

PROGRAMA PARA ESTUDIANTES

Actividad plenaria “Escuchemos a……., espacio empresarial”: un emprendedor expondrá a todos los participantes su trayectoria profesional, su proyecto empresarial, los retos y las motivaciones para ser emprendedor. El alumnado deberá plantearle todas las cuestiones que estime oportunas.

Taller 1, “Una empresa en el espacio virtual”: el profesor les propondrá la creación de una empresa a través de una idea de negocio explicada e informada, y les planteará diez preguntas a cada grupo. Estos deberán buscar la información en Internet y, al final, cada grupo responderá a las distintas preguntas, construyendo un plan de negocios.

Taller 2, “Creación de un LIP-DUB, espacio creativo”: los participantes trabajarán en la creación de un LIP-DUB (doblaje de labios), donde deberán plantear los requerimientos técnicos, así como sus actitudes creativas. Para ello, el alumnado contará con la colaboración de monitores especializados en imagen.

Taller 3, “Una empresa en el espacio social”: una empresa social explicará su negocio y, al finalizar, cada grupo podrá formular dos preguntas adicionales al representante de la empresa. Con toda la información recabada, propondrán un nuevo servicio, producto o proceso, una innovación o mejora que pueda ser beneficiosa para la empresa.

Taller 4, “Una empresa en el espacio de la comunicación”: este grupo llevará a cabo la realización de toda la actividad de redacción durante la sesión.

Actividad libre “Espacio de ocio, opinión e ideas”: en este espacio se pretende acompañar al alumnado en su reflexión, valoración y aportaciones de esta jornada. Para ello, se utilizarán el graffiti, las caja de ideas...y, con el fin de hacerlo más dinámico, se incluirán actividades de ocio dinamizada por expertos que permitirán al alumnado visibilizar la creatividad, la innovación y el emprendimiento y las competencias que se requieren.