ідея команди
Обрана ціль	
Визначена проблема	
Приклади існуючих рішень	
Недоліки існуючих рішень	
Ніша для інновацій	
Бізнес-ідея	



КРОК 6: Презентація



2 хвилини на команду

- Підготуйте коротке представлення:
 - Яку ціль ви обрали?
 - Яка проблема?
 - Яка ваша бізнес-ідея та чим вона корисна?

Пам'ятайте: ваша бізнес-ідея має бути реальною, корисною та орієнтованою на покращення життя людей і навколишнього середовища.



Вправа 7. “Дерево проблем та дерево рішень”



Мета: Навчитись аналізувати проблему на глибинному рівні, визначати її причини та наслідки, а також формувати ефективні бізнес-рішення на основі глибокого розуміння ситуації.

Що робимо? Крок за кроком:



КРОК 1: Об'єднайтесь у команди

- Команди по 4–6 осіб;
- Оберіть секретаря, який буде вести записи, і спікера для презентації.



КРОК 2: Оберіть проблему

- Ви можете:
 - Обрати проблему з попередніх вправ (*наприклад: забруднення, булінг, ожиріння, гаджети тощо*).
 - Або придумати нову актуальну проблему, яка хвилює вас або вашу громаду.



Зафіксуйте її як основну «стовбурову» проблему на шаблоні.



КРОК 3: Побудуйте “Дерево проблем”



10 хвилини

- На шаблоні:
 - **Стовбур дерева** — це обрана вами проблема.
 - **Коріння (внизу)** — це причини, чому ця проблема існує.
 - **Гілки (вгорі)** — це наслідки, до яких призводить ця проблема.



КРОК 4: Визначте головну ціль

- Подумайте, чого б ви хотіли досягти, вирішивши обрану проблему.

Наприклад: зменшити кількість булінгу в школі, або скоротити використання одноразового пластику



КРОК 5: Запишіть, який позитивний вплив це матиме

- Опишіть, що зміниться у вашому середовищі або громаді, якщо ціль буде досягнута.

Наприклад: учні почуватимуться безпечніше й впевненіше в школі; зменшиться кількість сміття у класах та подвір'ї.



КРОК 6:

Запишіть можливі рішення,
які допоможуть досягти цієї цілі

- Складіть перелік варіантів, що можуть реально працювати.

Наприклад:

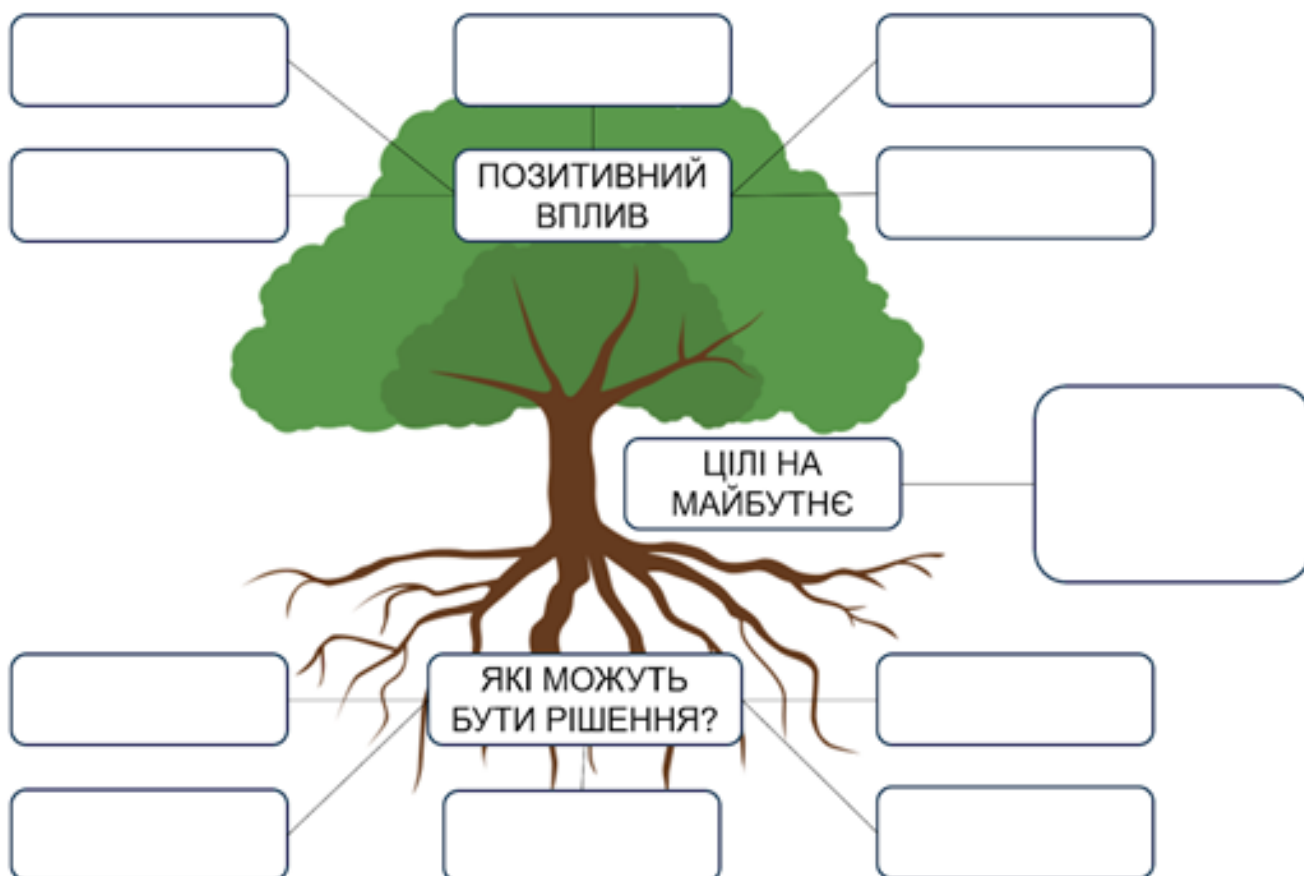
- Для проблеми булінгу — платформа підтримки однолітків або мобільний додаток для анонімних повідомлень.
- Для проблеми забруднення довкілля — послуга прокату багаторазових контейнерів або мобільна станція збору сміття.



КРОК 7:

Побудуйте «дерево рішень»

- **Стовбур дерева** — це ваша головна ціль;
- **Гілки (вгорі)** — це позитивний вплив;
- **Коріння (внизу)** — можливі рішення.





КРОК 8: Запишіть можливі рішення, які допоможуть досягти цієї цілі

На основі аналізу придумайте та запишіть якомога більше бізнес-ідей, які могли б вирішити конкретну, виокремлену Вами проблему. Не оцінюйте бізнес-ідеї зараз з позиції їхньої реалістичності. На цьому етапі важливо згенерувати якомога більше ідей для майбутнього бізнесу.

Проблеми	Шляхи їх вирішення	Бізнес-ідеї
	1.	1.
	2.	2.
	3.	3.
Проблеми	Шляхи їх вирішення	Бізнес-ідеї
	1.	1.
	2.	2.
	3.	3.
Проблеми	Шляхи їх вирішення	Бізнес-ідеї
	1.	1.
	2.	2.
	3.	3.

Проблеми	Шляхи їх вирішення	Бізнес-ідеї
	1.	1.
	2.	2.
	3.	3.

Проблеми	Шляхи їх вирішення	Бізнес-ідеї
	1.	1.
	2.	2.
	3.	3.



КРОК 9: Презентація

- Підготуйте коротку презентацію:
 - Яку проблему обрали?
 - Які причини та наслідки виявили?
 - Яку ціль сформулювали?
 - Які рішення та бізнес-ідеї запропонували?



Матеріали для роботи:

- Шаблон, аркуші А3 або фліпчарти;
- Маркери, кольорові стікери.

Нагадування: Ваше головне завдання — сформулювати одну конкретну проблему, глибоко її проаналізувати, і на основі цього — придумати реалістичні бізнес-рішення, які можуть мати соціальний або екологічний вплив.



Домашнє завдання:

1

Перегляньте відеоурок про те, як за допомогою штучного інтелекту можна генерувати бізнес-ідеї:

<https://www.youtube.com/watch?v=2LhKcK768Io>



2

Спробуйте згенерувати бізнес-ідею за допомогою новітніх інструментів