



Campamento para Jóvenes Emprendedores

Colaboran:



Cátedra Bancaja
Jóvenes Emprendedores
Universidad de Santiago
de Compostela
 Compromiso Social Bancaja



ADN - Activador De Nuevas Ideas es un programa que fomenta el espíritu emprendedor entre los jóvenes cursantes del Primer Ciclo de Enseñanza Secundaria Obligatoria.

Se pretende formar jóvenes con iniciativa, espíritu crítico y proactivos.

Objetivos Específicos:

- i) Proporcionar a los jóvenes unas vacaciones educativas;
- ii) Desarrollar competencias emprendedoras como el trabajo en equipo y la iniciativa empresarial, entre otras;
- iv) Fomentar la autonomía personal, la iniciativa y el trabajo en equipo.
- v) Dotar a los jóvenes de las competencias necesarias para la elaboración de un mini plan de empresa.



Este programa, en formato **no residencial**, tiene una duración de **3 días** (9h - 18h30).

ADN-Activador De Nuevas Ideas incluye sesiones de *teambuilding*, introducción al emprendimiento, creación de valor, creatividad, técnicas de presentación, marketing, introducción a las finanzas y actividades *outdoor*.

A lo largo de la formación, los jóvenes tendrán la oportunidad de desarrollar, en equipos multidisciplinares, un determinado proyecto o idea de negocio.

Al finalizar la formación, todos los grupos tendrán la oportunidad de presentar sus proyectos a un panel formado por empresarios y familiares.

26, 27 y 28 de
Diciembre de
2012

Día 1 – ADN Generation
Workshop “Emprendimiento, una actitud diferente”
Teambuilding “ La importancia del equipo”
Pausa
Teamwork
Workshop “Creatividad e Innovación”- Lego Serious Play
Teamwork

Día 2 – ADN Development
Workshop “Marketing”
Teambuilding “ Juego del Comercio”
Teamwork
Pausa
Workshop “Introducción a las Finanzas”
Speed Dating – “Conquista al Inversor”

Día 3 – ADN Presentation
Workshop “Técnicas de Presentación”
Teamwork
Pausa
Actividades <i>Outdoor</i>
Presentación Final de los Proyectos

Descripción de las jornadas:

El **primer día** está enfocado hacia el conocimiento y la creación de redes sociales entre los participantes. Durante la mañana se busca que los participantes se conozcan entre ellos y al resto del equipo (facilitadores, animadores...). Durante la tarde se trabaja la generación de ideas a través de la creatividad y la innovación (Metodología Lego Serious Play). Estas se definen como clave en cualquier proceso emprendedor. Se trata de estudiar la pertinencia de una idea que, a pesar de ser interesante, puede no tener cabida en el mercado actual.

Una vez definida la idea es necesario validar el concepto. El **segundo día** se pretende partir de la idea y validar lo que los clientes van a querer, concebir la forma como se les va a hacer disponible aquello que desean y definir la estrategia a seguir. Se trabajan también las competencias financieras de forma a asegurar la viabilidad del proyecto. Los jóvenes emprendedores tienen que elaborar una pequeña hoja de cálculo en la que proyectan las ventas, calculan la inversión inicial... Además, deben comunicar verbalmente lo que valen así como su propuesta de valor.

Durante el **tercer día** se adquieren las competencias de comunicación necesarias para presentar su mini-plan de empresa al jurado y demás asistentes.

