

Manual

Tengo una IDEA



Para la elaboración
de **PROYECTOS**

*¿Habéis pensado en los PROYECTOS
que podéis lograr en vuestra
ciudad si os lo proponéis?*

Concejalía de
Educación y Juventud

segovia
joven

Financiado por:



Desarrollado por:



www.segoviajoven.es

Índice



1. Introducción: Sobre el emprendimiento y la participación social

2. Trabajar en equipo, mucho mejor

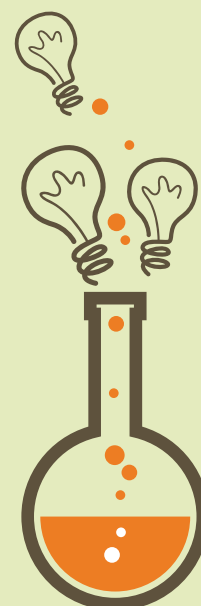
- 2.1 Un equipo, una meta
- 2.2 De dónde partimos como equipo. nuestro núcleo positivo
- 2.3 Organizarnos: herramientas para trabajar en equipo

3. ¿Tenéis una idea?

- 3.1 Comprendemos, investigamos, definimos. ¿Qué le falta a Segovia? ¿Qué necesidades tiene en materia de educación, convivencia y salud?
- 3.2 Ideamos ¿Cómo solucionamos esas necesidades que hemos observado?

4. ¿Ya tenéis una idea? Es hora de desarrollarla.

- 4.1 ¿Cómo la llamamos? Habrá que ponerle un nombre a nuestro proyecto.
- 4.2 ¿De qué va esto? Descripción de la idea que tenemos, a quien va dirigida, donde se haría.
- 4.3 ¿Qué Queremos conseguir? Los objetivos que queremos conseguir con el desarrollo de nuestra idea.
- 4.4 ¿Qué necesitaremos? Pensar en las necesidades que tiene el proyecto: materiales, personal.
- 4.5 Elaboramos un prototipo. Elaboramos una aproximación a lo que podría ser nuestro proyecto (una maqueta, un vídeo, un esquema o presentación).
- 4.6 Lo presentamos a la comunidad



1. Introducción: sobre emprendimiento y participación social



“Todo parece imposible hasta que se hace”. Nelson Mandela

Te mueves en tu ciudad, pero... ¿Te mueves por tu ciudad?

Llamamos **emprendimiento social** a la búsqueda y aplicación de soluciones prácticas a problemas sociales que encontramos en nuestra ciudad, y que afectan a nuestra calidad de vida y a la de personas que comparten nuestro entorno.

Estas acciones emprendedoras pueden estar protagonizadas por grupos de jóvenes (es decir, los que leéis esto) que se organizan para llevarlas a cabo y que pueden proponer a las administraciones públicas (Ayuntamientos, Diputaciones, u otros organismos o públicos) así como a entidades privadas de su ciudad, aquellas ideas que mejoren su realidad y las de sus vecinos.

Como todo proceso de emprendimiento, partimos de la identificación de una necesidad insatisfecha, en este caso de una necesidad social insatisfecha, o deficientemente satisfecha.

Para ello, la pregunta aquí sería. **¿Qué nos falta en Segovia?** ¿Que falta en relación a la educación, el ocio, la convivencia, la sanidad, el empleo?

Y os proponemos que empecéis a pensar (¡un poquito nada más!):

- **identificar** qué falta en nuestra ciudad
- **buscar una idea** que ayude a **solucionar** esa situación
- ver como **desarrolláis** esa idea
- como se la **explicáis y proponéis** a los demás
- **¡PONERLA EN MARCHA!**

Parece mucho curro pero, si nos ponemos las pilas y trabajamos en equipo, seguro que generáis un “ideote” para mejorar vuestra ciudad, Segovia.

Para ello os proponemos este material, con diversas actividades que os ayudaran a plantear esa idea (¡aunque igual ya la tenéis!), y a trabajar mejor en equipo.

¿Estáis preparados y preparadas?. **¡ARRANQUEN MOTORES!**

2. Trabajar en equipo, mucho mejor

2.1 Un equipo, una meta



Ninguna de nosotras es tan inteligente como todas nosotras

Proverbio Japonés

La mejor manera de lograr cualquier tipo de proyecto es a través de la creación de un buen equipo de trabajo.

Un **equipo** es un grupo de personas que se organizan para lograr un objetivo o meta común.

Y a la hora de lograr una meta como equipo, debéis tener en cuenta una serie de cuestiones fundamentales:

- **Tener la meta definida.** Hacia donde queréis ir, es clave. Es una cuestión delicada y hay que prepararla bien. Pensar, tener en cuenta los matices, hacerlo lo más concreto posible, para que os podáis encaminar hacia ella.

Es como cuando montáis un equipo deportivo, de fútbol, básquet... Todos y todas tenéis claro cuál es el objetivo: Tener el equipo preparado para los torneos, intentar ganar ¡¡ y pasarlo lo mejor posible ¡!

- Por otra parte, también es vital **conocer de dónde partís** y cómo iniciáis el camino. Cuál es vuestra situación, vuestros recursos, en qué punto estáis, qué os da fuerzas y qué os motiva.
- Y conseguir una meta también implica **planificación**. Establecer los primeros pasos, las etapas intermedias, identificar los obstáculos, ¡y distribuir las responsabilidades!

Un equipo siempre tiene mucha más información y más recursos que una sola persona, y puede lograr mucho más, pero es imprescindible que esté organizado y trabaje bien.

En este manual veréis algunos trucos para hacerlo



2. Trabajar en equipo, mucho mejor

2.3 Organizarnos: herramientas para trabajar en equipo



Para facilitar el trabajo, es bueno organizar las reuniones y distribuir vuestras tareas. Para ello os proponemos un sencillo sistema que facilitará que trabajéis mejor:

1. **DETERMINAR UN CALENDARIO DE REUNIONES.** En este calendario podéis marcar qué días vais a quedar para ver cómo evoluciona vuestro proyecto, distribuir tareas, intercambiar información o tomar decisiones.
2. **IDENTIFICAR Y DISTRIBUIR LAS TAREAS QUE TENÉIS QUE REALIZAR.** Aquí se trata de determinar quién o quienes se encargan de cada cosa, y el plazo que os ponéis para realizarlo. También es importante que determinéis quién va a moderar la reunión y tomar el acta (apuntar lo que se va diciendo y las decisiones que se toman).

Podéis usar de ayuda la siguiente tabla, la cuál es una herramienta útil para no despistaros en las reuniones y que no se os escape nada de nada.

TAREA ACUERDO	PERSONA RESPONSABLE	PERSONA/S QUE AYUDA/N	FECHA DE FINALIZACIÓN O ENTREGA	NOTAS
NOTAS				

3. **REALIZAR UN SEGUIMIENTO DE LAS TAREAS.** Si disponéis de un espacio para reuniones, os aconsejamos que utilicéis el método “**Kanban**”.

“Kanban” es una palabra japonesa que viene a significar cartel o panel, elemento clave de este método. El sistema “Kanban” surgió en Toyota, el fabricante japonés de automóviles, para organizar mejor su producción de vehículos. Se trataba de dividir el proceso en fases bien delimitadas que se tienen que cubrir correctamente para pasar a la siguiente fase, garantizando así un producto de calidad.

Pero... ¿cómo lo hacemos? Es muy sencillo. Necesitáis un corcho o panel (vale con un papel continuo) de un metro de ancho por medio metro de alto.

2. Trabajar en equipo, mucho mejor

2.3 Organizarnos: herramientas para trabajar en equipo



En primer lugar, separamos nuestro espacio de trabajo en tres columnas que nombraremos de la siguiente manera:



Una vez que el espacio está dividido, tenéis que escribir las tareas pendientes en *post-it* o etiquetas de colores, para colocarlas en la 1ª columna (“Por iniciar”)

En la medida que vayáis solucionando la tarea, la vais pasando a la 2ª columna (“en proceso”) y de esta a la tercera (“finalizada”)

De esta manera, todo el equipo está al tanto de cómo evolucionan las tareas, y nos ponemos las pilas para ser más ágiles.

4. **MANTENER LA COMUNICACIÓN.** Para ello, os proponemos que durante los días que estéis trabajando sobre el proyecto hagáis una **microreunión** diaria de entre 10 y 15 minutos máximos, (ya sea presencial, por WhatsApp, Tuenti, etc.) con el objetivo de **valorar cómo evoluciona vuestra tarea** a través de tres sencillas preguntas:

- ¿Qué hicisteis ayer?
- ¿Qué vais a hacer hoy?
- ¿Necesitáis ayuda de algún tipo?

5. **CUIDAR LA COMUNICACIÓN.** ¡Este punto es muy importante! Para mantener un buen equipo, es fundamental que os habléis con respeto, evitar las críticas destructivas y valorar y celebrar los avances que vayáis realizando. En definitiva... ¡centraros en lo positivo!

3. ¿Tenéis una idea?



Aclaradas las cuestiones básicas sobre trabajo en equipo (ya iremos viendo más), vamos a seguir adelante....

¿YA TENÉIS UNA IDEA?

Hay muchas cosas interesantes que no hacemos *no porque sean imposibles, sino porque no se nos han ocurrido*. Seguro que alguna vez te ha pasado que no encontrabas la solución a algún problema y, luego, cuando alguien te la dice piensas... “vaya, creí que era imposible”.

Resolver muchas situaciones pasa por identificar bien lo que pasa, y una vez que lo tenemos identificado, ver posibles maneras de solucionarlo.

Y, como dijo Albert Einstein... “si buscas resultados distintos no hagas siempre lo mismo”.

Para identificar el problema, y generar posibles soluciones, os proponemos unas cuantas herramientas para el análisis de la realidad y la creatividad en equipo que os pueden ayudar y que, sea dicho de paso, pueden ser muy divertidas.



3. ¿Tenéis una idea?

3.1 Comprendemos, investigamos, definimos



¿Qué le falta a Segovia? ¿Qué necesidades tiene en educación, convivencia, ocio u otras?

Muchas veces nos quejamos de un problema, pero no reflexionamos sobre sus causas. Si identificamos las causas, quizás podamos intervenir sobre ellas para solucionar el problema, como en esta historia:

Un hombre pescaba a la orilla de un río de aguas bravas, cuando de repente vio a un hombre que arrastraba la corriente río abajo y que corría un alto riesgo de ahogarse. Sin dudarlo, el pescador dejó su caña y se arrojó al río a salvar a aquel hombre.

Al día siguiente, nuevamente a orilla del río, la escena se repitió. Otro hombre bajaba arrastrado por la corriente. Nuevamente, el pescador dejó la caña y, sin dudarlo, se lanzó a socorrer al hombre del río.

La escena empezó a repetirse, cada día.

Hasta que un día, el pescador, al ver bajar otro hombre río abajo, tiró su caña y en vez de lanzarse al agua; empezó a correr río arriba. En ese momento, alguien que pasaba por allí le gritó;

- ¡¡Eh!! ¿Qué haces? ¿No ves que ese hombre se puede ahogar?

Y el pescador respondió

- ¡¡Sácale tu!! Yo voy río arriba a ver quién o qué demonios está tirando al río a esta gente.



3. ¿Tenéis una idea?

3.1 Comprendemos, investigamos, definimos



EL ÁRBOL DE CAUSAS

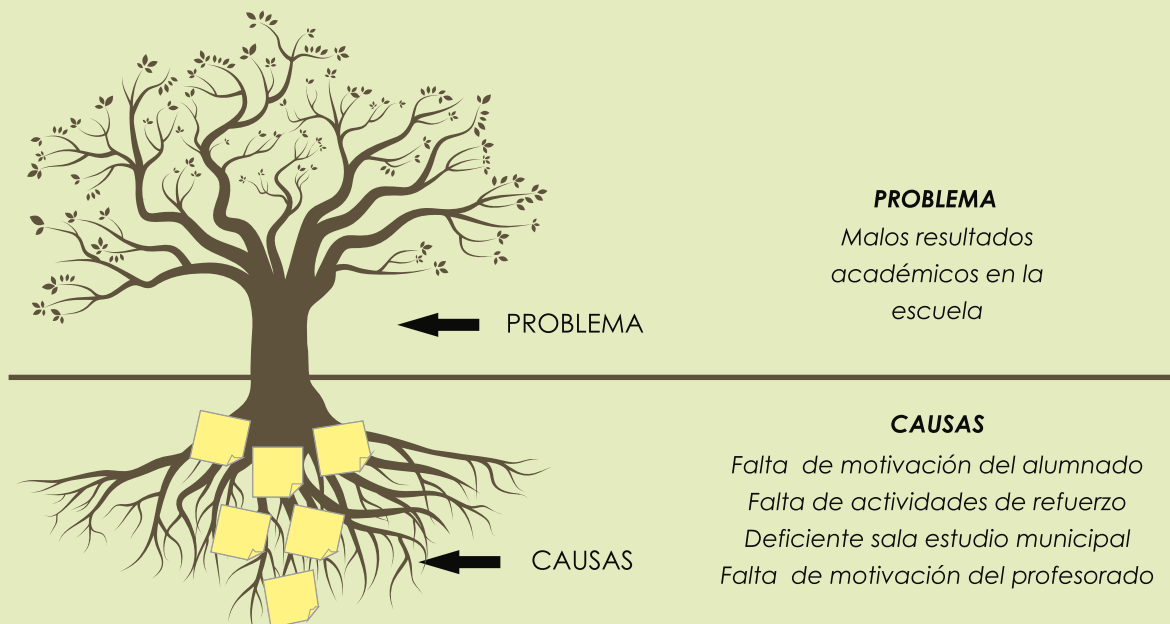
Para identificar las causas, os proponemos que uséis una técnica llamada “**Árbol de causas**”, que como veréis, es muy sencilla de usar.

Esta herramienta es una adaptación del árbol de problemas que se usa para el diseño de proyectos. Aquí os planteamos una versión más sencilla, que se centra en analizar las causas de un problema determinado.

ÁRBOL DE CAUSAS. Es una técnica participativa que ayuda a desarrollar ideas creativas para identificar el problema y organizar la información recolectada, generando un modelo de relaciones causales que lo explican. Esta técnica facilita la identificación y organización de las causas y consecuencias de un problema. El tronco del árbol es el problema central, las raíces son las causas y la copa los efectos.

¿CÓMO PODEMOS USARLA?

- A. En grupo, **pensar en los problemas** que has identificado en nuestra ciudad.
- B. **Seleccionar uno** de ellos para analizarlo. Lo podéis escribir aquí mismo, en una pizarra o en un panel de papel continuo.
- C. En grupo, **Identificar las causas del problema** y colocarlas debajo del problema con etiquetas autoadhesivas (Post-IT). Escribir una sola causa por etiqueta, para poder moverlas por el panel. Algunas serán muy parecidas.
- D. Revisar el árbol de causas y señalar las más importantes para el equipo de cara a una fase de creación de ideas posterior



3. ¿Tenéis una idea?

3.1 Comprendemos, investigamos, definimos



RED DE ESCUCHAS

Para ampliar la información y analizar más posibles causas o visiones sobre un problema determinado, podemos utilizar otra herramienta a la que llamamos **RED DE ESCUCHAS** (suena a espías, ¿eh?)

Se trata de establecer una posible red de informadores que den una visión general de un problema determinado.

Esto supone pensar en las personas a las que les puede afectar ese problema y preguntarles como lo ven, ya que nos pueden dar pistas muy importantes para identificar las causas y generar buenas ideas posteriormente.

Por Ejemplo: un arquitecto recibe el encargo de montar un espacio juvenil de ocio en un pueblo. Se pone con el diseño y a localizar el espacio. Pero cuando está diseñando lo que tiene que incluir en ese espacio le surgen las dudas...

- Tengo 45 años... ¿qué carajo pongo yo aquí?-.

Y después de darle a la sesera, no se le ocurre otra cosa que ir a institutos y colegios preguntando a profesores y alumnos qué pondrían ellos en el proyecto en cuestión. Habla también con monitores, dinamizadores y educadores sociales y, con esa información, no sólo sabe lo que va a incluir, sino lo que no va a poner, la forma de organizar el espacio, los colores de las paredes, acceso por rampa para minusválidos, una grada pequeña para que la gente pueda estar viendo... y lo mejor, es que esa información la consiguió conociendo gente y hablando con ellos, sin palabras mágicas y sin el factor suerte.

Además aquí el arquitecto que era muy agradecido, fue publicando poco a poco cada avance en su diseño y dejó un espacio para que la gente le diera su opinión, y vivió feliz como una perdiz.

La red de escuchas te puede permitir identificar más causas o profundizar en alguna de las que hayas identificado

Tras realizar el "Árbol de causas" y ayudarnos de la "Red de Escuchas", podemos establecer:

- 1) cuál es el ámbito en el que vamos a generar soluciones
- 2) las causas del problema sobre las que vamos a trabajar
- 3) aspectos importantes relacionados con la idea.



3. ¿Tenéis una idea?

3.2 Ideamos



¿Cómo solucionamos esas necesidades que hemos observado?

Una vez identificada la causa sobre la que queremos actuar, nos toca generar posibles ideas para solucionarla.

Para generar ideas, os facilitamos tres herramientas:

- A. Lluvia de ideas
- B. Mapeo apreciativo
- C. Técnica Scamper

Si os parece vamos a verlas una por una.

A. LLUVIA DE IDEAS

Es la herramienta para la generación de ideas más tradicional y conocida, pero que garantiza resultados muy potentes si la utilizamos de manera adecuada.

No se trata de compartir información o de tomar decisiones. Se trata de **poner ideas donde no las hay**.

Para usar la lluvia de ideas:

- 1) Se delimita el asunto a tratar: Sobre qué queremos pensar.
- 2) Se pide a las personas participantes que vayan aportando ideas sin valorarlas ni discutirlos.
El "no" está prohibido. A veces una idea que parece tonta puede dar lugar a otra idea que sea interesante (peluquería para perros... ¿quién lo iba a decir hace unos años?)
- 3) Las ideas se van escribiendo a la vista del grupo (sugerimos que las ideas se escriban en etiquetas autoadhesivas, para facilitar su organización posterior)

B. EL MAPEO APRECIATIVO

Otra manera de generar ideas interesantes es mirando de otra manera nuestra ciudad, a través de la herramienta del mapeo apreciativo.

Consiste en que realicemos un mapa de nuestro barrio o ciudad, en el que nos fijemos recursos y posibilidades que tiene así como recursos desaprovechados que muchas veces pasan desapercibidos.

Desde un viejo local municipal cerrado, el atardecer desde un mirador, las canchas de fútbol... Hay muchas cosas que se pueden poner en valor en nuestra ciudad y que nos pueden ayudar a generar ideas interesantes.

3. ¿Tenéis una idea?

3.2 Ideamos



A. SCAMPER

Una vez que descubrimos los recursos que nos ofrece Segovia podemos darles la vuelta para generar ideas interesantes y originales.

Para ello, os planteamos que uséis esta herramienta que se llama SCAMPER

Esta técnica consiste en preguntarse qué es lo que se puede: **C**ombinar, **A**daptar, **M**odificar, **P**onerlo (utilizar para otros usos), **E**liminar y **R**eordenar... cuando se trata de mejorar un producto o un problema.

Los pasos para utilizar la técnica Scamper:

- 1) Identifica la situación, producto o cuestión a modificar con precisión.
- 2) Se aplica cada pregunta de la lista (ver la ficha) para sugerir cambios en el producto o situación.
- 3) Se anotan las ideas que van saliendo en el lado derecho de la ficha.
- 4) Valoramos las ideas que han salido, y si alguna (o algunas) nos gusta, nos ponemos a trabajar con ellas.

En ésta situación o producto qué podemos... Por ejemplo, aulas de los institutos	Nuevas ideas
... SUSTITUIR Componentes, materiales, cosas, lugares, tiempos, personas, ideas...	Los libros por tablets. Las mesas cuadradas y en filas por mesas redondas en donde trabajar mejor en grupo Dar clase en la calle de vez en cuando...
... COMBINAR Con otras funciones o cosas, temas, conceptos, ideas, emociones...	Aulas con biblioteca Acceso a internet Aulas con cocina
... ADAPTAR Ideas de otros contextos, tiempos, personas, adaptar aspectos visuales...	
... MODIFICAR Añadir ideas, transformar alguna característica: el tamaño, la forma, la textura, la acústica...	Aulas con sofás para debatir. Espacios abiertos
... DAR OTROS USOS Buscar posibilidades diferentes para usarlo, darle usos distintos, nuevos, combinados...	Aulas que abran por la tarde para organizar partidas de rol Hacer otro tipo de talleres Como espacio para estudiar o trabajar en grupo....
... ELIMINAR Reducir, simplificar, eliminar cualquier cosa superflua.	
... REORDENAR Usar a la inversa, transformar, cambiar los elementos de lugar, invertir...	

Como siempre que hablamos de creatividad aparecerán ideas que parecen muy locas, pero no las despreciéis... ¡pueden dar lugar a ideas muy interesantes!

3. ¿Tenéis una idea?

3.2 Ideamos



TRAS ESTOS EJERCICIOS... ¿TENÉIS VUESTRA IDEA?

Igual habéis generado muchas y es el momento de elegir. Para ello podéis:

- ü Combinar las ideas similares o complementarias, elaborando una que unifique varias.
- ü Desechar las que veáis que no son viables ahora (aunque puede que algún día si puedan ser viables... ¿el parque de atracciones de la Plaza Mayor?)
- ü Ver cuál va más con vosotros, con la que os sentís más identificados y que no os va a costar desarrollar. La que os mole de verdad.
- ü Y si no llegáis a un consenso... ¡a votar!

Sigamos adelante....



4. ¿Ya tenéis una idea? Es hora de desarrollarla

4.1 ¿Cómo la llamamos?

Habrá que ponerle un nombre a nuestro proyecto



Manual para la elaboración
de **PROYECTOS**

“Piensa en grande y tus hechos crecerán. Piensa en pequeño y te quedarás atrás. Piensa que puedes, y podrás”. Cristian Barnard

Aquí os recomendamos utilizar de nuevo la lluvia de ideas para plantear un nombre interesante. Tener en cuenta que el nombre tiene que representar bien vuestra idea y debe ser atractivo, ya que la idea ha de presentarse a la comunidad.

Quizás ahora os cueste generar el nombre... no pasa nada. Podéis ponerlo cuando acabéis de desarrollar toda la idea y obtengáis más datos que os ayuden a enfocarlo.

De todas maneras, no está de más que al menos generéis un nombre provisional (¡Aviso! Nike, Adidas, Telepizza y Mc Donalds, ya están cogidos)

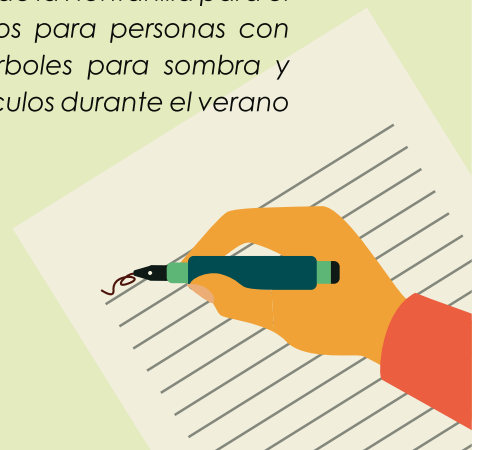
4.2 ¿De qué va esto?

Aquí se trata de explicar, en un par párrafos en qué consiste la idea. Esta descripción tiene que plantear:

- **Qué la hace valiosa:** Qué problema soluciona, qué situación es la que mejora y porque esa solución es interesante. Qué innovaciones aporta, si se ahorran u aprovechan recursos al ponerla en marcha, etc.
- **A quién va dirigida:** A alumnos de centros educativos, a la población general de Segovia, personas mayores, personas con dificultades de algún tipo. Aquí tenéis que pensar bien quién se beneficiaría de la puesta en marcha de vuestra idea.
- **Dónde se haría:** en qué centro educativo, en qué parque o.. ¡en toda Segovia!

Por ejemplo:

Nuestro proyecto consiste en recuperar la pradera de la Hontanilla para el uso y disfrute de los vecinos, habilitando accesos para personas con dificultad de movimiento, plantando algunos árboles para sombra y colocando un kiosquillo en el que realizar espectáculos durante el verano (conciertos, teatro...)



4. ¿Ya tenéis una idea? Es hora de desarrollarla

4.3 ¿Qué queremos conseguir?



Aquí hemos de definir los objetivos que queremos conseguir con nuestra idea, es decir qué cuestiones concretas pretendemos lograr.

Los objetivos deben de ser:

- **Realistas:** Que se puedan conseguir si se dan las condiciones adecuadas (por ejemplo, habilitar un espacio de surf en dunas, en el centro de Segovia... no es realista)
- **Medibles:** Que podamos medir el impacto que tenga nuestra idea, que de alguna manera sean visibles para la gente. (Por ejemplo: si hacemos una serie de actividades, poder contar cuántas personas han participado)
- **Temporalizados:** Que se establezca un plazo de tiempo para su ejecución, un mes, un año. (Por ejemplo: planteamos un campamento con temática "Juegos del hambre" que durará la primera quincena de agosto de 2015)

OTRO EJEMPLO...

Queremos organizar una carrera por los barrios de nuestra ciudad. El recorrido pasa por calles y callejuelas de todos los barrios. Cada corredor deberá apuntarse y se le dará un dorsal con el número y además el nombre de una calle (porque nuestra carrera no sólo es deportiva sino que además es cultural, y queremos que la gente se sepa el nombre de las calles). La carrera tendrá lugar en Septiembre de 2015.

Según lo planteamos, nuestro objetivo final (realizar la carrera) cumple las tres características que hemos comentado antes ya que es

- **Realista:** con colaboraciones se podría organizar.
- **Medible:** contabilizando la gente apuntada, el número de patrocinadores... -
- **Temporalizados:** se va a hacer este año

4.4 ¿Qué recursos necesitaremos?

Aquí vamos a pensar en nuestra idea desde el punto de vista de lo que vamos a necesitar.

Pensar en las necesidades que tiene la idea: materiales, personas para llevarlo a cabo, recursos clave y actividades clave... si por ejemplo, pensamos en un aplicación de móvil que nos avisa de las actividades que hay hoy en la Casa Joven, las necesidades y materiales serán muy diferentes a si pensamos en un campo para jugar a Vóley Playa o Jugger en el parque.

4. ¿Ya tenéis una idea? Es hora de desarrollarla

4.5 Elaboramos un prototipo



1.2. ELABORAMOS UN PROTOTIPO.

¿Y aquí qué hacemos? Muy fácil... vamos a elaborar una aproximación a lo que podría ser nuestro proyecto (Una maqueta, un boceto, un esquema, una presentación)

Al igual que cuando se crea un coche, un edificio o una obra de arte, se parte de un prototipo, es decir, un ensayo de lo que puede llegar a ser.

Para mostrar vuestra idea es importante que elaboréis un prototipo de la misma.

Un prototipo lo podemos elaborar a través de una presentación, una infografía, un video o incluso una representación teatral que muestre la situación óptima que deseáis lograr.

Un ejemplo de prototipo puede ser el teaser de una película, o una maqueta.

Un teaser es un tráiler de una película que aún no se ha hecho. De cara a la búsqueda de financiación para que la película se haga, puede ser una herramienta que se aproxima al producto deseado, pero que da la opción de readaptarlo, cuando aún no se ha hecho la inversión definitiva.

Otro ejemplo puede ser una maqueta, tanto una maqueta de un edificio (en el caso de ideas arquitectónicas) o maquetas musicales que graban los grupos antes de entrar en un estudio y grabar la canción definitiva.

Al hacer un prototipo, mostráis lo que puede llegar a ser vuestra idea y el valor que puede llegar a aportar. Por otro lado, al elaborar el prototipo tenéis la opción de intervenir sobre la idea y mejorar aquellas cosas que no os terminan de convencer.

VALORAMOS LA VIABILIDAD DE NUESTRO PROTOTIPO

Partiendo de toda la información anterior, podemos completar y analizar nuestra idea realizando una matriz DAFO (vaya nombre raro, raro, ¿eh?).

Esta palabra tan rara tiene su razón de ser:

Debilidades/ **A**menazas/ **F**ortalezas/ **O**portunidades

Esta herramienta nos facilita estructurar información sobre nuestro equipo en relación a la idea que queremos desarrollar, para poder verla de un vistazo.

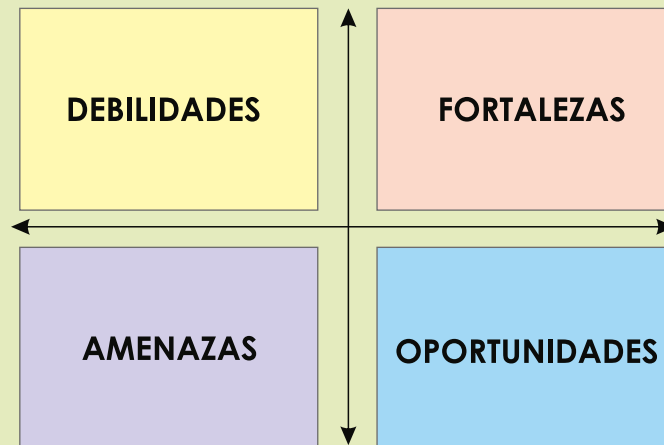
4. ¿Ya tenéis una idea? Es hora de desarrollarla

4.6 ¿Qué queremos conseguir?



¿Cómo lo vamos a hacer?

Primero dividimos el espacio sobre el que vamos a trabajar (cartulina, folio, papel continuo, etc.) en cuatro espacios de la siguiente manera:



En este cuadrante (también llamado MATRIZ) vamos a detallar las fortalezas y debilidades para el desarrollo de la idea; y a las amenazas y oportunidades que nos brinda el entorno.

Así obtendremos información de interés para el desarrollo y presentación de nuestra idea, y nos permite analizar elementos que influyen en su futuro desarrollo.

Vamos a verlo de manera más clara con el ejemplo de antes: Queremos organizar una carrera.



4. ¿Ya tenéis una idea? Es hora de desarrollarla

4.6 Lo presentamos a la comunidad



Cuando desarrollas un proyecto existen muchas vías para presentarlo. Puede que tengas que defenderlo en público, ante un grupo de expertas y expertos, presentarlo al alcalde o alcaldesa, a los representantes públicos de tu ciudad o delante de tus vecinos y vecinas.

Viene a ser como cuando presentas un trabajo en clase... si quieres buena nota, tienes que currártelo.

Es importante que te plantees elaborar una presentación: desde la típica presentación en power point, hacerlo mediante un Prezzi, o grabar un video.

También para presentar la idea podéis serviros del prototipo que habéis elaborado, pero no es suficiente...

A la hora de presentar vuestra idea debéis de tener en cuenta:

A. Si lo presentáis de manera oficial:

- Informaros en vuestro ayuntamiento de los pasos a seguir para presentar una propuesta. A quien debéis dirigirlos y de qué manera.

A. Si lo presentáis en algún tipo de evento:

- **Quién es el público:** si son vuestros compañeros de clase, si es gente de más edad, si hay autoridades presentes...
- **Definir muy bien el mensaje que vais a trasladar:** que sea breve, pero que muestre el valor de la propuesta que vais a hacer. Y, muy importante, ensayarlo antes de presentarlo y escuchar las opiniones que os den,
- **Qué imagen queréis mostrar:** Aquí tendréis que cuidar, no sólo la imagen exterior sino vuestra manera de hablar, de comportaros sobre el escenario, los gestos que utilicéis, etc.

B. Si lo presentáis por internet:

- Una buena opción es grabar un video explicando la idea.
- También es muy útil generar una imagen que se pueda compartir fácilmente por redes sociales y WhatsApp.
- También podéis generar un blog y perfiles en redes sociales sobre la idea, pero si optáis por esto último, debéis asumir la dinamización de estos... no podéis dejar el perfil hecho y luego olvidaros de él.

4. ¿Ya tenéis una idea? Es hora de desarrollarla

4.6 Lo presentamos a la comunidad



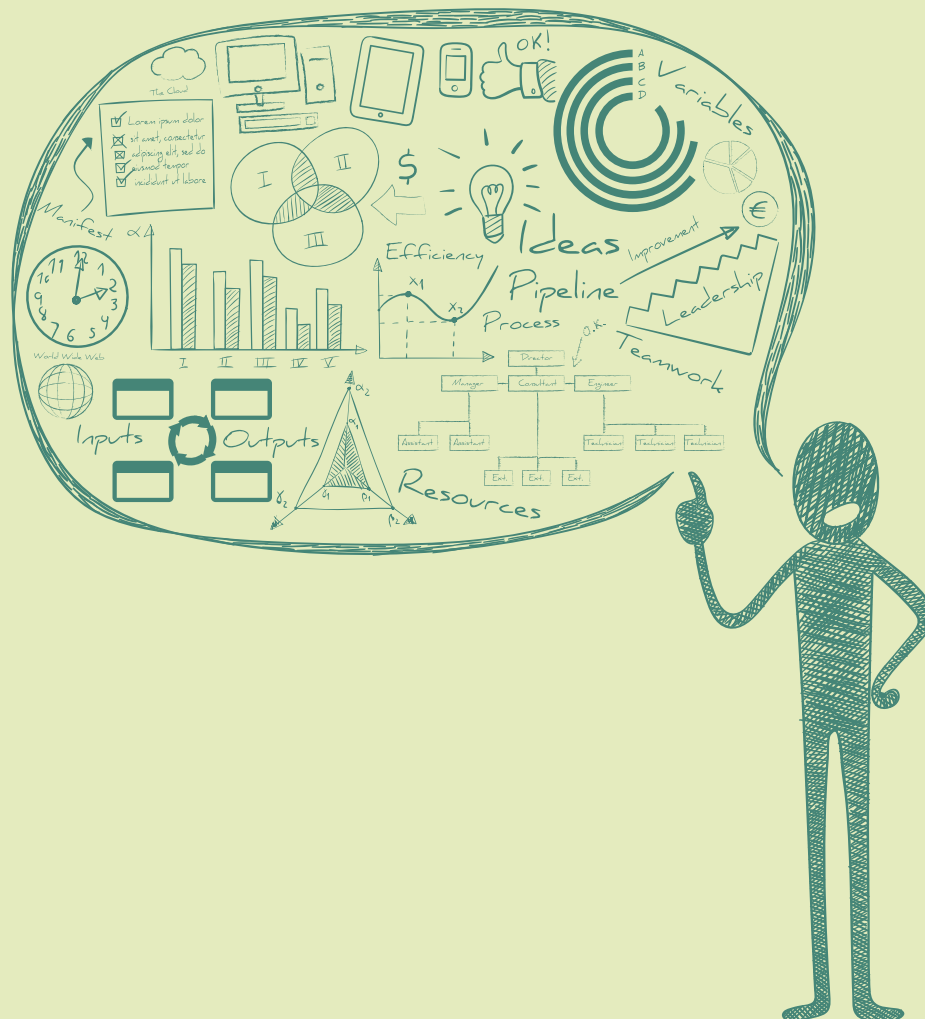
Manual para la elaboración
de **PROYECTOS**

Tras todo esto, tenéis una idea casi preparada para ponerse en marcha.

Al presentarla, probablemente os lleguen sugerencias para mejorar o para adaptar determinados aspectos. Es información muy valiosa si queréis seguir adelante y poner la idea a funcionar.

La podéis poner en marcha vosotros mismos, o proponérsela a vuestro ayuntamiento para que la lleve hacia delante.

Ha sido un trabajo duro, pero en este tiempo habéis visto que, si trabajáis en equipo, podéis obtener grandes resultados, y que si miráis en vuestro entorno y os atrevéis a hacer cosas diferentes se puede mejorar mucho vuestra situación y la de vuestra, nuestra ciudad, Segovia.



Manual



Concejalía de
Educación y Juventud

segovia
joven

Financiado por:



Desarrollado por:

