

ENTERCOM PROJECT - COMPETENCE FRAMEWORK



Ent.E.R.com is de afkorting van *Entrepreneurship education through urban regeneration and commons valorization* en staat voor ondernemerschapsonderwijs door middel van stadsvernieuwing en het toekennen van waarde aan 'commons' (collectieve burgerinitiatieven). Het project heeft als doel een training te ontwikkelen gericht op facilitators, consultants en experts op het gebied van ondernemerschapsonderwijs in brede zin.

De partners van Ent.E.R.com bouwen aan een nieuwe on-line omgeving, zodat facilitators verbinding kunnen maken en methodes en inhoud kunnen delen voor training in ondernemende projecten, allemaal gerelateerd aan de herwaardering van 'commons' en stedelijke vernieuwing.

De eerste stap is het opstellen van een kader om zodoende de kerncompetenties die een facilitator nodig heeft voor ondernemende projecten te benoemen en te prioriteren vooral als het gaat om stedelijke vernieuwing en het waarderen van 'commons'.

De resultaten in dit rapport zijn tot stand gekomen door analyse van kwalitatieve en kwantitatieve enquêtes en gesprekken met experts. Deze experts zijn trainers, leraren, mentoren, sociale ondernemers uit verschillende EU-landen. Bovendien hebben we enkele casestudies betrokken die ook als inspiratie voor elke lezer kunnen dienen.

De initiatieven zijn verzameld uit Portugal, Ierland, Engeland, Denemarken, Spanje, Italië, Finland, Roemenië, België, Letland, Nederland, Duitsland en Frankrijk. Omdat Ent.E.R.com een lopend project is, kan elke expert die een project wil laten zien deze op elk moment uploaden en delen op de website, via de volgende link: <https://bit.ly/2lDixNp>.

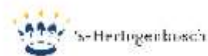
Sommige van de casestudy's zijn opgenomen in deze samenvatting als een praktisch voorbeeld van de competenties die in het kader zijn geselecteerd.

Aan het onderzoek namen 174 personen uit alle partnerlanden: Italië, Spanje, Nederland, Portugal en Roemenië, deel.

De antwoorden zijn vervolgens geanalyseerd met weging van het beroep van de respondenten en de rol die zij spelen in het bijstaan van ondernemers. Dit heeft tot de volgende indeling geleid: "Trainers" als basisniveau, "Facilitators" als een tussenniveau en "Mentors" als een expertniveau. De eerste groep bestaat uit docenten en trainers in formeel en niet-formeel onderwijs, vooral diegenen die geïnteresseerd zijn in ondernemerschap als een onderwerp. De tweede groep bestaat uit bedrijfsadviseurs, technisch personeel bij NGO's, Europese projectbureaus en overheidsfunctionarissen. De derde groep bestaat uit culturele- en community managers, ook sociaal ondernemers, stedenbouwkundigen en architecten, respectievelijk betrokken bij ondernemersactiviteiten en bij stedelijke vernieuwing.

Om in te kunnen zoomen op het onderwerp van Ent.E.R.com, hebben we onze respondenten gevraagd competenties voor nieuwe ondernemers te prioriteren bij het ontwikkelen van 'commons' en stedelijke ontwikkelprojecten. Het resultaat is een set van 7 ondernemerscompetenties die aansluiten op het tussenniveau van 'facilitators'. Deze selectie zal nu dienen als basis voor het ontwerpen van de Ent.E.R.com training en bijbehorende tools. Het raamwerk wordt verder verrijkt door de netwerken en persoonlijke interacties met onze doelgroepen in de levensduur van ons project. We nodigen u uit om lid te worden van ons netwerk of om een volledige versie van dit onderzoek aan te vragen, beschikbaar op onze webpagina www.entercomproject.eu

Partners





Deze tabel toont de geselecteerde hoofdcompetenties zoals beschreven in het EU EntreCom Framework. Van de 15 sub-competenties hebben we er 9 geselecteerd die het meest geschikt zijn om te worden ontwikkeld in een gemengde methodologie-formaat, face-to-face en online training. Ten behoeve van de competenties die gerelateerd zijn aan persoonlijkheidskenmerken en gedrag wachten we op de netwerkfase van het project waarin we een community in de praktijk bouwen, met definiëren.

	Ent.E.R.com PRIORITEIT	ALGEMENE TIP	LIJNEN	Ent.E.R.com CONTEXT
KANSEN EN IDEEËN	CREATIVITEIT	Ontwikkel creatieve en betekenisvolle ideeën	Wees nieuwsgierig	<ul style="list-style-type: none"> • Combineer verschillende elementen en ideeën om nieuwe te genereren • Waarde(n) overdragen van de ene context naar de andere • Analyseer de problemen die van invloed kunnen zijn op een grote groep mensen • Communiceer ideeën op een creatieve manier
			Ontwikkel ideeën	
			Creër waarde	
			Definieer problemen	
			Wees innovatief	
	VISIE	Werk in de richting van jouw visie voor de toekomst	Droom	<ul style="list-style-type: none"> - In staat zijn te voorzien hoe actuele problemen verschillende actoren in de toekomst zullen beïnvloeden. • Combineer verschillende zienswijzen in een gedeelde visie • Ontwikkel een lange termijn visie • In staat zijn een visie te communiceren met afbeeldingen en slogans
			Denk strategisch	
			Kom in actie	
	ETHISCH EN DUURZAAM DENKEN	Beoordeel de gevolgen en impact van ideeën, kansen en acties.	Handel ethisch	<ul style="list-style-type: none"> • Evalueer en meet de impact van besluiten ten behoeve van de hele gemeenschap en de aandeelhouders • Ontwikkel een duurzame denkwijze ten behoeve van alle deelnemers aan gemeenschappelijke projecten.
Denk duurzaam				
Beoordeel impact				
Wees verantwoordelijk				
MIDDELEN	MOBILISEREN VAN MIDDELEN	Verzamel en beheer de middelen die je nodig hebt.	Beheer de middelen (materieel en niet-materieel)	<ul style="list-style-type: none"> • Betrek en bouw een gemeenschap met een inclusief perspectief: inwoners en bewoners, onderwijs, overheden, verenigingen en verschillende netwerken. • In staat zijn om te specificeren wat elke speler inbrengt voor een gedeelde opbrengst.
			Gebruik de middelen op een verantwoorde manier	
			Gebruik je tijd effectief	
			Zoek ondersteuning	
	FINANCIËLE KENNIS	Ontwikkel financiële kennis en economische know-how	Begrip van economische en financiële concepten	<ul style="list-style-type: none"> • Crowdfunding campagnes zijn een goed voorbeeld van hoe deze competentie kan worden aangepakt terwijl je anderen ontwikkelt. Het beheren van mediakanalen, het communiceren van de kernboodschap, het betrekken van anderen bij het project en de opbouw van financiële middelen. • In staat zijn om immateriële bijdragen van deelnemers te kwantificeren en op waarde te schatten.
			Budgetteren	
			Vind middelen	
Inzicht in belastingregels				



ACTIE	PLANNING EN MANAGEMENT	Prioriteren, organiseren en opvolgen	Doelen definiëren	<ul style="list-style-type: none"> • Gedeelde doelen bereiken met een diverse groep mensen. Daarbij helder beschreven 'wie doet wat en wanneer' • Gebruik technologie om projecten binnen een brede gemeenschap te beheersen.
			Plannen en organiseren	
			Ontwikkel duurzame business plannen	
			Definieer prioriteiten	
			Monitor de voortgang	
			Wees flexibel en speel in op veranderingen	
	WERKEN MET ANDEREN	Team up, werk samen en netwerk	Accepteer diversiteit	<ul style="list-style-type: none"> • Communiceer ideeën om anderen te betrekken, om netwerken in te stellen, te onderhouden en uit te breiden, om relaties aan te knopen met instituten.
			Ontwikkel emotionele intelligentie	
			Luister actief	
			Team Up	
			Werk samen	
			Breid je netwerk uit	
Geselecteerde EntreCom competenties gerelateerd aan houding en mindset gericht op groei, die transversaal worden uitgewerkt				
	Ent.E.R.com PRIORITEIT	ALGEMENE TIP	LIJNEN	Ent.E.R.com CONTEXT
MIDDELEN	MOTIVATIE EN DOORZETTINGSVERMOGEN	Blijf gefocused en geef niet op	Blijf gedreven	<ul style="list-style-type: none"> • Omarm uitdagingen als kansen om iets nieuws te leren
			Blijf vastberaden	
			Concentreer je op wat je motiveert	
			Wees veerkrachtig	
			Geef niet op	
ACTIE	LEREN DOOR ERVARING	Leer door te doen	Reflecteer	<ul style="list-style-type: none"> • Collectieve initiatieven vanuit de gemeenschap impliceren dat elk lid vanuit eigen specifieke kennis en ervaring bijdraagt. Die kennis zal de gemeenschap verrijken en samen geeft het de groep en het initiatief identiteit. • Leer van fouten.
			Leer om te leren	
			Leer van ervaringen	



	BASISNIVEAU	TUSSENNIVEAU	EXPERTNIVEAU
CREATIVITEIT	Ik kan meerdere ideeën ontwikkelen en waarde creëren voor anderen	Ik kan ideeën testen en verfijnen die waarde creëren voor anderen.	Ik kan ideeën omzetten in oplossingen die waarde creëren voor anderen.
Casus 1 - Art Containers: in dit initiatief spelen creativiteit en kunst een belangrijke rol. De focus van het project ligt op het gebruik en de valorisatie van lege en verlaten plekken in plattelandsgemeenschappen door middel van kunst. Trefwoorden: Kunst - Cultuur - Stedelijke Ontwikkeling - Platteland - Gemeenschap - Jeugd.			
VISIE	Ik kan me een betere of andere toekomst voorstellen.	Ik kan een inspirerende visie ontwikkelen die anderen aanspreekt.	Ik kan een visie inzetten om strategische besluitvorming te sturen.
Casus 8 - Farm Cultural Park: De gemeenschap van Favara op Sicilië, Italië, heeft een langetermijnvisie, om de onderlinge verbondenheid te stimuleren via een project. Ze blazen het gebied nieuw leven in en bevorderen gezamenlijk de culturele en economische activiteit. Trefwoorden: Community - Economie - Platteland - Cultuur.			
DUURZAAM EN ETHISCH DENKEN	Ik kan de impact herkennen van keuzes en gedrag, zowel binnen de gemeenschap als in de omgeving.	Ik word gedreven door ethiek en duurzaamheid bij het nemen van beslissingen.	Ik handel om ervoor te zorgen dat aan mijn ethische en duurzaamheidsdoelstellingen wordt voldaan.
Casus 18 - Prinzessinengarten Berlijn: Het initiatief toont een diep begrip van duurzaam en ethisch denken aan, inclusief perspectief en een coherente benadering van het gebruik van gemeenschappelijke hulpbronnen en landbouw. "Gebruik het alsof het van jezelf is". Trefwoorden: stedelijke ontwikkeling - voedsel - ecologie - milieu - gemeenschap - cultuur.			
MOBILISEREN VAN MIDDELEN	Ik kan op verantwoorde wijze middelen vinden en gebruiken.	Ik kan verschillende soorten bronnen verzamelen en beheren om waarde te creëren voor anderen.	Ik kan strategieën ontwikkelen om de middelen die nodig zijn te mobiliseren om daarmee waarde te genereren voor anderen.
Casus 17- Periferica: De initiatiefnemers van dit project zijn in staat geweest om middelen van publieke, non-profit en individuele organisaties te coördineren om een bepaalde open ruimte voor de gemeenschap te creëren, waardoor digitale en fysieke middelen beschikbaar komen voor algemeen gebruik. Trefwoorden: Cultuur - Digitaal - Gemeenschap.			
FINANCIËLE EN ECONOMISCHE VAARDIGHEDEN	Ik kan een begroting opstellen voor een eenvoudige activiteit	Ik kan verschillende financieringsopties bedenken en een budget beheren voor waardecreërende activiteit van anderen.	Ik kan een financieel duurzaam plan maken voor waardescheppende activiteiten.
Casus 10. Westergasfabriek Nederland: Dit is een bottom-up project van verschillende initiatieven, waarvan sommigen zijn georganiseerd via crowdfundingcampagnes zoals Genoeg-dag. Trefwoorden: Stedelijke ontwikkeling - Samenwerking - Gemeenschap - Crowdfunding - Cultuur.			
PLANNEN EN MANAGEN	Ik kan de doelen definiëren voor een eenvoudige waarde creërende activiteit.	Ik kan een actieplan maken, waarin prioriteiten en mijlpalen worden aangegeven om specifieke doelen te bereiken.	Ik kan prioriteiten en plannen verfijnen om ze aan te passen aan veranderende omstandigheden.

Casus 2 - La Azucarera, Zaragoza, Spanje: Dit initiatief werd gelanceerd door de gemeente Zaragoza. Ze zijn begonnen met het herstellen van een leegstaande ruimte. Door het beheer over te nemen waren ze in staat om thematische gemeenschapsgroepen te organiseren ten behoeve van ondersteuning, een business incubator en culturele- en educatieve diensten aan te bieden. **Trefwoorden:** Stedelijke ontwikkeling - Gemeenschap - Ecosysteem - Cultuur.

WERKEN MET ANDEREN	Ik kan in een team werken.	Ik kan samenwerken met verschillende mensen en groepen.	Ik kan een team opzetten en netwerken bouwen naar gelang de behoefte in het project.
---------------------------	----------------------------	---	--

Casus 15 - Nod Maker Space, Roemenië: Boekarest is een creatieve werkplaats voor ideeën uit de gemeenschap. Er is een breed scala aan sociale ondernemers, ondernemers, jonge mensen, leraren / trainers betrokken om de ruimte te ontwerpen en te creëren en nieuwe activiteiten te introduceren. **Trefwoorden:** Maker-Space - Stedelijke ontwikkeling - Cultuur - Incubator.