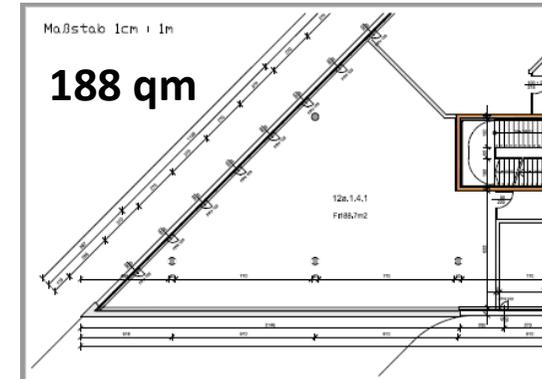


# Das Raumkonzept

**Schaffung eines spielerischen Innovationsraums,  
der zum Experimentieren und Innovieren  
einlädt.**

Innovatives Raumkonzept für bis zu 25 Personen  
**Modular – Flexibel – Kreativitätsfördernd**



## Zentrale Raumelemente:

- Spielbrett „Inspire! Build your business“
- Wissenscke
- Experimentierecke
- Beschriftbare Elemente (Möbel, Wände,...)

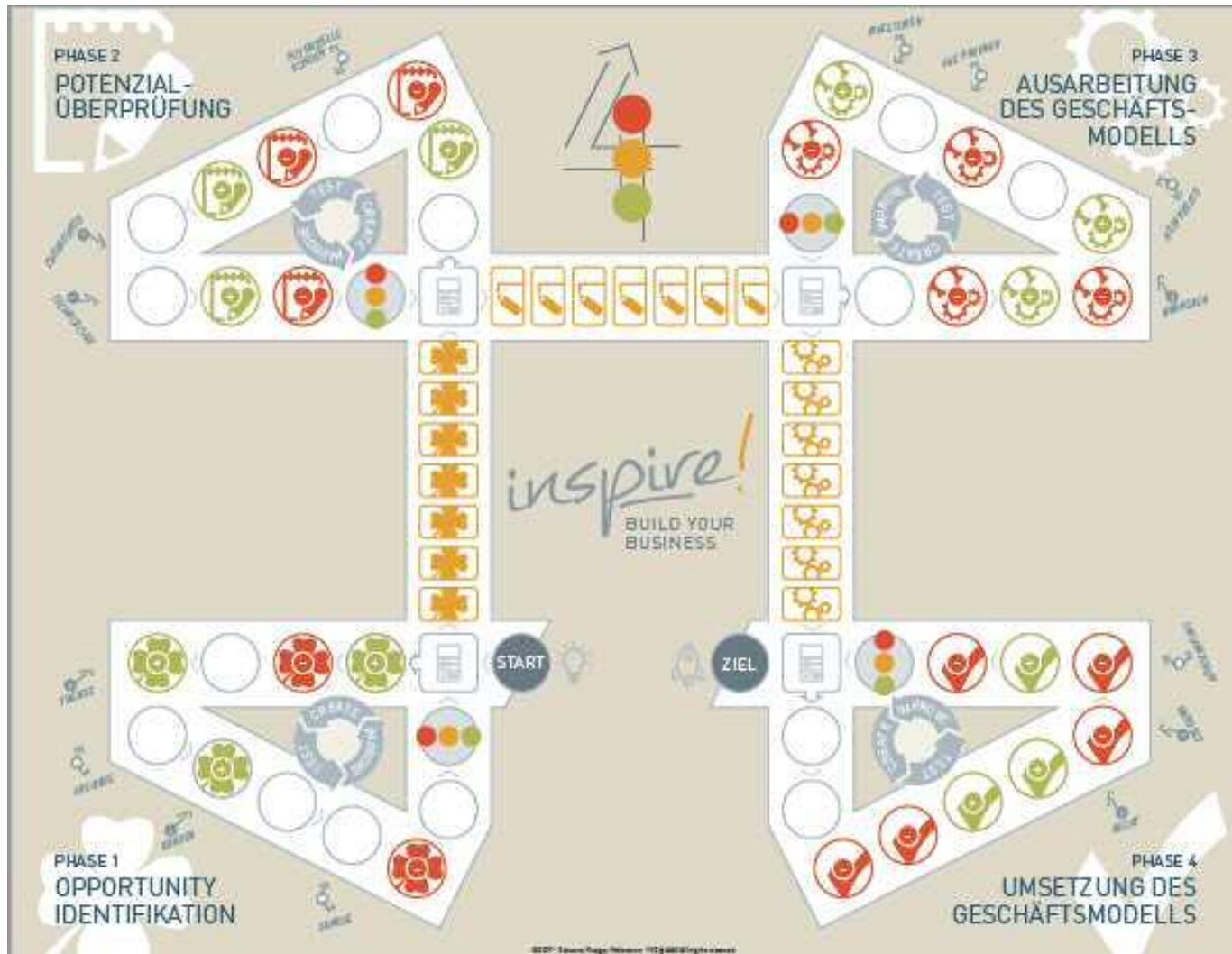
## Weitere Anforderungen:

- Soll Stimmung erzeugen
- Bewegung unterstützen
- Neue Perspektiven einnehmen
- .....

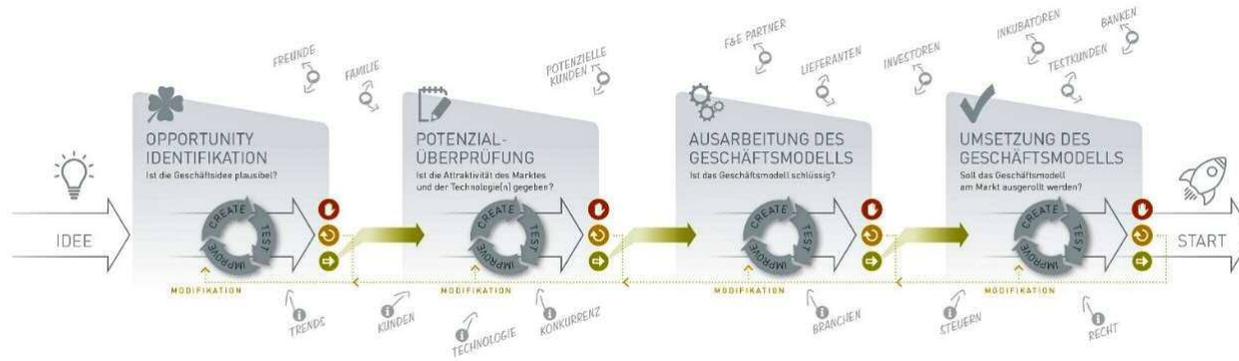
## Farbgestaltung



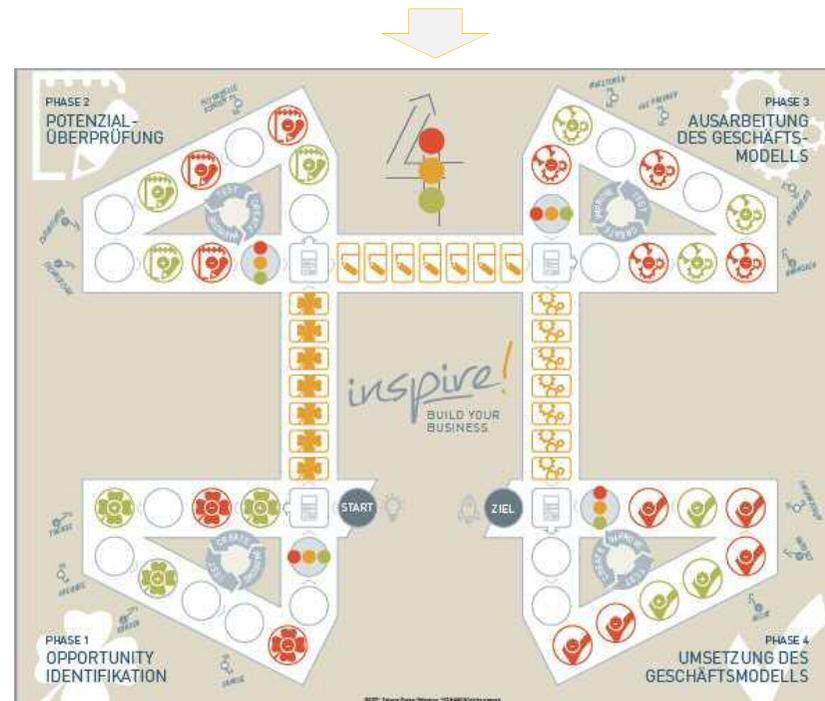
# Das Spiel



# Das Spiel „Inspire!“ als zentrales Raumelement

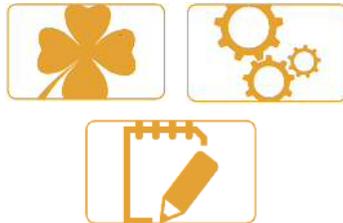


## 4-Ampeln-Modell als Ausgangspunkt für die Spielentwicklung



# Inspire! - Zentrale Spielelemente

## CHALLENGE KARTEN

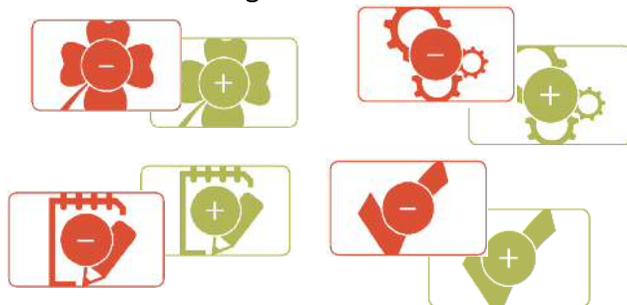


Positive und negative Einflussgrößen aus dem Entrepreneurial Ecosystem (stakeholderorientiert)

## CHANCEN und RISIKOKARTEN in jeder Phase

Chancen und Risiken

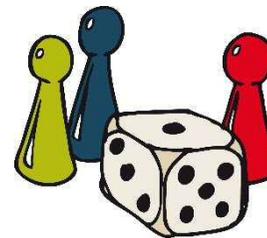
- aus dem persönlichen Umfeld und dem Marktumfeld
- des Geschäftsmodells
- der Umsetzung von Geschäftsideen



## QUIZKARTEN bei den Ampeln



## JOKERKARTEN in jeder Phase

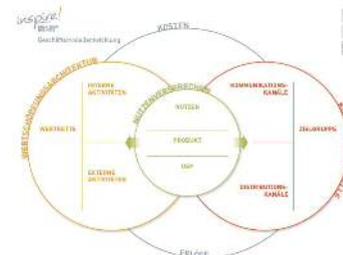


## ARBEITSBLÄTTER in jeder Phase



### Problem/Solution Fit

Es ist zu überprüfen, ob die Geschäftsidee tatsächlich ein Kundenproblem löst, oder ein Kundenbedürfnis aufgreift.



### Pitch Deck Markt

Sie haben 2 Minuten Zeit, um die Investoren vom Marktpotenzial Ihrer Idee zu überzeugen.

Das Pitch Deck soll die folgenden Fragen beantworten:  
→ Unterstützen Trends meine Geschäftsidee!

# Literatur zum Spiel „Inspire! Build Your Business“

