



**SIBIU
IMPACT MAKERS 2.0**
Atelier de antreprenoriat social

**19 OCTOMBRIE -
27 NOIEMBRIE 2020**
online



ROMANIAN - AMERICAN
FOUNDATION
A gift from the American people

JA Romania
A Member of JA Worldwide

ULBS
Universitatea "Lucian Blaga" din Sibiu

EduHub
by ULBS

Asociația
pentru
Educație
Antreprenorială

WE
2020

Un proiect derulat în cadrul programului "Universitatea antreprenorială",
finanțat de către Romanian-American Foundation

Sibiu Impact Makers 2.0

O abordare sustenabilă a antreprenoriatului social

Ghidul participantului

19 Octombrie 2020 – 27 Noiembrie 2020
Online

Cuprins

1. Bine ați venit la Sibiu Impact Makers 2.0	2
1.1 Credite	2
1.2 Echipa de facilitare / predare	2
2. Ce este Sibiu Impact Makers?	32.1 Prezentare generală
	3
2.2 Teme posibile	4
3. Obiective de învățare	44. Formatul de predare și orarul (la ce să vă așteptați în fiecare săptămână)
	44.1 Formatul de predare
	4
4.2 Planificarea activităților	5
5. Ce așteptări avem de la participanți	65.1 Cerințe minimale:
	6
5.2 Predarea proiectelor	6
6. Înscrierea și participarea la Sibiu Impact Makers	6

1. Bine ați venit la Sibiu Impact Makers 2.0

Acest ghid vă oferă informațiile necesare pentru a parcurge activitățile din cadrul programului.

În acest material găsiți informații despre:

- *Structura și obiectivele programului*
- *Persoanele care vor preda în acest program*
- *Ce aveți de făcut în fiecare săptămână și care sunt cerințele minimale pe care trebuie să le îndepliniți*
- *Ce se așteaptă de la voi și cum veți fi sprijiniți pe parcursul programului*

1.1 Credite

Parcurea cu succes a acestui program presupune echivalarea unor activități pentru următoarele discipline:

Facultatea	Specializarea	Disciplina	Titular Disciplină
Științe Economice	II Business Administration	Sustainable development of the company	Conf. univ. dr. Lia Baltador
Științe Economice	III Marketing	Marketingul responsabilitatii sociale	Lect.univ.dr Alma Pentescu
Științe Socio-Umane	III Resurse Umane & III Comunicare și Relații Publice	Comportamentul Consumatorului	Lect. univ. dr. Anabella Beju
Inginerie	III Inginerie Economică în domeniul Mecanic	Dezvoltare durabilă a mediului	Ș.l. dr. ing. Valentin Grecu

Studentii care aparțin altor specializări NU vor primi credite după parcurgerea acestui program.

1.2 Echipa de facilitare / predare

- **Alin Claudiu Apostu** – facilitare metodologie Design Thinking; e-mail: alin.apostu@rbls.ro, <https://alinapostu.ro/povestea-mea/>
- **Brian McAuliffe** – prezentare și suport tehnic platforma Sprintbase; e-mail: brian@treehouseinnovation.com
- **Lia Baltador** – mentorat, aprofundare conținut, coordonator echipe; e-mail: lia.baltador@ulbsibiu.ro
- **Alma Pentescu** – mentorat, aprofundare conținut, coordonator echipe; e-mail: alma.pentescu@ulbsibiu.ro
- **Anabella Beju** – mentorat, aprofundare conținut, coordonator echipe; e-mail: anabella.beju@ulbsibiu.ro
- **Valentin Grecu** – mentorat, aprofundare conținut, coordonator echipe; e-mail: valentin.grecu@ulbsibiu.ro

Pentru întrebări tehnice (referitoare la funcționarea platformei Sprintbase) vă rugăm să vă adresați lui Brian – prin e-mail, sau direct din platformă, făcând click pe butonul „Support”

Pentru întrebări referitoare la metodologia Design Thinking, instrumentele folosite sau proces puteți apela la Alin, Lia, Alma, Anabella sau Valentin.

Pentru întrebări administrative (referitoare la prezență, note, etc.) vă rugăm să vă adresați cadrului didactic de la disciplina dumneavoastră.

Vă rugăm să vă verificați adresele de e-mail instituționale (@ulbsibiu.ro). veți primi notificări din platforma Google Classroom

Ne dorim ca toți studenții să aibă o experiență de învățare constructivă. Dacă aveți nevoie de ajutor în orice etapă din proces vă rugăm să ne contactați.

2. Ce este Sibiu Impact Makers?

2.1 Prezentare generală

Sibiu Impact Makers este un program care își propune să aducă împreună studenți de la specializări diferite pentru a găsi soluții inovative la probleme importante din comunitate. Având în vedere contextul fără precedent generat de pandemia Covid-19, ediția din acest an își propune să abordeze o zonă mai puțin explorată a antreprenoriatului – Antreprenoriat în timp de criză. Astfel obiectivul **Sibiu Impact Makers 2.0 - Entrepreneurship in Times of Crisis and Emergency** este să mobilizeze și să cointereneze studenții într-un proces de identificare de soluții sustenabile la provocările educației generate de Covid-19. Activitățile se vor desfășura integral online, folosind platforma specializată Sprintbase.

Programul este structurat în 3 părți:

1. Evenimentul de lansare (**kick-off event**) - în care se vor prezenta metodologia Design Thinking și conceptul de antreprenoriat social precum și modul în care designul unor proiecte cu impact poate face diferența în comunitate. [*Design Thinking e o metodă utilizată de designeri de grafică, UX/CX și UI, manageri de proiecte, ingineri de software, antreprenori, oameni de marketing și practic de oricine care vrea să găsească o soluție creativă la o problemă cu care se confruntă*]. Se va prezenta platforma Sprintbase (prezentarea va fi făcută în limba engleză de către Brian McAuliffe – CTO la Treehouseinnovation). [*Sprintbase este o platformă de lucru colaborativ special concepută pentru implementarea de la distanță a metodologiei Design Thinking*]. Se vor forma echipele, pe baza unui formular de înscriere și se vor alege temele de lucru. [*Participanții vor fi încurajați să identifice soluții inovative în contextul Covid-19*]
2. **Parcurgerea etapelor** din metodologia Design Thinking. Vor avea loc 5 întâlniri on-line, de aproximativ o oră, în care se vor prezenta pe rând fiecare etapă din proces. Scopul acestor întâlniri este de a oferi participanților informațiile de bază pentru implementarea fiecărei etape. Echipele pot solicita feedback și mentorat personalizat în fiecare săptămână

oricăruii tutore, conform disponibilității acestora. [*Orarul fiecărui tutore poate fi consultat în capitolul 4.1 al acestui document*].

- 3. Prezentarea soluțiilor** – echipele își vor prezenta rezultatele în fața unui juriu și vor fi evaluate de cadrele didactice.

2.2 Teme posibile

- Cum putem regândi educația în contextul Covid-19 având ca reper Obiectivele de Dezvoltare Sustenabilă (Sustainable Development Goals <https://sdgs.un.org/goals>)

3. Obiective de învățare

După finalizarea programului studenții vor putea:

- *Să cunoască metodologia Design Thinking pentru identificarea soluțiilor la probleme complicate*
- *Să înțeleagă impactul acțiunilor lor în comunitate*
- *Să folosească instrumente pentru empatizarea, înțelegerea și definirea comportamentului consumatorilor*
- *Să identifice probleme și să le reformuleze pentru a facilita procesul creativ de soluționare a lor*
- *Să genereze soluții și să aplice metode de selectare a celor mai potrivite dintre ele*
- *Să prototipeze și să testeze soluții – în contextul distanțării sociale*
- *Să înțeleagă și să integreze feedback-ul primit pentru adaptarea la nevoile reale ale consumatorului*
- *Să formeze comunități responsabile a căror acțiuni vor avea impact social pozitiv*
- *Să colaboreze cu echipe aflate la distanță*
- *Să utilizeze tehnologia pentru îndeplinirea sarcinilor de lucru collaborative*
- *Să identifice resurse informaționale și să le utilizeze corect*

4. Formatul de predare și orarul (la ce să vă așteptați în fiecare săptămână)

4.1 Formatul de predare

Interacțiunea în cadrul programului Sibiu Impact Makers se va face online, folosind platformele Google Classroom, Google Meet și Sprintbase.

Fiecare etapă a metodologiei Design Thinking va fi prezentată în cadrul unei întâlniri live – folosind Google Meet. Se prezintă scopul etapei, tehnici de lucru, materialele folosite, exemple și sugestii. În cadrul întâlnirilor live se pot pune întrebări pentru clarificarea sarcinilor pentru săptămâna următoare.

Ne dorim să adăugăm un plus de flexibilitate în procesul de învățare, astfel încât **echipele multidisciplinare au posibilitatea să desfășoare activitățile și să beneficieze de consultații și feedback de la toți tutorii implicați în program**, conform orarului de mai jos:

Tutore	Ziua	Intervalul orar	Link pentru consultații
Lia Baltador	Miercuri	12-14	https://meet.google.com/qfp-kydn-qyj
Alma Pentescu	Joi	14-16	https://meet.google.com/rat-yfjc-zqc
Anabella Beju	Luni	8-10; 12-14	https://meet.google.com/lookup/alsfbtfosv
Valentin Grecu	Joi	10-12	https://meet.google.com/ahz-zvnq-vns

Fiecare student este liber să lucreze când vrea și își poate încărca contribuția pe platforma Sprintbase oricând, cu condiția să respecte termenul stabilit de liderul echipei.

Pe platforma Sprintbase vor fi disponibile materiale support în limba engleză – pentru fiecare etapă. De asemenea, sunt prezentate sugestii și recomandări. Studenții sunt încurajați să consulte aceste materiale oricând și să pună întrebări, dacă au neclarități.

Platforma Sprintbase pune la dispoziția utilizatorilor instrumente specifice fiecărei etape din procesul de Design Thinking. Studenții sunt încurajați să folosească orice instrument, dar li se vor comunica cerințele minimale pentru fiecare pas.

În planificarea de mai jos puteți vedea care sunt activitățile programate pentru fiecare săptămână. Cursul este construit astfel încât fiecare etapă depinde de cele parcurse anterior.

4.2 Planificarea activităților

Ziua	Activitatea	Cerințe minimale	Cine
19 Octombrie 2020	Cuvânt de bun venit. Prezentare echipă de implementare și facilitatori. Se prezintă programul – agenda pentru fiecare săptămână, volum de lucru, așteptări, provocări		Valentin
	Se prezintă conceptul de Antreprenoriat Social		Alin
	Se prezintă metodologia Design Thinking		Alin
	Se prezintă platforma Sprinbase		Brian
	Prezentare etapa 1 empatie și observare subiecți (field research)	Interviu/Observație, Empathy Map	Alin
26 Octombrie 2020	Reality check – etapa 1	User/Customer Persona, User/Customer Journey	Alin
2 Noiembrie 2020	Prezentare etapa 2 – definirea problemei	Insights	Alin
	Prezentare etapa 3 – formularea provocării	How Might We	Alin
9 Noiembrie 2020	Prezentare etapa 4 – generare de idei & soluții	Crazy 8, Whiteboard	Alin
16 Noiembrie 2020	Prezentare etapa 5 - prototipare	Storyboard	Alin
23 Noiembrie 2020	Prezentare etapa 6 - implementare	Business Model Canvas, Elevator Pitch	Alin
	Pregătirea prezentării finale	PDF – generat de platformă, PPT	Alin
30 Noiembrie 2020	Predarea proiectelor	PDF – generat de platformă	Tutori,

7 Decembrie 2020	Suținerea proiectelor	2 min pitch + 2 min Q&A	Tutori + Juriu
------------------	-----------------------	-------------------------	-------------------

5. Ce așteptări avem de la participanți

5.1 Cerințe minimale:

- Să participați la întâlnirile de grup – cu Alin
- Să respectați termenele impuse de liderul de echipă pe platforma Sprintbase – pentru finalizarea cu succes a etapelor din proces
- Să fiți deschiși, sinceri și relaxați
- Să vă luați rolul de problem-solver în serios
- Să vă distrați

Activitatea se desfășoară on-line, iar fiecare membru din echipă poate să lucreze când vrea. Nu este necesar să vă sincronizați, dar aveți posibilitatea să faceți asta la orele de consultații.

5.2 Predarea proiectelor

După parcurgerea celor 6 etape în platforma Sprintbase se poate genera un document PDF care sumarizează activitatea echipei. Acesta va fi predat în 30 noiembrie și prezentat în 4 decembrie liber sau cu suport PPT. Pentru notarea activității de la seminar studenții vor încărca raportul PDF pe Google Classroom pentru disciplina predată.

Predarea cu întârziere

Licența pentru platforma Sprintbase expiră în 30 noiembrie 2020. Dacă echipele nu generează raportul final până la această dată nu vor putea face dovada activității și nu vor primi punctajul pentru activitatea de la seminar.

6. Înscrierea și participarea la Sibiu Impact Makers

Fiecare student va completa un formular de înregistrare în care va comunica numele, prenumele, adresa de e-mail, facultatea și specializarea. Platforma poate fi accesată simultan de pe dispozitive diferite (laptop, telefon, tabletă) folosind același cont. Formularul de înscriere poate fi accesat aici: <https://forms.gle/HcQZ28S2JsWJA64L6>

Pentru informații suplimentare vă rugăm să ne contactați la:

lia.baltador@ulbsibiu.ro sau alma.pentescu@ulbsibiu.ro sau anabella.beju@ulbsibiu.ro sau valentin.grecu@ulbsibiu.ro