

**Kulturelles Unternehmertum für Frauen
aus marginalisierten Verhältnissen**

**Toolkit für TrainerInnen in der
Erwachsenenbildung & MitarbeiterInnen
in der MigrantInnenbetreuung**



Durch die Unterstützung
des Erasmus+ Programm
der Europäischen Union





Credits

CREATION umfasst folgendes:



IADE - Universidade Europeia

Lokale AnsprechpartnerIn: Dr Ana Margarida
- E-Mail: ana.margarida.ferreira@universidadeeuropeia.pt - Adresse: IADE, Avenida D. Carlos I, n.º 4, 1200-649 Lissabon, Portugal - Telefonnummer: +351 21 393 9600 <https://www.iade.europeia.pt/en>

HUB NICOSIA

Lokale AnsprechpartnerIn: Dr Stefania Savva
- E-Mail: stephania.hubnicosia@gmail.com
- Adresse: Tagmatarchi Dimitri Poulidou 33, Nikosia 1101, Zypern - Telefonnummer: +357 22 252315, +357 99341214
<https://www.hubnicosia.org/>

Art + Design: elearning lab

Lokale AnsprechpartnerIn: Dr Nicos Souleles
- E-Mail: nicos.souleles@cut.ac.cy - Adresse: Cyprus University of Technology, 30 Arch. Kyprianos Str., 3036, Limassol, Zypern - Telefonnummer: +375 2500 2101
<http://www.elearningartdesign.org/>

European Creative Hubs Network

Lokale AnsprechpartnerIn: Chryssa Vlachopoulou - E-Mail: chryssa@creative-hubs.net - Adresse: European Creative Hubs Network, 84, Pireos st. 10435, Athen, Griechenland - Telefonnummer: +30 210 3425 335
<https://creativehubs.net/>

Matera Hub

Lokale AnsprechpartnerIn: Germana Girelli - E-Mail: info@materahub.com - Adresse: via Luigi Einaudi 73/b, 75100, Matera, Italien - Telefonnummer: +39 0835 389438
<https://www.materahub.com/en/>

FIPL

Lokale AnsprechpartnerIn: Sarah Keegan - E-Mail: sarah@fipl.ie - Adresse: Unit A, Virginia Shopping Centre, Virginia, County Cavan, A82CX44, Irland - Telefonnummer: +353 8736 53670
<https://fipl.eu/>

JUGEND- & KULTURPROJEKT E.V.

Lokale AnsprechpartnerIn: Stefan Kiehne - E-Mail: info@jkpev.de - Adresse: Hechtstraße 17, 01097 Dresden, Deutschland - Telefonnummer: +49 351 810 4766
<https://www.jkpev.de/en/>

Inhalte

Vorwort	1
Einführung – Wie man das Toolkit benutzt	2
Pädagogischer Rahmen – Basierend auf EntreComp	4
Museen	5
Lernressource A: Empfinden und Einfühlen	6
Lernressource B: Abbilden und Vernetzen	8
Lernressource C: Ideenfindung und Prototyping	10
Lernressource D: Wiederholen und Entwickeln	12
Lernressource E: Umsetzen und Auswerten	14
Lernressource F: Wachsen und Lernen	16
Design	19
Lernressource A: Empfinden und Einfühlen	20
Lernressource B: Abbilden und Vernetzen	22
Lernressource C: Ideenfindung und Prototyping	24
Lernressource D: Wiederholen und Entwickeln	26
Lernressource E: Umsetzen und Auswerten	28
Lernressource F: Wachsen und Lernen	30
Kunsth Handwerk	33
Lernressource A: Empfinden und Einfühlen	34
Lernressource B: Abbilden und Vernetzen	36
Lernressource C: Ideenfindung und Prototyping	38
Lernressource D: Wiederholen und Entwickeln	40
Lernressource E: Umsetzen und Auswerten	42
Lernressource F: Wachsen und Lernen	44
Zusammenfassung der Online-Ressourcen	46

Wie diese Publikation zu referenzieren ist [APA 7]:

Souleles, N., Samdanis, M., Savva, S., Ferreira, A.M., & Laghos, A. (2020). Kulturelles Unternehmertum für Frauen aus marginalisierten Verhältnissen: Toolkit für TrainerInnen in der Erwachsenenbildung. CREATION. <http://creationproject.eu/>

Vorwort

CREATION (Kulturelles und künstlerisches Unternehmertum in der Erwachsenenbildung) ist ein von der Europäischen Union im Rahmen von Erasmus+ finanziertes Projekt, das die theoretischen Wurzeln, pädagogischen Ansätze und die praktische Ausbildung in kulturellem Unternehmertum, speziell für unterrepräsentierte Gruppen, d.h. Frauen aus marginalisierten Verhältnissen, erforschen möchte. CREATION richtet sich an TrainerInnen in der Erwachsenenbildung und an MitarbeiterInnen in der MigrantInnenbetreuung - also an diejenigen, die MigrantInnen und Geflüchtete direkt unterstützen.

Das Projekt zielt darauf ab, mehr Möglichkeiten für Frauen aus marginalisierten Verhältnissen zu schaffen, sich mit Unternehmertum zu beschäftigen, ihre beruflichen Möglichkeiten zu erweitern, bessere Aussichten auf eine selbständige Arbeit zu eröffnen und die Integration in aufnahmegesellschaft zu fördern.

Das transnationale CREATION-Konsortium umfasst IADE - Universidade Europeia (ENSILIS) (Portugal), Hub Nicosia (Zypern), Art + Design: elearning lab - design for social change (Zypern), European Creative Hubs Network (ECHN) (Griechenland), Materahub (Italien), Future In Perspective Ltd. (FIPL) (Irland) und Jugend- & Kulturprojekt e.V. (JKPeV) (Deutschland).

<http://creationproject.eu/>

Einleitung

Wie man das Toolkit benutzt

Dieses Toolkit bietet eine Sammlung von eingebetteten und gestaltungsbasierten Lernaktivitäten und Ressourcen. Es baut auf einem pädagogischen Rahmen auf, der durch den Europäischen Referenzrahmen für unternehmerische Kompetenzen (EntreComp) für die Entrepreneurship-Ausbildung gegeben wird und speziell vom Creation-Team entwickelt wurde (Seite 4). Die Absicht ist, dass TrainerInnen und Menschen, die mit MigrantInnen arbeiten dieses Toolkit nutzen, um erwachsenen Frauen aus marginalisierten Verhältnissen grundlegende kulturelle unternehmerische Fähigkeiten und Kompetenzen zu vermitteln.

Das Toolkit ist in drei thematische Einheiten unterteilt: Museen, Design und Kunst & Handwerk. Jede Einheit ist unabhängig von den anderen und erfordert den Abschluss von insgesamt sechs Stufen, um alle Lernergebnisse zu erreichen. Wie auf Seite 4 angegeben, baut jede Stufe auf der vorhergehenden auf, um sozusagen im Uhrzeigersinn und um den Kreis herum voranzukommen. Das Ganze muss man sich wie ein Wissensgerüst vorstellen, auf dem schrittweise mehr Wissen aufgebaut wird, um schließlich den Kreis zu schließen.

Jede Stufe wird von einer Reihe von Aktivitäten und einer Liste von Ressourcen begleitet, um sie erfolgreich abzuschließen. Ein Internetzugang und ein Computer sind eine Voraussetzung, um alle Stufen in allen drei thematischen Einheiten zu absolvieren. Es wird geschätzt, dass maximal 24-30 Tage benötigt werden, um jede thematische Einheit abzuschließen.

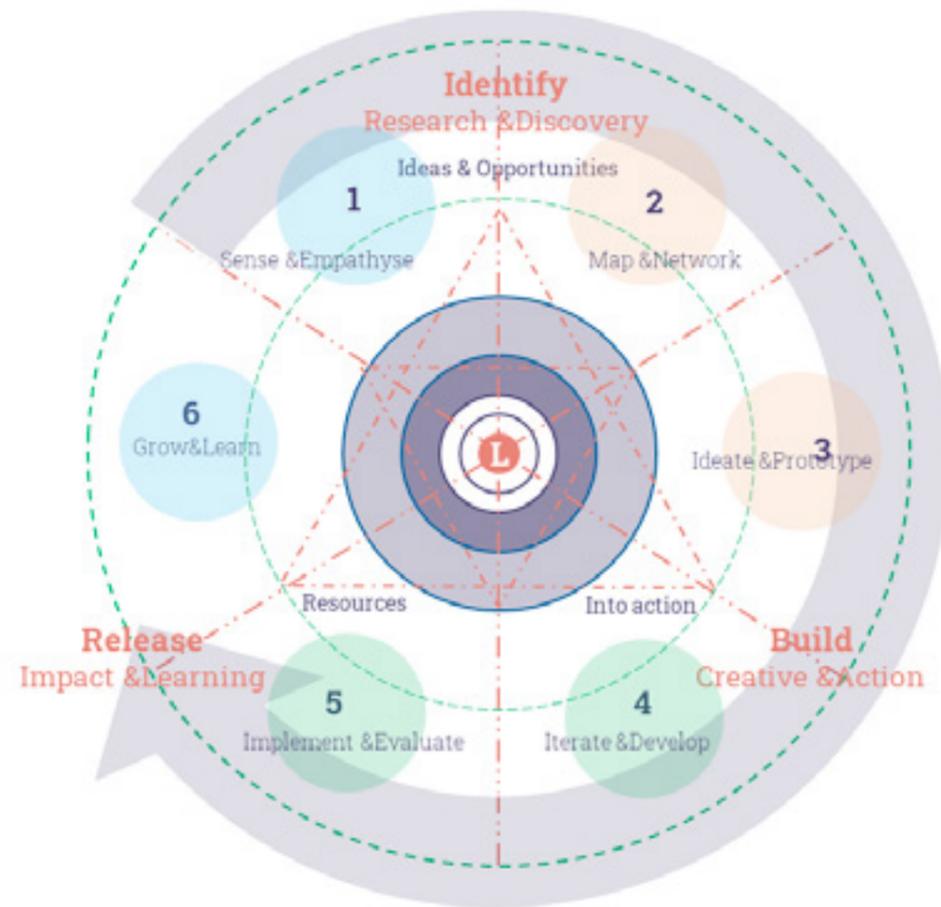
Schlussendlich musst du dir als TrainerIn bewusst sein, dass die Förderung der wesentlichen unternehmerischen Soft Skills nur ein Aspekt des Lernprozesses ist. Deine Zielgruppe wird mit strukturellen, kontextuellen und pädagogischen Herausforderungen konfrontiert sein, die einzigartig für sie sind und dazu werden sie in einem überwiegend männerdominierten Sektor arbeiten. Zum Beispiel sind UnternehmerInnen die ethnischen Minderheiten angehören mit Rassismus konfrontiert, ebenso mit der Unkenntnis über verfügbare Finanzquellen, der geringen Akzeptanz von Informations- und Kommunikationstechnologien sowie sprachlichen und kulturellen Schwierigkeiten.

"Build your business success around something that you love – something that is inherently and endlessly interesting to you."

Martha Stewart, Geschäftsfrau, Schriftstellerin und Fernsehpersönlichkeit

Pädagogischer Rahmen

Basierend auf dem Europäischen Referenzrahmen für unternehmerische Kompetenzen (EntreComp)



Quelle: CREATION, 2020

1. Empfinden und Einfühlen

Kompetenzen und Ziele:

- Chancen erkennen
- Ethisches und nachhaltiges Denken

2. Abbilden und Vernetzen

Kompetenzen und Ziele:

- Kreativität
- Weitblick
- Ideen auswerten

3. Ideenfindung und Prototyping

Kompetenzen und Ziele:

- Die Initiative ergreifen
- Mit anderen zusammenarbeiten
- Mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko umgehen

4. Wiederholen und Entwickeln

Kompetenzen und Ziele:

- Planen und Management
- Mit anderen zusammenarbeiten
- Durch Erfahrung lernen

5. Umsetzen und Bewerten

Kompetenzen und Ziele:

- Motivation und Durchhaltevermögen
- Ressourcen mobilisieren
- Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz
- Andere mobilisieren

6. Wachsen und Lernen

Kompetenzen und Ziele:

- Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit
- Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz
- Andere mobilisieren

Museen





Lernressource A: Empfinden und Einfühlen

Kompetenzen und Ziele:

- Chancen erkennen
- Ethisches und nachhaltiges Denken



Lernergebnisse (LE) 1-4

1. Es wird erwartet, dass die lernende Person nach Abschluss dieser Aufgabe, innovative unternehmerische Möglichkeiten im Kontext von Museen auf dem europäischen Markt identifiziert und definiert.

2. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person mit Einfühlungsvermögen unternehmerische Ideen und Chancen im Kontext von Museen erkennt.

3. Nach Beendigung dieser Aufgabe, wird erwartet, dass die lernende Person die Möglichkeiten und das Marketing-Potenzial verschiedener sozialer Medien und Online-Plattformen im Kontext von Museen erkennt.

4. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person die ethischen und nachhaltigen Aspekte unternehmerischer Praktiken, Ideen und Möglichkeiten im Kontext von Museen betrachtet und kritisch reflektiert.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Zweieinhalb Tage.

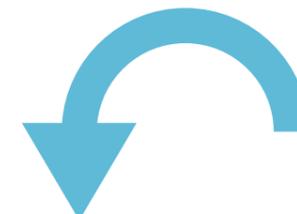


Aktivitäten

1. Identifiziere und halte 4-6 bestehende innovative unternehmerische Möglichkeiten schriftlich fest, die in Bezug zu Museen auf dem europäischen Markt stehen (insgesamt 200-300 Wörter). (LE1)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

2. Fasse kurz die Eigenschaften und Qualitäten zusammen, die jede bestehende unternehmerische Möglichkeit für dich und andere lohnenswert machen. Erläutere jede deiner 4-6 Wahlmöglichkeiten und fasse sie in 50-100 Wörtern zusammen. Füge eine kurze Erläuterung jeder der von dir gewählten Optionen über die ethischen und nachhaltigen Aspekte hinzu. (LE1, LE2, LE4)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 2 Stunden.]

3. Identifiziere und halte 4-6 Beispiele schriftlich fest, wie Museen verschiedene soziale Medien nutzen, um ihre Aktivitäten zu promoten. (Facebook-Seite, Facebook-Gruppe, Twitter, LinkedIn, Instagram, YouTube), Teile deine Ergebnisse mit und diskutiere sie mit den anderen TeilnehmerInnen und/ oder der KursleiterIn. (LE3)
[Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.]



Lernunterstützendes Material

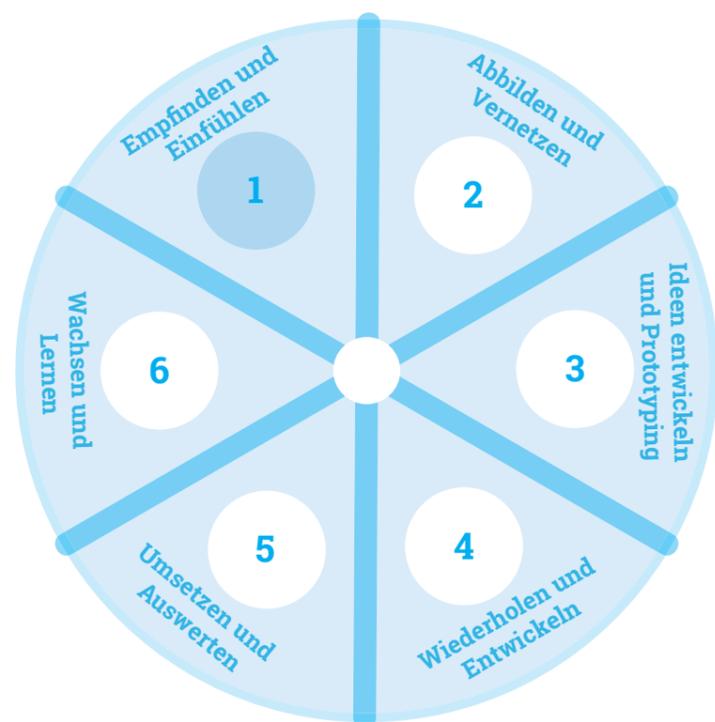
a) Online-Zugang zum Dokument „EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework“ unter: <https://bit.ly/3cmfvza> [2016]

Scrolle zur Seite 23 des Dokuments und lies die Spalten mit der Überschrift „Level 1“ und „Level 2“. Diese beiden Spalten beschreiben die Gründe für diese Aktivität.

b) Gibt es in deiner Nähe- Region/ Stadt- irgendwelche Museen? Kannst du diese als Inspiration oder Ressource für diese Aktivität erkunden? Haben diese auch eine Präsenz in sozialen Medien?

c) Erkunde die verfügbaren Museen im Europäischen Museumsnetzwerk: <http://museums.eu>

d) Kannst du auf Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram und YouTube Museen mit einer Online-Präsenz identifizieren? Welche Eigenschaften und Qualitäten erkennst du bei diesen Museen? Wie nutzt zum Beispiel die Tate Modern soziale Medien: <https://www.tate.org.uk>

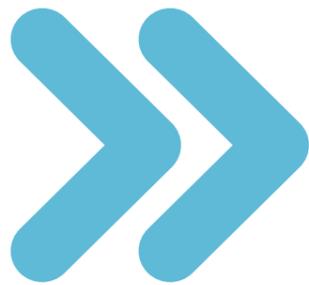




Lernressource B: Abbilden und Vernetzen

Kompetenzen und Ziele:

- Kreativität
- Weitblick
- Ideenfindung



Lernergebnisse (LE) 5-9

5. Nach Abschluss dieser Aufgabe, wird erwartet, dass die lernende Person Ideen und Wissen kombiniert, um eine neuartige und angemessene unternehmerische Idee zu entwickeln.

6. Es wird erwartet, dass nach Abschluss dieser Aufgabe, die lernende Person strategisches, divergentes und konvergentes Denken anwendet, um neue unternehmerische Ideen für Museen zu entwickeln.

7. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person unternehmerische Ideen über Museen auf dem europäischen Markt erkennt und bewertet.

8. Nach dem Beenden dieser Aufgabe, dass die lernende Person ein Szenario visualisiert und formuliert, um Bemühungen und Aktionen zu leiten.

9. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person spezifische Ressourcen und Kontakte, die für die unternehmerische Idee relevant sind, identifiziert.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Zweieinhalb Tage.

Aktivitäten

Entwickle eine erste grobe unternehmerische Idee, basierend auf den folgenden Aktivitäten:

1. Entwickle eine Beschreibung von 2-3 verschiedenen unternehmerischen Ideen (maximal 200 Wörter für jede Idee). Diese Ideen sollen neuartig und geeignet sein. Bedenke die Neuartigkeit: Was kannst du anbieten, das einzigartig ist? (LE5, LE6) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2Tage.*]

2. Vergleiche und betrachte diese Ideen und wähle eine aus, die eine bisher unentdeckte Möglichkeit für den europäischen Markt bietet. Denke strategisch: Warum ist deine Idee geeignet und realisierbar? (LE6, LE7) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aufgabe: 1-2 Stunden.*]

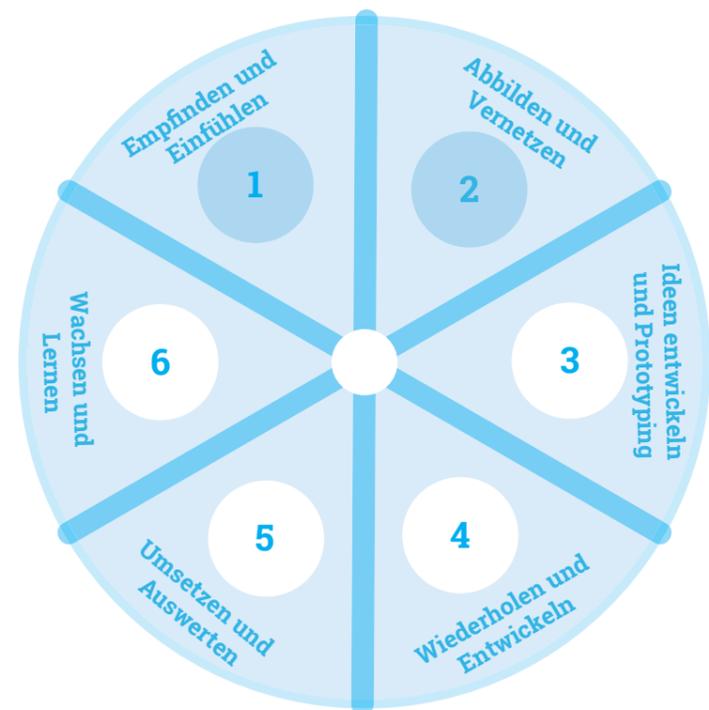
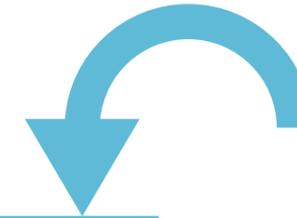
3. Erweitere diese Idee, indem du dir einzelne Etappen setzt, die deine Handlungen bis zur Fertigstellung leiten werden. Beziehe die potenziell benötigten Ressourcen und Netzwerke mit ein. Stell dir die Zukunft dieser Idee vor: Was macht sie nachhaltig? (500 Wörter) (LE8, LE9) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.*]

Lernunterstützendes Material

a) Vor der Durchführung der Aktivitäten dieses Abschnitts, downloadest du die ersten drei Kapitel des Dokuments mit dem Titel Entwickeln und Weiterentwickeln in Museen, Arbeitsbuch zur Innovation unter: <https://bit.ly/3t9zjLX>

b) Beispiele innovativer Museen: <https://bit.ly/3t8HqZp>

c) Museen und Nachhaltigkeit: <https://bit.ly/3tdaezK>





Lernressource C: Ideen entwickeln und Prototyping

Kompetenzen und Ziele:

- Die Initiative ergreifen
- Mit anderen zusammenarbeiten
- Mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko umgehen



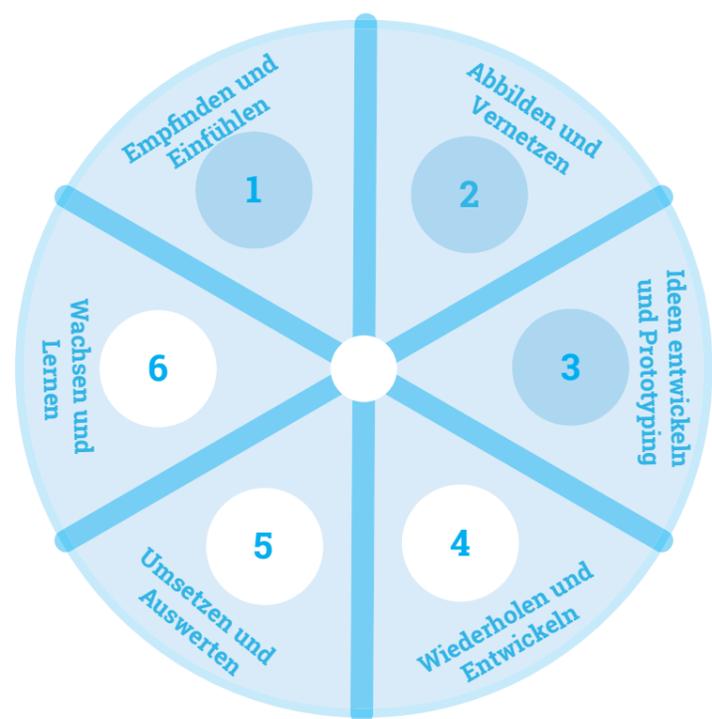
Lernergebnisse (LE) 10–12

10. Es wird erwartet, dass die lernende Person nach Abschluss dieser Aufgabe einen Marketingplan für unternehmerische Ideen im Zusammenhang mit Museen entwickelt.

11. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person kooperativ mit anderen zusammenarbeitet, um Ideen und Prototypen für verwandte Aktivitäten zu entwickeln.

12. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person, innerhalb des Wertschöpfungsprozess, geplante Wege zum Testen von Ideen und Prototypen bereits in den frühen Phasen einschließt, um Unsicherheiten abzuschätzen und Risiken zu reduzieren.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Fünf Tage.



Aktivitäten

Entwickle nun, ausgehend von den vorangegangenen Aktivitäten, eine konkrete unternehmerische Idee, basierend auf Folgendem:

1. Identifiziere und beschreibe in 200-400 Worten zwei Möglichkeiten und zwei Herausforderungen, die für das externe Umfeld, in dem deine unternehmerische Idee stattfinden wird, relevant sind. (LE10)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1 Tag.]

2. Nutze dein Netzwerk und Online-Tools, um deine unternehmerische Idee mit ähnlichen bestehenden Ideen zu vergleichen. Wer gehört zu deiner Zielgruppe? In welcher Weise bietest du ihnen etwas Einzigartiges? Welche Grafiken (Branding, Logos, etc.) findest du für diese Idee geeignet? Formuliere in 200-400 Wörtern deine Idee unter Berücksichtigung dieser beiden Punkte. (LE10, LE11)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

3. Hole dir als nächstes Feedback für diese Idee von deinem Netzwerk und deiner Zielgruppe ein und zeichne es auf (Bilder, Interviews, Audio, Soziale Medien, Text, etc.) Wie haben sie deine Gründungsidee wahrgenommen? Wie kannst du diese Idee weiter verfeinern, um Risiken und Unsicherheiten zu reduzieren? Notiere dies in nicht weniger als 150 Wörtern. (LE11, LE12)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2Tage.]

Lernunterstützendes Material

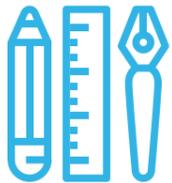
a) Online-Zugriff auf das Dokument „EntreCom: The Entrepreneurship Competence Framework“ unter: <https://bit.ly/39upCAa> [2016]

Scroll zur Seite 23 des Dokuments und lies die Spalten mit der Überschrift „Level 3“ und „Level 4“. Diese beiden Spalten beschreiben die Gründe für die Aktivitäten in diesem Abschnitt.

b) Downloade die Vorlage für das „Business Model Canvas“ von: <https://bit.ly/2YzPRi5>

Seite 1 erklärt jeden Abschnitt der Vorlage. Seite 2 ist die Seite, die die lernende Person ausfüllen muss. Nachdem die lernende Person die Aktivitäten 1-3 dieses Abschnitts abgeschlossen hat, soll sie die Abschnitte „Kundensegmente“, „Wertversprechen“ und „Schlüsselpartner“ ausfüllen.

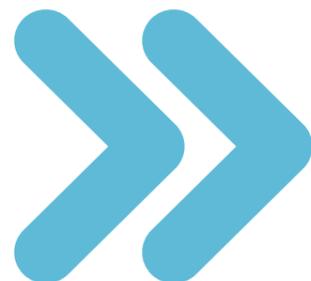
Für den Abschnitt „Wertversprechen“ wird der lernenden Person empfohlen, Folgendes anzusehen: <https://youtu.be/VnBUOjxmn1g>



Lernressource D: Wiederholen und Entwickeln

Kompetenzen und Ziele:

- Planen und Management
- Mit anderen zusammenarbeiten
- Durch Erfahrung lernen



Lernergebnisse (LE) 13–16

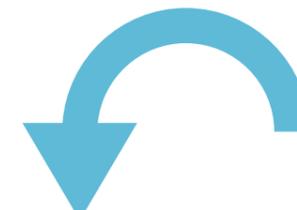
13. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person Prioritäten definiert und ein innovatives Geschäftsmodell sowie einen entsprechenden Umsetzungsplan für die Branche entwickelt.

14. Nach dem Beenden dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person sich kooperativ mit anderen zusammenschließt, um unternehmerische Outputs bezüglich von Museen in Europa zu überarbeiten und zu entwickeln.

15. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person Informations- und Kommunikationstechnologien nutzt, um sich mit verschiedenen Stakeholdern zu vernetzen (bestehendes Netzwerk, Zielpublikum, andere Interessierte) und die Ergebnisse zu fördern.

16. Es wird erwartet, dass die lernende Person nach Abschluss dieser Aufgabe die Ergebnisse kritisch reflektiert und ihre Vorgehensweise überarbeitet.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Viereinhalb Tage.



Aktivitäten

Fortführung der bisherigen Aktivitäten: 1. Arbeite mit deinem Netzwerk und geeigneten anderen Personen zusammen, um die verschiedenen Kosten und Einnahmequellen, die mit deiner unternehmerischen Idee verbunden sind, aufzuschlüsseln und zu schätzen. Stelle diese in einer Tabelle dar. (LE13, LE14)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

2. Arbeite mit deinen Stakeholdern (in Person und/oder über Informations- und Kommunikationstechnologien) zusammen, um Feedback einzuholen und deinen bisher aufgezeichneten Businessplan weiter zu verfeinern und zu entwickeln. (LE15, LE16, LE18, LE19)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

3. Beschreibe in 100-200 Wörtern, wie und warum dein ursprünglicher Geschäftsplan geändert wurde. (LE16)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.]

4. Starte mindestens ein Social Media-Konto, um eine Online-Präsenz für deine unternehmerische Idee zu schaffen (Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, etc.). Entwickle Inhalte für diesen Account unter Berücksichtigung deiner „Kundensegmente“ und „Wertvorstellungen“, wie sie in c) Ideenfindung und Prototyping entwickelt wurden.

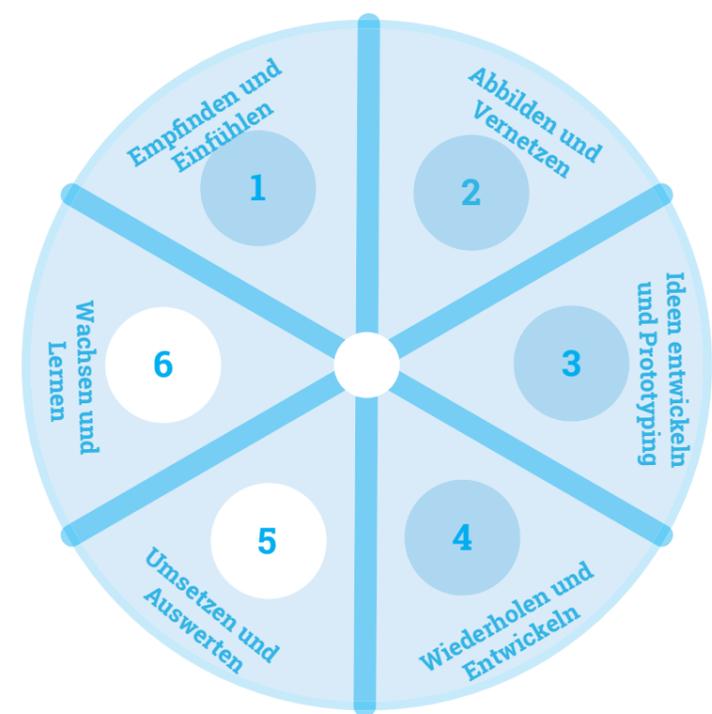
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 2-3 Stunden.]

Lernunterstützendes Material

a) Kehre nach Abschluss der Aktivitäten 1-4 zum "Business Model Canvas" zurück und vervollständige die Abschnitte "Schlüsselaktivitäten", "Schlüsselressourcen", "Kundenbeziehungen" und "Kanäle".

b) Vervollständige auch die Abschnitte "Kostenstruktur" und "Einnahmequellen" der Vorlage.

c) Untersuche für Aktivität 4, wie Museen soziale Medien nutzen, um die Öffentlichkeit einzubinden:
<https://bit.ly/39wXyw1>
<https://bit.ly/36qu1lP>





Lernressource E: Umsetzen und Auswerten

Kompetenzen und Ziele:

- Motivation und Durchhaltevermögen
- Ressourcen mobilisieren
- Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenzen
- Andere mobilisieren



Lernergebnisse (LE) 17-20

17. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person verschiedene Finanzierungsmöglichkeiten identifiziert und eine oder zwei realisierbare Möglichkeiten anhand wirtschaftlicher Erkenntnisse und einer Kosten-Nutzen-Abwägung auswählt.

18. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person effizient verschiedene und verfügbare Ressourcen organisiert und verwaltet, einschließlich der verfügbaren Informations- und Kommunikationstechnologien.

19. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person effektive Kommunikation, Verhandlung und Führung unter Beweis stellt.

20. Es wird erwartet, dass nach Abschluss dieser Aufgabe, die lernende Person Belastbarkeit gegenüber Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Druck zeigt.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Viereinhalb Tage.

Aktivitäten

1. Untersuche und identifiziere mindestens zwei potentielle Quellen für finanzielle Unterstützung. Wie könntest du dein Konzept finanzieren? Wie könntest du andere überzeugen, in dein Konzept zu investieren? (Crowdfunding, persönliche Ersparnisse, Bankkredit, andere Finanzierung). Beschreibe kurz in 100-200 Worten deine Finanz- und/oder Finanzierungspläne. (LE17, LE18, LE19, LE22)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

2. Sprich mit UnternehmerInnen in der Kulturbranche, um Feedback und eine Bewertung deines Geschäftsplans einzuholen. Diese Person könnte dein/e MentorIn werden. (LE17, LE19)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

3. Identifiziere und nenne kurz bis zu zwei Herausforderungen in 200-300 Wörtern, mit denen du bisher bei der Entwicklung deines Businessplans konfrontiert warst und wie du diese Herausforderungen gelöst hast. (LE19, LE20)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.]

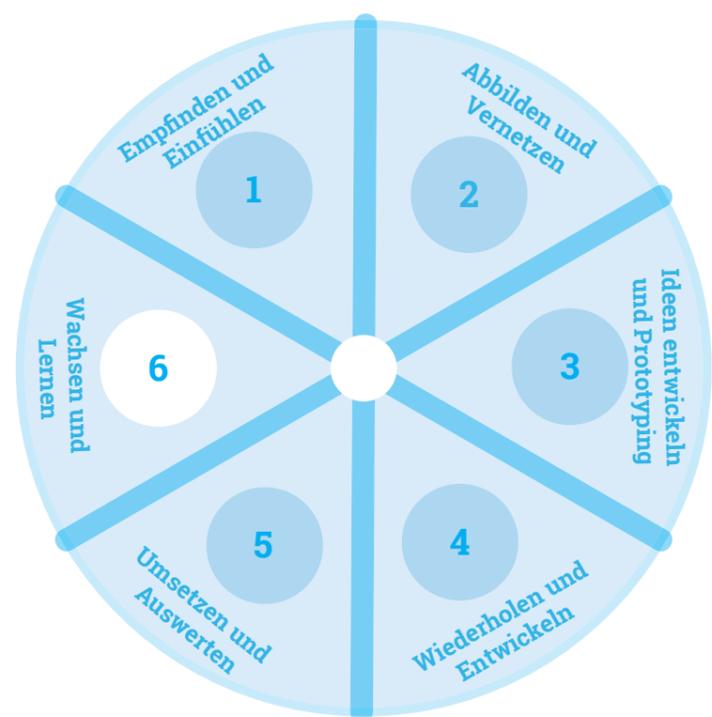
Lernunterstützendes Material

a) Ressourcen für die finanzielle Unterstützung sind sehr wahrscheinlich länderspezifisch. Es gibt auch europaweite Möglichkeiten zur Finanzierung von kleinen und mittleren Unternehmen (KMU). Die lernende Person wird ermutigt, nach beidem zu suchen. Die folgenden zwei Links bieten Informationen über Optionen und Möglichkeiten in der EU:
<https://bit.ly/2MB95l0>
<https://bit.ly/3iYV2BT>

b) Die Grundlagen des Crowdfunding: <https://bit.ly/2YwcHHs>

c) Entdecke die KünstlerInnen und Organisationen, die Kickstarter nutzen, um anspruchsvolle Projekte in der bildenden Kunst und Performance zu realisieren:
<https://bit.ly/3oxSX0H>

d) Der wesentliche Leitfaden zur Crowd-Finanzierung durch Indiegogo:
<https://bit.ly/3afv8Wo>





Lernressource F: Wachsen und Lernen

Kompetenzen und Ziele:

- Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit
- Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenzen
- Andere mobilisieren



Lernergebnisse (LE) (LO) 21–24

21. Nach Abschluss dieser Aufgabe, wird erwartet, dass die lernende Person alle erworbenen Kenntnisse zusammenstellt und durch die Abfolge der zuvor abgeschlossenen Aktivitäten zusammenfasst, um mit der Aufgabe, ein selbständiger Unternehmer zu werden, zu beginnen.

22. Es wird erwartet, dass nach Abschluss dieser Aufgabe, die lernende Person die sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Auswirkungen ihrer unternehmerischen Aktivitäten formuliert und auswertet.

23. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person persönliche Stärken und Schwächen, einschließlich Kommunikations-, Verhandlungs- und Führungsfähigkeiten, die die berufliche Praxis beeinflussen, identifiziert und bewertet.

24. Nach dem Abschließen dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person zukünftige Optionen und Möglichkeiten zum Wachsen und Erweitern erkennt und bewertet.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Dreieinhalb Tage.



Aktivitäten

1. Fasse alles, was du bisher entwickelt hast in einem Dokument zusammen - den kompletten Businessplan. Füge Folgendes hinzu: Zusammenfassung, Unternehmensbeschreibung, Beschreibung der Produkte und Dienstleistungen, Marketingplan, Geschäftsplan und Finanzplan. (LE21)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

2. Lege fest, wie du die sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Auswirkungen deines Unternehmens messen willst. Welche wichtigen Leistungsindikatoren wirst du für die zukünftige Bewertung deines Unternehmens verwenden? Nenne und begründe diese Indikatoren (insgesamt 100-200 Wörter). (LE22)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.]

3. Reflektiere deine Stärken und Schwächen und schätze deine persönlichen Stärken und Schwächen, einschließlich Kommunikations-, Verhandlungs- und Führungsfähigkeiten ein. Welche Schritte wirst du unternehmen, um Bereiche mit Verbesserungsbedarf anzugehen? Besprich diese Punkte mit MentorIn und/oder AusbilderIn. (LE23, LE24)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1 Tag.]

Lernunterstützendes Material

a) Muster-Business-Plan. Dieser gibt Auskunft darüber, wie man den endgültigen Business-Plan strukturieren kann:

<https://bit.ly/3cpRUxx>

b) Informationen darüber, wie man ein Unternehmen in Europa gründet:

<https://bit.ly/2MgZJuN>

c) Beispiele für Key Performance Indikatoren (KPIs) für Kunst, Unterhaltung und Freizeit:

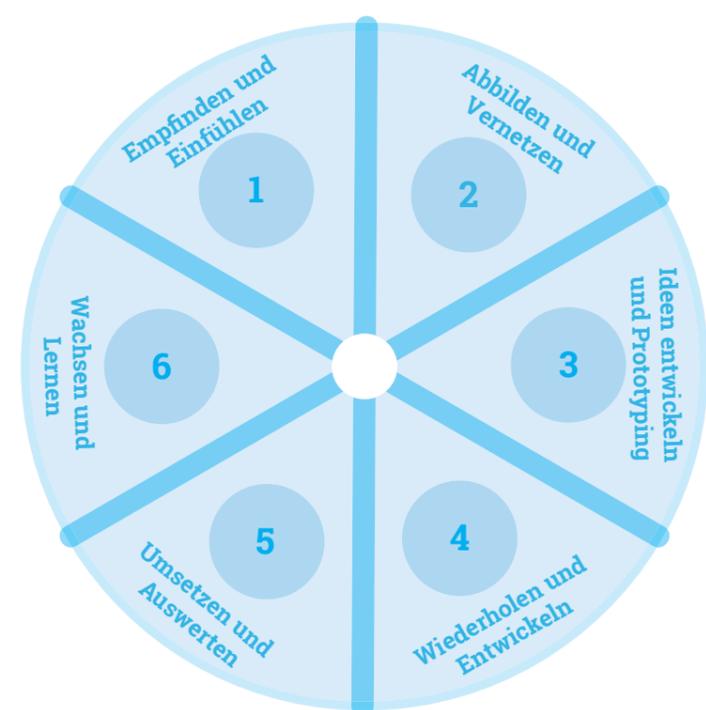
<https://bit.ly/3cC9b6X>

d) WEGATE ist ein europäisches Portal für das Unternehmertum von Frauen. Es umfasst verschiedene Ressourcen, wie MentorInnenschaft, Beratung und Erfolgsgeschichten:

<https://wegate.eu/>

e) Schau nach, ob es in deinem Land einen Impact Hub gibt und welche Services dort angeboten werden, um dich bei der Gründung, der Vernetzung und Expansion deines Unternehmens zu unterstützen:

<https://impacthub.net/>



“Passion, creativity, and resilience are the most crucial skills in business. If you’ve got those, you’re ready to embark on the journey...”

— Jo Malone
Founder of Jo Malone

Design

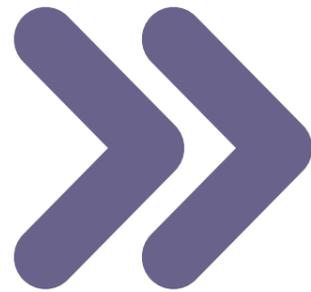




Lernressource A: Empfinden und Einfühlen

Kompetenzen und Ziele:

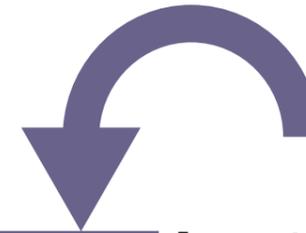
- Chancen erkennen
- Ethisches und nachhaltiges Denken



Lernergebnisse (LE) 1-4

1. Es wird erwartet, dass die lernende Person nach Abschluss dieser Aufgabe, innovative unternehmerische Möglichkeiten im Bereich Design auf dem europäischen Markt identifiziert und definiert.
2. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person mit Einfühlungsvermögen unternehmerische Ideen und Chancen im im Bereich Design erkennt.
3. Nach Beendigung dieser Aufgabe, wird erwartet, dass die lernende Person die Möglichkeiten und das Marketing-Potenzial verschiedener sozialer Medien und Online-Plattformen im im Bereich Design erkennt.
4. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person die ethischen und nachhaltigen Aspekte unternehmerischer Praktiken, Ideen und Möglichkeiten im im Bereich Design betrachtet und kritisch reflektiert.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Zweieinhalb Tage.



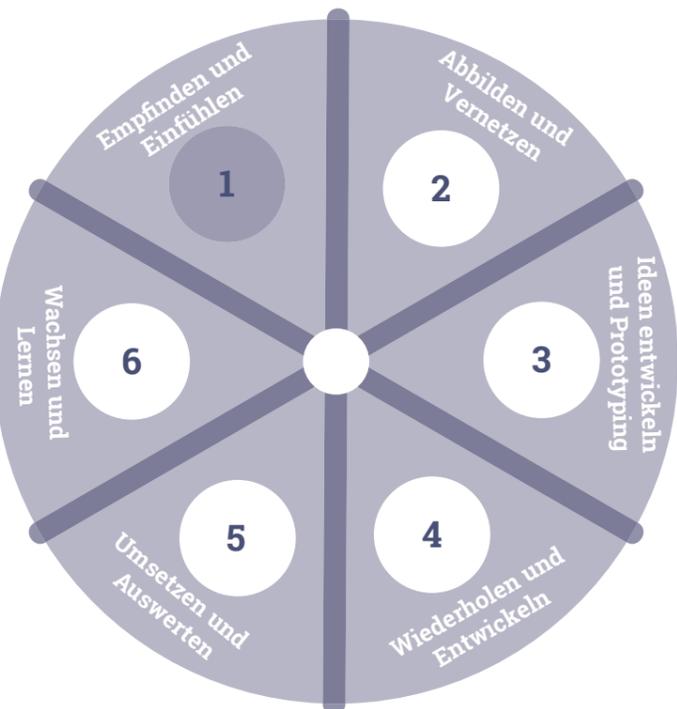
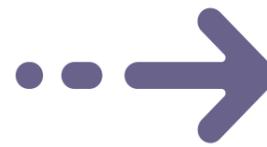
Aktivitäten

1. Identifiziere und halte 4-6 bestehende innovative unternehmerische Möglichkeiten schriftlich fest, die in Bezug zu Design auf dem europäischen Markt stehen (insgesamt 200-300 Wörter). (LE1)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]
2. Fasse kurz die Eigenschaften und Qualitäten zusammen, die jede bestehende unternehmerische Möglichkeit für dich und andere lohnenswert machen. Erläutere jede deiner 4-6 Wahlmöglichkeiten und fasse sie in 50-100 Wörtern zusammen. Füge eine kurze Erläuterung jeder der von dir gewählten Optionen über die ethischen und nachhaltigen Aspekte hinzu. (LE1, LE2, LE4)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 2 Stunden.]
3. Identifiziere und halte 4-6 Beispiele schriftlich fest, wie Design verschiedene soziale Medien nutzen (Facebook-Seite, Facebook-Gruppe, Twitter, LinkedIn, Instagram, YouTube), um ihre Aktivitäten zu promoten. Teile deine Ergebnisse mit und diskutiere sie mit den anderen TeilnehmerInnen und/ oder der KursleiterIn. (LE3)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.]

Lernunterstützendes Material

- a) Online-Zugang zum Dokument "EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework" unter: <https://bit.ly/3pAy2LP> [2016]

Scroll zur Seite 23 des Dokuments und lies die Spalten mit der Überschrift "Level 1" und "Level 2". Diese beiden Spalten beschreiben die Gründe für diese Aktivität.
- b) Gibt es in deiner Nähe irgendwelche Design-Outlets (verschiedene Produkte oder designbezogene Dienstleistungen, etc.) - deiner Region/ Stadt? - Kannst du diese als Inspiration oder Resource für diese Aktivität erkunden? Haben diese eine Präsenz in sozialen Medien?
- c) Erforsche was andere gestalten: <https://europeandesign.org/>
<https://www.designweek.co.uk/>
- d) Kannst du auf Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram und YouTube Design-Outlets mit einer Online-Präsenz identifizieren? Welche Eigenschaften und Qualitäten erkennst du bei diesen Design-Outlets? Zum Beispiel, wie nutzt AISPI soziale Medien: <https://aispi.co/about/>

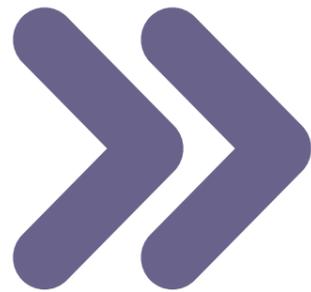




Lernressource B: Abbilden und Vernetzen

Kompetenzen und Ziele:

- Kreativität
- Weitblick
- Ideen auswerten



Lernergebnisse (LE) 5-9

5. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person Ideen und Wissen kombiniert, um eine neue und angemessene unternehmerische Idee zu entwickeln.

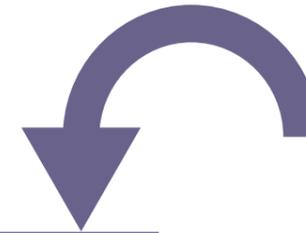
6. Es wird erwartet, dass nach Abschluss dieser Aufgabe, die lernende Person strategisches, divergentes und konvergentes Denken anwendet, um neue unternehmerische Ideen im Bereich Design zu entwickeln.

7. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person unternehmerische Ideen über Design auf dem europäischen Markt zu erkennen und zu bewerten weiß.

8. Nach dem Beenden dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person ein Szenario visualisiert und formuliert, um Bemühungen und Handlungen zu lenken.

9. Es wird erwartet, dass die lernende Person spezifische Ressourcen und Kontakte, die für die unternehmerische Idee relevant sind, identifiziert.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Zweieinhalb Tage.



Aktivitäten

Entwickle eine erste grobe unternehmerische Idee, basierend auf den folgenden Aktivitäten:

1. Entwickle eine Beschreibung von 2-3 verschiedenen unternehmerischen Ideen (maximal 200 Wörter für jede Idee). Diese Ideen sollen neuartig und angemessen sein. Bedenke die Neuartigkeit: Was kannst du anbieten, das einzigartig ist? (LE5, LE6)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

2. Vergleiche und betrachte diese Ideen und wähle eine aus, die eine bisher unentdeckte Möglichkeit für den europäischen Markt bietet. Denke strategisch: Warum ist deine Idee geeignet und realisierbar? (LE6, LE7)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aufgabe: 1-2 Stunden.]

3. Erweitere diese Idee, indem du dir einzelne Etappen setzt, die deine Handlungen bis zur Fertigstellung leiten werden. Beziehe die potenziell benötigten Ressourcen und Netzwerke mit ein. Stell dir die Zukunft dieser Idee vor: Was macht sie nachhaltig? (500 Wörter) (LE8, LE9) **[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]**

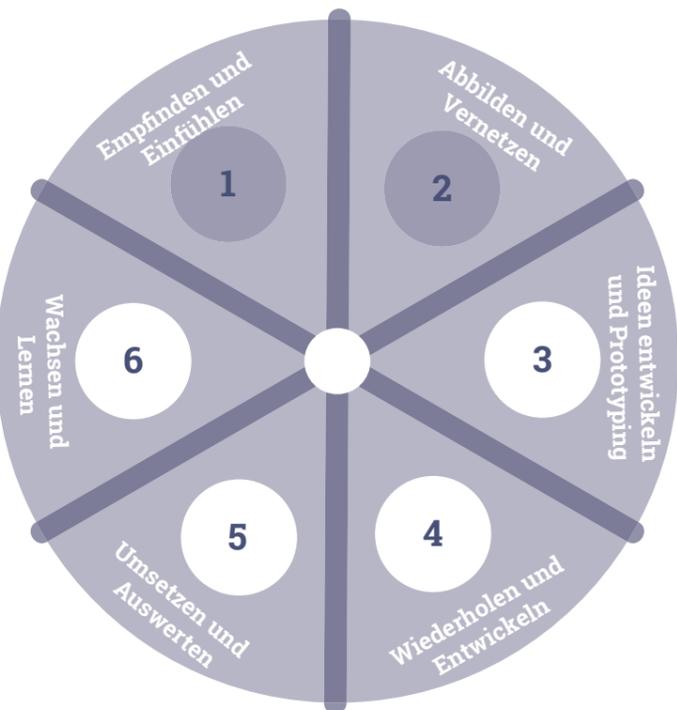
Lernunterstützendes Material

a) Führende Frauen im Design:
<https://bit.ly/3pyN4BT>

b) Preisgekrönte Produktdesigns:
<https://bit.ly/3r9RpvN>

c) Eine nützliche Ressource zur Berücksichtigung von Nachhaltigkeitsaspekten:
<https://bit.ly/3cqIhyK>

d) Inspirierende Designkonzepte:
<https://bit.ly/3ovzJJI>





Lernressource C: Ideenfindung und Prototyping

Kompetenzen und Ziele:

- Die Initiative ergreifen
- Mit anderen zusammenarbeiten
- Mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko umgehen



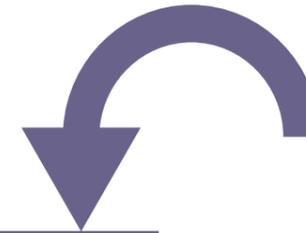
Lernergebnisse (LE) 10-12

10. Es wird erwartet, dass die lernende Person nach Abschluss dieser Aufgabe einen Marketingplan für unternehmerische Ideen im Bereich Design.

11. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person kooperativ mit anderen zusammenarbeitet, um Ideen zu entwickeln und Prototypen zu erstellen.

12. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person innerhalb des Wertschöpfungsprozesses geplante Wege zum Testen von Ideen und Prototypen bereits in den frühen Stadien einbezieht, um Unsicherheiten abzuschätzen und Risiken zu reduzieren.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Fünf Tage.



Aktivitäten

Entwickle nun, ausgehend von den vorangegangenen Aktivitäten, eine konkrete unternehmerische Idee, basierend auf Folgendem:

1. Identifiziere und beschreibe in 200-400 Worten zwei Möglichkeiten und zwei Herausforderungen, die für das externe Umfeld, in dem deine unternehmerische Idee stattfinden wird, relevant sind. (LE10) **[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1 Tag.]**

2. Nutze dein Netzwerk und Online-Tools, um deine unternehmerische Idee mit ähnlichen bestehenden Ideen zu vergleichen. Wer gehört zu deiner Zielgruppe? In welcher Weise bietest du ihnen etwas Einzigartiges? Welche Grafiken (Branding, Logos, etc.) findest du für diese Idee geeignet? Formuliere in 200-400 Wörtern deine Idee unter Berücksichtigung dieser beiden Punkte. (LE10, LE11) **[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]**

3. Hole dir als nächstes Feedback für diese Idee von deinem Netzwerk und deiner Zielgruppe ein und zeichne es auf (Bilder, Interviews, Audio, Soziale Medien, Text, etc.) Wie haben sie deine Gründungsidee wahrgenommen? Wie kannst du diese Idee weiter verfeinern, um Risiken und Unsicherheiten zu reduzieren? Notiere dies in nicht weniger als 150 Wörtern. (LE11, LE12) **[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]**

Lernunterstützendes Material

a) Online-Zugang zum Dokument "EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework" unter: <https://bit.ly/3oz3WXV> [2016]

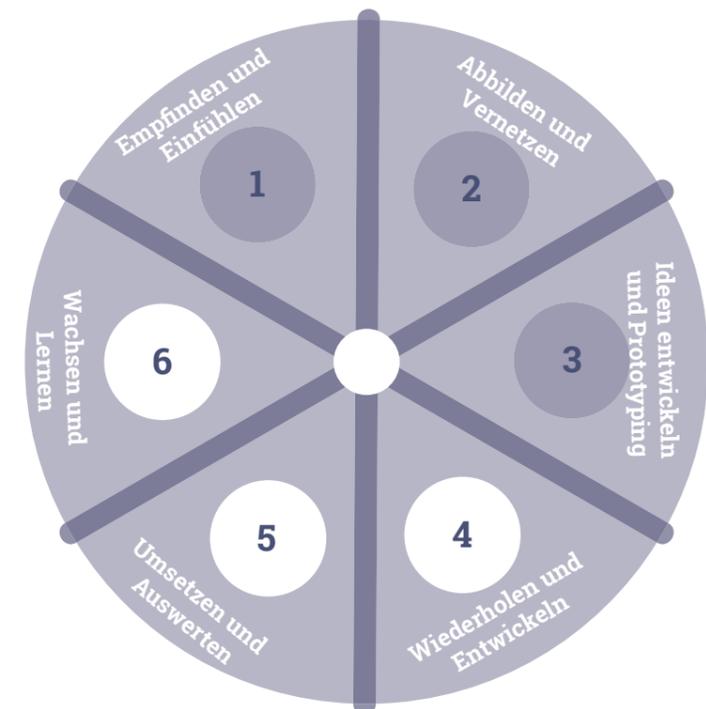
Scroll zur Seite 23 des Dokuments und lies die Spalten mit der Überschrift "Level 3" und "Level 4". Diese zwei Spalten beschreiben die Gründe für die Aktivitäten in diesem Abschnitt.

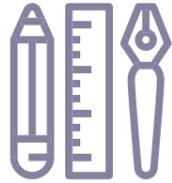
b) Downloade die Vorlage für das "Business Model Canvas" von: <https://bit.ly/2Yu8Cnq>

Seite 1 erklärt die einzelnen Abschnitte der Vorlage. Seite 2 ist die Seite, die die lernende Person ausfüllen muss. Insbesondere nachdem die Aktivitäten 1-3 dieses Abschnitts abgeschlossen sind, sollen die Abschnitte "Kundensegmente", "Wertversprechen" und "Schlüsselpartner" ausgefüllt werden.

Für den Abschnitt "Wertversprechen" wird der lernenden Person empfohlen, sich das Folgende anzusehen:

<https://youtu.be/VnBUOjxmnlg>





Lernressource D: Wiederholen und Entwickeln

Kompetenzen und Ziele:

- Planen und Management
- Mit anderen zusammenarbeiten
- Durch Erfahrung lernen



Lernergebnisse (LE) 13-16

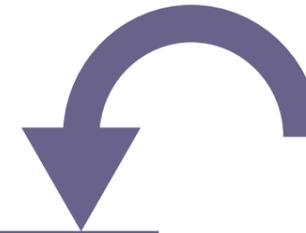
13. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person Prioritäten definiert und ein innovatives Geschäftsmodell sowie einen entsprechenden Umsetzungsplan für die Branche entwickelt.

14. Nach dem Beenden dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person sich kooperativ mit anderen zusammenschließt, um unternehmerische Ergebnisse für Museen in Europa zu wiederholen und zu entwickeln.

15. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person Informations- und Kommunikationstechnologien nutzt, um mit verschiedenen Interessengruppen zu interagieren (bestehendes Netzwerk, Zielpublikum, andere Interessierte) und die Ergebnisse zu fördern.

16. Es wird erwartet, dass die lernende Person nach Abschluss dieser Aufgabe die Ergebnisse kritisch reflektiert und die Vorgehensweise überarbeitet.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Viereinhalb Tage.



Aktivitäten

Fortführung der bisherigen Aktivitäten:

1. Arbeite mit deinem Netzwerk und geeigneten anderen Personen zusammen, um die verschiedenen Kosten und Einnahmequellen, die mit deiner unternehmerischen Idee verbunden sind, aufzuschlüsseln und zu schätzen. Stelle diese in einer Tabelle dar. (LE13, LE14)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

2. Arbeite mit deinen Stakeholdern (in Person und/oder über Informations- und Kommunikationstechnologien) zusammen, um Feedback einzuholen und deinen bisher aufgezeichneten Businessplan weiter zu verfeinern und zu entwickeln. (LE15, LE16, LE18, LE19)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

3. Beschreibe in 100-200 Wörtern, wie und warum dein ursprünglicher Geschäftsplan geändert wurde. (LE16)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.]

4. Starte mindestens ein Social Media-Konto, um eine Online-Präsenz für deine unternehmerische Idee zu schaffen (Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, etc.). Entwickle Inhalte für diesen Account unter Berücksichtigung deiner "Kundensegmente" und "Wertvorstellungen", wie sie in c) Ideenfindung und Prototyping entwickelt wurden.
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 2-3 Stunden.]

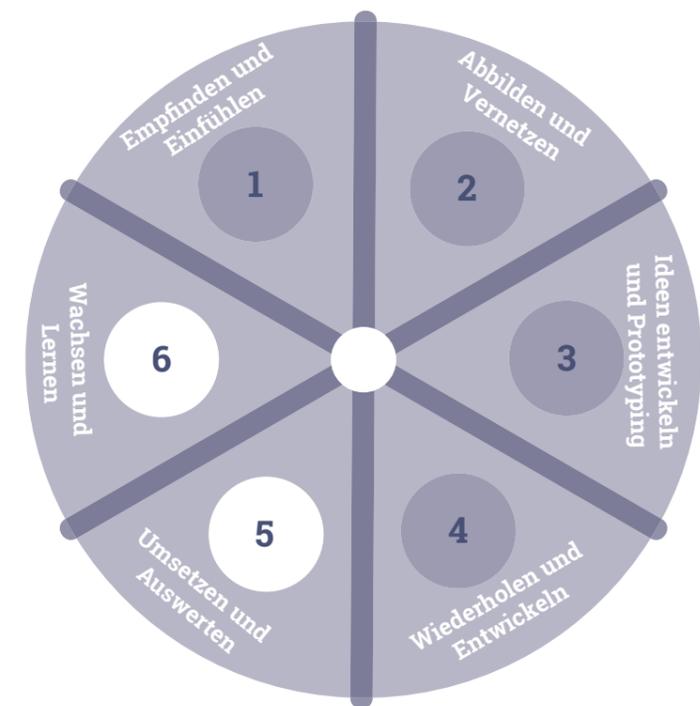
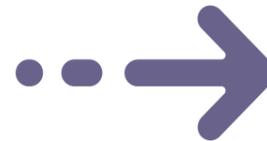
Lernunterstützendes Material

a) Kehre nach Abschluss der Aktivitäten 1-4, zum "Business Model Canvas" zurück und vervollständige die Abschnitte "Schlüsselaktivitäten", "Schlüsselressourcen", "Kundenbeziehungen" und "Kanäle".

b) Vervollständige auch die Abschnitte "Kostenstruktur" und "Einnahmequellen" der Vorlage.

c) Lies für Aktivität 4, wie DesignerInnen soziale Medien nutzen:
<https://bit.ly/32CwZl8>

d) Wie nutzt z. B. AISPI die sozialen Medien (Instagram, Facebook):
<https://aispi.co/about/>

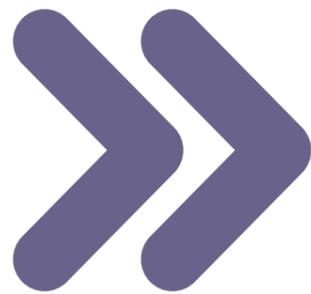




Lernressource E: Umsetzen und Auswerten

Kompetenzen und Ziele:

- Motivation und Durchhaltevermögen
- Ressourcen mobilisieren
- Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz
- Andere mobilisieren



Lernergebnisse (LE) 17-20

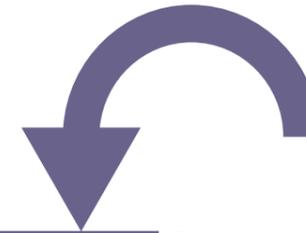
17. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person verschiedene Finanzierungsmöglichkeiten identifiziert und eine oder zwei realisierbare Möglichkeiten anhand wirtschaftlicher Erkenntnisse und einer Kosten-Nutzen-Abwägung auswählt.

18. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person effizient verschiedene und verfügbare Ressourcen organisiert und verwaltet, einschließlich der verfügbaren Informations- und Kommunikationstechnologien.

19. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person effektive Kommunikation, Verhandlung und Führung unter Beweis stellt.

20. Es wird erwartet, dass nach Abschluss dieser Aufgabe, die lernende Person Belastbarkeit gegenüber Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Druck zeigt.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Viereinhalb Tage.



Aktivitäten

1. Untersuche und identifiziere mindestens zwei potentielle Quellen für finanzielle Unterstützung. Wie könntest du dein Konzept finanzieren? Wie könntest du andere überzeugen, in dein Konzept zu investieren? (Crowdfunding, persönliche Ersparnisse, Bankkredit, andere Finanzierung). Beschreibe kurz in 100-200 Worten deine Finanz- und/oder Finanzierungspläne. (LE17, LE18, LE19, LE22)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

2. Sprich mit UnternehmerInnen in der Kulturbranche, um Feedback und eine Bewertung deines Geschäftsplans einzuholen. Diese Person könnte dein/e MentorIn werden. (LE17, LE19) **[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]**

3. Identifiziere und nenne kurz bis zu zwei Herausforderungen in 200-300 Wörtern, mit denen du bisher bei der Entwicklung deines Businessplans konfrontiert warst und wie du diese Herausforderungen gelöst hast. (LE19, LE20)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.]

Lernunterstützendes Material

a) Ressourcen für die finanzielle Unterstützung sind sehr wahrscheinlich länderspezifisch. Es gibt auch europaweite Möglichkeiten zur Finanzierung von kleinen und mittleren Unternehmen (KMU). Die lernende Person wird ermutigt, nach beidem zu suchen. Die folgenden zwei Links bieten Informationen über Optionen und Möglichkeiten in der EU:

<https://bit.ly/3iZTKq0>

<https://bit.ly/2L1yrrB>

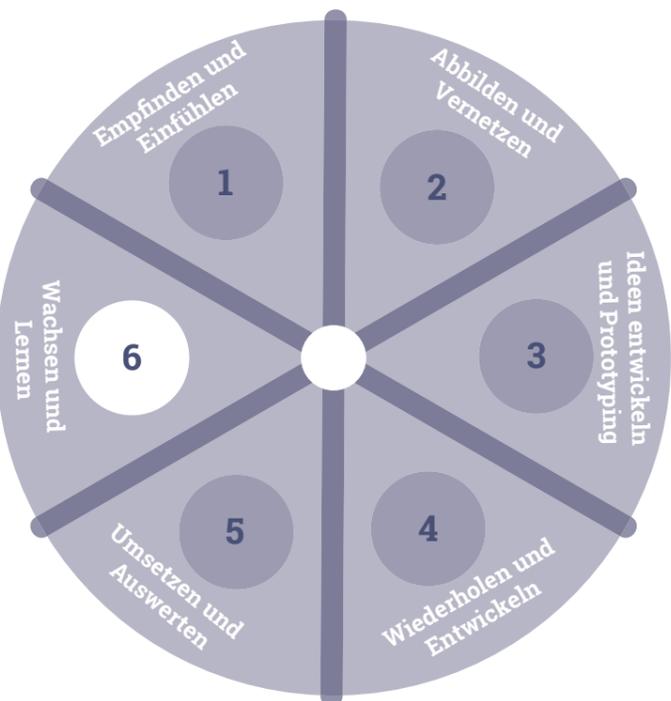
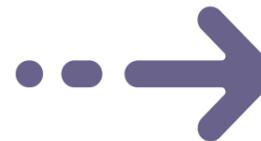
b) Die Grundlagen des Crowdfunding: <https://bit.ly/3owKNpv>

c) Entdecke die KünstlerInnen und Organisationen, die Kickstarter nutzen, um anspruchsvolle Projekte in der bildenden Kunst und Performance zu realisieren:

<https://bit.ly/3alQCko>

d) Der wesentliche Leitfaden zur Crowd-Finanzierung durch Indiegogo:

<https://bit.ly/3r6h08J>





Learning resource F: Wachsen und Lernen

Kompetenzen und Ziele:

- Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit
- Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz
- Andere mobilisieren



Lernergebnisse (LE) 21-24

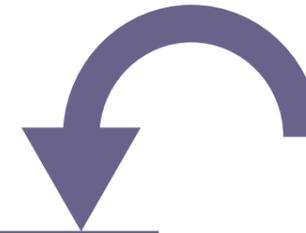
21. Nach Abschluss dieser Aufgabe, wird erwartet, dass die lernende Person alle erworbenen Kenntnisse zusammenstellt und durch die Abfolge der zuvor abgeschlossenen Aktivitäten zusammenfasst, um mit der Aufgabe, ein selbständiger Unternehmer zu werden, zu beginnen.

22. Es wird erwartet, dass nach Abschluss dieser Aufgabe, die lernende Person die sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Auswirkungen ihrer unternehmerischen Aktivitäten formuliert und auswertet.

23. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person persönliche Stärken und Schwächen, einschließlich Kommunikations-, Verhandlungs- und Führungsfähigkeiten, die die berufliche Praxis beeinflussen, identifiziert und bewertet.

24. Nach dem Abschließen dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person zukünftige Optionen und Möglichkeiten zum Wachsen und Erweitern erkennt und bewertet.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Dreieinhalb Tage.



Aktivitäten

1. Fasse alles, was du bisher entwickelt hast in einem Dokument zusammen - den kompletten Businessplan. Füge Folgendes hinzu: Zusammenfassung, Unternehmensbeschreibung, Beschreibung der Produkte und Dienstleistungen, Marketingplan, Geschäftsplan und Finanzplan. (LE21)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

2. Lege fest, wie du die sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Auswirkungen deines Unternehmens messen willst. Welche wichtigen Leistungsindikatoren wirst du für die zukünftige Bewertung deines Unternehmens verwenden? Nenne und begründe diese Indikatoren (insgesamt 100-200 Wörter). (LE22) **[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.]**

3. Reflektiere deine Stärken und Schwächen und schätze deine persönlichen Stärken und Schwächen, einschließlich Kommunikations-, Verhandlungs- und Führungsfähigkeiten ein. Welche Schritte wirst du unternehmen, um Bereiche mit Verbesserungsbedarf anzugehen? Besprich diese Punkte mit deiner MentorIn und/oder AusbilderIn. (LE23, LE24) **[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1 Tag.]**

Lernunterstützendes Material

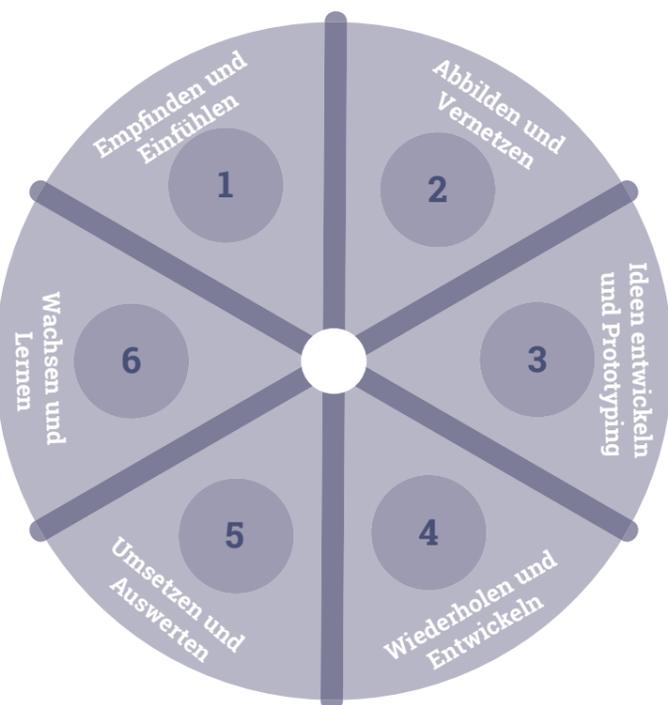
a) Muster-Business-Plan
Dieser gibt Auskunft darüber, wie man den endgültigen Business-Plan strukturieren kann:
<https://bit.ly/3r6lhcc>

b) Informationen darüber, wie man ein Unternehmen in Europa gründet:
<https://bit.ly/3pBZKrB>

c) Beispiele für Key Performance Indikatoren (KPIs) für Kunst, Unterhaltung und Freizeit:
<https://bit.ly/3cqeeas>

d) WEGATE ist ein europäisches Portal für das Unternehmertum von Frauen. Es umfasst verschiedene Ressourcen, wie Mentorenschaft, Beratung und Erfolgsgeschichten:
<https://wegate.eu/>

e) Schau nach, ob es in deinem Land einen Impact Hub gibt und welche Services dort angeboten werden, um dich bei der Gründung eines Unternehmens, der Vernetzung und Expansion zu unterstützen:
<https://impacthub.net/>



“I want every little girl who’s been told she’s bossy to be told again she has leadership skills.”

— Sheryl Sandberg

Chief Operating Officer at Facebook

Kunsthandwerk





Lernressource A: Empfinden und Einfühlen

Kompetenzen und Ziele:

- Chancen erkennen
- Ethisches und nachhaltiges Denken



Lernergebnisse (LE) 1-4

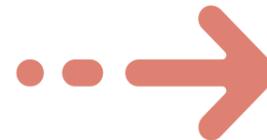
1. Es wird erwartet, dass die lernende Person nach Abschluss dieser Aufgabe, innovative unternehmerische Möglichkeiten im Bereich Kunsthandwerk auf dem europäischen Markt identifiziert und definiert.

2. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person mit Einfühlungsvermögen unternehmerische Ideen und Chancen im Kontext von Kunst & Handwerk erkennt.

3. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person die Möglichkeiten und das Marketing-Potenzial verschiedener sozialer Medien und Online-Plattformen im Kontext von Kunst & Handwerk erkennt.

4. Nach Abschluss dieser Aufgabe, wird erwartet, dass die lernende Person die Möglichkeiten und das Marketing-Potenzial verschiedener sozialer Medien und Online-Plattformen im Kontext von Kunst & Handwerk erkennt.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Zweieinhalb Tage.

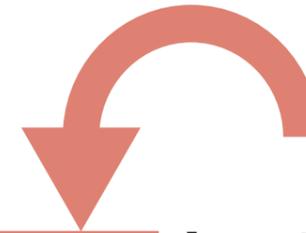


Aktivitäten

1. Identifiziere und halte 4-6 bestehende innovative unternehmerische Möglichkeiten schriftlich fest, die in Bezug zu Kunst & Handwerk auf dem europäischen Markt stehen (insgesamt 200-300 Wörter). (LE1)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

2. Fasse kurz die Eigenschaften und Qualitäten zusammen, die jede bestehende unternehmerische Möglichkeit für dich und andere lohnenswert machen. Erläutere jede deiner 4-6 Wahlmöglichkeiten und fasse sie in 50-100 Wörtern zusammen. Füge eine kurze Erläuterung jeder der von dir gewählten Optionen über die ethischen und nachhaltigen Aspekte hinzu. (LE1, LE2, LE4)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 2 Stunden.]

3. Identifiziere und halte 4-6 Beispiele schriftlich fest, wie Museen verschiedene soziale Medien nutzen (Facebook-Seite, Facebook-Gruppe, Twitter, LinkedIn, Instagram, YouTube), um ihre Aktivitäten zu promoten. Teile deine Ergebnisse mit und diskutiere sie mit den anderen TeilnehmerInnen und/ oder dem/der KursleiterIn. (LE3)
[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.]



Lernunterstützendes Material

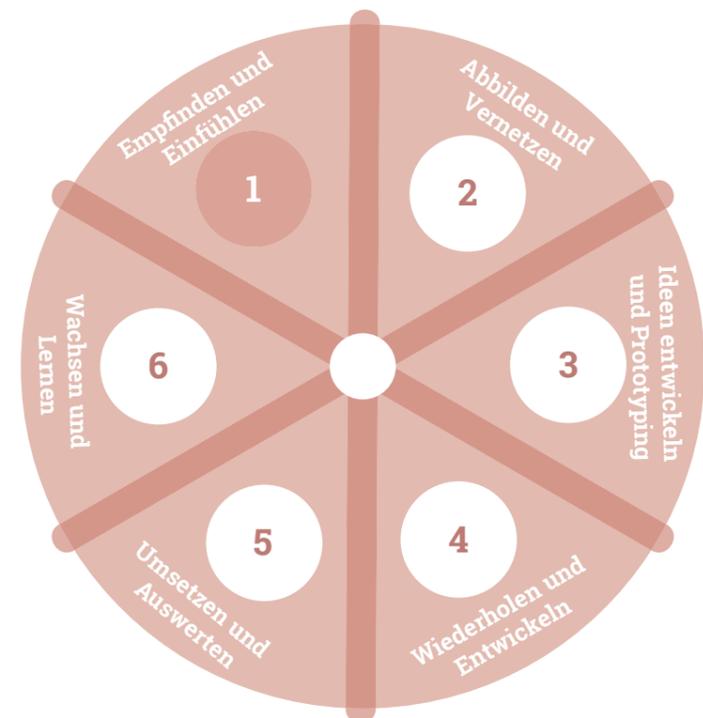
a) Online-Zugang zum Dokument "EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework" unter: <https://bit.ly/2YvIOSI> [2016]

Scroll' zur Seite 23 des Dokuments und lies die Spalten mit der Überschrift "Level 1" und "Level 2". Diese beiden Spalten beschreiben die Gründe für diese Aktivität.

b) Gibt es in deiner Nähe- Region/ Stadt- irgendwelche Kunsthandwerksbetriebe/ Ateliers? Kannst du diese als Inspiration oder Ressource für diese Aktivität erkunden? Haben diese eine Präsenz in sozialen Medien?

c) Erforsche was andere im Bereich Kunst & Handwerk gestalten: <https://bit.ly/3owicAz>

d) Kannst du auf Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram und YouTube Kunsthandwerksbetriebe/ Ateliers mit einer Online-Präsenz identifizieren? Welche Merkmale und Qualitäten erkennst du bei diesen Gestaltungsmöglichkeiten? Wie nutzt zum Beispiel Maria A. Aristidou soziale Medien: <https://bit.ly/3tbJa3R>

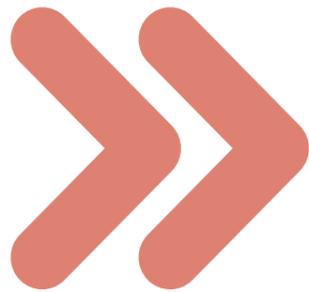




Lernressource B: Abbilden und Vernetzen

Kompetenzen und Ziele:

- Kreativität
- Weitblick
- Ideen auswerten



Lernergebnisse (LE) 5–9

5. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person Ideen und Wissen kombiniert, um eine neue und angemessene unternehmerische Idee zu entwickeln.

6. Es wird erwartet, dass nach Abschluss dieser Aufgabe, die lernende Person strategisches, divergentes und konvergentes Denken anwendet, um neue unternehmerische Ideen im Kontext von Kunst & Handwerk zu entwickeln.

7. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person unternehmerische Ideen zu Kunsthandwerk auf dem europäischen Markt zu erkennen und zu bewerten weiß.

8. Nach dem Beenden dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person ein Szenario visualisiert und formuliert, um Bemühungen und Handlungen zu lenken.

9. Es wird erwartet, dass die lernende Person spezifische Ressourcen und Kontakte, die für die unternehmerische Idee relevant sind, identifiziert

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Zweieinhalb Tage.

Aktivitäten

Entwickle eine erste grobe unternehmerische Idee, basierend auf den folgenden Aktivitäten:

1. Entwickle eine Beschreibung von 2-3 verschiedenen unternehmerischen Ideen (maximal 200 Wörter für jede Idee). Diese Ideen sollen neuartig und angemessen sein. Bedenke die Neuartigkeit: Was kannst du anbieten, das einzigartig ist? (LE5, LE6) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.*]

2. Vergleiche und betrachte diese Ideen und wähle eine aus, die eine bisher unentdeckte Möglichkeit für den europäischen Markt bietet. Denke strategisch: Warum ist deine Idee angemessen und realisierbar? (LE6, LE7) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aufgabe: 1-2 Stunden.*]

3. Erweitere diese Idee, indem du dir einzelne Etappen setzt, die deine Handlungen bis zur Fertigstellung leiten werden. Beziehe die potenziell benötigten Ressourcen und Netzwerke mit ein. Stell dir die Zukunft dieser Idee vor: Was macht sie nachhaltig? (500 Wörter) (LE8, LE9) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.*]

Lernunterstützendes Material

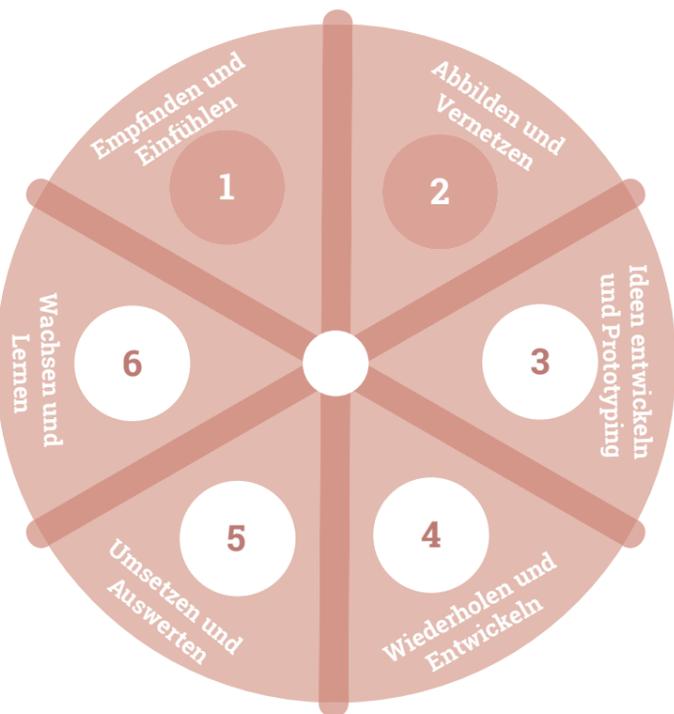
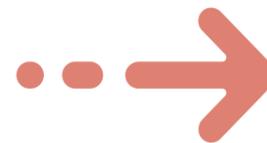
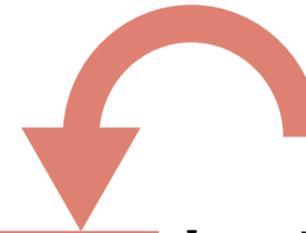
a) Führende Frauen in Kunst & Handwerk: <https://bit.ly/2Yr6n4b>

b) Was andere mit Kunst & Handwerk machen: <https://bit.ly/3j3mpuE>

c) Eine nützliche Ressource, um Fragen der Nachhaltigkeit zu berücksichtigen: <https://bit.ly/39tjyb4>

d) Inspirierende Keramikkonzepte: <https://bit.ly/3pyItQ6>

e) Inspirierende Möbelkonzepte: <https://bit.ly/3oBP2Qy>





Lernressource C: Ideen entwickeln und Prototyping

Kompetenzen und Ziele:

- Die Initiative ergreifen
- Mit anderen zusammenarbeiten
- Mit Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Risiko umgehen



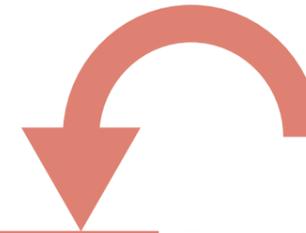
Lernergebnisse (LE) 10–12

10. Es wird erwartet, dass die lernende Person nach Abschluss dieser Aufgabe einen Marketingplan für unternehmerische Ideen im Zusammenhang mit Kunst & Handwerk entwickelt.

11. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person kooperativ mit anderen zusammenarbeitet, um Ideen zu entwickeln und kunsthandwerkliche Prototypen zu erstellen.

12. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person innerhalb des Wertschöpfungsprozesses geplante Wege zum Testen von Ideen und Prototypen bereits in den frühen Stadien einbezieht, um Unsicherheiten abzuschätzen und Risiken zu reduzieren.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Fünf Tage.



Aktivitäten

Entwickle nun, ausgehend von den vorangegangenen Aktivitäten, eine konkrete unternehmerische Idee, basierend auf Folgendem:

1. Identifiziere und beschreibe in 200-400 Worten zwei Möglichkeiten und zwei Herausforderungen, die für das externe Umfeld, in dem deine unternehmerische Idee stattfinden wird, relevant sind. (LE10)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1 Tag.]

2. Nutze dein Netzwerk und Online-Tools, um deine unternehmerische Idee mit ähnlichen bestehenden Ideen zu vergleichen. Wer gehört zu deiner Zielgruppe? In welcher Weise bietest du ihnen etwas Einzigartiges? Welche Grafiken (Branding, Logos, etc.) findest du für diese Idee geeignet? Formuliere in 200-400 Wörtern deine Idee unter Berücksichtigung dieser beiden Punkte. (LE10, LE11)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage]

3. Hole dir als nächstes Feedback für diese Idee von deinem Netzwerk und deiner Zielgruppe ein und zeichne es auf (Bilder, Interviews, Audio, Soziale Medien, Text, etc.) Wie haben sie deine Gründungsidee wahrgenommen? Wie kannst du diese Idee weiter verfeinern, um Risiken und Unsicherheiten zu reduzieren? Notiere dies in nicht weniger als 150 Wörtern. (LE11, LE12)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

Lernunterstützendes Material

a) Online-Zugang zum Dokument "EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework" unter: <https://bit.ly/3ad5nWK> [2016]

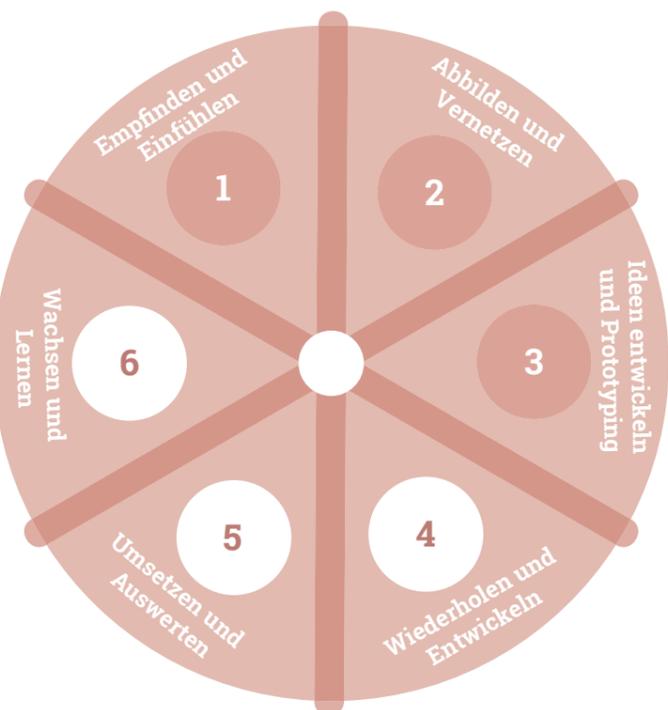
Scroll zur Seite 23 des Dokuments und lies die Spalten mit der Überschrift "Level 3" und "Level 4". Diese zwei Spalten beschreiben die Gründe für die Aktivitäten in diesem Abschnitt.

b) Downloade die Vorlage für das "Business Model Canvas" von <https://bit.ly/2NQYp2f>

Seite 1 erklärt die einzelnen Abschnitte der Vorlage. Seite 2 ist die Seite, die die lernende Person ausfüllen muss. Insbesondere nachdem die Aktivitäten 1-3 dieses Abschnitts abgeschlossen sind, sollen die Abschnitte "Kundensegmente", "Wertversprechen" und "Schlüsselpartner" ausgefüllt werden.

Für den Abschnitt "Wertversprechen" wird der lernenden Person empfohlen, sich das Folgende anzusehen:

<https://youtu.be/VnBUOjxmn1g>





Lernressource D: Wiederholen und Entwickeln

Kompetenzen und Ziele:

- Planen und Management
- Mit anderen zusammenarbeiten
- Durch Erfahrung lernen



Lernergebnisse (LE) 13–16

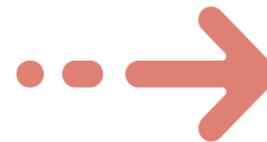
13. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person Prioritäten definiert und ein innovatives Geschäftsmodell sowie einen entsprechenden Umsetzungsplan für die Branche entwickelt.

14. Nach dem Beenden dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person sich kooperativ mit anderen zusammenschließt, um unternehmerische Ergebnisse bezüglich Kunsthandwerk in Europa zu wiederholen und zu entwickeln.

15. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person Informations- und Kommunikationstechnologien nutzt, um mit verschiedenen Interessengruppen zu interagieren (bestehendes Netzwerk, Zielpublikum, andere Interessierte) und die Ergebnisse zu fördern.

16. Es wird erwartet, dass die lernende Person nach Abschluss dieser Aufgabe die Ergebnisse kritisch reflektiert und die Vorgehensweise überarbeitet.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Viereinhalb Tage.



Aktivitäten

Fortführung der bisherigen Aktivitäten:

1. Arbeite mit deinem Netzwerk und geeigneten anderen Personen zusammen, um die verschiedenen Kosten und Einnahmequellen, die mit deiner unternehmerischen Idee verbunden sind, aufzuschlüsseln und zu schätzen. Stelle diese in einer Tabelle dar. (LE13, LE14) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.*]
2. Arbeite mit deinen Stakeholdern (in Person und/oder über Informations- und Kommunikationstechnologien) zusammen, um Feedback einzuholen und deinen bisher aufgezeichneten Businessplan weiter zu verfeinern und zu entwickeln. (LE15, LE16, LE18, LE19) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.*]
3. Beschreibe in 100-200 Wörtern, wie und warum dein ursprünglicher Geschäftsplan geändert wurde. (LE16) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.*]
4. Starte mindestens ein Social Media-Konto, um eine Online-Präsenz für deine unternehmerische Idee zu schaffen (Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, etc.). Entwickle Inhalte für diesen Account unter Berücksichtigung deiner "Kundensegmente" und "Wertvorstellungen", wie sie in c) Ideenfindung und Prototyping entwickelt wurden. [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 2-3 Stunden.*]

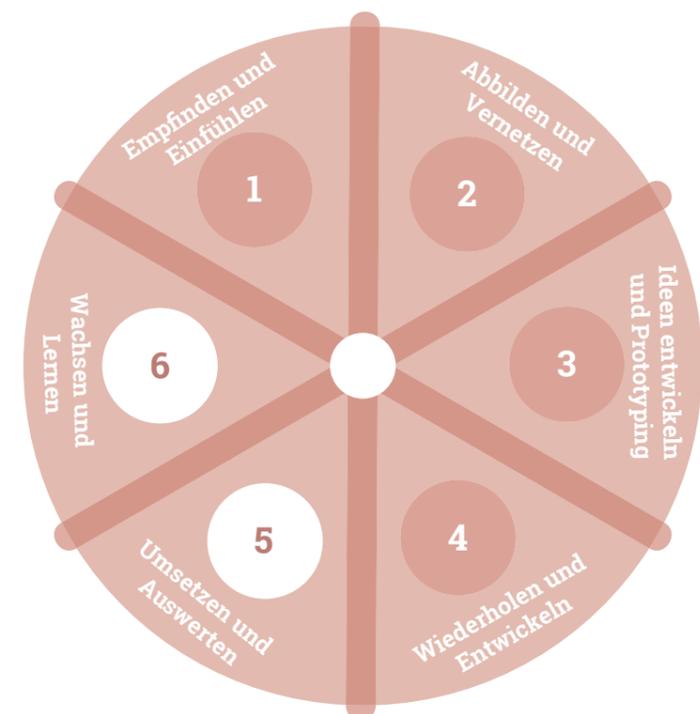
Lernunterstützendes Material

a) Kehren Sie nach Abschluss der Aktivitäten 1 bis 4 zum "Business Model Canvas" zurück und füllen Sie die Abschnitte "Key Aktivitäten", "Schlüsselressourcen", "Kundenbeziehungen" und "Kanäle".

b) Füllen Sie auch die Abschnitte "Kostenstruktur" und "Einnahmequellen" der Vorlage aus.

c) Unter folgendem Link finden Sie nützliche Informationen zur Nutzung von Social Media Medien im Bereich Kunsthandwerk:
<https://bit.ly/3cqqLS0>

d) Vier Künstler teilen Tipps zur Verwendung von Instagram:
<https://bit.ly/3cqRozw>





Lernressource E: Umsetzen und Auswerten

Kompetenzen und Ziele:

- Motivation und Durchhaltevermögen
- Ressourcen mobilisieren
- Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz
- Andere mobilisieren



Lernergebnisse (LE) 17–20

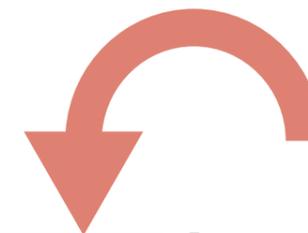
17. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person verschiedene Finanzierungsmöglichkeiten identifiziert und eine oder zwei realisierbare Möglichkeiten anhand wirtschaftlicher Erkenntnisse und einer Kosten-Nutzen-Abwägung auswählt.

18. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person effizient verschiedene und verfügbare Ressourcen organisiert und verwaltet, einschließlich der verfügbaren Informations- und Kommunikationstechnologien.

19. Nach Abschluss dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person effektive Kommunikation, Verhandlung und Führung unter Beweis stellt.

20. Es wird erwartet, dass nach Abschluss dieser Aufgabe, die lernende Person Belastbarkeit gegenüber Unsicherheit, Mehrdeutigkeit und Druck zeigt.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Viereinhalb Tage.



Aktivitäten

1. Untersuche und identifiziere mindestens zwei potentielle Quellen für finanzielle Unterstützung. Wie könntest du dein Konzept finanzieren? Wie könntest du andere überzeugen, in dein Konzept zu investieren? (Crowdfunding, persönliche Ersparnisse, Bankkredit, andere Finanzierung). Beschreibe kurz in 100-200 Worten deine Finanz- und/oder Finanzierungspläne. (LE17, LE18, LE19, LE22) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.*]

2. Sprich mit UnternehmerInnen in der Kulturbranche, um Feedback und eine Bewertung deines Geschäftsplans einzuholen. Diese Person könnte deine Mentorin werden. (LE17, LE19) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.*]

3. Identifiziere und nenne kurz bis zu zwei Herausforderungen in 200-300 Wörtern, mit denen du bisher bei der Entwicklung deines Businessplans konfrontiert warst und wie du diese Herausforderungen gelöst hast. (LE19, LE20) [*Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.*]

Lernunterstützendes Material

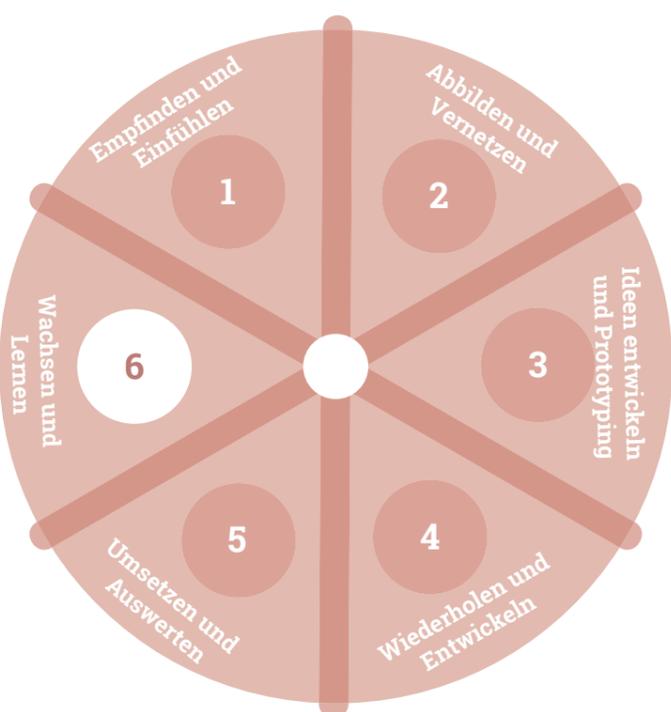
a) Ressourcen für die finanzielle Unterstützung sind sehr wahrscheinlich länderspezifisch. Es gibt auch europaweite Möglichkeiten zur Finanzierung von kleinen und mittleren Unternehmen (KMU). Die lernende Person wird ermutigt, nach beidem zu suchen. Die folgenden zwei Links bieten Informationen über Optionen und Möglichkeiten in der EU:

<https://bit.ly/39yUmjA>
<https://bit.ly/39x8p9f>

b) Die Grundlagen des Crowdfunding:
<https://bit.ly/3oB8kWa>

c) Entdecke die KünstlerInnen und Organisationen, die Kickstarter nutzen, um anspruchsvolle Projekte in der bildenden Kunst und Performance zu realisieren:
<https://bit.ly/3r6KYJS>

d) Der wesentliche Leitfaden zur Crowd-Finanzierung durch Indiegogo:
<https://bit.ly/3cq5yAE>





Lernressource F: Wachsen und Lernen

Kompetenzen und Ziele:

- Selbstwahrnehmung und Selbstwirksamkeit
- Finanzielle und wirtschaftliche Kompetenz
- Andere mobilisieren



Lernergebnisse (LE) 21–24

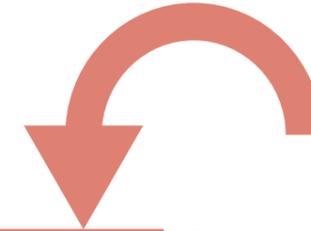
21. Nach Abschluss dieser Aufgabe, wird erwartet, dass die lernende Person alle erworbenen Kenntnisse zusammenstellt und durch die Abfolge der zuvor abgeschlossenen Aktivitäten zusammenfasst, um mit der Aufgabe, ein selbständiger Unternehmer zu werden, zu beginnen.

22. Es wird erwartet, dass nach Abschluss dieser Aufgabe, die lernende Person die sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Auswirkungen ihrer unternehmerischen Aktivitäten formuliert und auswertet.

23. Nach Beendigung dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person persönliche Stärken und Schwächen, einschließlich Kommunikations-, Verhandlungs- und Führungsfähigkeiten, die die berufliche Praxis beeinflussen, identifiziert und bewertet.

24. Nach dem Abschließen dieser Aufgabe wird erwartet, dass die lernende Person zukünftige Optionen und Möglichkeiten zum Wachsen und Erweitern erkennt und bewertet.

Geschätzte maximale Zeit für die Durchführung der Aktivitäten:
Dreieinhalb Tage.



Aktivitäten

1. Fasse alles, was du bisher entwickelt hast in einem Dokument zusammen - den kompletten Businessplan. Füge Folgendes hinzu: Zusammenfassung, Unternehmensbeschreibung, Beschreibung der Produkte und Dienstleistungen, Marketingplan, Geschäftsplan und Finanzplan. (LE21)

[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Tage.]

2. Lege fest, wie du die sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Auswirkungen deines Unternehmens messen willst. Welche wichtigen Leistungsindikatoren wirst du für die zukünftige Bewertung deines Unternehmens verwenden? Nenne und begründe diese Indikatoren (insgesamt 100-200 Wörter). (LE22) *[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1-2 Stunden.]*

3. Reflektiere deine Stärken und Schwächen und schätze deine persönlichen Stärken und Schwächen, einschließlich Kommunikations-, Verhandlungs- und Führungsfähigkeiten ein. Welche Schritte wirst du unternehmen, um Bereiche mit Verbesserungsbedarf anzugehen? Besprich diese Punkte mit MentorIn und/oder AusbilderIn. (LE23, LE24) *[Geschätzte Bearbeitungszeit für diese Aktivität: 1 Tag.]*

Lernunterstützendes Material

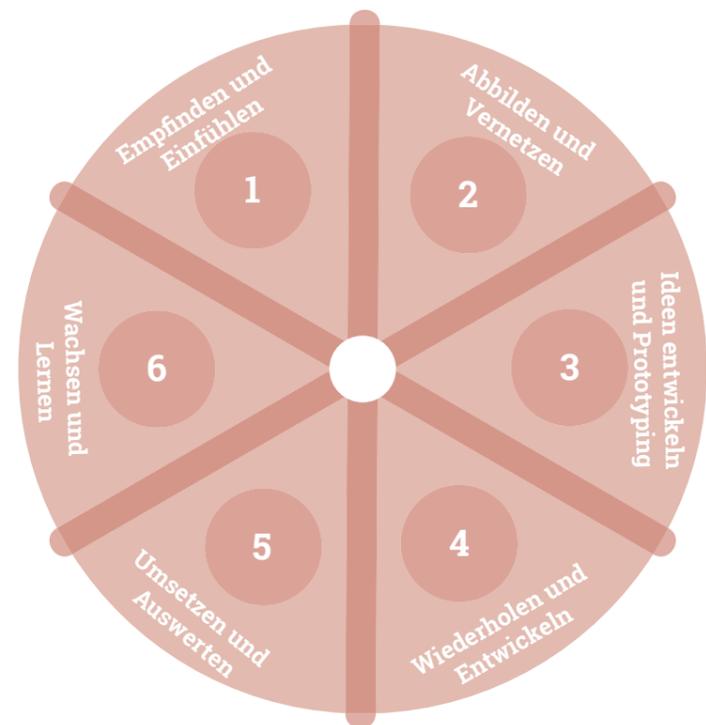
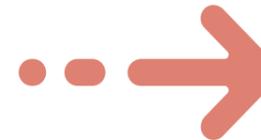
a) Muster-Business-Plan. Dieser gibt Auskunft darüber, wie man den endgültigen Business-Plan strukturieren kann: <https://bit.ly/36pvlW3>

b) Informationen darüber, wie man ein Unternehmen in Europa gründet: <https://bit.ly/2YvETKO>

c) Beispiele für Key Performance Indikatoren (KPIs) für Kunst, Unterhaltung und Freizeit: <https://bit.ly/39x2DnV>

d) WEGATE ist ein europäisches Portal für das Unternehmertum von Frauen. Es umfasst verschiedene Ressourcen, wie Mentorenschaft, Beratung und Erfolgsgeschichten: <https://wegate.eu/>

e) Schau nach, ob es in deinem Land einen Impact Hub gibt und welche Services dort angeboten werden, um dich bei der Gründung eines Unternehmens, der Vernetzung und Expansion zu unterstützen: <https://impacthub.net/>



Zusammenfassung der Online - Ressourcen

Museen

EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework [2016]: <https://bit.ly/3iZBBJ0>

Museums at the European Museums Network: <http://museums.eu>

Tate Modern: <https://www.tate.org.uk>

Developing and evolving in museums, innovation workbook' at: <https://bit.ly/2Ma4ITD>

Examples of innovative museums: <https://bit.ly/3pyW75P>

Museums and sustainability: <https://bit.ly/3pA6qX8>

Template for the 'Business Model Canvas' from: <https://bit.ly/3afG6ew>

Value Proposition: <https://youtu.be/VnBUOjxmn1g>

Museums and social media: <https://bit.ly/2MEMyDS>

<https://bit.ly/3r6nrIO>

Information about options and opportunities in the EU: <https://bit.ly/36shT3v>

<https://bit.ly/3r9ZFfh>

The basics of crowdfunding: <https://bit.ly/36qmOlo>

Kickstarter: <https://bit.ly/2MGKjj7>

The Essential Guide to Crowdfunding by Indiegogo: <https://bit.ly/3pA7t9w>

Sample template for a business plan. How <https://bit.ly/3taGZh5>

Examples of Key Performance Indicators (KPIs) for arts, entertainment and recreation: <https://bit.ly/3owlOCD>

European Gateway for Women's Entrepreneurship: <https://wegate.eu/>

Impact Hub in your country: <https://impacthub.net/>

Design

EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework [2016]: <https://bit.ly/3pxANgR>

Explore what others are designing: <https://europeandesign.org/>
<https://www.designweek.co.uk/>

How is AISPI using social media: <https://aispi.co/about/>

Leading women in design: <https://bit.ly/3pD90M8>

Award winning product designs: <https://bit.ly/3ozXhwm>

A useful resource to consider sustainability issues: <https://bit.ly/3ozXhwm>

Inspirational design concepts: <https://bit.ly/3td9bA7>

Template for Business Model Canvas from: <https://bit.ly/3afICl3>

Value Proposition: <https://youtu.be/VnBUOjxmn1g>

How designers are using social media: <https://bit.ly/32CwZl8>

How is AISPI using social media (Instagram, Facebook): <https://aispi.co/about/>

Information about options and opportunities in the EU: <https://bit.ly/3r5dCLh>

<https://bit.ly/3tanhSH>

The basics of crowdfunding: <https://bit.ly/2NF7Xgv>

Artists and organisations using Kickstarter to realise ambitious projects in visual arts and performance: <https://bit.ly/3axhsX9>

The Essential Guide to Crowdfunding by Indiegogo:

Sample business plan template: <https://bit.ly/3j00hkJ>

Information on how to start a business in Europe: <https://bit.ly/3oAkeQd>

Examples of Key Performance Indicators (KPIs) for arts, entertainment and recreation: <https://bit.ly/2Ys9x7w>

European Gateway for Women's Entrepreneurship: <https://wegate.eu/>

Impact Hub in your country: <https://impacthub.net/>

Kunsth Handwerk

EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework [2016]: <https://bit.ly/3r5DCq2>

Explore what others are creating with arts and crafts: <https://bit.ly/3t7HvfQ>

How is Maria A. Aristidou using social media: <https://bit.ly/2M9g7xx>

Leading women in arts and crafts: What others are doing with arts and crafts: <https://bit.ly/3cp7QzX>

Issues of sustainability: <https://bit.ly/39zhb6K>

Inspirational ceramic concepts: <https://bit.ly/3ajHooY>

Inspirational furniture concepts: <https://bit.ly/36nNdjN>

Business Model Canvas template: <https://bit.ly/3r6OXG8>

Value Proposition: <https://youtu.be/VnBUOjxmn1g>

How to use social media for arts and crafts: <https://bit.ly/3tb0ypD>

Four Artists Share Tips for Using Instagram to Grow Your Art Practice: <https://bit.ly/2YrHcOH>

Information about options and opportunities in the EU: <https://bit.ly/39xtbFO>

<https://bit.ly/3j1rJOY>

The basics of crowdfunding: <https://bit.ly/39zhWN8>

Artists and organisations using Kickstarter: <https://bit.ly/3cr1Q9R>

The Essential Guide to Crowdfunding by Indiegogo: <https://bit.ly/3iZs9pb>

Sample business plan template: <https://bit.ly/3coIWK4>

Information on how to start a business in Europe: <https://bit.ly/3otNZ5j>

Examples of Key Performance Indicators (KPIs) for arts, entertainment and recreation: <https://bit.ly/39vKyqk>

European Gateway for Women's Entrepreneurship: <https://wegate.eu/>

Impact Hub in your country: <https://impacthub.net/>



CREATION

<http://creationproject.eu/>

ISBN 978-9925-586-54-7