



# GENERACIÓN Z

## Un Futuro de Oportunidades

Programa de **Impulso del Emprendimiento** orientado a la retención del talento de las nuevas generaciones



ORGANIZA:



COFINANCIAN:



PARTICIPAN:



**No vamos a cambiar nada pensando en cómo hacerlo. Lo haremos si damos el primer paso, por muy duro que este pueda parecer y sin importar cuánto de modesto pueda ser este primer paso.**



*manifiesto  
emprendimiento*

Descargar **PDF**

# Bienvenida



**Carlos Fraile de Benito**

Presidente de Honor de Tierra de Pinares



Ver Vídeo

La GENERACIÓN Z, también conocida con otros nombres como *posmilénica* o *centennial*, es la generación que comprenden a aquellas personas nacidas en los últimos años de los 90's e inicio de los 2000 (1995-2010), aunque aún no se encuentre bien definido.

La mayoría de personas pertenecientes a la generación Z ha utilizado internet desde muy joven y se siente cómoda con la tecnología y los medios sociales.

Se estima que las personas de la Generación Z corresponde al 23,7% de la población mundial.

Los *centennials* son las primeras personas que nacieron en la era digital. De este modo, no conciben el mundo sin los dispositivos móviles, ya sean teléfonos inteligentes o tableta.

Estos jóvenes poseen un gran dominio de las tendencias tecnológicas y pasan varias horas al día, de 6 a 10, conectados a internet. Los jóvenes de esta generación son empíricos y solidarios. Para los jóvenes de la Generación Z es relevante proyectar una imagen digital activa. Por lo tanto, a través de sus perfiles digitales muestran explícitamente todos los aspectos relativos a su cotidianidad.

# Motivación



**María José Tapia**

Presidenta Cámara de Comercio de Segovia



Ver Vídeo

El proyecto presenta la acción como un **desafío de emprendimiento**, tanto para los jóvenes participantes como para las empresas del territorio.

Preguntémonos.... ¿Y si jóvenes, estructurados en grupos, pertenecientes a la #GENERACIÓN\_Z, fueran capaces de desafiar el emprendimiento de empresas ya consolidadas del territorio?.

Hoy en día ya no nos queda ninguna duda, las **evoluciones tecnológicas/digitales** y los **cambios en los hábitos de consumo** surgen a tal rapidez que las empresas en muchos casos no son capaces de afrontar el proceso de adaptación a estos cambios. El trabajo del día a día provoca que las empresas no identifiquen estos cambios que tienen lugar. En muchos casos es necesario que sean terceras personas las que acudan a las empresas a mostrar estos cambios, y su posible aplicación.

DESAFÍO #GENERACIÓN\_Z es un programa de simulación del emprendimiento digital en el que jóvenes pertenecientes a la #GENERACION\_Z trabajan en equipos en el desarrollo de ideas de negocio digitales, a la vez que adquieren conocimientos prácticos de metodologías innovadoras y una capacitación digital orientada al emprendimiento.

A través de este programa de 4 semanas el IES Duque de Alburquerque (Cuellar),

integrado en el programa “Aulas de Emprendimiento de la Junta de Castilla y León”, inicia este desafío entre empresas del territorio y alumnos del centro.

Desafío a través del cual los alumnos de 2o de F.P. y 1o de bachillerato competirán, en equipos, a través de un concurso de simulación del emprendimiento en la creación de nuevas Start Ups asociadas a una de las 4 empresas del territorio participantes.



(\*) Visita de los Alumnos del I.E.S Duque de Alburquerque (Cuéllar) a la empresa **GRANALU (SANCHONUÑO)**

# Objetivos

1

Favorecer el **desarrollo rural** del territorio a través de una acción de simulación del emprendimiento

2

Impulsar el **sentimiento de pertenencia** al territorio en las nuevas generaciones

3

Contribuir a la **formación de calidad** en el territorio.

4

Desarrollar, entre los jóvenes integrantes de la Generación Z, **habilidades en emprendimiento** asociadas al territorio.

5

Ofrecer a las empresas **nuevas propuestas** empresariales e iniciativas desde la perspectiva de los consumidores del futuro.

6

Obtener una primera guía de emprendimiento en base a los **proyectos desarrollados** por los diferentes grupos de jóvenes participantes.

7

Fijar población en el territorio, contribuyendo a que las nuevas generaciones identifiquen el territorio como un **espacio de oportunidades** laborales y de emprendimiento.

8

Impulsar las relaciones entre el sector empresarial y las nuevas generaciones, con objeto de contribuir a desarrollar el **sentimiento de oportunidad** laboral asociado al territorio.

9

Crear un efecto demostrativo de **cooperación institucional** en la apuesta por el desarrollo profesional y personal de nuestros jóvenes

# Público Objetivo

Alumnos pertenecientes a los diferentes ciclos formativos de 2º de F.P. y 1º de Bachillerato

## Centro

IES Duque de Albuquerque  
C/ Palacio, s/n  
40200 Cuéllar - Segovia

## Ciclos Formativos

- Bachillerato - Modalidad: Ciencia y Tecnología
- Ciclo Formativo Grado Medio de Gestión Administrativa
- Ciclo Formativo Grado Medio Equipos e Instalaciones Electrotécnicas
- Ciclo Formativo Grado Superior Administrativo y Finanzas
- Ciclo Formativo Grado Superior Desarrollo de Productos Electrónicos
- Ciclo Formativo Grado Superior Instalaciones Electrónicas



Valoración de los Profesores del IES Duque de Albuquerque



Ver Vídeo

Número de alumnos participantes: 21



(\*) Visita de los Alumnos del I.E.S Duque de Albuquerque (Cuéllar) a la empresa **EUFÓN (CUÉLLAR)**

# Metodología

El proyecto tiene su base en el desafío que el IES Duque de Albuquerque (Cuéllar) plantea a las empresas del territorio.

Desafío a través del cual se celebrará un concurso de simulación del emprendimiento donde los alumnos, estructurados en equipos, trabajarán en la simulación de la creación de su propio proyecto de emprendimiento, asociado a los productos o servicios de alguna de las empresas participantes.

Una vez creado el proyecto de emprendimiento deberán realizar una presentación ante un jurado, en un evento conjunto, con objeto de conocer cuales son los proyectos con mayor aceptación.

## Fichas de Trabajo



1

Planifica tu Proyecto de Emprendimiento

[https://drive.google.com/file/d/1L5E6r871t1msFe9hN0BrT75ZI2GSevFQ/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1L5E6r871t1msFe9hN0BrT75ZI2GSevFQ/view?usp=share_link)



2

La Puesta en Valor de los Proyectos de Emprendimiento.

[https://drive.google.com/file/d/1HvZNnuF0pXTvtWLNuOUFC6o3YqGG3l89/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1HvZNnuF0pXTvtWLNuOUFC6o3YqGG3l89/view?usp=share_link)



3

Tu Buyer Personas / Empresa

[https://drive.google.com/file/d/1ujC-d-Qgb\\_1AN5so244O98rA6X6mJc1X/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1ujC-d-Qgb_1AN5so244O98rA6X6mJc1X/view?usp=share_link)



A

Elevator Pitch I

[https://drive.google.com/file/d/1f3nVpimqKomPYsXTIkLqJlCK9zccn\\_EJ/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1f3nVpimqKomPYsXTIkLqJlCK9zccn_EJ/view?usp=share_link)



B

Elevator Pitch II

[https://drive.google.com/file/d/1CX4Q0sPTGcZLCSvljeONv-XvJntM7IMa/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1CX4Q0sPTGcZLCSvljeONv-XvJntM7IMa/view?usp=share_link)



## CALENDARIO DE TRABAJO

Semana 1 >	Semana 2 >	Semana 3 >	Semana 4 >
<b>Clase presencial</b> Duración 120 min.	<b>Visita a las Empresas.</b> Inmersión en el ecosistema emprendedor	<b>Clase presencial</b> Duración 120 min.	<b>Evento presencial</b> Duración 120 min.
<b>Descubriendo el emprendimiento en la economía digital.</b>  Dinámicas de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo crear una StartUp? De la incertidumbre a la certidumbre digital.</li> <li>Cómo saber cuántos son mis potenciales clientes y dónde están.</li> </ul> (*) Todas las clases presenciales finalizarán con el estudio de un caso de éxito que permita mostrar a los jóvenes las oportunidades que ofrece el mundo digital.	Los alumnos incluidos en el programa visitarán a las 4 empresas del territorio participantes (EUFÓN, EL CAMPO, NATURPELLET y GRANALU).	<b>La Propuesta de Valor de mi negocio digital.</b>  Dinámicas de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo crear una propuesta de valor?</li> <li>Cómo definir el Buyer persona de mi negocio digital?</li> </ul> (*) Todas las clases presenciales finalizarán con el estudio de un caso de éxito que permita mostrar a los jóvenes las oportunidades que ofrece el mundo digital.	<b>La creación de una estrategia de marketing Digital exitosa.</b>  Dinámicas de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo desarrollar motivaciones de valor en mi empresa?</li> <li>¿Cómo escalar y financiar mi proyecto?</li> </ul> (*) Todas las clases presenciales finalizarán con el estudio de un caso de éxito que permita mostrar a los jóvenes las oportunidades que ofrece el mundo digital.
<b>Trabajo personal de los Equipos.</b> Recomendación: 120 minutos / semana.	<b>Trabajo personal de los Equipos.</b> Recomendación: 120 minutos / semana.	<b>Trabajo personal de los Equipos.</b> Recomendación: 120 minutos / semana.	

(\*) Durante las clases presenciales los alumnos descubrirán herramientas y metodologías orientadas al emprendimiento. El trabajo se iniciará durante las clases presenciales, debiendo los alumnos completar el desarrollo de los proyectos fuera de las horas de formación. La recomendación es dedicar 2 horas semanales. Objetivo impulsar el trabajo y emprendimiento en equipo en los jóvenes asistentes.



(\*) Presentación de uno de los proyectos realizados por los alumnos del IES Duque de Alburquerque (Cuellar)



## EQUIPO 1

## TEFF SIN GLUTEN

### Partner del proyecto: El Campo

Apostando por un colectivo en crecimiento como son las personas con enfermedad celiaca y sensibles al gluten, impulsar un nuevo producto con muchas propiedades, sin gluten por naturaleza que también es para la población en general y de fácil cultivo para la zona.

**Objetivo:** Dar a conocer el Teff tanto a agricultores como a consumidores para consumirlo principalmente cocido en ensaladas.

Innovar con el Teff, es un cereal que viene con fuerza, puesto que es bueno para la salud por sus múltiples propiedades, es bueno para la salud de celíacos, deportistas, diabéticos y población en general.

### Alineación del Proyecto a los ODS:



Descargar **PDF**  
**Presentación**

### Valores de Marca

- ✓ Producto alimenticio libre de gluten.
- ✓ Elemento contenido en fibra y gran poder saciante.
- ✓ Cocido, envasado y listo para consumir.
- ✓ Sin competencia, seamos de los primeros.



## EQUIPO 2

[www.naturpelletapponline.com](http://www.naturpelletapponline.com)

### Partner del proyecto: Naturpellet

Proyecto alineado a la empresa Naturpellet con objeto de crear un servicio de suministro dirigido a las personas mayores con problemas de movilidad de los pueblos de Segovia y Castilla y León.

**Objetivo:** Crear grupos de consumos, integrados por personas mayores, en los municipios con mayor nivel de desabastecimiento y coordinados desde los propios ayuntamientos con objeto de facilitarles el acceso a una energía limpia, más barata y menos contaminante.

### Alineación del Proyecto a los ODS:



Descargar **PDF**  
**Presentación**

### Valores de Marca

- ✓ Alta reputación de la marca de producto.
- ✓ Producto de gran calidad contrastada en el mercado.
- ✓ Servicio de entrega a domicilio.
- ✓ Aplicación de ventajas a los grupos de compra.



## EQUIPO 3

[www.controldigitaldepersonal.io](http://www.controldigitaldepersonal.io)

### Partner del proyecto: El Campo

El proyecto contempla el desarrollo de una solución digital móvil que permita mejorar el control del personal de la empresa tanto en la sede de la propia empresa como en el personal que se desplaza.

**Objetivo:** Reducir el absentismo laboral, mejorar la gestión administrativa de la empresa y desarrollar un canal de comunicación entre la empresa y los trabajadores.

### Alineación del Proyecto a los ODS:



Descargar **PDF**  
**Presentación**

### Valores de Marca

- ✓ Producto de nueva generación para empresas.
- ✓ Asequible y rentable.
- ✓ Servicio de mantenimiento 24x7.



Proyecto  
Ganador



Ver Vídeo



Descargar **PDF**  
**Presentación**

## EQUIPO 4

[www.greenbed.es](http://www.greenbed.es)

### Partner del proyecto: EUFÓN

Las casas rurales debido al alto coste de la energía tienen la necesidad de ahorrar energía así como recibir el asesoramiento en los trámites burocráticos frente a la administración.

**Objetivo:** Desarrollamos una Start Up, integrada en una aplicación de móvil. Esta app permite realizar reservas en casas rurales y ofrece un servicio único, el cual posibilita a los alojamientos de turismo rural y sus clientes poder medir el gasto energético, a través de contadores digitales domóticos conectados a nuestra aplicación.

### Alineación del Proyecto a los ODS:



### Valores de Marca

- ✓ Ofrecer un turismo sostenible como alternativa de desarrollo.
- ✓ Oportunidad de conocer el consumo energético a tiempo real.
- ✓ Acompañar a los alojamientos en el proceso de transformación energética.
- ✓ Reconocimiento mediático de la empresa asociada EUFÓN



**OPTIMALLOGISTICS.IO**

## EQUIPO 5

[www.optimallogistics.io](http://www.optimallogistics.io)

### Partner del proyecto: GRANALU

La necesidad es que los transportistas tengan información óptima de la distribución de la carga que llevan, es una oportunidad de la empresa de este servicio con la venta de sus remolques.

**Objetivo:** Ayudar a los transportistas a tener controlado su mercancía con remolques inteligentes. Convertir sus remolques en remolques inteligentes con sensores suministrados desde la tienda de e-commerce de la empresa.

### Alineación del Proyecto a los ODS:



Descargar **PDF**  
**Presentación**

### Valores de Marca

- ✓ Mejorar la seguridad en el transporte de mercancías a granel tanto para los transportistas como para los viandantes.
- ✓ Mejorar las presentaciones de los remolques.
- ✓ Ofrecer un servicio de actualización de los antiguos remolques a través del taller de la empresa.
- ✓ Desarrollar la venta de los sensores a través del comercio electrónico accesible desde la propia página web de la empresa.



## EQUIPO 6

[www.argy.io](http://www.argy.io)

### Partner del proyecto: EUFÓN

Es el momento de aprovechar la oportunidad de ahorrar energía y dinero, de conseguir la mayor cantidad de energía al menor coste posible y de optimizar su uso.

**Objetivo:** El objetivo de este proyecto es crear una app que te da a conocer el horario del coste de la luz. Esta app estará conectada a unas baterías que recogerán la energía cuando está más barata y la almacena hasta su uso.

### Alineación del Proyecto a los ODS:



Descargar **PDF**  
**Presentación**

### Valores de Marca

- ✓ Menos energía, menos contaminación.
- ✓ Reducción de la factura de la luz en hogares y empresas.
- ✓ Seguimiento/Soporte online en caso de fallo o duda
- ✓ Suministros de baterías propias



## EQUIPO 7

[www.ecothermal.com](http://www.ecothermal.com)

### Partner del proyecto: NATURPELLET

La gente que vive sola tiene que esperar hasta llegar a su casa para encender la estufa manualmente y tienes que esperar para que la casa se caliente.

**Objetivo:** Una app que permita encender la estufa con un móvil, controlar la cantidad de pellet que se necesita, el tiempo que tiene que estar encendida y también puedes comprar pellet directamente.

### Alineación del Proyecto a los ODS:



Descargar **PDF**  
**Presentación**

### Valores de Marca

- ✓ Diseñamos una app fácil de usar.
- ✓ Permite el control independiente de la temperatura en diferentes estancias.
- ✓ Permite regular y programar la calefacción de nuestros hogares de forma remota.
- ✓ Ofrece información referente al consumo y la opción del mismo.





## EL JURADO

El jurado esta Integrado por el presidente de Honorse Tierra de Pinares y los responsables de las 4 empresas participantes. Su motivación: colaborar en un proyecto de desarrollo rural de su territorio y en el freno de la emigración de la población joven contribuyendo a afrontar el reto demográfico al que se enfrenta el territorio.



Ver Vídeo



Ver Vídeo



Ver Vídeo




Ver Vídeo

# La innovación y el emprendimiento sostenible como motor del cambio y transición hacia el futuro.

**SMI**

C/ José Abascal, 41  
28003 Madrid - España

 [www.smiwt.com](http://www.smiwt.com)