



# NEO – Lab

## CAPITALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS DE NNPP

PROYECTO:  
DESAFÍO #GENERACIÓN\_Z

PROMOTOR:  
HONORSE - TIERRA DE PINARES

**LOCALIZACIÓN:** ámbito de actuación del GAL HONORSE TIERRA DE PINARES

**FECHA:** se han celebrado dos ediciones (2022 - 2023) del desafío.



**BUENA PRÁCTICA:**  
PROGRAMA DE IMPULSO DEL  
EMPRENDIMIENTO ORIENTADO A LA  
RETENCIÓN DEL TALENTO DE LAS  
NUEVAS GENERACIONES

### CONTEXTO:

El 86,3% de las entidades locales de Castilla y León han perdido población desde 2001 y no sólo los pueblos, también las áreas urbanas o espacios naturales protegidos. Castilla y León se acerca a las características de Laponia y ya son casi dos de cada tres (64 por ciento) los municipios que se encuentran en riesgo de despoblación.

Combatir el abandono que el medio rural sufre por parte de las generaciones más jóvenes es **una necesidad a la que debemos hacer frente. Ser capaces de mostrar las oportunidades de empleo y emprendimiento que nuestra tierra ofrece es parte de esta solución; y para ello es necesario contar con las empresas del territorio.** Empresas que desde hace años vienen generando empleo y riqueza, que se encuentran vinculadas afectivamente con nuestra tierra y que están dispuestas a continuar luchando, poniendo su granito de arena y **haciendo frente al reto demográfico.**

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



# NEO – Lab

## CAPITALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS DE NNPP

PROYECTO  
DESAFÍO #GENERACIÓN\_Z

PROMOTOR:  
HONORSE - TIERRA DE PINARES

Página web: <https://tierradepinares.es/segundo-desafio-de-emprendimiento-generacion-z/>

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.

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

### 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.



# NEO – Lab

## CAPITALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS DE NNPP

PROYECTO  
DESAFÍO #GENERACIÓN\_Z

PROMOTOR:  
HONORSE - TIERRA DE PINARES

Página web: <https://tierradepinares.es/segundo-desafio-de-emprendimiento-generacion-z/>

### PÚBLICO OBJETIVO:

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

### METODOLOGÍA:

- El proyecto tiene su base en el desafío que los alumnos de un instituto plantean a las empresas del territorio, 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.

### DESARROLLO DEL PROGRAMA:

Se trata de un programa de 4 semanas de duración:

#### SEMANA 1

- Clase presencial 120 minutos: Descubriendo el emprendimiento en la economía digital. Dinámicas de aprendizaje:
  - ¿Cómo crear una StartUP? De la incertidumbre a la certidumbre digital
  - Cómo saber cuántos son mis potenciales clientes y dónde están.
- Visita a las Empresas. Inmersión en el ecosistema emprendedor. Los alumnos adheridos al programa disponen de una doble dinámica que les permita descubrir el ecosistema emprendedor del territorio.
  - Doble visita a dos de las empresas del territorio.
  - Charla de emprendimiento presencial con 2 de los responsables de las otras dos empresas.

#### SEMANA 2

- Clase presencial 120 minutos: La Propuesta de Valor de mi negocio digital. Dinámicas de aprendizaje:
  - ¿Cómo crear una propuesta de valor?
  - ¿Cómo definir al Buyer Persona de mi negocio digital?



# NEO – Lab

## CAPITALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS DE NNPP

PROYECTO  
DESAFÍO #GENERACIÓN\_Z

PROMOTOR:  
HONORSE - TIERRA DE PINARES

Página web: <https://tierradepinares.es/segundo-desafio-de-emprendimiento-generacion-z/>

### SEMANA 3

- Clase presencial 120 minutos: La creación de una estrategia de Marketing Digital exitosa. Dinámicas de aprendizaje:
  - ¿Cómo financiar mi StartUp?
  - ¿Qué es el Crowdfunding?
  - ¿Y el Equity Capital?
  - ¿Cómo conseguir generar un flujo de clientes exitosos hacia mi StartUp?

### SEMANA 4

- Evento presencial 120 minutos: Elevator Pitch.
  - Presentación de los proyectos de emprendimiento de los diferentes equipos a un jurado.
  - Elección del equipo ganador por parte del jurado y entrega de premios y certificados de asistencia.

(\*) Todas las clases presenciales finalizan con el estudio de un caso e éxito que permita mostrar a los jóvenes las oportunidades que ofrece el mundo digital.

(\*) El Elevator Pitch se celebra en un único espacio de forma conjunta para todos los asistentes.

### COLABORACIONES:

El proyecto se ha llevado a cabo con la colaboración de la Diputación de Segovia, de los Ayuntamientos, Institutos y empresas participantes y de la Cámara de Comercio de Segovia.

### CONTACTO:

Asociación HONORSE-Tierra de Pinares

921 143422

[info@tierradepinares.es](mailto:info@tierradepinares.es)