Ventspils skolēni Zviedrijā demonstrē digitālo biznesa ideju prototipus



Jūnija sākumā **Ventspils Valsts 1. ģimnāzijas** skolēni un skolotāji-konsultanti devās uz **Visbiju, Zviedrijā**, lai piedalītos **prototipu gadatirgū un rādītu savu veikumu, attīstot biznesa idejas digitālajā nozarē.** Pasākums noslēdza starptautiskā jauniešu uzņēmējdarbības projekta **"DigiYouth"** 2. etapu, kura galvenais uzdevums bija komandās **izstrādāt savu biznesa ideju prototipus – produktu vizualizācijas, simulācijas, maketus.**

Kopā projektā izveidotas **16 jauktas starpvalstu komandas**, kurās dažādās kombinācijās ir **Igaunijas, Somijas un Latvijas jaunieši,** bet Ventspils jaunieši iesaistīti 6 komandās.

Jauniešu komandas ar iesaistītiem ventspilniekiem **izstrādā:**

- **viedtālruņu lietotni svešvalodu apguvei,**
- **lietotni koncentrēšanās spēju attīstībai,**
- **lietotni veikala cenu konvertēšanai citā valūtā,**
- **modinātājpulksteni ar iebūvētu puzzli, kas jāatrisina, lai apklusinātu modinātāja signālu.**

Citas komandas ar mūsējo dalību izstrādā ideju par ekoloģisku viedtālruņu maciņu ražošanu un par digitāla kalendāra izveidi, kas kā dizaina objekts elpā aizstātu papīra sienas kalendāru. Arī vairākām citām komandām biznesa ideja saistīta ar lietotņu izstrādi viedtālruņiem vai pakalpojumu sniegšanu internetā.

> Prototipu gadatirgū dalībnieki **izzināja citu komandu veikumu** un **trenējās savu prototipu prezentēšanā** visiem interesentiem, atbildot uz neskaitāmiem jautājumiem, kā arī saņemot vērtīgas atsauksmes par biznesa ideju un par pašu prototipu. **Rudenī skolēni** turpinās darbu un apgūs **pārdošanas prasmes – vizuālo noformēšanu, sociālo tīklu izmantošanu komerciāliem nolūkiem, kā arī prezentēšanu potenciāliem investoriem *business pitch* stilā.**

Visbijā dalībnieki piedalījās arī uzņēmuma logo izstrādes darbnīcā, viesojās kustību uztveršanas studijā, kur sensori cilvēka kustības ļauj pārvērst digitāli un izmantot animācijā. Kā arī piedalījās Gotlandes Spēļu konferencē, kur spēļu dizaina studenti izstādē demonstrēja gan datorspēļu, gan arkādes spēļu prototipus ar iespēju interesentiem visus praktiski izmēģināt. Savukārt atpakaļceļā Ventspils dalībnieki izmantoja iespēju apmeklēt nākotnes tehnoloģiju ekspozīciju Stokholmā.

Tā kā visu mācību gadu komandu darbs pārsvarā notika attālināti, jauniešiem sazinoties internetā, tad klātienes tikšanās tomēr ir svarīgas komandas gara stiprināšanai. Nākamā kopējā klātienes tikšanās notiks decembrī Tartu, Igaunijā. Šajās reizēs satiekas arī visu iesaistīto valstu skolotāji-konsultanti, kuri ikdienā satiek savus skolēnus un palīdz tiem idejas attīstības gaitā.

> Jau **2019. gada septembrī** no **Ventspils projektā iesaistīsies vēl 36 skolēni** – no ģimnāzijas un arī no Ventspils 2. un 4. vidusskolas.

Centrālā Baltijas jūras reģiona pārrobežu sadarbības programmas projektu **”Jauniešu uzņēmējdarbības veicināšana ar pārrobežu jaunuzņēmumiem un digitālajām tehnoloģijām” (“DigiYouth”)** Latvijā īsteno **Ventspils Izglītības pārvalde** un **Ventspils Jauniešu māja**. Mentoru un ekspertu atbalstu no Latvijas jauniešiem sniedz **Ventspils Digitālā centra** un **Ventspils Augsto tehnoloģiju parka** speciālisti. Projekta vadošais partneris ir Tartu Universitāte (Igaunija), citi partneri ir Turku Universitāte (Somija) un Upsalas universitātes Gotlandes filiāle (Zviedrija). Pasākumu īstenošanai no 2018. līdz 2021. gadam Latvijā plānotās izmaksas ir vairāk nekā 230 000 EUR, no tām 84% finansē Eiropas Reģionālās attīstības fonds, 5% finansē Latvijas valsts un 11% ir Ventspils pilsētas pašvaldības līdzfinansējums.



Papildu informācija:
Kristians Jacevičs
Ventspils Jauniešu mājas vadītājs

Tālr. 20238456
e-pasts: kristians.jacevics@ventspils.lv