



*“Främja nya hållbara företag, baserat på
GreenCompprojektets kompetenser”*



Innehåll

1. Om projektet.....	2
1.1 Syftet med manualen.....	3
2. Onlineverktyg.....	5
2.1 Circulär Ekonomi.....	6
2.2 Den Hållbara Kreativa Projekt-Kanvasen.....	13
2.3. Digital Ledstjärna.....	15
3. Kreativa medskapande övningar.....	18
3.1 Digitalt hållbarhets- Hackathon.....	18
3.2 Hållbarhets Produktdesign Sprint.....	19
3.4 Interaktiv Feedbacksession.....	19

1. Om projektet

Projektet syftar till att utveckla kunskaper och kompetenser hos startup-företagare och entreprenörer kring hållbar entreprenörskap, genom projektet vill vi främja och lyfta fram innovativa hållbarhetslösningar och entreprenörer.

Mål:

- Utveckla entreprenörers kunskaper inom hållbarhet samt uppmuntra fler driva fler personer att starta ett hållbart företag.
- Utveckla läromaterial för startup-företagare och entreprenörer, för ökad kunskap kring en framtida hållbar affärsmiljö.
- Främja kapacitetsuppbyggnad genom innovativa metoder för utveckling av färdigheter och hållbara affärsmodeller.
- Främja starten av nya hållbara företag i post-COVID-19 eran.
- Bekämpa klimatförändringar genom vägledning inom hållbart entreprenörskap och produktion av miljövänliga produkter.
- Främja affärsmässig hållbarhet på nationell, regional och europeisk nivå.

Målgrupp för projektet:

- Entreprenörer som vill utveckla sina befintliga företag genom att anta miljömässiga och etiska aspekter i sin verksamhet.
- Startup-företagare som redan har ett hållbarhetsfokus och som vill lära sig mer om att skapa ett hållbart företag.
- Personer som är intresserade att lära sig mer om hållbarhet.

1.1 Syftet med manualen

Manualen syftar till att förbereda utbildare och mentorer för genomförandet av den individuella accelerationsprocessen.

De individuella online accelerationsprocedurerna kommer att inkludera 5 stycken entreprenörer/startups från respektive partnerland. Under mentor-/utbildarsessionerna kommer detta dokument att vara ett viktigt hjälpmedel, manual som ger svar och förtydliganden kring olika aspekter av utbildningsprocessen.

På detta sätt kommer de som genomgår mentorsessionerna få redskap att ta fram en affärsplan, organisera sina fortsatta aktiviteter mm, med fokus på ett hållbart entreprenörskap. Efter genomförd coaching kommer entreprenörer och startups ha all nödvändig information och verktyg för att skapa sina företag och förverkliga sina ekoinnovativa idéer. Adepten kommer att kunna engagera sig aktivt med innehållet, genom praktiska övningar, och söka detaljerade förklaringar för att fördjupa sin förståelse och lösa eventuella frågor.

Den totala tiden för den individuella accelerationsprocessen är 20 timmar. Under denna tidsram kommer mentorer och adept att tillhandahålla utbildningsmaterial såsom övningar, videor och fallstudier för att öka interaktionen med deltagarna. Adepterna kan också ge övningar och föreslå att deltagarna studerar i sin egen takt, alltid under deras övervakning.

1.2 Manualens tidslinje, tidsplan

Följande tidslinje hjälper dig att vägleda deltagarna genom hela utbildningsproceduren, säkerställande att varje session är välstrukturerad och omfattande. Håll reda på den tid som avsatts för varje segment för att garantera att alla utbildningsverktyg täcks noggrant och punktligt.

Se till att deltagarna har tid att aktivt engagera sig med materialet, arbeta självständigt och effektivt integrera utbildningsinsikterna. Genom att följa tidslinjen kan utbildare erbjuda en balanserad blandning av instruktion och praktisk övning med utbildningsverktygen.

 GreenComp enterprises training tools Time line				
Task Explanation	Time allocated to learners	Feedback discussion	Total duration	
 Introduction	In 30 minutes, introduce both the project's and the manual's purpose to the learners.	Provide learners with 30 minutes to introduce themselves and meet each other.	Spend 30 minutes to answer any possible questions regarding the training procedure.	The overall time needed for introduction part is estimated to be 1,5 hours.
 Circular Economy	In 1 hour introduce circular economy to learners, along with the butterfly diagram.	Let learners work on their own pace for 2 hours to understand the meaning of circular economy and work in the case study.	Discuss with learners for 2 hours the findings of the case studies and resolve any possible queries that may arise.	The overall time needed to complete the tool is estimated to be 5 hours.
 sustainable creative project vanva	In 30 minutes explain to learners how sustainable creative canvas works.	Let learners to create their own sustainable project canvas in 2,5 hours and visualize how their businesses can benefit by it.	Let learner to present their canvas in 1,5 hour and discuss together the steps needed to imply these canvas into their businesses.	The overall time needed to complete the tool is estimated to be 4,5 hours.
 Digital Beacon	In 1 hour explain to learners how Digital Beacon works and show them an example of an impact report.	Let learners for 1 hour to explore tools' features and in 1,5 hour to test the platform by using a their company's url and create an impact report.	Discuss with learners for 1,5 hour about the findings of the impact report and give learners feedback on the methodologies they can use.	The overall time needed to complete the tool is estimated to be 5 hours.
 Co - creation exercises	Give learner 10 minutes to understand the purpose of each exercise and solve any queries.	Interact with learners through the 4 exercises for 2 hours and encourage them to express themselves about the training tools.	Discuss with learners for 1,5 hours about their feedback on the overall exercises and the practical tools that align with their enterprises.	The overall time needed to complete the co-creation exercises is estimated to be 4 hours.



N° 2022-1-DK01-KA220-ADU-000088639

2. Onlineverktyg

Onlineverktygen syftar till att stärka tränare, mentorer, entreprenörer och startups genom att erbjuda praktisk vägledning, främja kritiskt tänkande och förse dem med den nödvändiga kunskapen och resurserna för att utveckla eko-innovativa företag. Från att visualisera och designa hållbara affärsmodeller till att utvärdera miljöpåverkan av webbplatser, underlättar dessa verktyg ett strukturerat tillvägagångssätt till entreprenörskap som prioriterar miljömässig hållbarhet, resurseffektivitet och socialt ansvar.

Genom praktiska övningar, fallstudier och handlingsbara insikter förbättrar dessa verktyg interaktionen, fördjupar förståelsen och inspirerar till proaktivt engagemang med hållbara metoder, vilket i slutändan gör det möjligt för deltagarna att skapa företag som bidrar positivt till både ekonomin och miljön.

2.1 Cirkulär Ekonomi

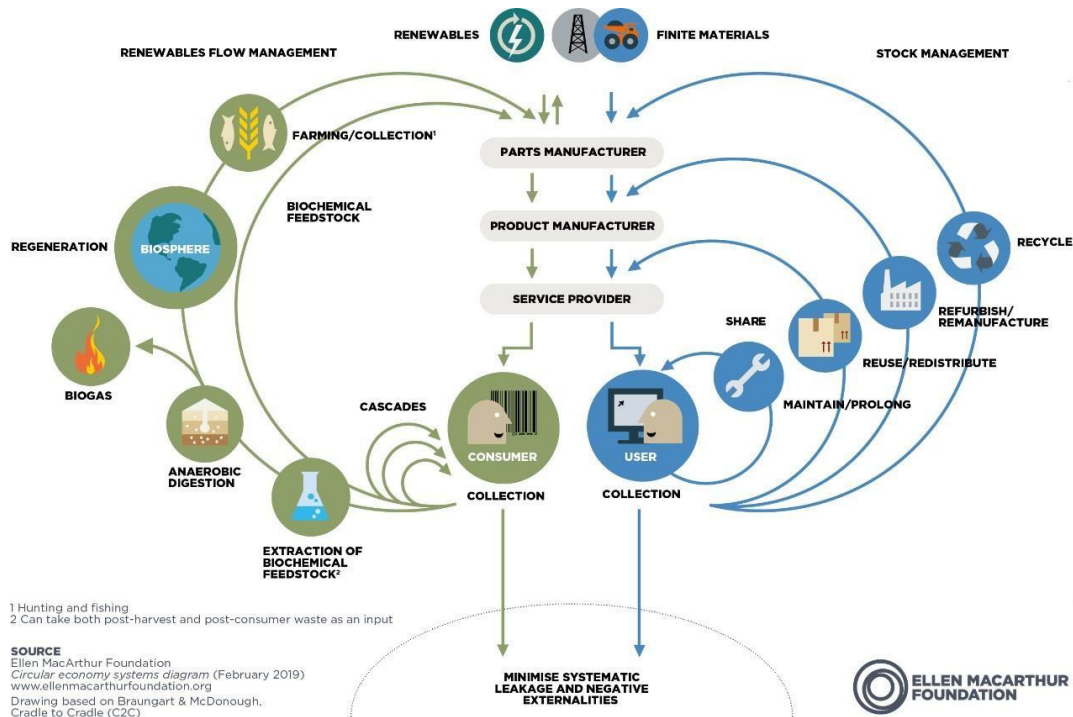
Den cirkulära ekonomin är ett system där material aldrig blir avfall och naturen regenereras. I en cirkulär ekonomi hålls produkter och material i omlopp genom processer som underhåll, återanvändning, reovering, återtillverkning, återvinning och kompostering. Den cirkulära ekonomin tacklar klimatförändringar och andra globala utmaningar, som förlust av biologisk mångfald, avfall och föroreningar, genom att frikoppla ekonomisk aktivitet från konsumtionen av ändliga resurser. Den cirkulära ekonomin bygger på tre principer, drivna av design:

- ✓ Eliminera avfall och föroreningar
- ✓ Cirkulera produkter och material (till deras högsta värde)
- ✓ Regenerera naturen.
- ✓ Målet är att gå från ett företags synsätt på "design för misslyckande" och överkonsumtion, till ett synsätt på "design för att hålla" och "design för att minska avfall".

Fjärilsdiagrammet.

Fjärilsdiagrammet illustrerar den cirkulära ekonomin genom att dela material i två cykler: den biologiska cykeln och den tekniska cykeln. Den biologiska cykeln hanterar biologiskt nedbrytbara material som kan återföras till jorden på ett säkert sätt, vilket främjar regeneration, hållbart jordbruk, kompostering, kaskadanvändning och biokemisk extraktion. Den tekniska cykeln fokuserar på att hålla icke-konsumtionsvaror i bruk genom delning, underhåll, återanvändning, omfördelning,

renovering och återtillverkning, vilket säkerställer att material förblir värdefulla och inte blir avfall.



Hur fungerar fjärilsdiagrammet?

A. Den biologiska cykeln i fjärilsdiagrammet

På vänster sida av fjärilsdiagrammet finns den biologiska cykeln, som är för material som kan brytas ned biologiskt och återföras till jorden på ett säkert sätt. Denna cykel handlar främst om produkter som konsumeras, såsom mat. Men vissa andra biologiskt nedbrytbara material, såsom bomull eller trä, kan så småningom gå från den tekniska cykeln till den biologiska cykeln när de har brutits ned till en punkt där de inte längre kan användas för att tillverka nya produkter.

Steg 1: Regeneration

I hjärtat av den biologiska cykeln ligger konceptet regeneration. Det är den tredje principen av den cirkulära ekonomin. Istället för att ständigt förstöra naturen, som vi gör i den linjära ekonomin, bygger vi i den cirkulära ekonomin upp naturkapital. Vi använder jordbruksmetoder som tillåter naturen att återuppbygga jordar och öka biologisk mångfald. Vårt bredare livsmedelssystem återför biologiskt material till jorden istället för

att slösa bort det. Vårt fokus bör inte längre enbart vara på att minska skadan på miljön, utan på hur vi aktivt kan förbättra den.

Steg 2: Jordbruk

Vi kan förvalta gårdar och andra källor till biologiska resurser som skogar och fiske på sätt som skapar positiva resultat för naturen. Dessa resultat inkluderar, men är inte begränsade till, hälsosamma och stabila jordar, förbättrad lokal biologisk mångfald, förbättrad luft- och vattenkvalitet samt lagring av mer kol i jorden. De kan uppnås genom en mängd olika metoder och kan tillsammans hjälpa till att regenerera degraderade ekosystem och bygga biologisk mångfald och resiliens på gårdar och i omgivande landskap. För att uppnå dessa mål kan jordbrukare dra nytta av flera olika tankeskolor, såsom regenerativt jordbruk, restaurerande vattenbruk, agroekologi, agroforestry och bevarandjordbruk, för att hjälpa dem att tillämpa den mest lämpliga uppsättningen av metoder för att driva regenerativa resultat på sina gårdar.

Steg 3: Kompostering och anaerob nedbrytning

Kompostering är den mikrobiella nedbrytningen av organiskt material i närvaro av syre. Det kan användas för att omvandla livsmedelsbiprodukter och andra biologiskt nedbrytbara material till kompost, som kan användas som jordförbättringsmedel och återföra värdefulla material till jordbruksmark istället för konstgödsel. Processen är biologisk och involverar naturligt förekommande mikroorganismer, såsom bakterier och svampar.

Steg 4: Kaskader

Dessa cykler av den biologiska cykeln utnyttjar produkter och material som redan finns i ekonomin. Detta kan till exempel innebära att använda livsmedelsbiprodukter för att tillverka andra material, såsom textilier gjorda av apelsinskal, eller att designa nya livsmedelsprodukter med ingredienser som vanligtvis anses vara avfall, som ketchup gjord av bananskal. Det kan också innebära att använda materialet för applikationer som djurfoder. När produkter eller material inte längre kan användas, flyttas de till de yttre cyklerna av den biologiska cykeln där de återförs till jorden.

Steg 5: Extraktion av biokemiska råvaror

Genom att ta både post-harvest och post-consumer biologiska material som råvaror, innebär detta steg användningen av bioraffinaderier för att producera låga volymer men höga värde kemiska produkter. Utöver detta kan bioraffinaderier producera en rad andra värdefulla produkter från organiska material genom en serie av steg. Dessa processer

kan konsekutivt producera, till exempel, högvärdiga biokemikalier och nutraceuticals följt av bulkbiokemikalier.

B. Den tekniska cykeln i fjärilsdiagrammet

På höger sida av fjärilsdiagrammet finns den tekniska cykeln, relevant för produkter som används snarare än konsumeras. Denna sida kommer att fokusera på de olika stadierna i den tekniska cykeln och titta på hur varje steg gör att material kan förbli i bruk istället för att bli avfall.

Steg 1: Dela

Dela är det första steget i den tekniska cykeln och, även om det inte är lämpligt för alla produkter i ekonomin, har det kraften att dramatiskt öka utnyttjandet av många produkter. Ett bra exempel på detta är verktyg. Du kanske har hört statistiken: den genomsnittliga bormaskinen används bara i 13 minuter under hela sin livstid. Det är en chockerande underanvändning – och ändå äger många av oss en. Varför inte dela? Gemensamma verktygsbibliotek, som detta i Toronto, är ett utmärkt sätt att underlätta detta. Användare betalar via prenumeration, får tillgång till högkvalitativa verktyg som de annars inte skulle ha köpt själva och frigör samtidigt utrymme i sina hem. Bibliotek som detta dyker upp i samhällen över hela världen och inte bara för verktyg.

Steg 2: Underhåll

Om delning är ett sätt att öka användnings-intensiteten av en produkt, är ett annat sätt att maximera värdet av en produkt genom att förlänga dess användbara livstid. Underhåll är ett viktigt sätt att hålla produkter i hög kvalitet och skydda mot fel eller försämring. När du tänker på underhåll kanske du tänker på att serva en bil eller skydda ditt hem mot väder och vind, men underhåll kan tillämpas på de flesta produkter som utsätts för slitage. Till exempel hjälper Clothes Doctor människor att ta hand om sina kläder genom att dela kunskap om vård och underhåll.

Steg 3: Återanvända

Nästa cykel i den tekniska cykeln i fjärilsdiagrammet är återanvändning. Precis som delning och underhåll, håller detta steg produkter i bruk i deras ursprungliga form och för deras ursprungliga syfte. Återanvändningsaffärsmodeller dyker upp över hela ekonomin,

särskilt inom förpackning. Återanvändbara förpackningar är ett av de mest effektiva sätten att hantera förpackningsavfall, särskilt plast, och används av företag inom olika branscher, från mat och dryck till kosmetika och hushållsrengöring. En annan blomstrande återanvändningsindustri är inom kläder. Fler och fler människor säljer sina oönskade kläder och köper kläder från återförsäljningsplattformar, ofta till en bråkdel av kostnaden för att köpa nya. Detta ersätter behovet av att tillverka en ny vara och förhindrar att en oönskad vara blir avfall.

Steg 4: Omfördela

Omfördelning är ett annat sätt att hålla produkter i bruk och hindra dem från att bli avfall. Genom att omdirigera produkter från sin avsedda marknad till en annan kund sätts produkten i värdefullt bruk. Till exempel kan ett modeföretag omfördela osålda kläder från en butik till en annan.

Steg 5: Renovera

Att återställa produkter till gott skick är ett sätt att återställa deras värde. Detta kan inkludera att reparera eller byta ut komponenter, uppdatera specifikationer och förbättra kosmetiskt utseende. Renovering kan utföras av individer på sina egna produkter, eller av specialister. Rätt att Reparera-rörelsen syftar till att göra ändringar i regler så att produkter designas på ett sätt som gör det möjligt för användare att reparera dem själva.

Steg 6: Återtillverka

Nästa steg i den tekniska cykeln är återtillverkning. Detta görs när produkter inte kan förbli i omlopp i sitt nuvarande skick och behöver mer intensivt arbete för att användas igen. Återtillverkning innebär att omkonstruera produkter och komponenter till ett nyskick med samma eller förbättrad prestanda som en nyproducerad. Återtillverkade produkter eller komponenter tillhandahålls vanligtvis med en garanti som är likvärdig med eller bättre än den nyproducerade produkten. Det kan kräva mer investeringar i anläggningar och maskiner än de inre cyklerna i den tekniska cykeln, men det betyder att produkter och komponenter inte blir avfall och kan förbli i ekonomin, vilket innebär en kostnadsbesparing för företag och kunder. Kina har antagit den cirkulära ekonomin som en nationell prioritet sedan slutet av 2000-talet och har definierat fordonsåtertillverkning som en strategisk sektor.

Steg 7: Återvinning

Det sista steget i den tekniska cykeln är återvinning. Detta är för när en produkt inte längre kan användas och är bortom renovering eller återtillverkning eller inte är lämplig för dessa steg. Det är det sista sättet att hålla materialen från produkten i bruk så att de inte blir avfall.

Öva lite! Vänligen följ länken <https://youtu.be/NBEvJwTxs4w> och titta på den övergripande förklaringen av fjärlsdiagrammet och hur du kan använda det.



Image: Sustainable Global Resources Ltd.
Recycling Council of Ontario

Övning.

Hitta en fallstudie inom den gröna sektorn som tillämpar principerna för cirkulär ekonomi och diskutera den med handledarna. Exemplet kan relatera till följande koncept. Ge deltagarna lite tid och diskutera sedan med dem de steg som krävs för att genomföra ett cirkulärt ekonomiprojekt i praktiken. Läs följande exempel och använd det som en mall för att vägleda konversationen.

Exempel: Cirkulär Ekonomi-praktiker för chefer:

Förlängning av produktens livslängd: Renovering: Chefer kan genomföra renoveringsprogram där använda produkter återställs till nyskick och säljs vidare. Detta kan tillämpas på elektronik, möbler eller hushållsapparater. Upcycling: Omvandla gamla eller avfallsmaterial till nya, högre värde produkter. Till exempel, ett modeföretag kan upcyccla textilavfall till nya klädkollektioner.

Förväntade resultat:

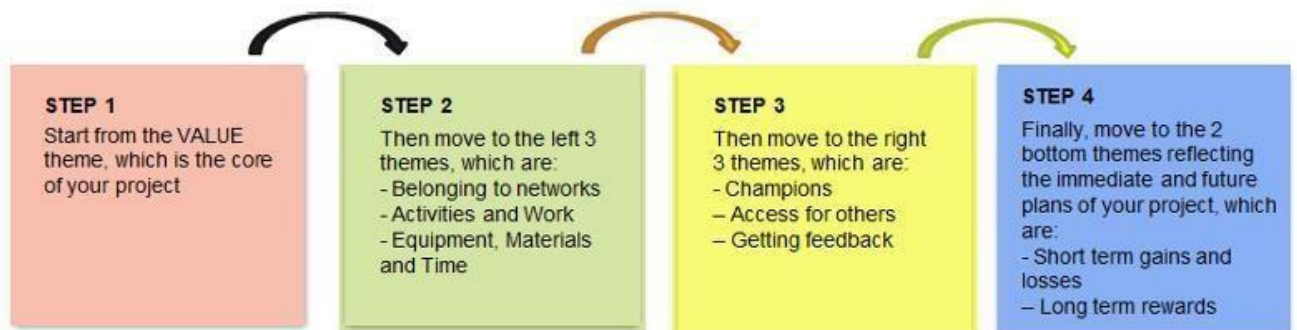
De exempel som ges visar praktiska tillämpningar av cirkulär ekonomi-principer som chefer kan implementera inom sina företag för att minska avfall, förlänga produkters livscyklar och skapa ytterligare värde från befintliga resurser. Uppmuntra deltagarna att identifiera liknande möjligheter inom sina industrier eller företag. Du bör tillhandahålla en steg-för-steg-guide om hur man sätter upp ett renoverings- eller upcycling-program. Detta bör inkludera materialanskaffning, renoveringsprocesser, kvalitetskontroll, marknadsföringsstrategier och distributionskanaler.

2.2 Den Hållbara Kreativa Projekt-Kanvasen

Den Hållbara Kreativa Projektkanvasen (SCPC) hjälper eleverna att visualisera och utforma sin affärsmodell genom en kreativ planeringsprocess som kombinerar miljöprioriteringar, vilket gör att de kan reflektera över och ta itu med brådskande hållbarhetsutmaningar genom att:

- kartlägga, utveckla och planera olika idéer
- tänka på de olika aspekterna av projektet
- ta reda på hur de kan koppla ihop med människor som vill se, engagera sig i eller delta i projektet
- koppla samman helhetsbilden med de finare detaljerna i varje potentiell fas av projektet
- beräkna de potentiella effekterna av projektet ur olika perspektiv

Hur fungerar Business Model Canvas?



Ta en närmare blick på modellen.

Business Model Canvas		Designed for:	Designed by:	Date:	Version:
<p>Key Partners Who are our Key Partners? Who are our key suppliers? Which Key Resources are we acquiring from partners? Which Key Activities do partners perform?</p> <p>MOTIVATIONS FOR PARTNERSHIPS: Optimization and economy, Reduction of risk and uncertainty, Acquisition of particular resources and activities</p>	<p>Key Activities What Key Activities do our Value Propositions require? Our Distribution Channels? Customer Relationships? Revenue streams?</p> <p>CATEGORIES: Production, Problem Solving, Platform/Network</p> <p>Key Resources What Key Resources do our Value Propositions require? Our Distribution Channels? Customer Relationships? Revenue Streams?</p> <p>TYPES OF RESOURCES: Physical, Intellectual (brand patents, copyrights, data), Human, Financial</p>	<p>Value Propositions What value do we deliver to the customer? Which one of our customer's problems are we helping to solve? What bundles of products and services are we offering to each Customer Segment? Which customer needs are we satisfying?</p> <p>CHARACTERISTICS: Newness, Performance, Customization, "Getting the Job Done", Design, Brand/Status, Price, Cost Reduction, Risk Reduction, Accessibility, Convenience/Usability</p>	<p>Customer Relationships What type of relationship does each of our Customer Segments expect us to establish and maintain with them? Which ones have we established? How are they integrated with the rest of our business model? How costly are they?</p> <p>Channels Through which Channels do our Customer Segments want to be reached? How are we reaching them now? How are our Channels integrated? Which ones work best? Which ones are most cost-efficient? How are we integrating them with customer routines?</p>	<p>Customer Segments For whom are we creating value? Who are our most important customers? Is our customer base a Mass Market, Niche Market, Segmented, Diversified, Multi-sided Platform</p>	
<p>Cost Structure What are the most important costs inherent in our business model? Which Key Resources are most expensive? Which Key Activities are most expensive?</p> <p>IS YOUR BUSINESS MORE: Cost Driven (leanest cost structure, low price value proposition, maximum automation, extensive outsourcing), Value Driven (focused on value creation, premium value proposition).</p> <p>SAMPLE CHARACTERISTICS: Fixed Costs (salaries, rents, utilities), Variable costs, Economies of scale, Economies of scope</p>		<p>Revenue Streams For what value are our customers really willing to pay? For what do they currently pay? How are they currently paying? How would they prefer to pay? How much does each Revenue Stream contribute to overall revenues?</p> <p>TYPES: Asset sale, Usage fee, Subscription Fees, Lending/Renting/Leasing, Licensing, Brokerage fees, Advertising</p> <p>FIXED PRICING: List Price, Product feature dependent, Customer segment dependent, Volume dependent</p> <p>DYNAMIC PRICING: Negotiation (bargaining), Yield Management, Real-time-Market</p>			
<p>Designed by: The Business Model Foundry (www.businessmodelgeneration.com/canvas). Word implementation by: Neos Chronos Limited (https://neoschronos.com). License: CC BY-SA 3.0</p>					

Figur 1 <https://neoschronos.com/download/business-model-canvas/docx/>

Öva!

Nu är det din tur att skapa en hållbar affärsmodell från grunden med en Canva-mall genom att klicka här: [Business Model Canvas Template in Word \(DOCX\) - Neos Chronos](#) och ladda ner Word-dokumentet. Använd den första mallen som redan är ifylld som en guide för att leda samtalet och låt deltagarna arbeta med den tomma mallen.

Tips:

För att skissera en hållbar affärsvision och -mission är det viktigt att fråga deltagarna hur de kan reflektera över följande nyckelfrågor:

Vilken långsiktig social och/eller miljömässig utmaning försöker ni lösa med er nya affärsidé? Var bör er organisation befinna sig om fem eller tio år? Vilka värderingar kommer denna affärsidé att präglas av? Vilken mission strävar ni efter med er affärsidé? Vilket syfte fyller den i världen? Hur kan ni kort och begripligt beskriva er vision och mission? Stämmer detta överens med er kärnstrategi för affärens hållbarhet? Vilken önskad påverkan har er affärsidé på de globala målen (SDG)?

Vilka konkreta bidrag kommer denna affärsidé att ge för att uppnå de hållbara utvecklingsmålen till 2030?

Förväntade resultat:

Övningen kommer att möjliggöra för små och medelstora företagsledare att visualisera och systematiskt planera sina projekt med stark betoning på miljöprioriteringar, vilket säkerställer att hållbarhet genomsyrar varje steg. Ledarna kommer att utrustas med färdigheter för att generera innovativa idéer, överväga de mångfacetterade aspekterna av sina projekt och identifiera möjligheter för intressentengagemang.

40 minuter

2.3. Digital Ledstjärna

EcoGrader är ett verktyg som är utformat för att utvärdera den miljömässiga påverkan av webbplatser genom att analysera deras prestanda, energiförbrukning och hållbarhetsmetoder. Det ger handlingsbara insikter och rekommendationer för att hjälpa webbplatsutvecklare och ägare att optimera sina sidor för bättre effektivitet, snabbare laddningstider och minskad koldioxidavtryck, vilket i slutändan främjar digital hållbarhet.

Beräkna den miljömässiga påverkan av en webbsida, se uppdelningen och lär dig vilka åtgärder som kan vidtas för att förbättra den.

Varför ska du använda detta verktyg?

- Verktyget analyserar en webbplats koldioxidavtryck, ger en detaljerad uppdelning av utsläppen och erbjuder åtgärder för att minska dem.
- Det utvärderar sidstorlek och andra prestationsindikatorer, vilket hjälper företag att optimera webbplatsens hastighet och användarupplevelse.
- Företag kan generera en rapport som jämför sin webbplats koldioxidutsläpp med branschstandarder, vilket möjliggör benchmarking och riktade förbättringar.
- Verktyget erbjuder handlingsbara tips för att sänka utsläppen, vilket förbättrar hållbarheten och effektiviteten.
- Genom att minska utsläppen och förbättra webbplatsens prestanda kan företag stärka sitt rykte och få en konkurrensfördel.

Övergripande bör handledare förklara för deltagarna att genom digitala utbildningsverktyg som "Digital Beacon" kan alla, genom att tillämpa enkla metoder och praxis, göra sina företag mer hållbara och ha en betydande positiv påverkan på samhället.

Genom att utnyttja dessa verktyg kan deltagarna få en omfattande förståelse för hur man integrerar hållbara metoder i sin dagliga verksamhet.

Genom att anta dessa metoder kan företag förbättra sin effektivitet, minska kostnaderna och möta den växande efterfrågan på miljövänliga produkter och tjänster. Dessutom, när dessa hållbara metoder blir mer spridda, kan den kollektiva påverkan på samhället bli djupgående, vilket leder till friskare samhällen och en mer motståndskraftig ekonomi.

Praktisera detta!

steg 1:

Besök webbplatsen här <https://digitalbeacon.co/> och börja arbeta med verktyget. Navigera på plattformen och lägg till en URL-länk till ett företags webbplats.

steg 2:

Skapa din egen påverkningsrapport för ett företags webbplats och få information om:

- Använder optimerade bilder: Möjligheter för förbättring
- Moderna bildformat: Möjligheter för förbättring
- Minska den totala sidvikten
- Presenterar bilder som är rätt storleksanpassade för att spara mobil data och förbättra laddningstiden

Använd följande exempel och analysera resultaten med deltagarna.

OECON'S Påverkningsrapport - Hur man förbättrar din

webbplats:<https://ecograder.com/report/IJkW8PsmQny8hbpn46pqfYbS>

steg 3:

Låt deltagarna använda URL till sitt eget företag och diskutera förbättringsförslag med dem.

Frågor att diskutera med deltagarna:



N° 2022-1-DK01-KA220-ADU-000088639

- Vad är den totala poängen för webbplatsen på EcoGrader och vad indikerar denna poäng?
- Hur påverkar laddningstiden för en webbsida dess miljöpåverkan?
- Hur bidrar bildoptimering till att minska en webbplats energiförbrukning?
- Vilka sätt finns det för att minska redundant data på en webbplats?
- Vilka steg kan vidtas för att säkerställa att en webbplats förblir hållbar på lång sikt?

40 minuter

3. Kreativa medskapande övningar

Syftet:

Medskapande-övningarna kommer att främja samarbete, utnyttja den varierade expertisen hos målgruppen och förbättra lärandet genom att involvera flera intressenter i utvecklingen av innovativa och praktiska lösningar för hållbart entreprenörskap. Dessa aktiviteter kommer att uppmuntra delat ägande, kreativitet och hjälpa deltagarna i att få tekniska insikter.

Genomförande:

De viktigaste aspekterna av medskapande övningar inkluderar:

- **Samarbete:** Medskapande innebär aktivt samarbete mellan olika intressenter genom hela designprocessen.
- **Inkludering:** Medskapande syftar till att involvera olika perspektiv.
- **Iterativ process:** Medskapande innebär ofta en iterativ metod, med flera omgångar av feedback och förfining. Deltagarna ger feedback som informerar vidare iterationer av designen.
- **Delat ägande:** Alla deltagare delar ägandet av resultatet.

Beräknad tid för att slutföra de medskapande övningarna – 4 timmar

3.1 Digitalt hållbarhets- Hackathon

Mål: Förbättra digital hållbarhet genom samarbetsinriktad problemlösning.

Deltagare: Små och medelstora företagsledare, startups och personer intresserade av att tillämpa hållbara metoder i sina verksamheter. **Steg:**

- **Steg 1:** Introducera deltagarna till verktyget Digital Beacon och dess funktioner.
- **Steg 2:** Team väljer en webbplats (helst en från ett deltagande företag) och använder Digital Beacon för att bedöma dess miljöpåverkan.
- **Steg 3:** Baserat på bedömningen brainstormar teamen och genomför förbättringar för att minska webbplatsens koldioxidavtryck, förbättra prestandan och öka hållbarheten.
- **Steg 4:** Öppna frågor och interaktion mellan deltagarna.

3.2 Hållbarhets Produktdesign Sprint

Mål: Utveckla hållbara produkter genom samarbetsinriktad design thinking.

Deltagare: Små och medelstora företagsledare, startups och personer intresserade av att tillämpa hållbara metoder i sina verksamheter.

Steg:

- **Steg 1:** Ge en översikt av principerna för hållbar produktdesign.
 - **Steg 2:** Team väljer en produktidé som överensstämmer med hållbarhetsmål.
 - **Steg 3:** Team använder design thinking-tekniker för att utveckla sin produkt.
-
- **Steg 4:** Team delar sina produktidéer med andra deltagare och samlar in feedback för iterativ förbättring.

3.3 Eco-Innovation Brainstorming session

Mål: Generera innovativa idéer för miljövänliga produkter och tjänster.

Deltagare: Små och medelstora företagsledare, startups och personer intresserade av att tillämpa hållbara metoder i sina verksamheter. **Steg:**

- **Steg 1:** Genomför en kort brainstorming-session om aktuella miljöutmaningar och möjligheter i olika sektorer.
- **Steg 2:** Grupper använder kreativa brainstorming-tekniker och diskuterar nya idéer för miljövänliga produkter eller tjänster.
- **Steg 3:** Varje grupp väljer de mest lovande idéerna och utvecklar en preliminär handlingsplan, med hänsyn till genomförbarhet, påverkan och skalbarhet.

3.4 Interaktiv Feedbacksession

Mål: Sammanfatta deltagarnas övergripande feedback från handboken och utbildningsaktiviteterna.

Deltagare: Små och medelstora företagsledare, startups och personer intresserade av att tillämpa hållbara metoder i sina verksamheter. **Steg:**

- **Steg 1:** Sammanfatta handbokens huvudsakliga verktyg.
- **Steg 2:** Samla in alla deltagares slutliga frågor och tvivel.
- **Steg 3:** Genomför en peer-to-peer-session för att diskutera med deltagarna hur de kan implementera handbokens verktyg och metoder i sina företag.