



TIEŠSAITES NODARBĪBA

Prototipē ātri, pārbaudi bieži

No idejas līdz risinājumam, ko var parādīt citiem

Uztaisi ātri



Parādi citiem



Uzlabo

Mēs ticam, ka
tehnoloģijas
ir visiem

Pieejamas un iekļaujošas izglītības
programmas, darbnīcas, **mentoring**
un **iedvesmas** pasākumi, lai attīstītu
Latvijas **sabiedrības digitālās prasmes!**

Mūsu pieredze skaitļos

75,000+

tiešsaistes apmācību dalībnieku

630+

atbalstītas iekļaujošas startapu
komandas

2,001,777

stundas pavadītas mācoties

3,000+

sievietes apguvušas profesionālo
apmācību

95

programmas kopā

55,000+

sekotāju visās platformās

1000+

sesiju kopā

ATGRIEZĪSIMIES PIE ŠODIENAS UZDEVUMA

Kā ar mākslīgā intelekta palīdzību padarīt
intelektuālā īpašuma apguvi jauniešiem
interesantāku, saprotamāku un
mūsdienīgāku ?

Patenti

Aizsargā izgudrojumus

Preču zīmes

Aizsargā nosaukumus un logotipus

Dizainparaugi

Aizsargā izstrādājumu izskatu

Šodien sapratīsim pamatus: **ideju** un **pirmo biznesa kanvu/ modeli**. Tālāk to attīstīsim līdz 28.10. pasākumam.

ŠODIENAS CEĻŠ

No idejas līdz pirmajam prototipam

1

Kāpēc
prototipēt

2

No problēmas
līdz idejai

3

AI palīgs

4

Biznesa kanva

5

Idejas pārbaude

6

Mājasdarbs

PRINCIPS

Prototipē ātri, pārbaudi bieži, uzlabo konstanti.

Kāpēc prototipēt?

Ietaupa laiku

Kļūdu atrod stundā, nevis pēc nedēļām darba

Parāda, ko citi tiešām domā

Uz kaut ko redzamu cilvēki reaģē labāk nekā uz domu

Samazina risku

Nepabeigtu ideju nav žēl mainīt vai mest ārā

Palīdz izlemt

Lēmumi pēc atsauksmēm, nevis minējumiem

Prototips nav gatavs produkts. Tā var būt prezentācija, skice vai kanva. Šodien katrs solis ir prototips:

Ideja teikumā ➡ AI uzlabo ➡ Kanva ➡ Atsauksme ➡ Uzlabojums

No problēmas līdz idejai

KONKURSA MĒRĶIS

Kā ar mākslīgā intelekta palīdzību padarīt intelektuālā īpašuma apguvi jauniešiem **interesantāku**, **saprotamāku** un **mūsdienīgāku**?

1. Problēma

Kas intelektuālā īpašuma apguvē jauniešiem šķiet garlaicīgs vai neskaidrs?

2. Kam

Kuriem jauniešiem (kāda klase, kas viņus interesē)?

3. Ideja

Kā AI to padara interesantāku, saprotamāku vai mūsdienīgāku?

UZDEVUMS KOMANDĀM • 17 MIN

Mūsu risinājums palīdz [kam] saprast [ko par intelektuālo īpašumu], izmantojot [AI formātu].

Piemērs citā tēmā: palīdz skolēniem saprast, cik ēdiena tiek izmests, izmantojot lietotni.

Idejas vēl nav? Padomā: kur tu šodien redzēji preču zīmi vai izgudrojumu, un ko par tiem nesaproti vai uzskati par garlaicīgu?

AI kā darba palīgs: 5 labās prakses

1

Dod kontekstu

Pastāsti, kas tu esi, kam tas paredzēts un kāds ir mērķis. AI nezina neko par tavu situāciju.

2

Pasaki formātu

Pasaki, kādu rezultātu gribi: 3 idejas, tabulu vai tekstu līdz 100 vārdiem.

3

Prasi kritiku

AI mēdz tikai slavēt. Jautā: kas šajā idejā ir vājākais un kāpēc kāds to neizmantotu?

4

Precizē

Pirmā atbilde ir melnraksts. Saki: īsāk, vienkāršāk, citu piemēru, citai auditorijai.

5

Pārbaudi

AI var izdomāt faktus. Svarīgo pārbaudi uzticamos avotos un sarunās ar cilvēkiem. Lēmumus pieņem tu.

Labs prompts: 5 daļas

Jo precīzāk pastāstīsi, jo noderīgāka būs atbilde. Šādi izskatās viens prompts:

Loma

Tu esi pieredzējis skolas projektu mentors.

Konteksts

Esmu 9. klases skolēns, mūsu komanda veido lietotni, lai skolas ēdnīcā tiktu izmests mazāk ēdiena.

Uzdevums

Piedāvā 3 idejas, kā to padarīt interesantu 12–15 gadus veciem skolēniem.

Formāts

Katrai idejai viens teikums un viens risks.

Ierobežojumi

Bez sarežģītas tehnoloģijas, jāpaspēj izveidot nedēļas laikā.

Nevajag visu uzreiz: sāc ar kontekstu un uzdevumu, pārējo pievieno, ja atbilde ir neprecīza.

Slikts un labs prompts: 4 situācijas

1 Idejas

SLIKTS

Izdomā ideju.

LABS

Esmu 9. klases skolēns. Piedāvā 3 idejas, kā samazināt ēdiena izmešanu skolas ēdnīcā. Katrai pasaki vājāko vietu.

2 Kritika

SLIKTS

Vai mana ideja ir laba?

LABS

Mana ideja: [tavs teikums]. Iztēlojies skeptisku 14 gadus vecu skolēnu un uzskaiti 3 iemeslus, kāpēc viņš to neizmanto.

3 Intervija

SLIKTS

Uzraksti jautājumus.

LABS

Es intervēšu skolēnus par ēdnīcu. Uzraksti 5 atvērtus jautājumus, kas sākas ar kā vai kāpēc, bez jā/nē jautājumiem.

4 Fakti

SLIKTS

Vai tas ir patiesi?

LABS

Norādi, kuras šīs atbildes daļas varētu būt nepareizas un kā es tās varu pārbaudīt.

Uzdevums (12 min): uzraksti AI promptu par savu ideju (loma, konteksts, uzdevums, formāts, ierobežojumi), tad pajautā to pašu vienā īsā teikumā. Salīdzini atbildes: kura noderīgāka un kāpēc?

Biznesa kanva: ideja vienā lapā

Kanva ir vienas lapas karte: kam, kāpēc un kā tava ideja kalpos.

Aizpildi secībā 1 līdz 9. Sāc ar cilvēkiem, nevis ar tehnoloģiju.

Katrā laukā raksti 1–3 īsus teikumus.

Zaļš = to jau zinām.

Dzeltenš = minējums, jāpārbauda.

1 Klienti

2 Vērtības piedāvājums

3 Kanāli

4 Attiecības

5 Ienākumi / ieguvums

6 Aktivitātes

7 Resursi

8 Partneri

9 Izmaksas

Uzdevums (26 min): aizpildi kanvu pēc kārtas un atzīmē zaļi vai dzeltenus laukus.

Kanvas 9 lauki ar ēdnīcas piemēru

• Kam un kāpēc • Kā tas darbosies

1 Klienti

Kam konkrēti tā ir problēma?

Piemērs: 7.-9. klases skolēni, kas ēd ēdnīcā

2 Vērtības piedāvājums

Kāpēc viņi to izmantos?

Piemērs: Redzi, cik ēdiena izmet, un kā to mazināt

3 Kanāli

Kā cilvēki to uzzinās?

Piemērs: Plakāts ēdnīcā, klases čats, audzinātājs

4 Attiecības

Kāpēc atgriezīsies pie tavas idejas?

Piemērs: Nedēļas izaicinājums klasēm ar punktiem

5 Ieguvums / ienākumi

Ko kāds iegūst vai maksā?

Piemērs: Mazāk izmesta ēdiena, ietaupījums skolai

6 Aktivitātes

Kas jādara, lai strādātu?

Piemērs: Pētīt, zīmēt skici, testēt, runāt ar skolēniem, skolotājiem, ēdnīcas darbiniekiem un skolas administrāciju

7 Resursi

Kas jau ir un kas trūkst?

Piemērs: Laiks, dators, AI rīks, atsauksmes

8 Partneri

Kas var palīdzēt?

Piemērs: Ēdnīcas vadītāja, skolotājs, skolēnu padome

9 Izmaksas

Kas prasa laiku vai naudu?

Piemērs: Stundas, bezmaksas rīki

Kā pārbaudīt ideju: 4 metodes

Intervijas

10 min saruna ar 3–5 skolēniem

PLUSI

Dziļa izpratne

MĪNUSI

Prasa laiku

KAD LIETOT

Idejas sākumā

Aptauja

5 jautājumi veidlapā

PLUSI

Ātri daudz atbilžu

MĪNUSI

Virspusēji

KAD LIETOT

Kad zini, ko jautāt

Līdzīgu risinājumu izpēte

Meklē līdzīgas lietotnes un spēles

PLUSI

Ātri, bez cilvēkiem

MĪNUSI

Neparāda auditorijas domas

KAD LIETOT

Pirms sāc veidot, pēc katras iterācijas

Atsauksme no komandām

Parādi ideju 3 minūtes

PLUSI

Uzreiz

MĪNUSI

Nav tava auditorija

KAD LIETOT

Hakatona ietvaros

KURU METODI IZVĒLĒTIES?

Vēl nezini problēmu? → **Intervija**

Zini problēmu? → **Aptauja vai atsauksme**

Gribi ātri, bez cilvēkiem? → **Izpēte**

Labi jautājumi intervijā

1

Jautā par pagātņi, nevis nākotņi
Ko cilvēks tiešām darīja, nevis ko apsola.

SLIKTS

Vai tev patiktu mūsu lietotne?



LABS

Pastāsti par pēdējo reizi, kad ēdnīcā daļa ēdiena palika neapēsta.

Kāpēc? Cilvēki pieklājīgi atbild jā. Stāsts parāda, kas patiesībā notika.

2

Klausies, nepārliecini
Tu uzzini, nevis pārdod savu ideju.

SLIKTS

Vai tev rūp ēdiena izšķērdēšana?



LABS

Ko tu parasti dari, ja ēdiena ir par daudz?

Kāpēc? Uz to atbild jā gandrīz visi. Rīcība parāda, vai tas tiešām rūp.

3

Pieraksti precīzus vārdus
Cītāti vēlāk noder prezentācijā.

SLIKTS

Vai tu to izmantotu?



LABS

Kā tu līdz šim to risināji?

Kāpēc? Nākotnes solījumi bieži nepiepildās, pagātnes darbi ir fakti.

Mājasdarbs līdz 28.10.

1 Intervē 3–5 cilvēkus

Mērķauditorijas pārstāvjus, izmantojot 5 labus jautājumus no šodienas.

2 Atjauno kanvu

Atzīmē, kas apstiprinājās un kas mainījās, un izlem: turpināt, mainīt vai nedarīt vispār.

3 Izlasi kritērijus

Pieraksti, kā tavs risinājums parādīs intelektuālā īpašuma izpratni (20 no 60 punktiem).

4 Sagatavojies nākamajam solim

Izmanto AI ceļa karti un apskati Spring Up ieskatu nākamajā slaidā.

Kur ideja var nonākt tālāk: Spring Up

SVARĪGĀKAIS

Vēlme darboties un pētīt problēmu vēl detalizētāk

DARBOJIES

Izmēģini ideju, negaidi perfektu versiju.

PĒTI

Runā ar cilvēkiem un vaicā “kāpēc?”, līdz saproti problēmu.

KO SPRING UP DOD JAUNIEM CENSOŅIEM

Validē ātri

Pārbaude dažās dienās

Prototips ar AI

Bez koda rakstīšanas

Mentori

Pieredzējuši palīgi

Demo dienas

Ideja investoru priekšā

Rīga TechGirls programma jaunuzņēmumiem. Šeit tā ir iedvesma. rigatechgirls.com/riga-techgirls-spring-up

1. Kāpēc

2. Ideja

3. AI

4. Kanva

5. Validācija

6. Tālāk

>#

Rīga
TechGirls