



IO3-A1: MARCO DE COMPETENCIAS DE EMPRENDIMIENTO SOCIAL



3D2ACT

3D2ACT:

FOMENTAR LA INDUSTRIA 4.0 Y LAS TECNOLOGÍAS 3D A
TRAVÉS DEL EMPRENDIMIENTO SOCIAL: UN PROGRAMA
INNOVADOR PARA UN FUTURO SOSTENIBLE

Autores: POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI & STITCHING INCUBATOR

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de grupo de autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en los mismos.

MARCO DE COMPETENCIAS DE EMPRENDIMIENTO SOCIAL

INFORMACIÓN DEL PROYECTO

ACRÓNIMO DEL PROYECTO:

3D2ACT

TÍTULO PROYECTO:

FOMENTAR LA INDUSTRIA 4.0 Y LAS TECNOLOGÍAS 3D A TRAVÉS DEL EMPRENDIMIENTO SOCIAL: UN PROGRAMA INNOVADOR PARA UN FUTURO SOSTENIBLE

NÚMERO DE PROYECTO:

2020-1-EL01-KA202-078957

PÁGINA WEB:

<https://3d2act.eu/>

CONSORCIO: LISTA DE SOCIOS

- **CENTRO NACIONAL DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS "DEMOKRITOS"** (Grecia)
- **RED EUROPEA DE APRENDIZAJE DIGITAL** (Italia)
- **POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP** (España)
- **A&A EMPHASYS INTERACTIVE SOLUTIONS Ltd** (Chipre)
- **STICHTING INCUBATOR** (Países Bajos)
- **DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE CRETA** (Grecia)
- **UNIVERSIDAD DE CRETA** (Grecia)



ÍNDICE

Contenido

1	INTRODUCCIÓN	3
2	DESCRIPCIÓN GENERAL DE LOS MÓDULOS Y TEMAS.....	4
3	DURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE.....	5
4	DESCRIPCIÓN DE LOS CAPÍTULO.....	6



1 INTRODUCCIÓN

El siguiente Marco de Competencias en materia de Emprendimiento Social es prácticamente el plan de estudio del proyecto 3D2ACT.

Se divide en dos (2) módulos distintos, uno sobre Emprendimiento Social y otro sobre Convertirse en Emprendedor/a Social. También hay un capítulo final relacionado con los casos prácticos de todos los países socios.

Las siguientes secciones presentan los módulos y capítulos en detalle, además de mencionar sus duraciones.

Finalmente, se presenta analíticamente el Marco de Competencias (plan de estudio) por nivel y capítulo, analizando lo siguiente:

- Tema/Propósito
- Metas/objetivos
- Duración
- Pre-requisitos
- Resultados esperados
- Conocimientos y habilidades adquiridos
- Competencias adquiridas
- Insignia asociada

El Marco de Competencias y el Paquete Educativo tienen como objetivo identificar los conceptos básicos que cualquier estudiante debe conocer para poder establecer una Empresa Social. Estos materiales los guiarán en el mundo de los negocios sociales y ayudarán a desarrollar habilidades empresariales sociales.



2 DESCRIPCIÓN GENERAL DE LOS MÓDULOS Y TEMAS

MÓDULO 1: EMPRENDIMIENTO SOCIAL

Capítulo 1: ¿Qué es el emprendimiento social?

Capítulo 2: ¿Por qué "social"? ¿Cuál es su valor añadido?

Capítulo 3: Modelo de negocio social Canva

MÓDULO 2: CONVERTIRSE EN EMPRENDEDOR SOCIAL

Capítulo 1: Introducción al Marco de EntreComp

Capítulo 2: El/la Emprendedor/a Social

Capítulo 3: Ideas y oportunidades - Pensamiento ético y sostenible

Capítulo 4: Recursos - Alfabetización financiera y económica

Capítulo 5: ¡A la acción! - Planificación y Gestión

MÓDULO 3: CASOS PRÁCTICOS EN PAÍSES SOCIOS

Capítulo 1: Grecia

Capítulo 2: Italia

Capítulo 3: España

Capítulo 4: Chipre

Capítulo 5: Países Bajos

3 DURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

El Paquete Educativo consistirá en 5 horas de aprendizaje en línea, con materiales interactivos, videos, pruebas y cuestionarios.

Las actividades de aprendizaje de IO3/A1 y su duración se describen más específicamente en la siguiente tabla:

Unidad didáctica	Duración	Notas
Módulo 1: Emprendimiento Social	1 hora	Autoaprendizaje
Módulo 2: Paquete Educativo para Convertirse en Emprendedor Social	4 horas	Autoaprendizaje
Módulo 3: Casos Prácticos en Países Socios	N/D	Solo para consulta como material adicional
Total	5 horas	

Insignia asociada:



4 DESCRIPCIÓN DE LOS CAPÍTULOS

Módulo 1	
ID del capítulo	1: ¿Qué es el emprendimiento social?
Tema/Propósito	Introducir al alumnado en el mundo del emprendimiento social.
Metas/objetivos	Aprender sobre los conceptos básicos de emprendimiento social, ejemplos conocidos de emprendimiento social y sus beneficios e inconvenientes.
Duración	15 minutos
Pre-requisitos	Conocimiento: Ninguno Equipo: Ordenador, acceso a Internet
Resultados esperados	Al final de este capítulo, el alumnado debe ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los diferentes conceptos relacionados con el emprendimiento social • Reconocer los beneficios del emprendimiento social • Reconocer los inconvenientes del emprendimiento social • Identificar ejemplos de emprendimiento social
Conocimientos y habilidades adquiridos	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de emprendimiento social • Beneficios, desafíos y ventajas/desventajas del emprendimiento social
Competencias adquiridas	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Pensamiento divergente • Pensamiento crítico • Conocimiento de la situación • Centrarse en una tarea específica • Establecimiento de objetivos

Módulo 1	
ID del capítulo	2: ¿Por qué “social”? ¿Cuál es su valor añadido?
Tema/Propósito	Conocer la diferencia entre emprendimiento y emprendimiento social.
Metas/objetivos	Identificar los aspectos clave que hacen que una empresa sea social.
Duración	15 minutos

Pre-requisitos	Conocimiento: Capítulo 1 Equipo: Ordenador, acceso a Internet
Resultados esperados	Al final de este capítulo, el alumnado debe ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las diferencias entre emprendimiento y emprendimiento social • Identificar los aspectos clave de un negocio social • Comprender el valor añadido de crear una empresa social
Conocimientos y habilidades adquiridos	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para identificar las características de una empresa social
Competencias adquiridas	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad • Pensamiento divergente • Descubrimiento de información • Pensamiento crítico

Módulo 1

ID del capítulo	3: Modelo de negocio social Canva
Tema/Propósito	Desarrollo de un modelo de negocio social Canva para identificar todas las actividades/recursos necesarias.
Metas/objetivos	Cómo desarrollar un modelo de negocio social Canva. Cómo identificar todas las actividades necesarias. Cómo identificar todos los recursos necesarios. Cómo utilizar la herramienta Canva.
Duración	30 minutos
Pre-requisitos	Conocimiento: Capítulos 1, 2 Equipo: Ordenador, acceso a Internet
Resultados esperados	Al final de este capítulo, el alumnado debe ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> • Entender el funcionamiento del modelo de negocio social de Canva • Identificar las actividades necesarias • Identificar los recursos necesarios • Saber cómo utilizar la herramienta Canva. • Comprender la importancia del modelo de negocio Canva.
Conocimientos y habilidades adquiridos	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos del modelo de negocio Canva • Identificación de recursos y actividades • Herramienta Canva del modelo de negocio



Competencias adquiridas	<ul style="list-style-type: none">• Imaginación• Creatividad• Ingenio• Pensamiento divergente• Capacidad organizativa• Resolución de problemas• Toma de decisiones• Pensamiento crítico• Experimentación• Conocimiento de la situación• Centrarse en una tarea específica• Gestión del tiempo• Establecimiento de objetivos
--------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Módulo 2	
ID del capítulo	1: Introducción al Marco de EntreComp
Tema/Propósito	Visión general global sobre el Marco de EntreComp y las habilidades incluidas
Metas/objetivos	Entender de manera práctica qué es exactamente el Marco de EntreComp. Explicación de cómo se puede integrar el impacto social en el marco/habilidades de EntreComp.
Duración	30 minutos
Pre-requisitos	Conocimiento: Módulo 1 Equipo: Ordenador, acceso a Internet
Resultados esperados	Al final de este capítulo, el alumnado debe ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> • Tener una mejor comprensión del marco de EntreComp • Tener una visión general de las habilidades incluidas • Identificar habilidades clave para convertirse en emprendedor social • Comprender cómo integrar el impacto social en las habilidades
Conocimientos y habilidades adquiridos	<ul style="list-style-type: none"> • Familiaridad con el Marco de EntreComp • Identificación de las habilidades de EntreComp • Integrar el impacto social en las habilidades
Competencias adquiridas	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginación • Creatividad • Ingenio • Pensamiento divergente • Capacidad organizativa • Resolución de problemas • Toma de decisiones • Pensamiento crítico



Módulo 2	
ID del capítulo	2: ¿Qué necesitas para convertirte en emprendedor social?
Tema/Propósito	Aspecto clave de un emprendedor social.
Metas/objetivos	Introducción al conjunto de habilidades y competencias básicas necesarias para ser emprendedor social con ejemplos conocidos de emprendedores sociales, vinculándolo a los conjuntos de habilidades y competencias descritos en primer lugar.
Duración	30 minutos
Pre-requisitos	Conocimiento: Módulo 1, Capítulo 1 del Módulo 2 Equipo: Ordenador, acceso a Internet
Resultados esperados	Al final de este capítulo, el alumnado debe ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las principales habilidades relacionadas con emprendedores sociales • Conocer ejemplos de emprendedores sociales
Conocimientos y habilidades adquiridos	<ul style="list-style-type: none"> • Una mejor comprensión del marco de EntreComp • Una mejor comprensión de las habilidades y competencias básicas de un emprendedor social
Competencias adquiridas	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginación • Creatividad • Ingenio • Pensamiento divergente • Toma de decisiones • Pensamiento crítico • Experimentación • Centrarse en una tarea específica

Módulo 2	
ID del capítulo	3: Ideas y Oportunidades – Pensamiento Ético y Sostenible
Tema/Propósito	Aprender sobre sostenibilidad y ética en los negocios y temas reales como la economía circular y el impacto de las acciones.
Metas/objetivos	3.1 ¿Qué son la sostenibilidad y la ética en los negocios? – Sostenibilidad social, económica y medioambiental 3.2 Principales características de la Responsabilidad Social Corporativa 3.3 Economía circular y sus características 3.4 Repensar un modelo de negocio según el paradigma de la economía circular

	Consecuencias e impacto de las acciones
Duración	1 hora
Pre-requisitos	<p>Conocimiento: Módulo 1, Capítulos 1 y 2 del Módulo 2</p> <p>Equipo: Ordenador, acceso a Internet</p>
Resultados esperados	<p>Al final de este capítulo, el alumnado debe ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender los conceptos éticos clave que enmarcan la filosofía moral de los negocios • Mostrar una comprensión de las prácticas de sostenibilidad • Identificar cuestiones éticas • Identificar las principales características de la Responsabilidad Social Corporativa • Comprender los problemas sociales, económicos y ambientales en un contexto empresarial • Comprender las consecuencias de las acciones con respecto a la sostenibilidad • Aprender a desarrollar un producto responsable según los principios de la economía circular
Conocimientos y habilidades adquiridos	<ul style="list-style-type: none"> • Cómo actuar de forma ética y sostenible en un contexto empresarial • Aplicación de la responsabilidad social en las empresas • Desarrollo de modelos de negocio en línea con la economía circular y las prácticas sostenibles
Competencias adquiridas	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginación • Creatividad • Pensamiento ético • Pensamiento sostenible • Ingenio • Habilidades de colaboración • Comunicación • Capacidad organizativa • Resolución de problemas • Toma de decisiones • Pensamiento crítico • Flexibilidad/Adaptabilidad • Experimentación • Conocimiento de la situación • Establecimiento de objetivos


Módulo 2

ID del capítulo	4: Recursos – Alfabetización financiera y económica
Tema/Propósito	Adquirir conocimientos sobre los fundamentos de la economía para la creación de un negocio social.
Metas/objetivos	<p>4.1 Comprender los aspectos económicos y financieros</p> <p>4.2 Presupuesto – estimar el presupuesto para actividades simples; calcular los ingresos y gastos en una tabla presupuestaria; normas sobre el IVA; facturas y recibos; seguro social</p> <p>4.3 Hacer un plan para la sostenibilidad financiera de una actividad creadora de valor – compartir y proteger ideas; diferentes licencias</p> <p>4.4 Buscar oportunidades de financiación</p>
Duración	1 hora
Pre-requisitos	<p>Conocimiento: Módulo 1, Capítulos 1 y 2.1 del Módulo 2</p> <p>Equipo: Ordenador, acceso a Internet</p>
Resultados esperados	<p>Al final de este capítulo, el alumnado debe ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender conceptos económicos y financieros básicos • Estimar el presupuesto de actividades sencillas • Usar tablas presupuestarias • Identificar las normas sobre el IVA • Entregar facturas y recibos • Comprender los aspectos básicos de la seguridad social • Entender el concepto de licencia y los diferentes tipos • Identificar potenciales oportunidades de negocio
Conocimientos y habilidades adquiridos	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos económicos y financieros • Estimación de presupuestos • Elaboración de cuadros presupuestarios • Desarrollo de facturas • Desarrollo de recibos • Establecimiento de las normas sobre el IVA • Identificación de tipos de licencias • Recursos para la financiación
Competencias adquiridas	<ul style="list-style-type: none"> • Imaginación • Creatividad • Ingenio • Pensamiento divergente • Comunicación

	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación • Capacidad organizativa • Resolución de problemas • Toma de decisiones • Pensamiento crítico • Flexibilidad/Adaptabilidad • Conocimiento de la situación • Centrarse en una tarea específica • Gestión del tiempo • Establecimiento de objetivos
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Módulo 2	
ID del capítulo	5: ¡A la acción! – Planificación y gestión
Tema/Propósito	Adquirir conocimientos sobre planificación, gestión, información práctica, beneficios.
Metas/objetivos	5.1 La importancia de la planificación 5.2 Elaborar y actualizar un plan de acción 5.3 Definir prioridades: tareas y recursos para lograr los objetivos establecidos 5.4 Utilizar una herramienta de gestión de proyectos (en papel y en línea) 5.5 Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo: matriz de riesgos, evaluación de riesgos y plan de acción
Duración	1 hora
Pre-requisitos	Conocimiento: Ninguno Equipo: Ordenador, acceso a Internet
Resultados esperados	Al final de este capítulo, el alumnado debe ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> • Crear planes de acción • Definir prioridades • Utilizar herramientas de gestión • Crear matriz de riesgos • Identificar y evaluar los riesgos
Conocimientos y habilidades adquiridos	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer prioridades para definir planes de acción • Utilizar diferentes tipos de herramientas de gestión de proyectos • Crear planes de evaluación de riesgos • Identificar riesgos • Afrontar riesgos



Competencias adquiridas	<ul style="list-style-type: none">• Imaginación• Creatividad• Ingenio• Coordinación• Capacidad organizativa• Resolución de problemas• Toma de decisiones• Pensamiento crítico• Flexibilidad/Adaptabilidad• Experimentación• Conocimiento de la situación• Centrarse en una tarea específica• Gestión del tiempo• Establecimiento de objetivos
--------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



Módulo 3	
ID del capítulo	Casos prácticos en países socios
Tema/Propósito	Analizar las diferentes empresas de emprendimiento social en los países socios.
Metas/objetivos	<p>Analizar 2 empresas sociales relevantes en cada país socio. ¿Qué hace la empresa social en tu país?</p> <p>¿Qué competencias de EntreComp están siendo utilizadas por el emprendedor social aquí? ¿Cómo puede resultar un caso práctico inspirador para los demás?</p> <p>¿Cuál es el enfoque innovador aquí?</p>
Duración	N/D
Pre-requisitos	N/D
Resultados esperados	N/D
Conocimientos y habilidades adquiridos	N/D
Insignia asociada	N/D