



PROJETO ENTERCOM – REFERENCIAL DE COMPETÊNCIAS

O projeto **Ent.E.R.com**, *Entrepreneurship education through urban regeneration and commons valorization*, foi criado para desenvolver uma nova formação direcionada a facilitadores, consultores e especialistas em educação ligada ao empreendedorismo.

Os parceiros do **Ent.E.R.com** estão a construir um novo ambiente *on-line* para facilitar a partilha de metodologias e conteúdos de formação de projetos de empreendedorismo relacionados com a regeneração urbana e a revalorização de bens comuns.

A primeira atividade desta iniciativa europeia consiste na criação de um referencial que liste e priorize as competências chave que um facilitador deve possuir, de forma a estar apto para dar formação sobre projetos de empreendedorismo, especialmente aqueles focados na regeneração urbana e valorização de bens comuns. Para o efeito, a parceria conduziu um processo exaustivo de pesquisa que incluiu inquéritos, entrevistas com especialistas (nomeadamente formadores, professores, mentores, empreendedores sociais de vários países da União Europeia) e estudos de casos (recolhendo iniciativas de diferentes países, como Portugal, Irlanda, Reino Unido, Dinamarca, Espanha, Itália, Finlândia, Roménia, Letónia, Holanda, Alemanha e França). Alguns dos estudos de caso identificados foram integrados no referencial em questão. Caso conheça outros exemplos de boas práticas e deseje partilha-las, poderá fazê-lo através do seguinte *link*: <https://bit.ly/2IDixNp>.

A pesquisa desenvolvida pelo consórcio envolveu 174 participantes (de Itália, Espanha, Holanda, Portugal e Roménia). Os resultados foram analisados tendo em consideração a profissão dos participantes e o seu papel no apoio a empreendedores. Este processo conduziu a uma classificação de três níveis de especialização: “Formadores” (nível base), “Facilitadores” (nível intermédio) e “Mentores” (nível de especialista). O primeiro grupo é composto por professores e formadores ligados à educação formal e não-formal e interessados nas temáticas do empreendedorismo. O segundo grupo é composto por consultores financeiros, pessoal técnico de organizações não-governamentais, gestores de projetos europeus e funcionários da administração pública. O terceiro grupo é composto por gestores culturais ou de comunidades, empreendedores sociais, assim como urbanistas, arquitetos, respetivamente ligados a atividades de empreendedorismo e em regeneração urbana.

Com vista à definição do referencial específico do **Ent.E.R.com**, foi pedido aos participantes que priorizassem as competências mais importantes para novos empreendedores, considerando o desenvolvimento de projetos de revalorização urbana e bens comuns. O resultado desta análise é um conjunto de sete competências de empreendedorismo que encerram um “potencial facilitador” e que foram, por um lado, definidas de acordo com os diferentes níveis de especialização e, por outro lado, alinhadas com o **Referencial Europeu “EntreComp”** (*Entrepreneurial competence framework*). As competências em questão irão servir como base para o desenho da formação **Ent.E.R.com** e ferramentas associadas.

O referencial é visto como um resultado dinâmico, esperando-se que venha a ser enriquecido através de contactos e interações contínuas com os futuros beneficiários do projeto. Assim, convidamo-lo a aderir à rede do projeto e a consultar os resultados já alcançados, disponíveis no nosso *website*: <https://www.entercomproject.eu>.

Partners





A seguinte tabela apresenta as competências de acordo com o **Referencial Europeu “EntreComp”**. De salientar que, das 15 sub-competências originais, foram selecionamos aquelas que melhor se coadunavam a formato de formação misto (presencial e *online*). As sub-competências relacionadas com traços de personalidade e atitudes, irão ser analisadas *a posteriori*, através da comunidade prática que resultará da rede e interações com os beneficiários.

	PRIORIDADE Ent.E.R.com	DICA GERAL	TÓPICOS	CONTEXTO Ent.E.R.com
IDEIAS E OPORTUNIDADES	CRIATIVIDADE	Desenvolver ideias criativas e com propósito	Ser curioso/a e aberto/a	<ul style="list-style-type: none"> • Combinar diferentes elementos ou ideias para criar novas • Transferir valor de um contexto para outro • Definir problemas que podem ter uma consequência numa grande variedade de pessoas • Comunicar ideias de forma criativa
			Desenvolver ideias	
			Desenhar valor	
			Definir problemas	
			Ser inovador/a	
	VISÃO	Trabalhar de acordo com a sua visão do futuro	Imaginativo	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de prever como os problemas irão afetar atores diferente no futuro • Conjuguar diferentes visões num único conjunto • Desenvolver visão de longo prazo • Ser capaz de comunicar a visão através de imagens e <i>slogans</i>
			Pensar estrategicamente	
			Ação guiada	
	PENSAMENTO ÉTICO E SUSTENTÁVEL	Avaliar as consequências e impacto das ideias, oportunidades e ações	Comportar-se de forma ética	<ul style="list-style-type: none"> • Medir e avaliar o impacto das decisões em toda a comunidade e acionistas • Desenvolver pensamento sustentável como responsabilidade de todos os participantes em projetos baseados na comunidade
			Pensar de forma sustentável	
			Avaliar o impacto	
			Ser responsável	
RECURSOS	MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS	Agregar e gerir os recursos necessários	Gerir recursos (material ou não)	<ul style="list-style-type: none"> • Envolver e construir a comunidade com uma perspetiva inclusiva: habitantes de um território, faculdades, administração, associações e redes educacionais • Ser capaz de especificar o que cada ator é capaz de dar para um benefício conjunto
			Usar recursos de forma sustentável	
			Aproveitar ao máximo o tempo	
			Ter apoio	
	LITERACIA FINANCEIRA	Desenvolver conhecimentos financeiros e económicos	Entender conceitos económicos e financeiros	<ul style="list-style-type: none"> • Campanhas de financiamento colaborativo são um bom exemplo de como trabalhar a competência, ao mesmo tempo que se desenvolve outras • Gestão de media, comunicar mensagens importantes, envolver outros e quantificar o uso e recursos económicos • Estar apto para ser responsável por recursos intangíveis e contribuições dos participantes
			Orçamento	
			Encontrar financiamento	
			Entender impostos	



EM AÇÃO	PLANEAMENTO E GESTÃO	Priorizar, organizar e dar continuidade	Definir objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Partilhar objetivos a ser atingidos com uma diversidade de perfis. Especificação e controlo específico “quem faz o quê e quando”. • Usar tecnologia para gerir projetos dentro de uma alargada rede de atores 	
			Planear e organizar		
			Desenvolver planos de negócios sustentáveis		
			Definir prioridades		
			Monitorizar o progresso		
	Ser flexível e adaptar-se às mudanças				
	TRABALHAR COM OUTROS	Juntar-se em equipa, colaborar e criar redes de contactos	Aceitar diversidade		<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar ideias para envolver outros, juntar, manter e expandir redes, estabelecer relações com instituições
			Desenvolver inteligência emocional		
			Ouvir ativamente		
			Juntar-se em equipa		
Trabalhar em conjunto					
Expandir a rede de contactos					

Competências EntreComp selecionadas, relacionadas com a atitude e crescimento mental, que serão trabalhadas de forma transversal

	PRIORIDADE Ent.E.R.com	DICA GERAL	TÓPICOS	CONTEXTO Ent.E.R.com
RECURSOS	MOTIVAÇÃO E PRESERVENÇA	Manter-se focado/a e não desistir	Manter-se focado/a	<ul style="list-style-type: none"> • Perceber desafios como oportunidades para aprender algo novo
			Ser determinado/a	
			Focar-se no que o/a mantém motivado/a	
			Ser resiliente	
			Não desistir	
EM AÇÃO	APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA EXPERIÊNCIA	Aprender a fazer	Refletir	<ul style="list-style-type: none"> • Projetos de bens comuns envolvendo a comunidade implica que qualquer membro desse grupo vá contribuir com conhecimentos específicos e experiências. Esse conhecimento vai enriquecer e ser acrescentados a toda a entidade do grupo • Aprender a falhar
			Aprender a aprender	
			Aprender com a experiência	



	FUNDAÇÃO	INTERMÉDIO	AVANÇADO
CRIATIVIDADE	Consigo desenvolver várias ideias e criar valor para outros	Consigo testar e refinar ideias que criam valor para outros	Consigo transformar ideias em soluções que criam valor para outros
Caso 1 - Art Containers: Nesta iniciativa, criatividade e artes têm um papel importante. O projeto foca-se no uso e revalorização de espaços abandonados em comunidades rurais através da arte. Palavras-chave: Arte – Cultura – Regeneração urbana – Rural – Comunidade - Juventude			
VISÃO	Consigo imaginar o futuro desejado	Consigo construir uma visão inspiradora que envolva os outros	Consigo usar uma visão para guiar o processo de tomada de decisão estrategicamente
Caso 8 - Farm Cultural Park: A comunidade de Favara em Sicília, Itália, desenvolveu um sentido de pertença na comunidade através de uma visão de longo-prazo, ao criar um projeto interconectado para revitalizar a área e impulsionar as atividades culturais e consequentemente as económicas. Palavras-chave: Comunidade – Economia – Rural - Cultura			
PENSAMENTO ÉTICO E SUSTENTÁVEL	Consigo reconhecer o impacto das escolhas e comportamentos, ambos inseridos na comunidade e ambiente	Sou guiado/a pela ética e sustentabilidade na tomada de decisão	Decido agir de forma a ter a certeza de que os meus objetivos de ética e sustentabilidade são cumpridos
Caso 18 - Prinzessingarten Berlim: A iniciativa demonstra um profundo entendimento de pensamento ético e sustentável, numa perspetiva inclusiva e abordagem coerente sobre o uso de recursos comuns e agricultura. "Use-o como se fosse seu." Palavras-chave: Regeneração urbana - Comida - Ecologia - Ambiente - Comunidade - Cultura			
MOBILIZAÇÃO DE RECURSOS	Consigo encontrar e usar recursos de forma sustentável	Consigo agregar e gerir diferentes tipos de recursos para criar valor para outros	Consigo definir estratégias para mobilizar os recursos necessários para gerar valor para outros
Caso 17- Periferica: O promotor desta iniciativa tem vindo a coordenar recursos de organizações públicas, sem fins lucrativos e individuais, para criar um espaço aberto para a comunidade, criando recursos digitais e físicos para partilhar. Palavras-chave: Cultura - Digital - Comunidade			
LITERACIA FINANCEIRA E ECONÓMICA	Consigo desenvolver o orçamento para uma atividade simples	Consigo encontrar opções de financiamento e gerir o orçamento para a atividade de criação de valor	Consigo desenvolver um plano para a sustentabilidade financeira de um atividade de criação de valor
Caso 10. Westergasfabriek, Holanda: Projeto de baixo para cima que agrega várias iniciativas, algumas delas organizadas através de campanhas de financiamento colaborativo tais como as Genoeg-dag. Palavras-chave: Regeneração urbana - Cooperativo - Comunidade – Financiamento colaborativo - Cultura			
PLANEAMENTO E GESTÃO	Consigo definir objetivos para uma simples atividade de criação de valor	Consigo criar um plano de ação que identifique diferentes prioridades e momentos chave para atingir os objetivos	Consigo aperfeiçoar prioridades e planos para ajustar a mudanças de circunstância
Caso 2 - La Azucarera, Zaragoza, Espanha: Esta iniciativa foi lançada pelo município de Zaragoza, baseando-se na reabilitação espaços não usados. Através da gestão deste recurso estes foram capazes de organizar grupos temáticas da comunidade para oferecer apoio, incubadora de ideias, serviços culturais e educacionais. Palavras-chave: Regeneração urbana - Comunidade - Ecossistema- Cultura			
TRABALHAR COM OUTROS	Consigo trabalhar em equipa para criar valor	Consigo trabalhar com outras pessoas e grupos para criar valor	Consigo construir uma equipa e rede de contactos baseada nas necessidades da sua atividade de criação de valor
Caso 15 - Nod Maker Space, Bucareste, Roménia: Espaço de trabalho criativo para as ideias da comunidade e protótipos, envolvendo uma elevada variedade de empreendedores sociais, donos de negócios, jovens, professores/ formadores para desenhar e criar o espaço e trazer novas atividades. Palavras-chave: Criador de espaço - Regeneração urbana - Cultura - Incubadora			