
Territorio 10

Proceso de entrenamiento para el diseño de proyectos y habilidades emprendedoras con jóvenes de las comarcas de Extremadura

Red Extremeña de Desarrollo Rural

Avda. Hernán Cortés, 10 1ª
10004 – Cáceres
Tfno. 927 626829
Fax. 927 626830
redex@redex.org
www.redex.org



JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de los Jóvenes y del Deporte



Una acción para la juventud rural

Fundamentos del proyecto

La Junta de Extremadura apuesta por una juventud emprendedora capaz de desarrollar sus propios proyectos. Una de las claves del crecimiento económico en Europa es la promoción del espíritu emprendedor en el marco de la sociedad de la imaginación, la innovación y el conocimiento.

La Ley 1/2007, de 20 de marzo, de creación del Instituto de la Juventud de Extremadura (D.O.E, nº 36, de 27 de marzo), se señalan como elementos básicos: **el apoyo a emprendedores**, a la creación, a la innovación así como a programas de marcado carácter social que incidan en la juventud de las zonas rurales, acciones dirigidas a la formación, salud, emancipación, vivienda, empleo, cooperación y cuantos otros supongan una mejora de la calidad de vida de la juventud.

Desarrollar políticas integrales de juventud que faciliten esos cambios, que permitan más flexibilidad, agilidad, cooperación y que sitúen a la juventud como constructora del futuro y no como mera espectadora es el objetivo de la administración regional con este IV Plan de Juventud que tendrá vigencia para el periodo 2009/2012.

De igual forma, dentro de los principios de actuación y los ejes de intervención de la Consejería de los Jóvenes y el Deporte, se incluye el **construir entornos emprendedores e innovadores**.

También varios de los objetivos perseguidos por el IV Plan de Juventud de la Junta de Extremadura, nos sirven de referencia como punto de partida y avalan la pertinencia del proyecto que presentamos:

- Impulsar y promover programas y planes de formación, conocimiento e investigación dirigidos a jóvenes para dar valor a la juventud, a sus proyectos, y a sus posibilidades.
- Canalizar, instrumentalizar y ser referente de las iniciativas que en materia de juventud desarrollen otras Administraciones Públicas y Organismos, con el fin de que los/as jóvenes sean los destinatarios de una acción coordinada.
- Establecer estrategias, programas y cauces que potencien la coordinación con las políticas de juventud de los Ayuntamientos, así como con otras instituciones y organismos que desarrollen actuaciones dirigidas a los jóvenes, en especial de zonas rurales.
- Impulsar conjuntamente con otras entidades el desarrollo de la sociedad de la imaginación en Extremadura.

Algunas de las acciones que sustentarán el IV Plan de Juventud se establecen en torno a varias ideas/fuerza, que también son los ejes en los que se sustenta el proyecto **Territorio 10**. Desde la Red Extremeña de Desarrollo Rural, compartimos con el Plan de Juventud, la percepción de la importancia de trabajar en torno al concepto de **Emprendimiento + Imaginación / Innovación** de forma amplia, aplicado a un tipo de personas jóvenes capaces de producir transformaciones en los espacios en que se desenvuelven, capaces de conjugar la inteligencia, las nuevas

necesidades sociales y las potencialidades de Extremadura. Se hace necesario provocar cambios en la mentalidad y las prácticas de la juventud extremeña con el propósito de generar una activación social que determine el desarrollo de la autonomía, el compromiso y la emancipación de los jóvenes.

¿Por qué Territorio 10?

El número 10 es el número de la excelencia, la mayor puntuación posible. Queríamos que se entendiera claramente que Extremadura es un territorio ideal, un **Territorio 10** para que los jóvenes pongan en marcha sus ideas. Jugando con el mismo concepto, la campaña de comunicación/captación, puede ir orientada a buscar al chico o a la chica 10: **buscamos los mejores jóvenes, para el mejor territorio.**

Objetivos

¿Qué queremos conseguir?

Objetivo general

Impulsar el emprendimiento juvenil en las zonas rurales de Extremadura, consiguiendo que 100 jóvenes trabajen en profundidad en el diseño de su proyecto empresarial orientadas al medio rural, mejorando las posibilidades de materializar la puesta en marcha de las ideas y concurrir con garantías a las ayudas de los distintos organismos

Objetivos específicos

- Generar un proceso de formación – entrenamiento para jóvenes con ideas innovadoras a nivel comarcal
- Obtener una batería de proyectos diseñados por jóvenes, listos para ejecutarse
- Premiar a los jóvenes emprendedores creativos en el medio rural

Destinatarios

¿A quién buscamos?

El perfil de las personas y los proyectos con los que queremos trabajar, sería el siguiente:

- **100 jóvenes** entre 16 y 35 años con una idea de negocio
- Que la idea se original, creativa y realizable en el ámbito de cualquiera de las comarcas de Extremadura
- Que la idea de proyecto se enmarque dentro de los sectores preferentes definidos en el programa de desarrollo del Grupo de Acción Local que opere en la comarca en cuestión
- Que el punto de partida unitario para todos los jóvenes, sea la presentación de la idea de proyecto en formato memoria

Programación

¿Cómo lo haremos?

Los planteamientos del proyecto **Territorio 10** parten de varias ideas-fuerza:

- Si queremos mejorar el nivel de emprendimiento de los jóvenes en las zonas rurales, tenemos que conseguir que éstos trabajen en sus propias ideas emprendedoras.
- Para que el joven trabaje con garantías en su propia idea de negocio, debemos aportarle la mejor herramienta para ello: la formación.
- Para conseguir que el joven participe en el proceso formativo, necesitamos, en primer lugar acercarles la información y en segundo lugar, conseguir que se *enganchen*.

Partiendo de estas ideas y con el objetivo de dar respuesta a estos planteamientos, el proyecto **Territorio 10** propone dos grandes acciones independientes, pero complementarias y conectadas entre sí:

- Proceso de entrenamiento de jóvenes para el diseño de proyectos y habilidades emprendedoras.
- Premios “Jóvenes emprendedores creativos en el medio rural”

En este sentido, nos interesa que el joven se forme, diseñe y madure su proyecto y, finalmente, lo ponga en marcha. Los premios son el gancho, el reto, la meta que conseguirá que el joven se decida a trabajar en su idea empresarial. Para un joven con escasos recursos, puede resultar difícil visualizar las posibilidades de materialización de su idea empresarial, lo que sin duda dificulta cualquier tentativa de ponerse a trabajar en ella. Ofrecemos pues la posibilidad de trabajar en la idea de negocio, facilitando las herramientas formativas necesarias y poniendo un reto (el premio), en un horizonte temporal no muy lejano.

Una manera de optimizar los recursos y de contribuir a impulsar más si cabe el emprendimiento juvenil, es no circunscribir los premios al ámbito del proceso formativo, sino que sean abiertos a cualquier joven que proponga una idea de proyecto en zonas rurales de Extremadura. Lógicamente, aquellos que participen en el proceso formativo, tendrán la certeza de candidatar con proyectos sólidos y bien diseñados. Para el resto de candidatos, será una ocasión inmejorable de profundizar en su idea de negocio.

Tanto el proceso formativo como la convocatoria de los premios, deben ser acciones paralelas y complementarias. Es decir, deben convocarse al mismo tiempo y los premios deben ser el colofón al proceso formativo.

Fases del proyecto

El proyecto **Territorio 10** se desarrollará a lo largo de 7 meses, entre abril y octubre de 2009, distribuidos en tres fases:

- **Puesta en marcha del proyecto**
 - Campaña de comunicación / captación
 - Selección de la consultoría externa
 - Convocatoria con los Grupos de Acción Local: adhesión y búsqueda de participantes
 - Formación de los Grupos de Acción Local como tutores
 - Apertura de convocatoria para participar en la formación
 - Apertura de la convocatoria para los premios

- **Proceso formativo y entrenamiento**
 - Desarrollo de la formación y de las tutorías de los proyectos por parte de los Grupos de Desarrollo Rural (GDRs)

- **Cierre del proyecto**
 - Estudio y selección de proyectos
 - Defensa de los proyectos
 - Entrega de premios
 - Viaje experiencial