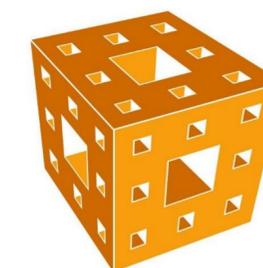


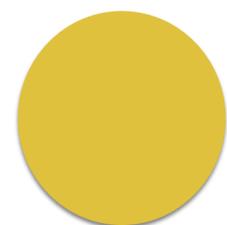
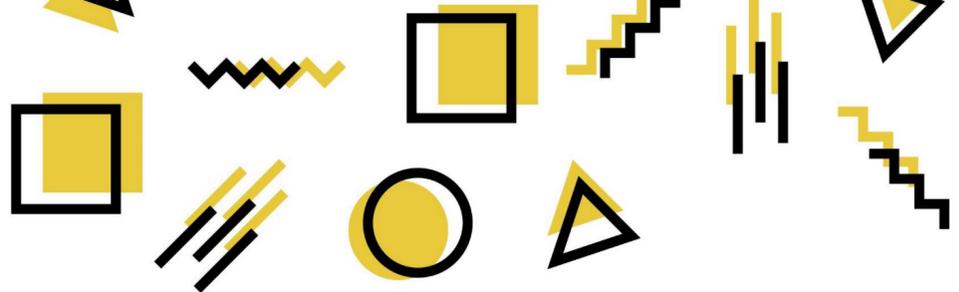


youthemprende

Propuesta 2019/2020

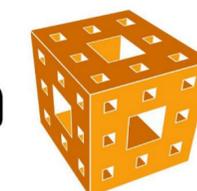
® nevoj iniciativa

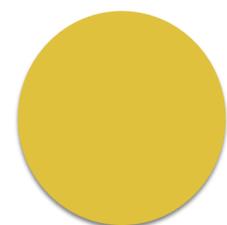
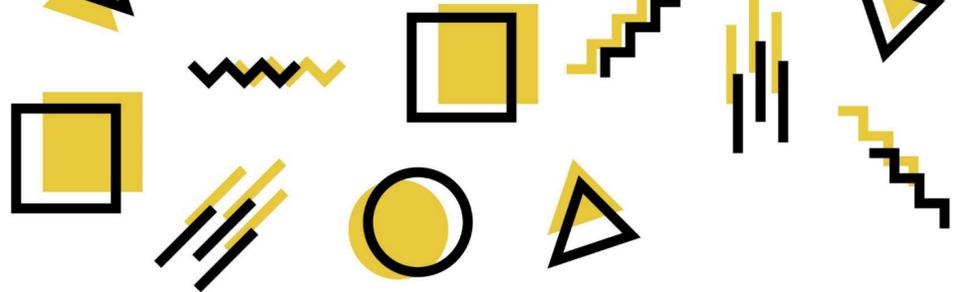




Contenido de este documento

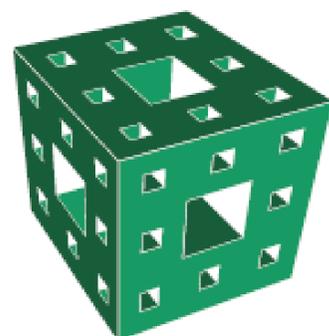
- Cultura emprendedora (marco teórico y objetivos)
- Youthemprende: Talento joven y Retos
- Metodología
- Fases y calendario
- Créditos innovación
- Convocatoria e inscripción
- Audiovisual edición anterior
- Contacto





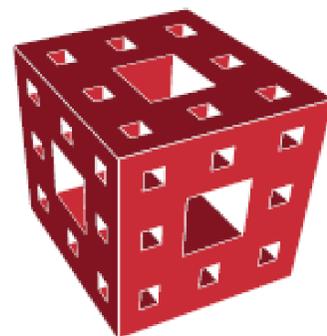
Cultura emprendedora

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.



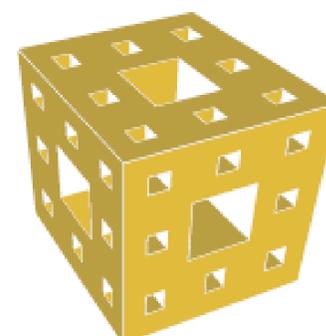
junioremprende
®nevojiniciativa

Educación primaria



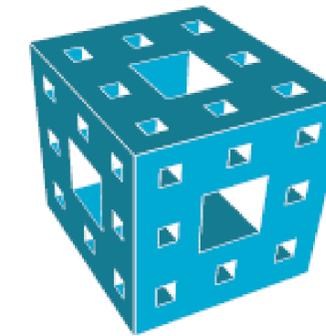
teenemprende
®nevojiniciativa

Educación Secundaria y FP Básica



youthemprende
®nevojiniciativa

Bachillerato

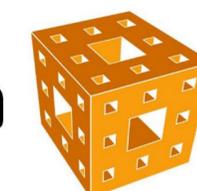


expertemprende
®nevojiniciativa

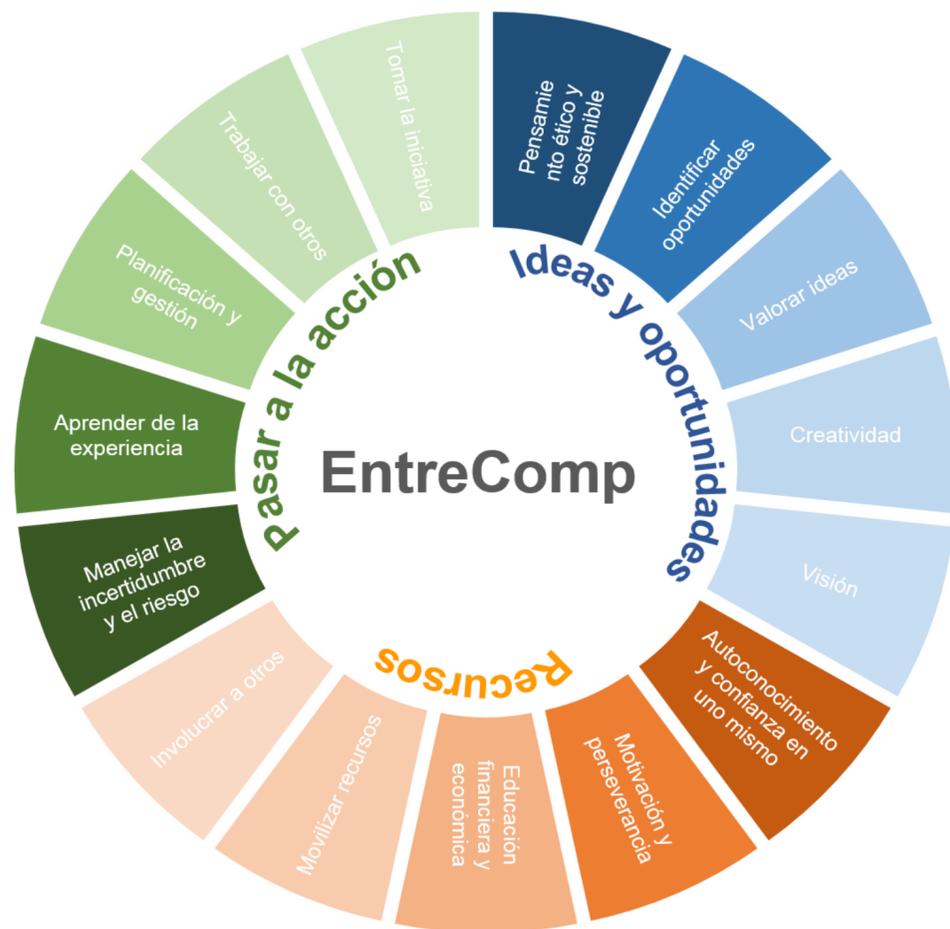
FP de Grado Medio y Superior

Más info: <http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es>

®nevojiniciativa



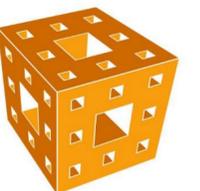
Marco Teórico



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*”.

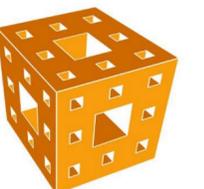
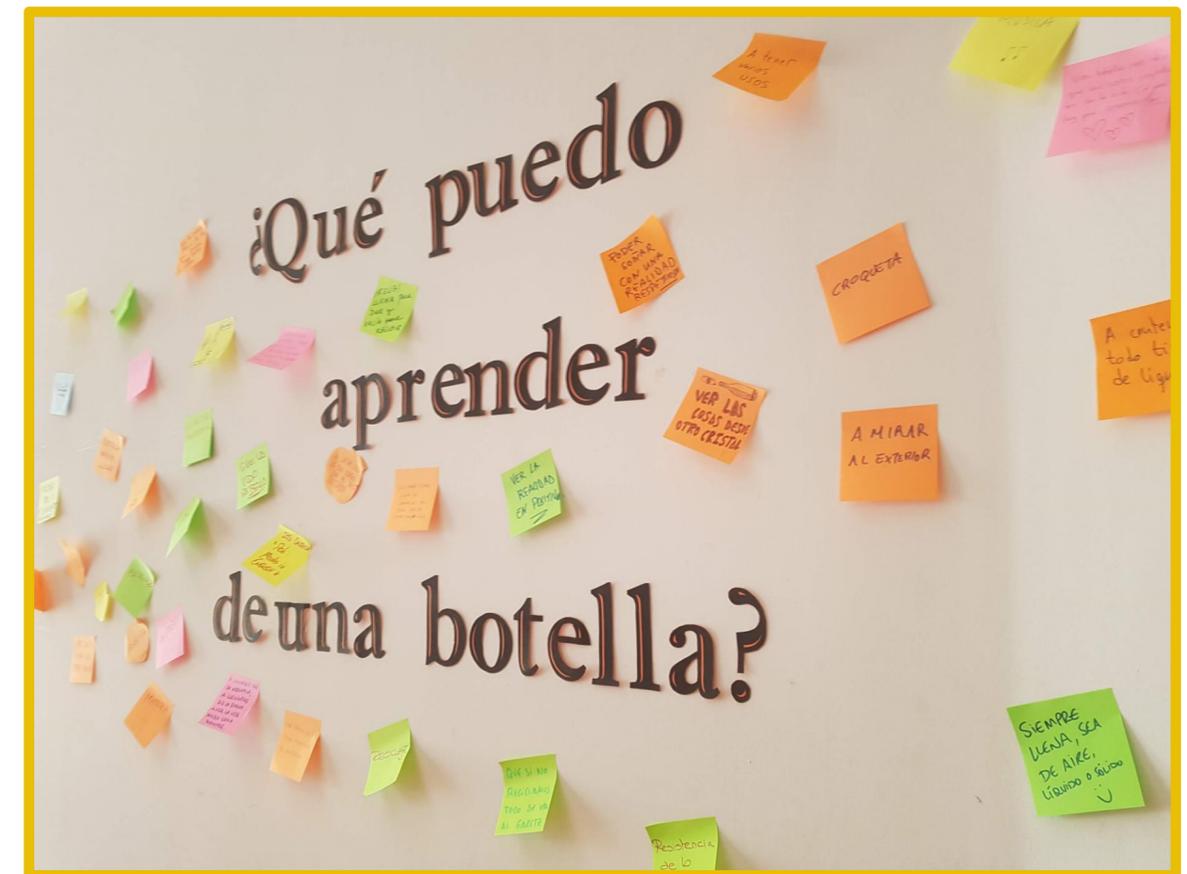
Cada una de las áreas incluye **5 competencias** que, conjuntamente, construyen la iniciativa y espíritu emprendedor.

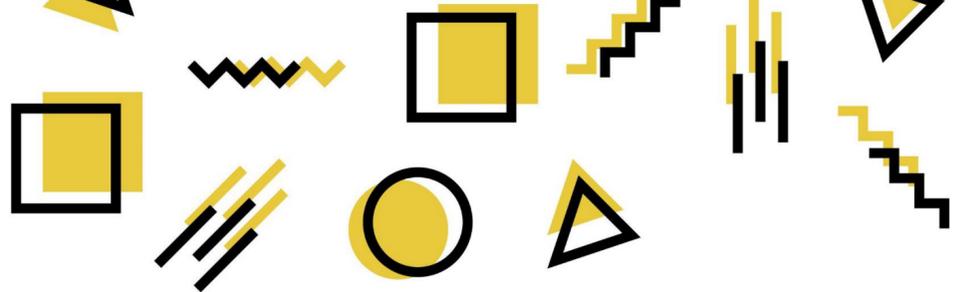
Cada una de ellas se gradúa en **distintos niveles progresivos**, de manera que pueden ir desarrollándose a lo largo del itinerario educativo.



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**.



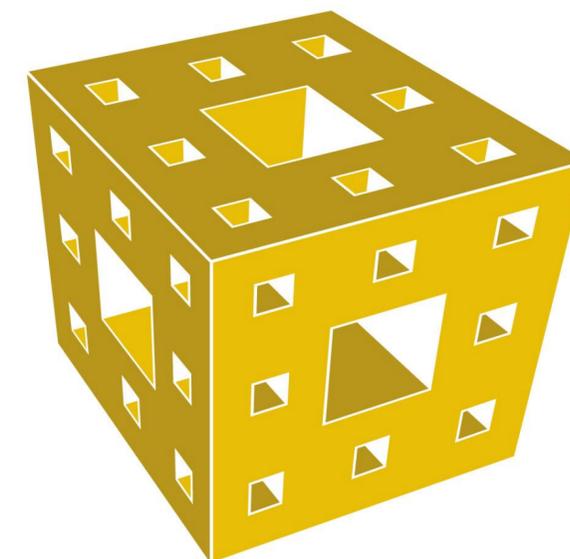


Youthemprende: Talento joven y Retos

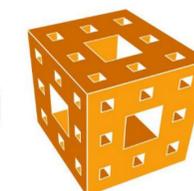
Resolución de retos globales. Los participantes eligen retos empresariales mentorizados por empresas de la región, aportando su talento para buscar soluciones originales.

Agencias de diseño. El alumnado participante forma equipos de trabajo denominados “Agencias de diseño” con los que desarrollará las distintas fases del programa.

Proceso creativo. Los centros educativos participantes gestionan un proceso que parte con la contextualización del reto y construcción de los equipos, y finaliza en el prototipado y presentación de las soluciones a empresas de distritos sectores.

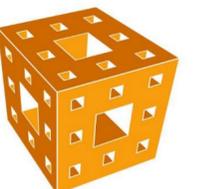
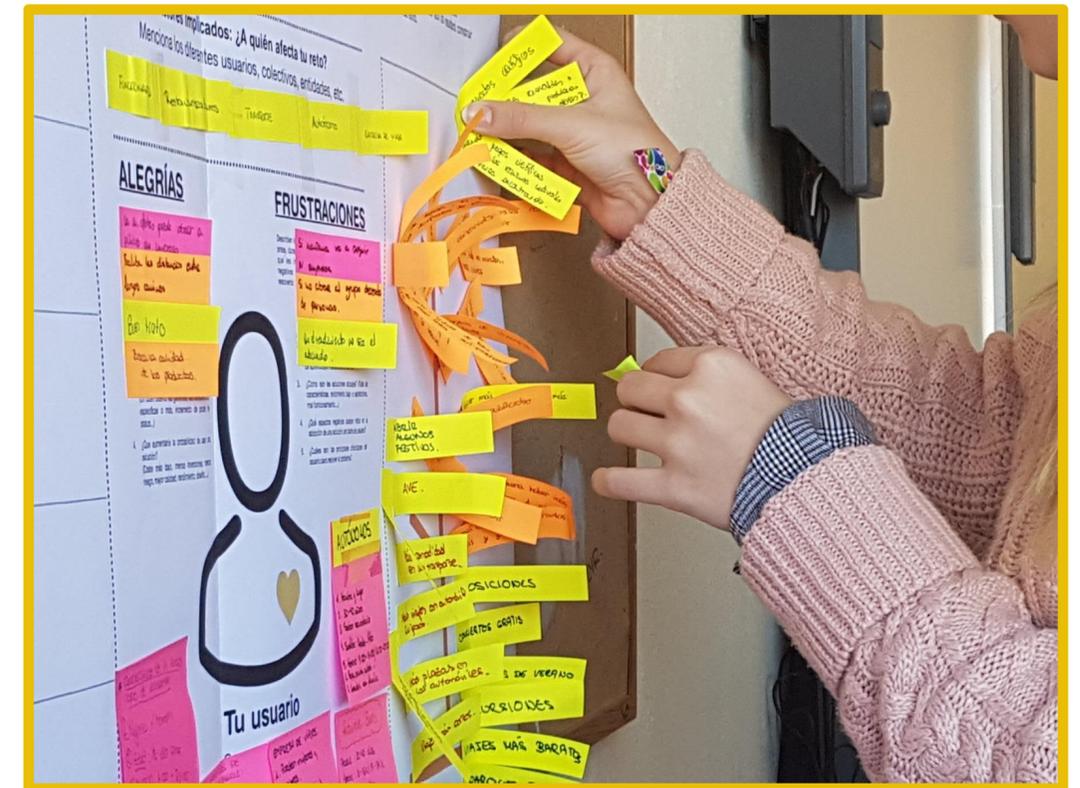


youthemprende
®nevojiniciativa



Objetivos Youthemprende

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



Metodología

A través del planteamiento de un reto, los equipos participantes (Agencias de diseño) generan ideas innovadoras para dar solución a esta problemática, teniendo a su vez en cuenta las necesidades reales de los usuarios finales.

Esta metodología se inspira en el método de trabajo de los diseñadores de producto, o design thinking (pensamiento de diseño).

Generar empatía

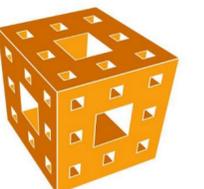
Trabajar en equipo

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

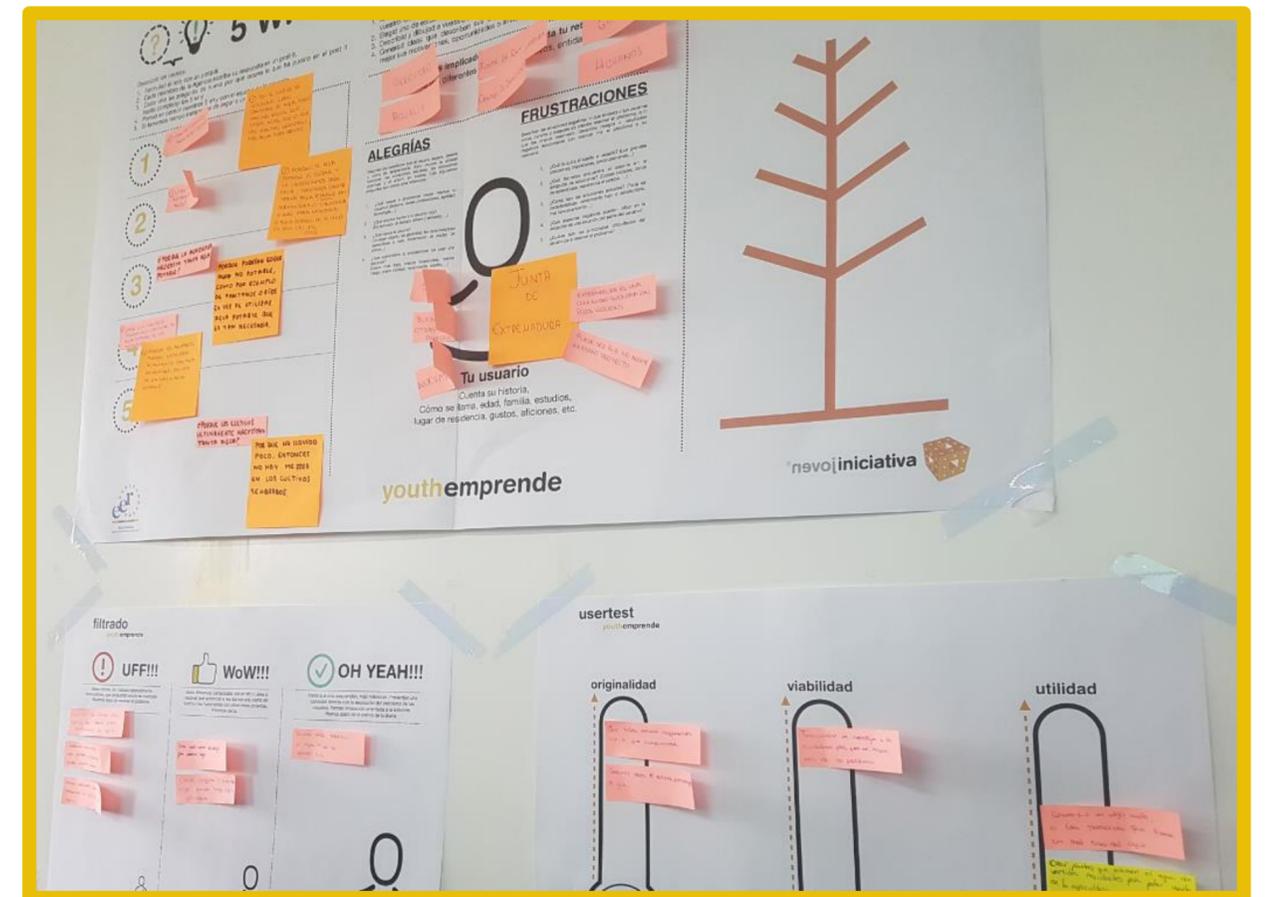


Metodología

Esta metodología destaca por su aspecto **participativo**, manteniendo la motivación del alumnado y mejorando sus habilidades de comunicación y habilidades estratégicas de resolución de problemas.

Youthemprende se centra en el **proceso**, sin ninguna idea preconcebida sobre el resultado al que se pretende llegar. Esto permite llegar a un producto final inesperado pero efectivo, facilitando así la entrada de la **innovación** y la transformación de la idea inicial de forma rápida y barata.

Enmarcado en el principio de **aprender haciendo**, fomenta la **experimentación** y la **reflexión** en cada etapa, entendiendo el error como un elemento necesario para la construcción del aprendizaje.





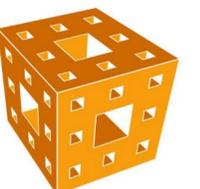
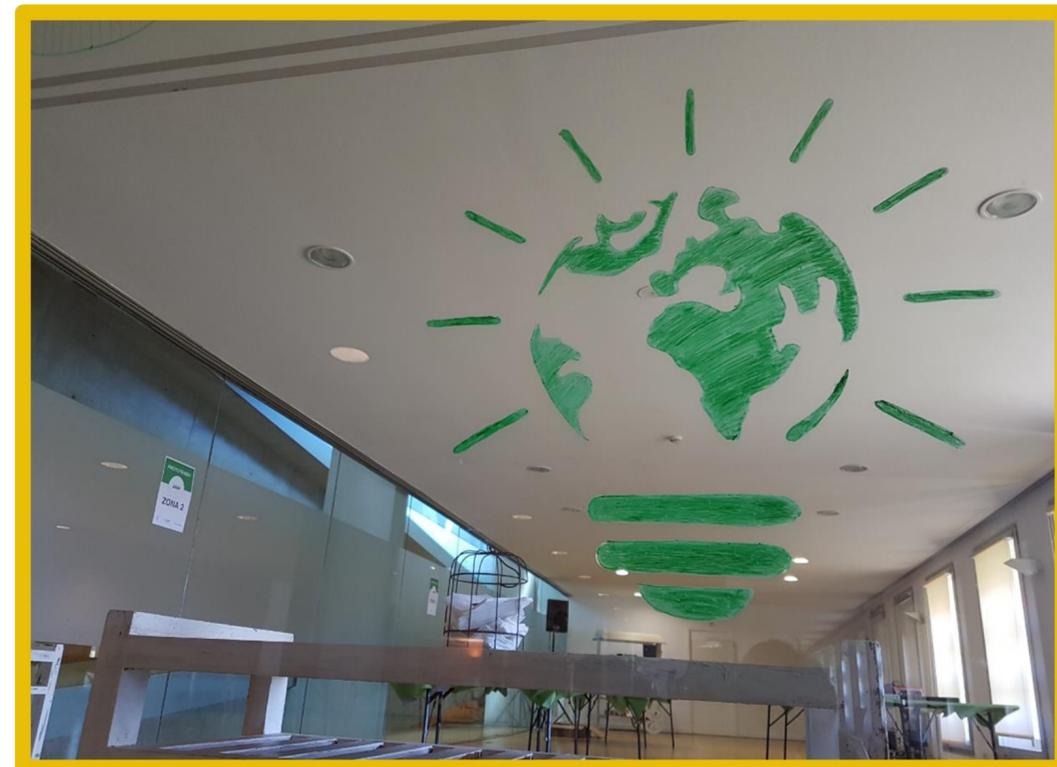
Retos

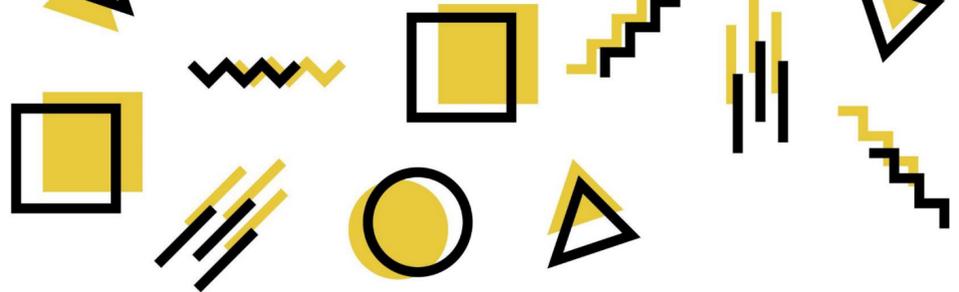
Se lanzarán retos liderados por empresas o entidades de la región y cada Agencia de diseño elegirá uno.

Los retos unirán 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.

Posibles ámbitos para los Retos:

Movilidad
Salud
Energía
Turismo





Proceso Youth



CONFLUIR

Construir las Agencias de diseño



EXPLORAR

Comprender las diferentes dimensiones del reto



IDEAR

Exprimir la creatividad del equipo



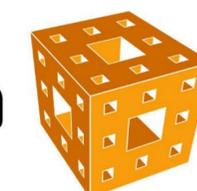
COMUNICAR

Compartir Aprender a comunicar las soluciones



PROTOTIPAR

Construir para facilitar el pensamiento y el análisis



Fases Youthemprende



* cálculos de 1 clase de 26 alumnos/as aprox. por centro





Formación profesorado

octubre 2019 a marzo 2020

Sesión 1: En Clave metodológica. Sesión inicial técnica, obligatoria para los nuevos participantes en el programa. **3 horas una mañana – octubre.**

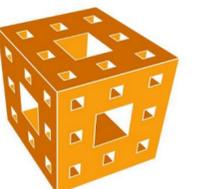
Sesión 2: Tu experiencia en Youthemprende. Sesión en la que se profundizará en los recursos y los aspectos técnicos del programa, centrándonos en la dinamización en los centros de la fase de exploración de retos por parte del alumnado **3 horas una mañana – noviembre**

Sesión 3: Sesión de seguimiento. Puesta en común y reajuste del proceso de exploración. **3 horas una mañana – febrero**

Sesión 4: Sesión de seguimiento. Puesta en común y reajuste del proceso de ideación y definición. **3 horas una mañana – marzo**

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.





Formación alumnado

enero a abril 2020

Fase 1. Presentación de Retos y Construcción de Agencias de Diseño. Dinamizada por equipo técnico Youth. Sesión inicial con el alumnado inscrito en el que se presentarán los retos propuestos. En base a una dinámica de valores de equipo, se crearán los equipos de trabajo (denominados Agencias de Diseño) y cada una de ellas elegirá uno de los retos. 2 horas una mañana (segunda quincena de enero).

Fase 2. Exploración de retos. Dinamizada por el profesorado en cada Centro, se profundizará en el mapa de empatía que amplíe la forma de comprender el problema y los actores implicados. Entrevistas a empresas de la comarca relacionadas con el reto (febrero).

Fase 3. Ideación de la solución. Dinamizada por el profesorado en cada Centro, se realizará un proceso creativo de generación de ideas y tras una fase de filtrado y enriquecimiento, se abordará la definición de la idea (marzo).

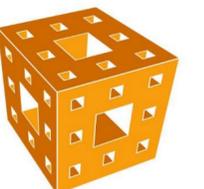
Fase 4. Comunicación y prototipado (Evento Youth). Prototipar y comunicar las soluciones ante las empresas/entidades que representen los retos (abril).

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.



Cada equipo de trabajo de alumnos/as tomarán identidad de Agencia de Diseño





Entregables por parte del alumnado

antes del 3 de abril 2020

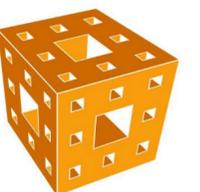
Fase Confluir: Registro de Agencia (nombres, contactos, fotografía de equipo, reto elegido, logo).

Fase Exploración: Entrevistas, recursos de la exploración y definición del reto.

Fase Ideación: Resultado de la generación de Ideas y definición de la solución.

Fase Comunicación: Producto asociado a la comunicación de la solución (audiovisual, canvas,...)

Todos los entregables serán facilitados por el profesorado en tiempo y forma al equipo técnico Youth.





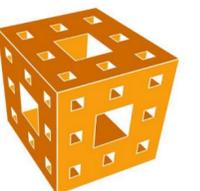
Evento YOUTH

abril 2020

- Objetivos:**
- Poner en práctica principios básicos del prototipado de ideas
 - Comunicar las soluciones a los retos entre las agencias de diseño y las entidades/empresas de los sectores relacionados con los retos.
 - Reconocimiento a las mejores ideas de soluciones por sector.

En el Evento se trabajará a lo largo de la mañana en los prototipos de las ideas que hayan venido trabajando previamente en los centros.

Cada Agencia dispondrá de un stand espacio propio para trabajar sobre el prototipo y presentar sus soluciones a las Entidades/Empresas del sector que participen. Se intentará concretar el Producto Mínimo Viable.





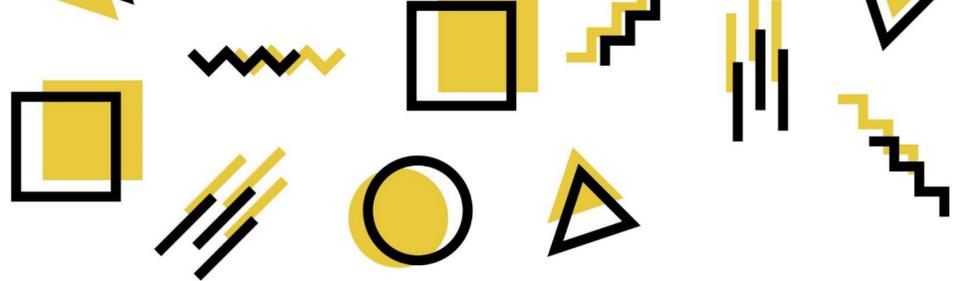
Reconocimiento Agencias YOUTH 2020

Los prototipos serán evaluados durante el evento final y teniendo en cuenta todo el proceso llevado a cabo por cada Agencia por el equipo técnico y el profesorado.

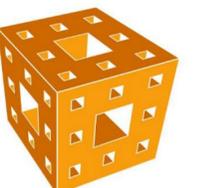
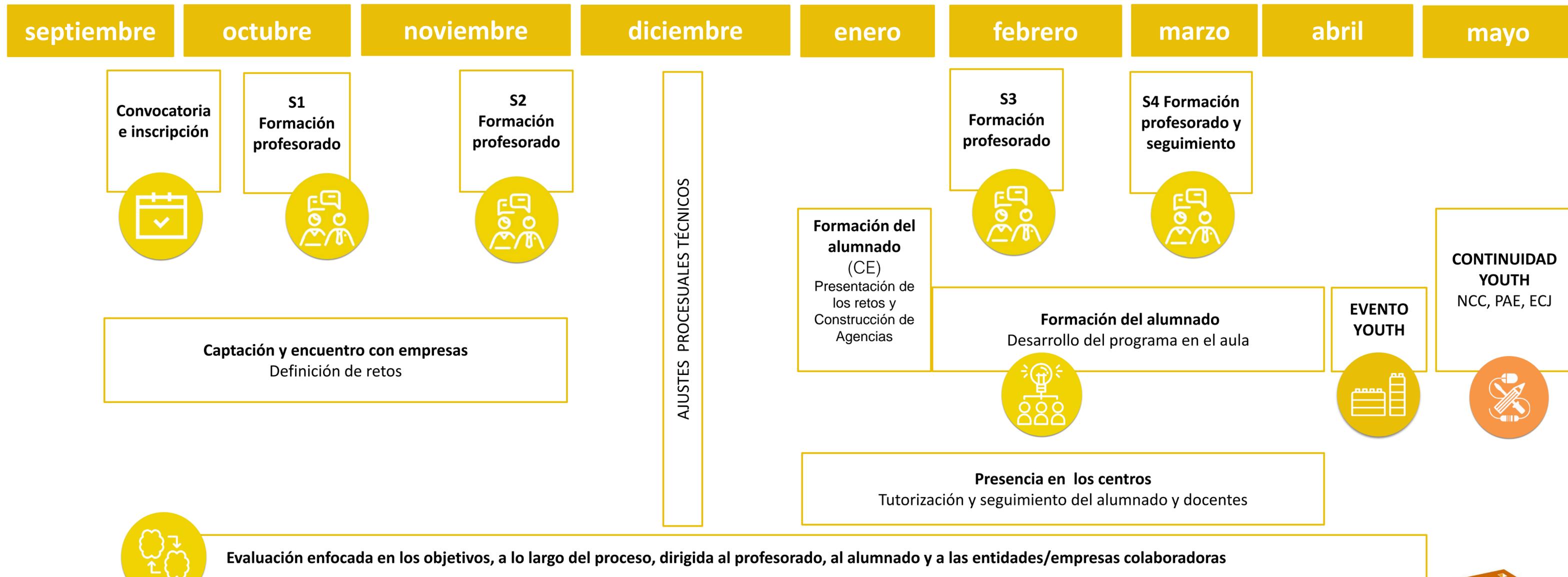
Se dará un reconocimiento a tres agencias por su trabajo.

A todo el alumnado y profesorado que se le dará un certificado de participación en el programa.





Temporalización 2019 - 2020





Créditos para el profesorado

Para conseguir el reconocimiento de los **3 créditos de innovación** el profesorado deberá.

- Asistir a las sesiones formativas (75%).
- Facilitar en tiempo y forma los entregables del alumnado.
- Completar el proceso Youth, tanto propio como el de su alumnado, de forma comprometida, facilitando los entregables y tareas requeridas en forma y tiempo.





Materiales

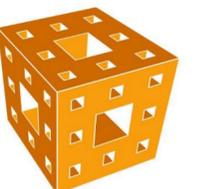
En la web de cultura emprendedora, en el rincón didáctico de Youthemprende, estarán disponibles en descarga todos los materiales utilizados en cada edición del programa:

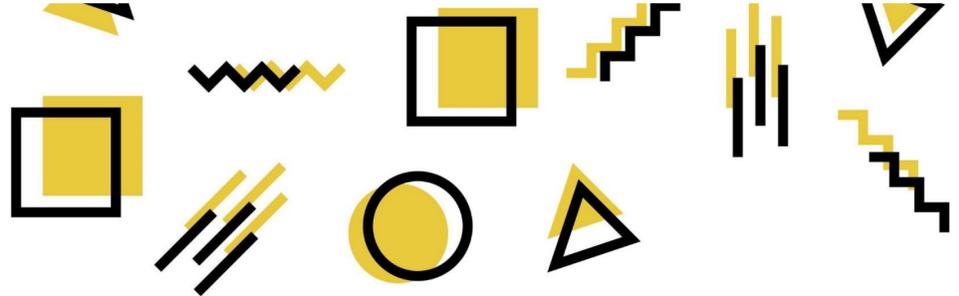
- Recursos digitales para las Agencias
- Guía didáctica docente digital

Además a cada grupo se le facilitará una caja con materiales básicos para la fase de ideación en el aula.



<http://culturaemprededora.extremaduraempresarial.es/rincon-youth/>





Convocatoria e Inscripción

Para poder ofrecer un apoyo continuo al proceso del alumnado y profesorado participante, se establece un número **máximo de 15 centros o 400 alumnos y alumnas**. En caso de haber más solicitudes, el criterio de selección será el **orden de entrada de la preinscripción**.

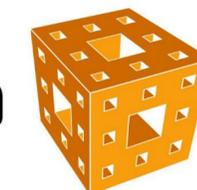
Es imprescindible adjuntar a la preinscripción el compromiso del centro y del profesorado a participar activamente en el programa, **cumplimentado y firmado** por la dirección del centro.

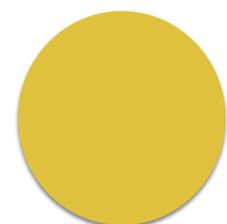
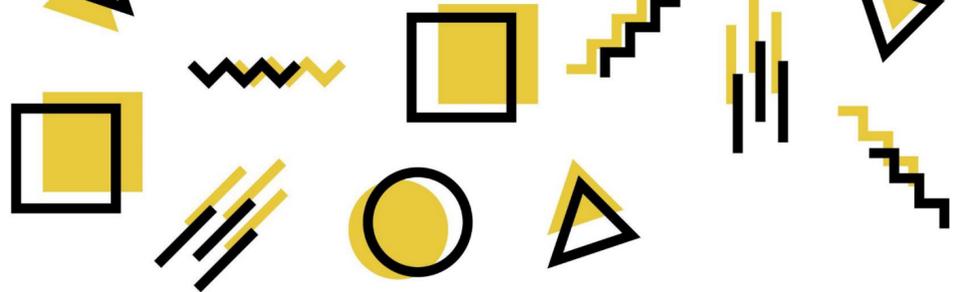
Plazo y vía de preinscripción

Del 17 de septiembre al 9 de octubre de 2018

culturaemprededora.extremaduraempresarial.es

Para un buen desarrollo del programa es necesario que **al menos en el grupo clase haya 10 alumnos/as**. Si tienes un grupo más pequeño, contacta con nosotr+s para ver opciones de participación.





Audiovisuales

En la web del programa puedes ver algunos resúmenes en imágenes de [otras ediciones](#).

+ información

youthemprende@juntaex.es

924 004 687

924 170 211

