

Læringsmål for Trygge Rammer

01. Oppstart og pitching

- Lære hvordan man pitcher bedriften og spillet
- Lære hvordan man setter opp en bedrift
- Lære om viktige dokumenter i en bedrift
- Lære om daglig drift i en bedrift
- Lære om viktige ting å tenke på rundt å drive en bedrift
- Lære hvordan man utfører et oppdrag for en ekstern kunde

02. Prosjektutvikling og søknader

- Lære om forskjellige aktører
- Lære hva de støtter og hvordan man går frem for å søke
- Lære hvordan man strukturerer søknader og hva de bør inneholde
- Lære om andre runde av søknader
- Lære hvordan man pitcher til offentlig støtte
- Lære om produsentrollene og produsentnotaterk
- Lære hvordan man utvikler prosjekter for spillnæringen
- Lære hvordan man planlegger et utviklingsløp
- Lære hvordan man tester/QA

03. Spillbransjen og markedsføring

- Lære om bransjespesifikke momenter
- Lære om nettverk
- Lære om de viktige konferansene
- Lære om fallgruver
- Lære om hvordan man gjør markedsundersøkelser
- Lære hvordan man markedsfører bedrift/spill
- Lære hvordan man legger en markedsføringsplan
- Lære om publisere
 - Danne nettverk
 - Ta kontakt
 - Hvordan pitche
 - Upkeep
- Lære om målgrupper og kjenne brukerne sine
- Lære om community
- Lære om plattformer som partnere og markedsføringskanaler

04. Private funding

- Lære om hva det innebærer å ta inn en investor
- Lære om investor point of view
- Lære om elevator pitch
- Lære om investor pitch
- Lære å ha en investorpresentasjon/møte
- Lære om DD-room
- Lære om å kartlegge risikofaktorer ved bedriften