

PROYECTO Ent.ER.Com - MARCO DE COMPETENCIAS



Ent.E.R.com es sinónimo de *educación emprendedora a través de la regeneración urbana y la valorización del patrimonio común*. Este proyecto ha sido creado para desarrollar una nueva formación dirigida a facilitadores, consultores y expertos en educación emprendedora.

Los socios de Ent.E.R.com están construyendo una plataforma on-line para que formadores y facilitadores de emprendimiento puedan conectar y compartir metodologías y contenidos para la formación en proyectos emprendedores, todos ellos relacionados con la revalorización del patrimonio común y la regeneración urbana.

El primer paso ha sido construir un marco de referencia para enumerar y priorizar las competencias clave que debe tener un facilitador, en concreto, las necesarias para idear y poner en marcha un proyecto emprendedor relacionado con la regeneración urbana y la valorización de los bienes comunes.

Los resultados que se muestran en el informe se han logrado a través del análisis de los resultados de encuestas al público objetivo y conversaciones con expertos. Las personas encuestadas proviene de de varios países de la UE y son un conjunto de formadores, profesores, mentores y emprendedores sociales.

Además, hemos destacado algunos casos de estudio que también pueden servir de inspiración para cualquier lector. Estos casos de estudio se han recogido de países como Portugal, Irlanda, Reino Unido, Dinamarca, España, Italia, Finlandia, Rumania, Bélgica, Letonia, los Países Bajos, Alemania y Francia. Dado que se trata de un proyecto en curso, cualquier experto que desee destacar un proyecto puede subirlo y compartirlo en cualquier momento a través del siguiente enlace: <https://bit.ly/2IDixNp>.

Algunos de los estudios de caso se han incluido en este resumen, como ejemplo práctico de las competencias seleccionadas en el marco.

Para dar forma a esta investigación hemos involucrado a 174 participantes de todos los países que componen el partenariado Ent.Er.Com: Italia, España, Países Bajos, Portugal y Rumanía.

Para analizar los resultados, se han tenido en cuenta la profesión de los participantes y el papel que desempeñan a la hora de ayudar a los emprendedores con la siguiente clasificación: "Formadores" como primer nivel de base, "Facilitadores" como nivel intermedio y "Mentores" como nivel experto. El primer grupo está compuesto por profesores y formadores en educación formal y no formal, especialmente aquellos interesados en el espíritu emprendedor como materia. El segundo grupo está compuesto por asesores empresariales, personal técnico de ONG, responsables de proyectos europeos, administradores públicos. El tercer grupo está compuesto por gestores culturales o comunitarios, así como por emprendedores sociales, urbanistas y arquitectos, dedicados a actividades empresariales y/o a la regeneración urbana.

Para delinear el marco específico de Ent.E.R.com pedimos a nuestros encuestados que seleccionasen las competencias que consideraban más importantes para los nuevos emprendedores en el desarrollo de proyectos comunitarios y de valorización urbana. El resultado es un conjunto de 7 competencias empresariales que se refieren a un "potencial facilitador" con el fin de apoyar este conjunto clave de habilidades, conocimientos y actitudes en un emprendedor potencial.

Las 7 competencias se han perfilado de acuerdo con el nivel de experiencia y utilizando como referencia el marco de competencias emprendedoras de [EntreComp de la UE](#). Este servirá como base para diseñar la formación de Ent.E.R.com y las herramientas asociadas.

El marco de competencias se enriquecerá a través de la creación de nuevas redes y de contactos personales y futuras interacciones con nuestros grupos objetivos, a lo largo del desarrollo de nuestro proyecto. Le invitamos a unirse a nuestra red o a solicitar una versión completa de esta investigación, disponible en nuestra página web <https://www.entercomproject.eu>

Partners





Esta tabla muestra las competencias seleccionadas tal y como se describen en el marco del EntreComp de la UE. De las 15 subcompetencias hemos seleccionado las más adecuadas para ser desarrolladas en formato de metodología mixta, presencial y formación online. Para aquellos relacionados con los rasgos de personalidad y actitudes esperaremos a la etapa de trabajo en red del proyecto y una vez que hayamos construido una comunidad de práctica.

	COMPETENCIAS Ent.E.R.com	MATICES GENERALES	INDICADORES	APLICACIÓN AL CONTEXTO Ent.E.R.com
IDEAS Y OPORTUNIDADES	CREATIVIDAD	Desarrollo de ideas creativas y con sentido	Ser curioso y abierto a nuevas ideas	<ul style="list-style-type: none"> •Combinar diferentes ideas para crear otras nuevas. •Transferir el valor añadido de un contexto a otro. •Definir problemas que pueden afectar a una variedad de personas y comunidades. •Comunicar ideas de forma creativa.
			Desarrollar ideas	
			Diseñar valor añadido	
			Definir problemas	
			Ser innovador	
	VISIÓN	Trabajar para el desarrollo de una visión de futuro	Imaginar	<ul style="list-style-type: none"> •Ser capaz de visualizar cómo problemas actuales afectarán a diferentes públicos en el futuro. •Conjugar diferentes visiones en una compartida. •Desarrollar visión a largo plazo. •Ser capaz de comunicar una visión mediante imágenes y eslóganes.
			Pensar de manera estratégica	
			Pensamiento orientado a la acción.	
	PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE	Evaluar las consecuencias y el impacto de diferentes ideas, oportunidades y acciones.	Behave ethically	<ul style="list-style-type: none"> •Medir y analizar el impacto de las decisiones en la comunidad. •Desarrollar pensamiento ético y sostenible como responsabilidad de todos los participantes en un proyecto de corte comunitario.
			Think Sustainably	
Assess Impact				
Be accountable				
RECURSOS	MOVILIZAR RECURSOS	Recopilar y administrar los recursos necesarios.	Manage resources (Material and non material)	<ul style="list-style-type: none"> •Involucrar y construir comunidad desde una perspectiva inclusiva: habitantes del territorio, academia, administración, asociaciones y red educativa. •Ser capaz de especificar lo que cada actor es capaz de aportar para un beneficio compartido.
			Use resources responsibly	
			Make the most of your time	
			Get Support	
	EDUCACIÓN FINANCIERA	Desarrollo de conocimientos financieros y económicos, así como su aplicabilidad.	Understand economic and financial concepts	<ul style="list-style-type: none"> •Las campañas de crowdfunding son un buen ejemplo de cómo abordar esta competencia a la vez que se desarrollan otras. Comunicar mensajes clave, involucrar a otros y cuantificar el uso y aportación de recursos económicos. •Contabilizar recursos y aportaciones intangibles por parte de los participantes.
			Budget	
			Find Funding	
			Understand taxation	



PASAR A LA ACCIÓN	PLANIFICAR Y GESTIONAR	Priorizar, organizar y hacer seguimiento.	Definir objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer objetivos comunes a alcanzar entre un grupo variado de personas y perfiles. Ser capaz de especificar y controlar “Quién hace qué, cuándo y cómo” • Usar la tecnología para gestionar proyectos entre una comunidad variada de personas. 	
			Planificar y organizar		
			Desarrollar planes de negocio sostenibles		
			Definir prioridades		
			Hacer seguimiento de los progresos.		
	Ser flexible y adaptarse a los cambios.				
	TRABAJAR CON OTROS	Team up, collaborate and network.	Aceptar la diversidad		<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar ideas para involucrar a otros, establecer, mantener y expandir redes, establecer relaciones con instituciones y administraciones públicas.
			Desarrollar inteligencia emocional		
			Escucha activa		
			Hacer equipo		
Trabajar juntos					
Expandir la red de contactos					

Competencias seleccionadas de EntreComp relacionadas con la actitud y la mentalidad de crecimiento, que se trabajarán transversalmente

	COMPETENCIA Ent.E.R.com	MATICES GENERALES	INDICADORES	APLICACIÓN AL CONTEXTO Ent.E.R.com
RESOURCES	MOTIVACIÓN Y PERSEVERANCIA	Mantener el foco y no rendirse	Mantener la iniciativa	<ul style="list-style-type: none"> • Acepte los desafíos como oportunidades para aprender algo nuevo.
			Tener determinación	
			Centrarse en lo que te mantiene motivado	
			Ser resiliente	
			No rendirse	
INTO ACTION	APRENDER DE LA EXPERIENCIA	Aprender haciendo	Reflexionar	<ul style="list-style-type: none"> • Los proyectos de corte comunitario implican que cualquier miembro de ese grupo contribuirá con conocimientos y experiencias específicas. Ese conocimiento enriquecerá a la comunidad y se sumará a la identidad de todo el grupo. • Aprender del fracaso.
			Aprender a aprender	
			Aprender de la experiencia	



	BÁSICO	INTERMEDIO	AVANZADO
CREATIVIDAD	Puedo aportar múltiples ideas que aporten valor a terceros.	Puedo analizar y filtrar ideas que aporten valor a terceros.	Puedo transformar ideas en soluciones que aporten valor a terceros.
Caso 1 - Contenedores de Arte. España. En esta iniciativa, la creatividad y las artes juegan un papel importante. El enfoque del proyecto es el uso y valorización de espacios abandonados en comunidades rurales a través del arte. Palabras clave: Arte - Cultura - Regeneración Urbana - Rural - Comunidad - Juventud.			
VISIÓN	Puedo imaginar un futuro deseable	Puedo construir una visión que inspire a otros	Puedo utilizar una visión para guiar decisiones y una estrategia a largo plazo
Caso 8 - Farm Cultural Park. Italia. La comunidad de Favara en Sicilia, Italia, ha desarrollado un sentido de pertenencia comunitaria a través de una visión a largo plazo, creando un proyecto interconectado para revitalizar la zona e impulsar la actividad cultural y por lo tanto económica. Palabras clave: Comunidad - Economía - Rural - Cultura.			
PENSAMIENTO ÉTICO Y SOSTENIBLE	Puedo reconocer el impacto que mis acciones y decisiones tienen en la comunidad y el medio ambiente	Me guío por la ética y la sostenibilidad a la hora de tomar decisiones.	Decido actuar de manera coherente con mis planteamientos éticos y sostenibles
Caso 18 - Prinzessingarten. Berlín. Alemania. La iniciativa muestra una profunda comprensión del pensamiento sostenible y ético, una perspectiva inclusiva y un enfoque coherente hacia el uso de los recursos comunes y la agricultura. "Úsalo como si fuera tuyo". Palabras clave: Regeneración Urbana - Alimentación - Ecología - Comunidad - Cultura.			
MOVILIZAR RECURSOS	Puedo encontrar y hacer uso de recursos de manera responsable.	Puedo encontrar y gestionar recursos de manera que aporten valor a terceros.	Puedo definir estrategias para movilizar los recursos que necesitan para generar valor para los demás.
Caso 17- Periferica. Portugal. Los promotores de esta iniciativa han podido coordinar recursos de organizaciones públicas, sin fines de lucro e individuales para crear un espacio abierto particular para la comunidad, creando recursos digitales y físicos para compartir. Palabras clave: Cultura - Digital - Comunidad.			
EDUCACIÓN ECONÓMICA Y FINANCIERA	Puedo elaborar un presupuesto para una actividad simple	Puedo encontrar opciones de financiación y gestionar un presupuesto para una actividad que aporte valor.	Puedo hacer un plan para la sostenibilidad financiera de una actividad que crea valor.
Caso 10. Westergasfabriek, Países Bajos. Se trata de un proyecto que parte de la comunidad y que está llevando a cabo varias iniciativas, algunas de ellas organizadas a través de campañas de financiación colectiva como Genoeg-dag. Palabras clave: Regeneración Urbana - Cooperativa - Comunidad - Crowdfunding - Cultura.			
PLANIFICAR Y GESTIONAR	Puedo definir objetivos de una actividad sencilla que aporte valor.	Puedo crear un plan de acción que identifique las prioridades e hitos para lograr sus objetivos.	Puedo ajustar las prioridades y los planes para ajustarme a las circunstancias cambiantes.
Caso 2 - La Azucarera, Zaragoza, España. Esta iniciativa fue lanzada por el Ayuntamiento de Zaragoza. Comenzaron recuperando un espacio no utilizado. A través de la gestión de este recurso pudieron organizar grupos comunitarios temáticos para ofrecer apoyo, incubadora de empresas, servicios culturales y educativos. Palabras clave: Regeneración Urbana - Comunidad - Ecosistema - Cultura.			
TRABAJAR CON OTROS	Puedo trabajar en equipo en una actividad para crear valor.	Puedo trabajar junto con una amplia gama de individuos y grupos para crear valor.	Puedo construir un equipo y redes de trabajo basados en las necesidades de una actividad de creación de valor.
Caso 15 - Nod Maker Space. Bucarest, Rumanía, es un lugar de trabajo creativo y un taller para ideas y prototipos de la comunidad. Han involucrado a una amplia variedad de emprendedores sociales, dueños de negocios, jóvenes, profesores/entrenadores para diseñar y crear el espacio e incorporar nuevas actividades. Palabras clave: Maker-Space - Regeneración Urbana - Cultura - Incubadora.			