Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

youth emprende

Programa Cultura Emprendedora para Bachillerato 17/18

iniciativa joven

Contenido de este documento:

Cultura emprendedora.
Youthemprende: Talento joven y Retos
Marco teórico
Objetivos.
Metodología
Fases de Youthemprende
Kit emprendedor
Recursos técnicos
Reconocimiento: Créditos innovación.
Youthemprende video resumen.

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

youthemprende

Cultura emprendedora.

Desde la Junta de Extremadura ponemos a disposición de los jóvenes un itinerario de capacitación para desarrollar la iniciativa y el espíritu emprendedor en los diferentes niveles educativos. Además de Youthemprende, gestionamos otros programas:

Juniorемprende

juniorемprende

Programa de Cultura Emprendedora en Educación Primaria

Teenemprende

teenemprende

Programa de Cultura Emprendedora en Educación Secundaria y F. P. Básica

Expertemprende

expertemprende

Concurso de Proyectos Empresariales en FP de Grado Medio y Superior

Más info: http://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es

Youthemprende: Talento joven y Retos.

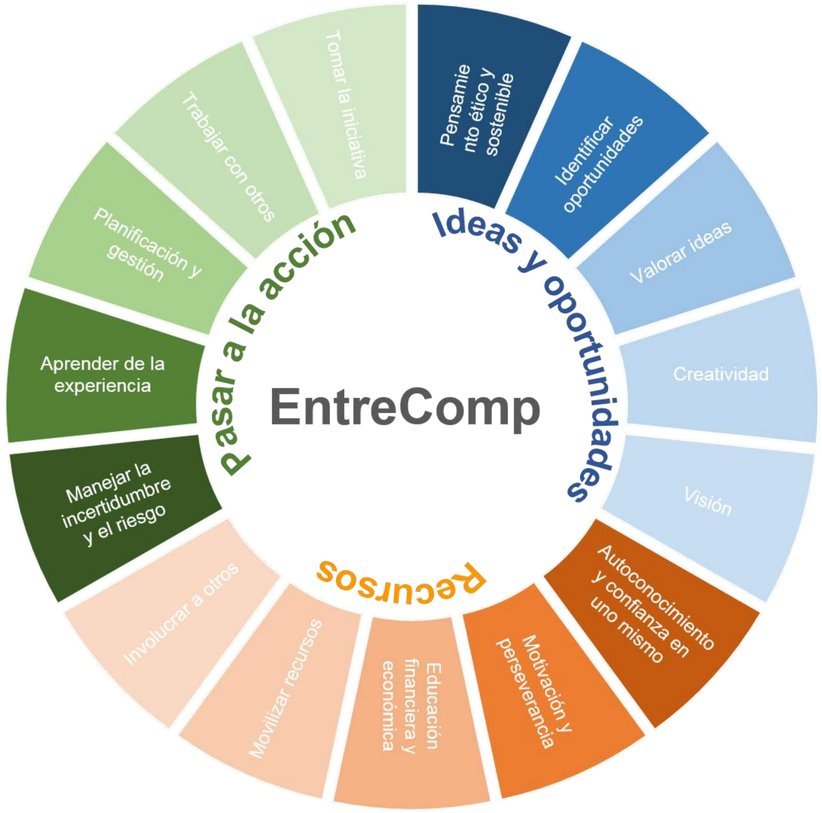
Youthemprende es un **programa piloto dirigido a profesorado y estudiantes de bachillerato que tiene como objetivo el fomento de la cultura emprendedora**. Algunos de los elementos que configuran la identidad de Youthemprende son:

1. **Resolución de retos globales**. Los participantes eligen retos liderados por entidades de relevancia en la región, aportando su talento para buscar soluciones originales.
2. **Agencias de diseño.** Los participantes forman equipos de trabajo sobre el que se articulan las prácticas y entrenamientos en competencias y habilidades emprendedoras.
3. **Proceso creativo**. Los centros educativos participantes gestionan un proceso que parte con la contextualización del reto y construcción de los equipos, hasta el prototipado y presentación de soluciones a las entidades que lideran los retos.

youthemprende

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

Marco Teórico.



El **Marco Competencial EntreComp** lanzado por la Comisión Europea, proporciona una referencia para el desarrollo de la competencia *“sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor*”.

Cada una de las área incluye **5 competencias** que, conjuntamente, construyen la iniciativa y espíritu emprendedor.

Cada una de ellas se gradúa en **8 niveles progresivos,** de manera que pueden ir desarrollándose a lo largo del itinerario educativo.

Objetivos Cultura Emprendedora

- Desarrollar las **habilidades emprendedoras** en el alumnado.
- Difundir una **perspectiva amplia e inclusiva del emprendimiento.**
- Sensibilizar y acercar **metodologías activas** al aula para trabajar la competencia emprendedora.
- Apoyar al docente-facilitador/a en la aplicación de metodologías activas en el aula.
- Propiciar un acercamiento entre el alumnado, profesorado y centros educativos con su **entorno emprendedor**.

IES Rodríguez Moñino, Agencia de diseño.

Objetivos Youthemprende

En relación a los diferentes protagonistas del programa, identificamos los siguientes objetivos:

1. **Desarrollar las habilidades emprendedoras del alumnado;** trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad, empatía, perspectiva de empresa, etc.
2. **Ofrecer al profesorado un canal para experimentar nuevas formas de trabajo en el entorno educativo** formal para potenciar las habilidades emprendedoras.
3. **Conectar la realidad empresarial y social con el talento joven** mediante la fórmula de retos y la implicación de entidades relevantes en el proceso formativo/creativo.

Foto de equipo del programa con docentes, empresas y alumnado.

Metodología

A través del planteamiento de un **reto**, los equipos participantes **generan ideas innovadoras** que centra su eficacia en **entender y dar solución a las necesidades reales** de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto.

Youthemprende se basa en los principios de trabajo del design thinking y el prototipado:

Generar empatía

Trabajar en equipo

Construir para pensar

Enfoque lúdico y de acción

"Es una disciplina que usa la sensibilidad y métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible y con lo que una estrategia viable de negocios puede convertir en valor para el cliente"

Tim Brown, CEO de IDEO

Metodología

Su aspecto **participativo** contribuye a una mayor motivación entre los participantes, una mejor organización del pensamiento, el desarrollo de habilidades de comunicación y habilidades estratégicas de resolución de problemas.

Esta metodología presta su **atención al proceso**, sin tener en mente ninguna idea sobre el resultado al que se pretende llegar. Esto permite llegar a un producto final inesperado pero efectivo, permitiendo así la entrada de la **innovación** y la transformación de la idea inicial de forma rápida, barata y efectiva.

El proceso es el camino en el que se genera el aprendizaje, cada etapa forma parte del todo. Enmarcado en el **principio de aprender haciendo**, fomentando la **experimentación y la reflexión en cada etapa**, entendiendo **el error como un elemento necesario para la construcción del aprendizaje.**

IES Ciudad Jardín. Badajoz. Somos diseñadoras

youth emprende

Fases de Youthemprende 2017/2018.

CONVOCATORIA
300 Participantes
12 Centros
septiembre

RETOS
3 ámbitos
Entidades líderes
octubre

PROFESORADO
FORMACIÓN EXPERIENCIAL
3 sesiones
presenciales
octubre - noviembre

ALUMNADO
FORMACIÓN EXPERIENCIAL

5 sesiones
enero - marzo

EVENTO PROTOTIPADO
Evento prototipado
Sesión de cierre
abril

EVALUACIÓN SEGUIMIENTO

SESIÓN DOCENTE
seguimiento grupal
presencial;
febrero

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

Los retos.

Unen la realidad con el proceso, con una marcada función motivadora, pone el foco de trabajo a las agencias de diseño (participantes). Se convierte en una realidad que mejorar.

Ámbitos sobre los que trabajará el alumnado en la edición 2017/2018.

Economía circular

Turismo para jóvenes

Tecnificación Agricultura

Cada centro educativo participante tendrá agencias asociadas a los diferentes retos y entidades

Entidad y reto liderado.

CICYTEX

CENTRO DE **INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS Y TECNOLÓGICAS** DE EXTREMADURA

¿Cómo podemos utilizar la tecnología para reducir el consumo de agua en la producción de alimentos desde la agricultura y la ganadería?.

Entidad y reto liderado.

CLUSTER
Turismo de Extremadura
Agrupación Empresarial Innovadora

¿Qué podemos hacer para atraer a Extremadura a un turista más joven?.

youthemprende

Entidad y reto liderado.

EXTREMADURA 2030

¿Cómo podemos atraer empresas al medio rural para favorecer la vida de los pueblos de forma sostenible?

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

Formación experiencial participantes.

Profesorado

El proceso se desarrollará en 3 sesiones de formación experiencial.

Alumnado

El proceso del alumnado se desarrollará en 5 sesiones más 1 evento final, en el que entidades y alumnado trabajan juntos.

El proceso se enmarca en crear soluciones para los **retos** lanzados, con el siguiente flujo de trabajo:

1. **Explorar:** crear y consolidar los equipos de trabajo (agencias de diseño), comprender las diferentes dimensiones del reto elegido para buscar nuevas soluciones adaptadas a los usuarios finales.
2. **Idear:** exprimir la creatividad del equipo y del centro educativo para generar un gran número de alternativas y solución final.
3. **Prototipar**: construir para pensar y para aprender a comunicar. Evento final para conectar olas entidades líderes con las agencias de diseño.

Agencia de diseño del IES Diego Sánchez con BioBee Technologies, evento de prototipado.

youthemprende

Sesiones formación

youthprofesorado

1ª Sesión
18 octubre

SESIÓN SEGUIMIENTO
presencial;
febrero

2ª Sesión
8 noviembre

3ª Sesión
29 noviembre

CONFLUIR

Construir las Agencias de diseño

1ª Sesión
Imparte: equipo CE
Semana 15 enero

EXPLORAR

Conocer el reto
Empatizar

2ªSesión
Imparte: Profesorado
Semana 1 febrero

IDEAR

Generar ideas

3º Sesión
Imparte: Profesorado
Semana 15 febrero

DEFINIR

Definir solución

4ª Sesión
Imparte: equipo CE
Semana 22 febrero

COMUNICAR

Comunicar

5ª Sesión
Imparte: Profesorado
Semana 8 marzo

PROTOTIPAR

EVENTO PROTOTIPADO

Sesión de cierre
abril

youthalumnado

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

youthemprende

Formación experiencial profesorado 2017/2018

Objetivos:

- Dotarles de herramientas que les permitan experimentar el proceso y gestionarlo posteriormente con autonomía en sus centros educativos.
- Crear un espacio de seguimiento y mejora del programa.

3 Sesiones (3 horas cada sesión)
1er trimestre académico (octubre - noviembre):

- Dinamizadas por el equipo técnico de Cultura emprendedora, más expertos colaboradores con experiencias en las claves metodológicas.
- Se realizarán 3 sesiones presenciales (equipo CE)

  - **Sesión 1: Contruir agencias de diseño y explorar reto**. Construir y consolidar las agencias de diseño que tendrán que trabajar para crear soluciones a un reto que lanzará la Consejera de Educación y Empleo. Explorar y empatizar con el reto.
  - **Sesión 2: Idear, filtrar y definir,** técnicas para generar soluciones a los retos.
  - **Sesión 3: Prototipar y comunicar**, construir para pensar, construcción de la solución y comunicarla.

Sesión de trabajo con el equipo docente de Youthemprende.

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

youthemprende

Proceso de trabajo con alumnado 2017/2018

Objetivos:

- Mejorar sus conocimientos y habilidades emprendedoras; trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad, empatía, etc.
- Descubrir y conectar sus motivaciones e intereses con los retos propuestos.

5 Sesiones (100 minutos cada sesión)
2º trimestre académico (enero a marzo):

- **Sesión 1. Construir Agencias. Explorar intereses**. Dirige equipo Cultura Emprendedora. Construir y consolidar los equipos de trabajo y generar su identidad.
- **Sesión 2. Explorar el reto**. Dirige docente. Gestionar procesos de empatía que amplíen la forma de comprender el problema y las posibles soluciones desde la óptica del usuario. Mapping y entrevistas a empresas de la comarca relacionadas con el reto y posibles soluciones.Video FAQ de alumnado para entidades que lideran los retos.
- **Sesión 3. Idear**. Dirige docente. Proceso creativo que genera gran cantidad de ideas para llegar a la calidad sin alejarse del usuario/a. Respuesta Video FAQ entidades para alumnado.
- **Sesión 4. Definir solución**. Dirige equipo Cultura Emprendedora. Filtrar las ideas de solución. Construir para pensar dando forma a las ideas para que tengan valor de mercado.
- **Sesión 5. Comunicar**. Dirige docente. Video soluciones propuestas de alumnado para entidades que lideran los retos.

IES Rodríguez Moñino, Agencia de diseño.

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

Evento de prototipado 2017/2018

Objetivo: A raíz del proceso de evaluación el evento adquiere un doble objetivo:

- Jornada de mañana, prototipar y construir las soluciones finales entre las agencias de diseño y las entidades que lideran los retos.
- Jornada de tarde, actividad colectiva mediante un espacio lúdico enfocado al perfil de participantes.

Fecha : Abril 2018

Caracterización:
Evento para 350 participantes, alumnado, profesorado y entidades del entorno.
Las agencias de diseño tendrán la opción de invitar al evento a otras empresas que hayan conocido en el proceso de exploración e ideación con la finalidad de llegar a una solución final con mayor valor y calidad.
Cada reto tendrá un espacio dedicado al prototipado de las soluciones y cada agencia de diseño tendrá su mesa y recursos de trabajo. El proceso estará protocolizado y dirigido por personal experto en esta fase de trabajo.

Agencia de diseño de la Escuela de Arte de Mérida, evento de prototipado.

Kit emprendedor

El kit emprendedor
Para cada agencia:

- 1 Fcha de Agencia
- 1 Panel A1 Insight
- 1 Fcha de hipótesis
- 1 Ficha barómetro
- 1 Carpeta grande
- 1 tijeras,
- 1 cinta celofán,
- rotuladores de colores,
- 2 taquitos de pos-it,
- gomets de colores.- ...

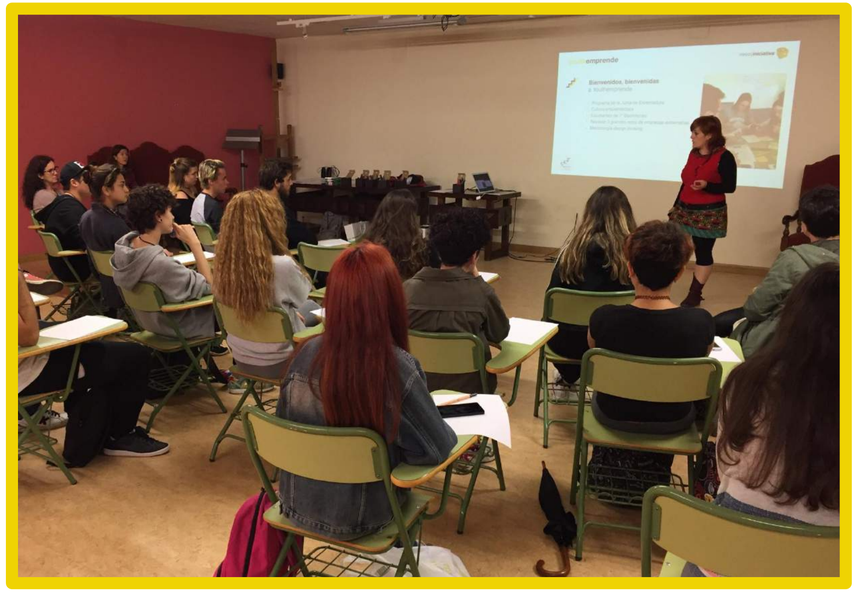
Por grupo **clase**:
Folios
Guía didáctica docente

Además:
- Presentaciones de las sesiones
- Juegos de tarjetas de imágenes.
- Piezas de Lego para la dinamización de sesiones
-…

Recursos técnicos

El equipo técnico de cultura emprendedora será un recurso permanente en el programa.

Además de resolver todas aquellas dudas que puedan surgir durante el desarrollo del Programa, impartirá las sesiones presenciales de formación experiencial del profesorado; la primera y cuarta sesión del alumnado, y facilitará la sesión presencial de seguimiento.



youth emprende

Reconocimiento:

3 Créditos de Innovación educativa

Requisitos:

•Asistencia obligatoria a las sesiones formativas en un 75%.

•Compromiso de gestión del proceso de aprendizaje y entregables del alumnado.

Youthemprende video resumen.

Puede ver un video resumen de la experiencia Youthemprende en su edición 2016/2017 en el siguiente link:

https://youtu.be/t5B83ZZZUWU

Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

Más información:

924 170 211

culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es

iniciativa joven®