

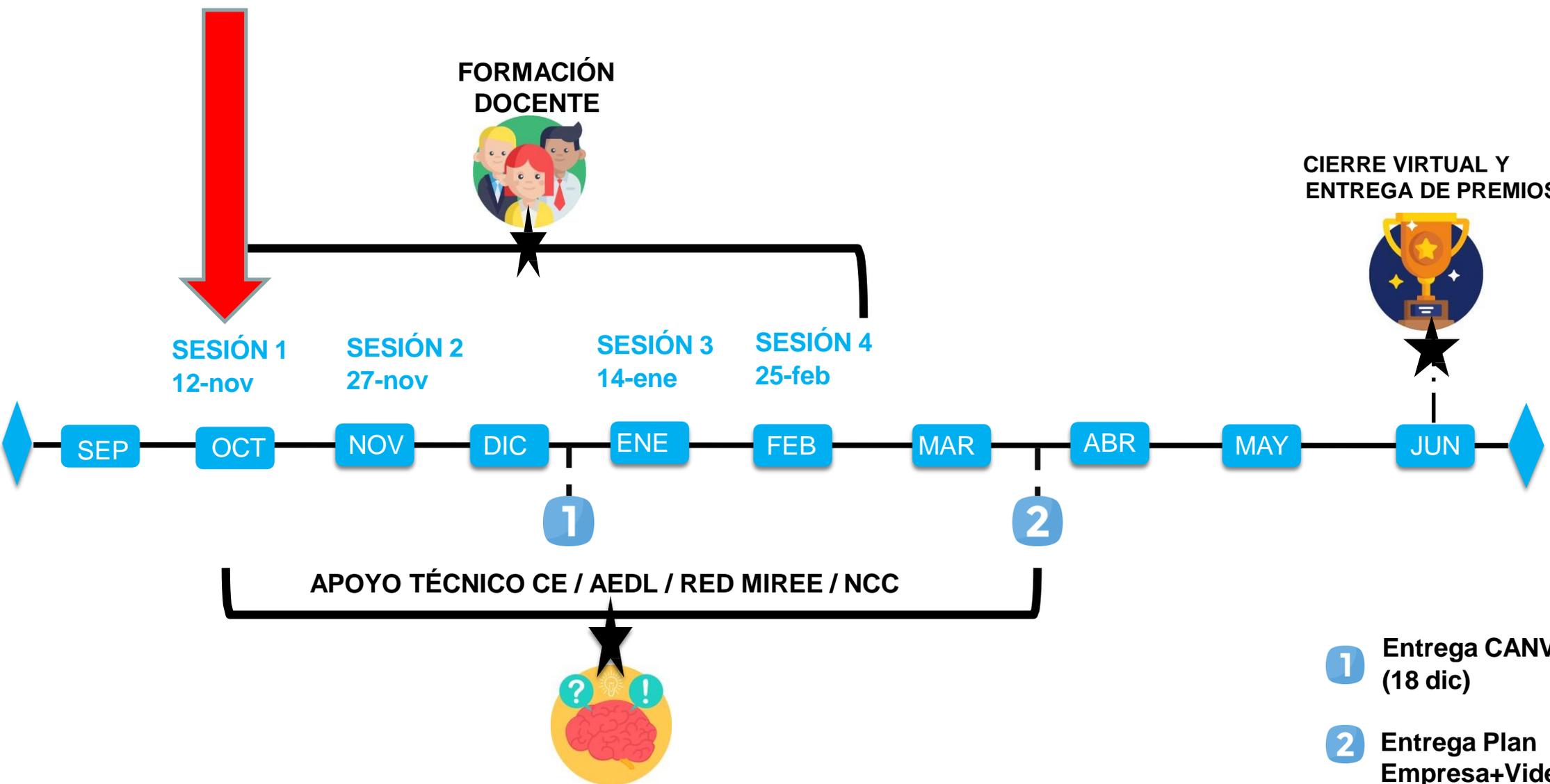


Extremadura
Región Emprendedora Europea 2017

expertemprende

® **novo|iniciativa**





The background features a dynamic composition of colorful ink splashes in shades of yellow, orange, red, pink, and blue, set against a light grey background. Several teal-colored, rounded rectangular shapes are overlaid on the image, primarily on the left and bottom edges, creating a modern, graphic aesthetic.

SESIÓN 1

PROGRAMA

1. ENTRECOMP
2. ODS
3. CREATIVIDAD y PROCESO CREATIVO
4. EQUIPO PROMOTOR
5. IDEA DE NEGOCIO

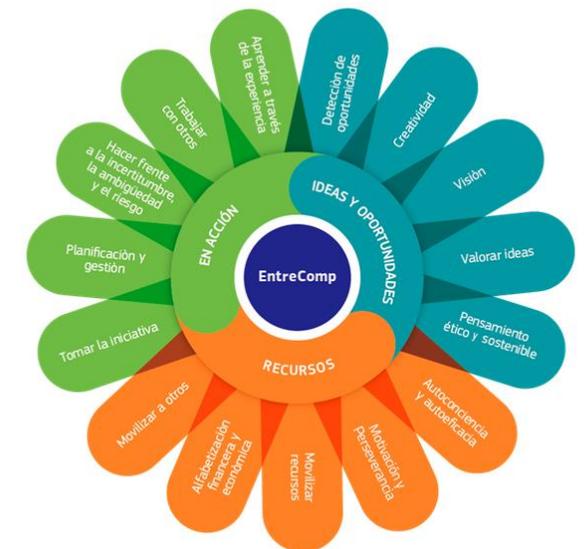


ENTRECOMP

Vamos a comenzar identificando las competencias que hacen que una persona sea emprendedora y para ello utilizaremos los contenidos del Módulo 1 de nuestro MOOC.

Además os proponemos realizar la ficha barómetro con tu alumnado

Objetivo: Conocer la competencia emprendedora en mayor amplitud y el marco europeo Entrecomp de referencia. Esto permitirá al docente llevarlo a su práctica y el alumnado podrá tomar mayor consciencia de su capacidad emprendedora, intereses y áreas a desarrollar.



ODS

Continuamos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, cuyo contenido se encuentra desarrollado en el Módulo 1 de nuestro MOOC. En este caso os proponemos que el alumnado explore sobre estos 17 objetivos, los cuales suponen 17 retos o áreas de exploración dónde pueden surgir nuevas ideas de negocio.



Objetivo: Conocer los ODS en mayor amplitud y conectar las ideas empresariales con marcos de desarrollo y retos globales que nos afectan a todos y a todas. Esto permitirá al docente llevarlo a su práctica y el alumnado podrá tomar mayor consciencia de retos globales y entrenar su pensamiento ético y sostenible.



CREATIVIDAD y PROCESO CREATIVO

Una vez que nuestro alumnado ha explorado los ODS o sectores que les pudieran interesar y han identificado varias posibles ideas de negocio, vamos a aplicar el proceso creativo.

El objetivo de este proceso es por un lado, practicar diferentes técnicas de creatividad para aplicar a sus ideas de negocio y hacer la selección de su IDEA de negocio a través del filtrado de ideas y el test de usuari@

Objetivo: Implementar los procesos de pensamiento creativo en todo el ciclo de vida de un proyecto, desde su concepción a la investigación de mercado y modelo de negocio. Esto permitirá al profesorado desarrollar su competencia docente de una forma más única y adaptada a su entorno y por ende el alumnado podrá idear y diseñar proyectos con mayor valor añadido.



CREATIVIDAD y PROCESO CREATIVO

La estructura que os proponemos para el desarrollo del proceso creativo es la siguiente:

- activación (ficha bici)
- generación de ideas (brainstorming/ ficha árbol)
- filtrado de ideas
- concreción (test usuari@)



EQUIPO PROMOTOR

- ¿Soy yo viable para esa idea? O ¿Es mi equipo viable para esta idea?
- ¿Qué cualidades, conocimientos, actitudes, destrezas poseo/posee mi equipo que me permitan potenciar esa idea?

Para trabajar este apartado os proponemos realizar el “mapa: el valor de tu equipo”, donde veremos los roles del equipo, las habilidades, DAFO...

Una vez hayamos rellenado el mapa, volvemos a nuestra “Guía del CANVAS al Plan de Empresa” y completamos el punto 2. Equipo promotor

EQUIPO PROMOTOR

Organigrama

FUNCIÓN EN LA EMPRESA	NOMBRE	OTROS VALORES (Alumnos, exalumnos...)	EXPERIENCIA

Habilidades del equipo

A) Creatividad
 B) Sentido crítico
 C) Espíritu innovador, investigador
 D) Trabajo en equipo
 E) Expresar y defender las ideas
 F) Afrontar problemas y soluciones

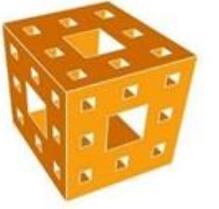




AVANCE SESIÓN 2

EN LA SIGUIENTE
SESIÓN
TRABAJAREMOS LA
PROPUESTA DE
VALOR DE LA IDEA
DE NEGOCIO Y
TODOS SUS
COMPONENTES A
TRAVÉS DEL CANVAS

® nevoj iniciativa



JUNTA DE EXTREMADURA