

ASHOKA GREEN LAB PROGRAM ÖSSZEFOGLALÓ

A program háttere és céljai

Napjainkban számos környezeti kihívással szembesülünk, emellett azonban Magyarországon a társadalmi célú kezdeményezések között erősen alulreprezentáltak a zöld projektek/vállalkozások/start-up-ok ötletei, és a számukra elérhető fejlesztési programok.

Hosszú távú célunk egy olyan, **napjaink égető környezeti kihívásaira reflektáló program** lebonyolítása volt, melynek köszönhetően több életképes, mérhető pozitív környezeti hatással bíró, skálázható vállalkozás jöhet létre Magyarországon.

A program megvalósulása

A Green Lab egy **nyílt, fiatalokat megmozgató** program, ami konkrét környezeti kihívások megoldására jött létre. A konkrét környezeti kihívásokat a jelenleg Magyarországon felmerülő, legégetőbb problémákra alapozva üzleti és szakmai partnereink segítségével fogalmazzuk meg. Olyan motivált csapatok jelentkezését vártuk a programba, akik vállalták, hogy egy **6 hónapos fejlesztési folyamatban** vegyenek részt, ahol üzleti partnereink szakmai támogatásával dolgoznak ki a kiírásban szereplő környezeti kihívások megoldására egy ötletet, majd erre alapozott komplett üzleti tervet. A programot a **Magyar Telekom, a Mastercard és a TFM Group támogatásával** valósítottuk meg.



Az üzleti partnerek segítségével megfogalmazott **környezeti kihívások** az alábbiak voltak:

- Digitalizáció és fenntartható települések
- Hatékony fenntarthatósági edukáció
- Hulladékmentes iroda
- Környezetbarát ételrendelés

A programba 2022. február-március során tudtak jelentkezni a 17-35 év közötti fiatalok, 2-5 fős csapatokban. **Összesen 26 csapat jelentkezett, amiből 6 csapat került kiválasztásra.** A fiatalok nem konkrét ötlettel jelentkeztek, hanem a környezeti kihívások közül választottak egyet, aminek megoldási ötletén a program keretein belül dolgoztak. Így elsősorban a motivációt és a csapattagok szakmai háttérét, tapasztalatait vettük figyelembe a kiválasztásnál.

A program 2022. áprilisban indult. A fejlesztési folyamat során, tapasztalati tanulás útján, a **Telekom Kraft KraftRoad módszertanát** használva, a résztvevők elsajátították a Design Thinking alapjait, melynek segítségével egy megoldási ötletet, és egy arra épülő profi üzleti tervet dolgoztak ki. Emellett bevezetést kaptak a hatásmérés alapjaiba is. **Minden csapatot két-két mentor** (az üzleti partnerektől) kísért végig a teljes programon, segítve őket a projektjük kidolgozásában. A program során összesen 9, heti/kétheti rendszerességgel megvalósuló **online workshopon** vettek részt a fiatalok, ahol az üzleti partnerek munkatársaitól, mint szakértő edukátoroktól sajátíthattak el elméleti és gyakorlati tudást.

A csapatok a megszerzett ismeretekre alapozva dolgoztak a saját projektjükön. A fejlesztési folyamat végén, szeptemberben egy **egész napos hackathonon** vettek részt a csapatok Budapesten, ahol az üzleti tervük kidolgozása állt a fókuszban.

2022. szeptember 23-án került sor a záróeseményre, ahol a csapatok **prezentálták a projektjüket a céges partnerekből és befektetőkből álló szakmai zsűrinek**. 5 csapat fejezte be a programot valamennyien kiváló eredménnyel, közülük 3 csapat (Lunaria, Urban Jungle Revolutionists és Viribus Unitis) üzleti tervét pénzdíjjal is jutalmazta a zsűri.

A záróeseményről készült rövid összefoglaló videónk itt tekinthető meg.

<https://youtu.be/8uWWUGxPefA>

A programmal kapcsolatos hírekkel a social media felületeken több, mint 462 ezer emberhez értünk el, az összes megjelenés száma (fizetett hirdetéssel együtt) pedig 3,5 millió felett volt.



A csapatok megoldási ötletei a környezeti kihívásokra

1. Környezeti kihívás: **Digitalizáció és fenntartható települések**

Urban Jungle Revolutionists csapat: Kerékpáros közösségi útvonaltervező applikáció, melynek célja, hogy még többet és még többen biciklizzenek Budapesten. Az alkalmazásban a felhasználók preferenciái alapján érhetőek el javasolt útvonalak, amikből kiválaszthatják a számukra legideálisabbat és legbiztonságosabbat.

4 for Cities csapat: Integrált közlekedési applikáció, ami a zöld mobilitási opciók könnyebb áttekintését és kombinálását teszi lehetővé, egyszerű, integrált fizetési rendszerrel.

2. Környezeti kihívás: **Hatékony fenntarthatósági edukáció**

Lunaria csapat: Személyre szabható, széles szűrési kínálattal rendelkező applikáció és weblap, ami összeköti a „zöld”, edukatív és rekreációs programokat kínáló szolgáltatókat, szervezőket az érdeklődő közönséggel. A felhasználók ezáltal jobban kapcsolódhatnak a természethez, aminek igazolt pozitív hatásai vannak pszichésen és mentálisan is, ez pedig egy egészségesebb társadalomhoz járul hozzá.

3. Környezeti kihívás: **Hulladékmentes iroda**

Viribus Unitis csapat: Online platform, amin keresztül a nagyobb cégek és irodaházak a lecserélni kívánt bútoraikat, eszközeiket meg tudják hirdetni kisvállalkozók, kezdő vállalkozók, DIY (do-it-yourself) szemléletű magánszemélyek vagy asztalosok számára, ezzel elősegítve, hogy csökkentsük a fogyasztást.

4. Környezeti kihívás: **Környezetbarát ételrendelés**

Chiefood csapat: Az ételkiszállítás során keletkező nagy mennyiségű műanyag szemét csökkentése újrahasználatos ételtároló dobozokban történő kiszállítással, a nagy ételfutár cégek rendszerébe integrált applikációs felületen keresztül.



