

- Produkt jsme si vybrali pro motivaci mladších studentů k učení
- Podnikatelský záměr jsme vytvářeli v Lean Canvas s podporou RIPRAN metody, UVP, českého statistického úřadu a pár učitelů základních škol v Brně
- Vytvořili jsme model pro vzdělávací počítačovou hru s mnohem větším přínosem pro studium oproti podobným řešením, zároveň je postavené na zábavném městě a vylepšování své postavy s potenciálem uspět mezi mladšími žáky

