



La BOMBILLA

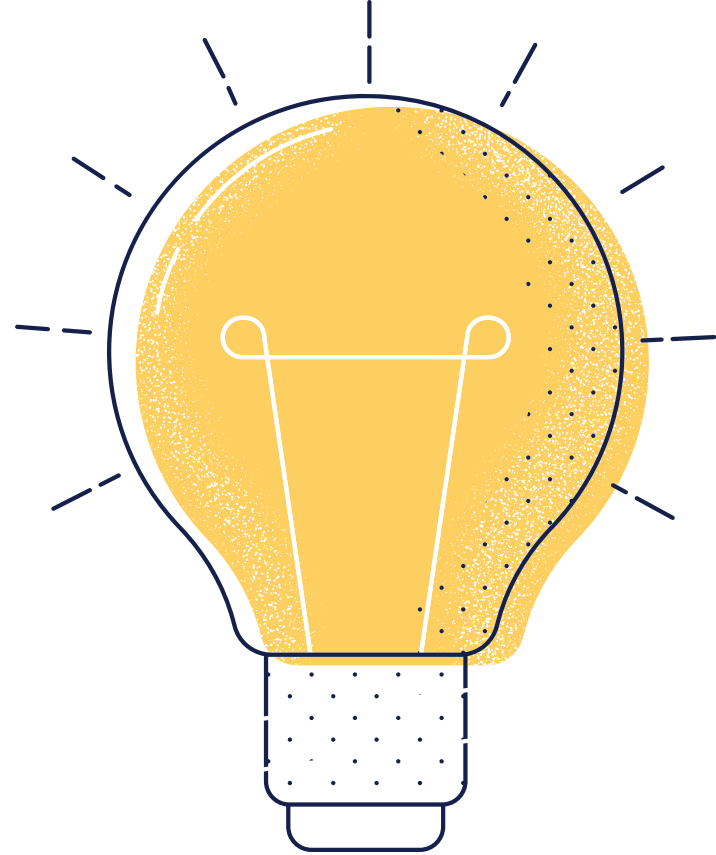
AULA PROFESIONAL
DE EMPRENDIMIENTO

Buscando logo
para

La BOMBILLA

CURSO 2021-22



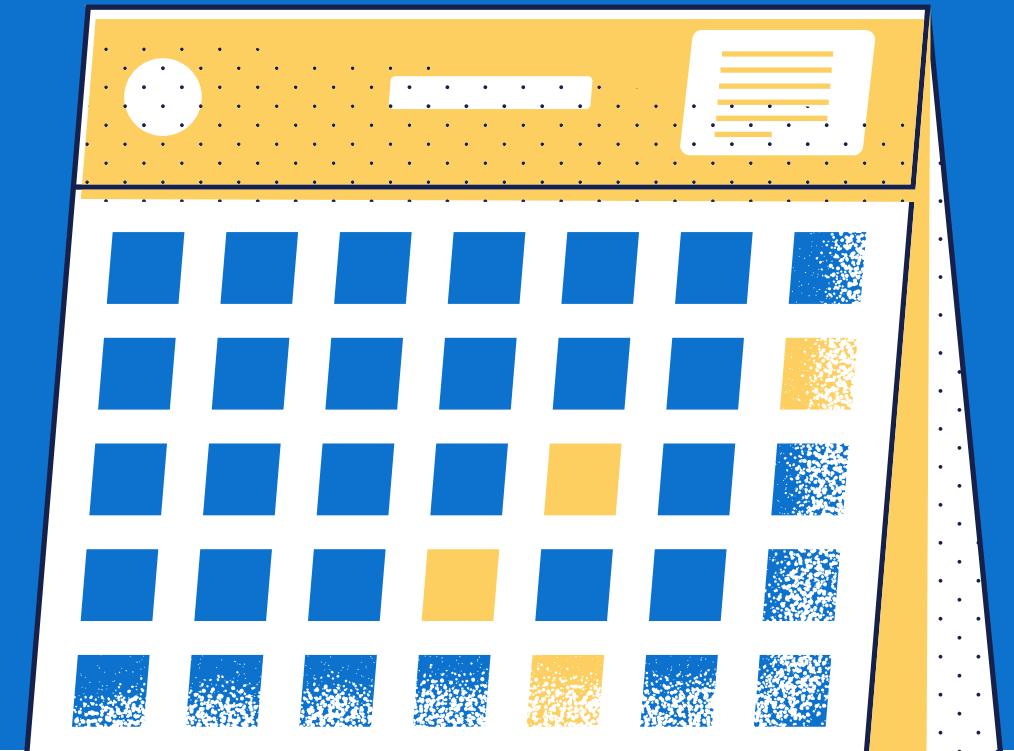


Desarrollo de la actividad

NUESTRO AULA PROFESIONAL DE EMPRENDIMIENTO, LA BOMBILLA, PONE EN MARCHA UN CONCURSO PARA EL DISEÑO DEL LOGOTIPO DESTINADO A SER SU IMAGEN REPRESENTATIVA.

DICHA INICIATIVA TRATA DE IMPULSAR Y DAR VISIBILIDAD AL TRABAJO DE LOS ALUMNOS, EJERCIENDO SU TAREA COMO FUTUROS DISEÑADORES GRÁFICOS. EL JURADO QUE DECIDE EL LOGOTIPO GANADOR ESTÁ FORMADO POR TODOS LOS MIEMBROS DEL CLAUSTRO.

TEMPORALIZACIÓN



primer trimestre

Esta actividad se inicia en octubre, siendo el plazo para la recepción de las propuestas hasta mediados de noviembre. Estas deben enviarse exclusivamente a través del Aula Virtual de Educamadrid del Instituto.

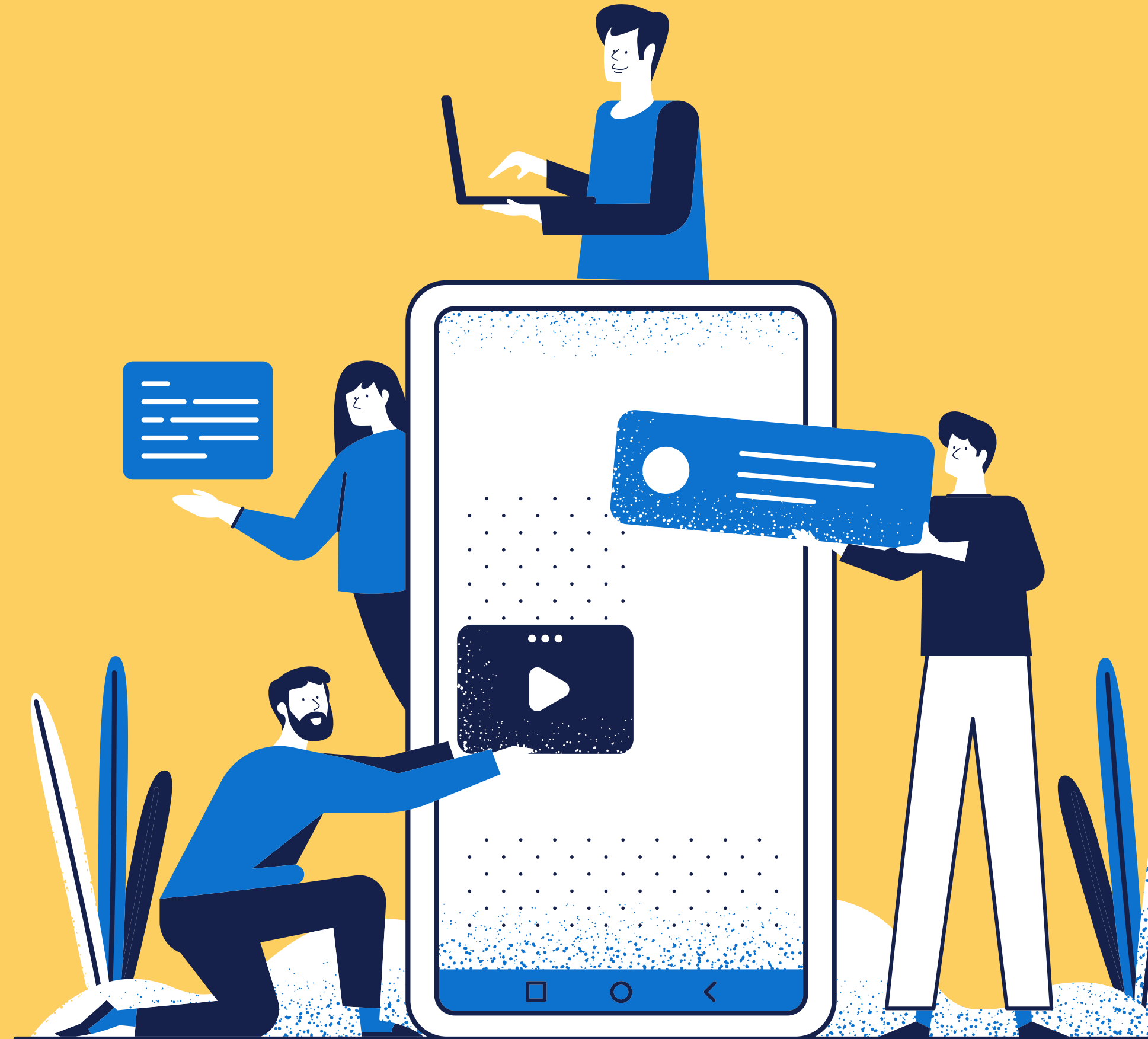
Participantes

PROFESORADO:

Profesora M^a Luisa Flores Flores
(Departamento de Artes Gráficas) y
Equipo de Emprendimiento.

ALUMNADO:

1º Diseño y Edición de Publicaciones
Impresas y Multimedia (Grado
Superior).





APRENDIZAJES



1- Valoración de la importancia de la iniciativa individual, la creatividad y la toma de decisiones como requisitos indispensables para tener una adecuada actitud emprendedora, y con ello éxito en la actividad profesional y empresarial.

2- Reconocimiento de la influencia que tienen en la actividad empresarial las relaciones con los clientes como principal integrante del entorno específico.

3- Identificación de la actividad emprendedora que desarrollaría un empresario que se quisiera iniciar en el sector del diseño gráfico, haciendo hincapié en la especial atención que debe tenerse a los requerimientos y peticiones derivados de un cliente potencial.

4- Identificación de los procedimientos de trabajo en el desarrollo de la prestación de servicio de una empresa del sector del diseño. Así como la aplicación de hábitos éticos y laborales en el desarrollo de su actividad profesional, de acuerdo con las actitudes personales y profesionales necesarias para el puesto de trabajo.

5- Valoración de la responsabilidad asumida en el trabajo asignado, interpretando y cumpliendo las instrucciones recibidas, desarrollando para ello una comunicación eficaz con el cliente y flexibilidad para adaptarse a los posibles cambios en sus deseos y peticiones.

6- Análisis de los conceptos de cultura empresarial e imagen corporativa y su relación con los objetivos empresariales, en este caso, objetivos del centro educativo.



OBJETIVOS DEL APE VINCULADOS A LA ACTIVIDAD

OBJETIVO 1

Favorecer el desarrollo de aquellas capacidades o soft skills necesarias para el desarrollo del emprendimiento en nuestro alumnado (comunicación, trabajo en equipo, toma de decisiones, creatividad, autoconfianza,...). Para ello, se tomarán de base las 15 **competencias emprendedoras** que se desarrollan dentro del Marco Europeo de ENTRECOMP, la cuál crea una comprensión compartida de los conocimientos, las habilidades y las actitudes que conforman lo que significa ser una persona emprendedora: descubrir y actuar sobre las oportunidades e ideas, y transformarlas en valor social, cultural o económico.

OBJETIVO 6

Avanzar y concienciar desde el APE al alumnado en una cultura emprendedora con **valores éticos** que ponga en valor la necesidad de trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 (ODS), la Responsabilidad Social Corporativa (RSC), así como el Emprendimiento Social.

OBJETIVO 7

Desarrollar la **imagen corporativa del APE**, así como promocionar los proyectos y actividades desarrollados, mediante su difusión a través de la página web del Instituto, el Aula Virtual de Educamadrid, la plataforma VETMAD2B y RRSS.

OBJETIVO 8

Fomentar con acciones diversas una efectiva **conexión** entre nuestro centro y la **realidad productiva y empresarial**, relacionado con las distintas familias profesionales.



ODS
vinculados a la
actividad



ODS 4

EDUCACIÓN DE CALIDAD



Metas concretas del ODS 4:

4.4 De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

4.7 De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.



ODS 16

PAZ, JUSTICIA E INSTITUCIONES SÓLIDAS



Metas concretas del ODS 16:

16.7 Garantizar la adopción en todos los niveles de decisiones inclusivas, participativas y representativas que respondan a las necesidades. (En relación a la transparencia de las bases del concurso).



COMPETENCIAS EMPREENDEDORAS (MARCO EUROPEO ENTRECOMP)



AREA 1
IDEAS Y OPORTUNIDADES



AREA 2
RECURSOS



AREA 3
PASAR A LA ACCIÓN

AREA 1

IDEAS Y OPORTUNIDADES

- HABILIDAD 1 Identificar oportunidades

(Capacidad de identificar oportunidades en problemas y necesidades de las personas, y proponer soluciones).

- HABILIDAD 2 Creatividad

(Capacidad de producir y desarrollar ideas que aporten valor a las personas y/o sociedad).

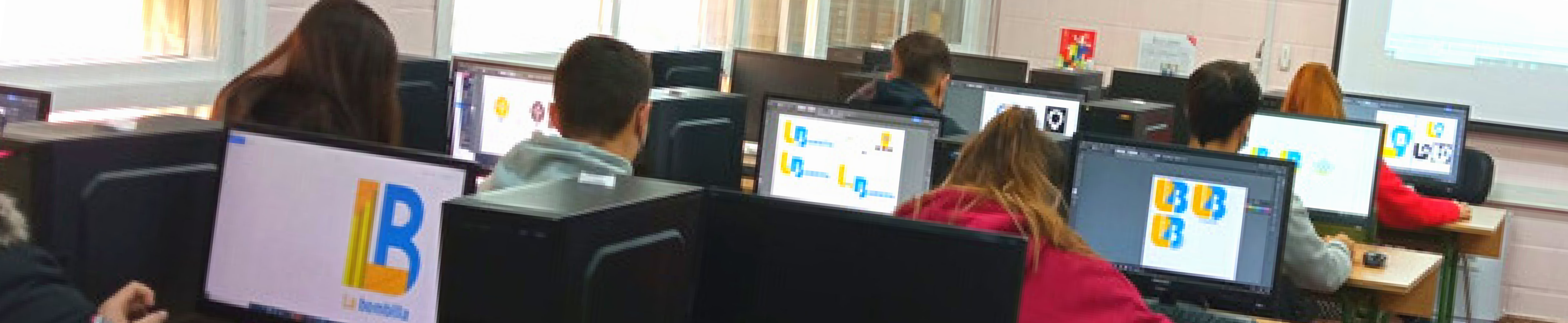
- HABILIDAD 4 Evaluar ideas

(Capacidad de entender que una idea sea desarrollada de maneras diferentes).

- HABILIDAD 5 Pensamiento ético y sostenible

(Capacidad de reconocer el impacto que mis decisiones tienen en el entorno y medio ambiente).





AREA 2

RECURSOS

-
- HABILIDAD 6 **Autoconocimiento y confianza en sí**
(Capacidad de aprovechar y potenciar mis habilidades).
 - HABILIDAD 7 **Motivación y perseverancia**
(Capacidad de identificar mis intereses, y mantenerlos a pesar de los obstáculos que se puedan presentar).

AREA 3

PASAR A LA ACCIÓN

-
- HABILIDAD 11 **Tomar la iniciativa**
(Capacidad de tomar la iniciativa a la hora de solucionar problemas que afectan a mi entorno).
 - HABILIDAD 12 **Planificación y gestión**
(Capacidad de definir un plan de acción para desarrollar un proyecto).
 - HABILIDAD 15 **Aprender de la experiencia**
(Capacidad de reflexionar y valorar los logros alcanzados y errores para aprender de la experiencia).



Y el ganador del
concurso es...

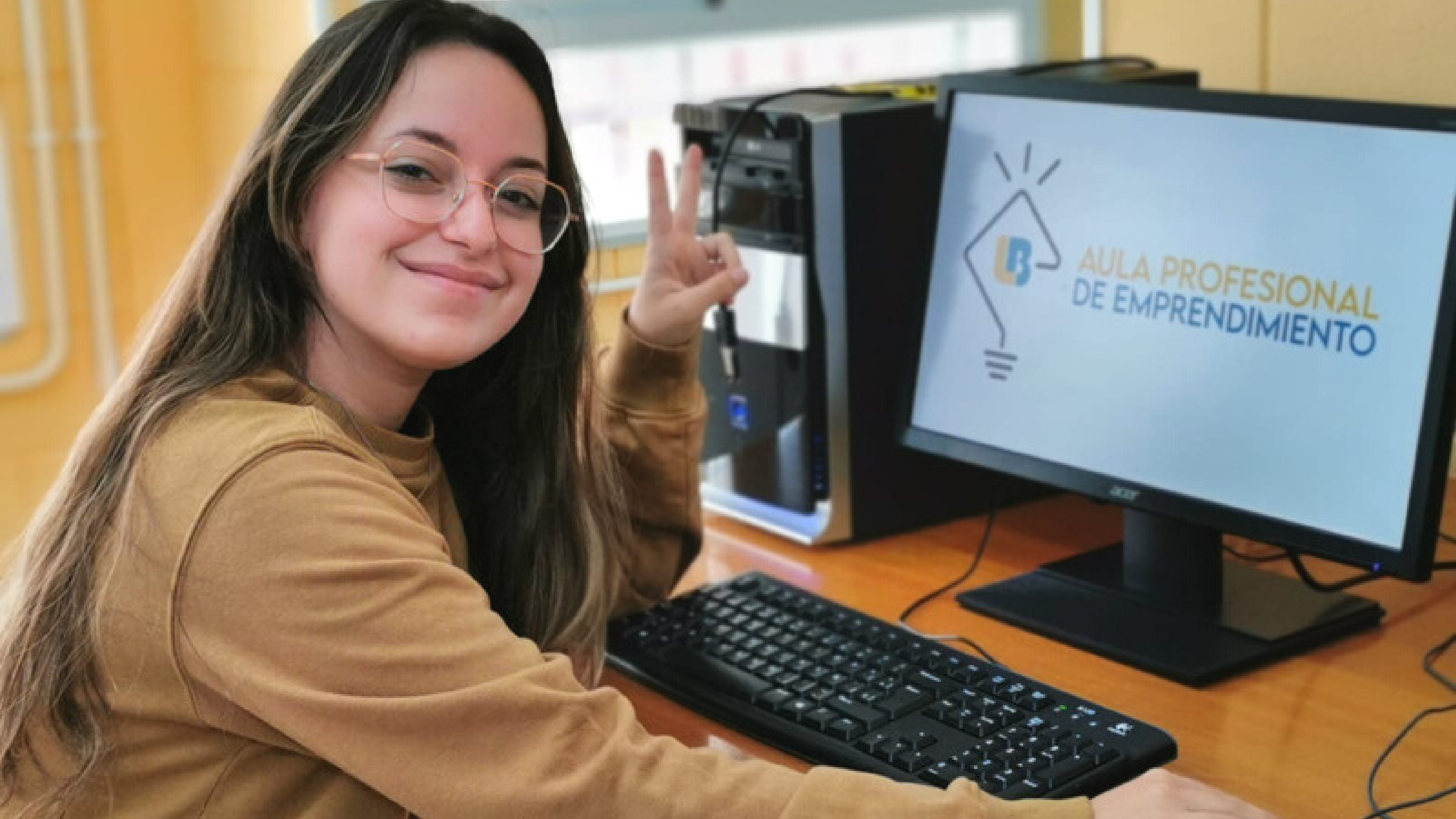


1º DE DISEÑO



**!!! MUCHAS GRACIAS
A TODOS !!!**

El logo que mejor encaja en
La BOMBILLA
es el de
ANDREA JIMÉNEZ SUÁREZ



AULA PROFESIONAL
DE EMPRENDIMIENTO



AULA PROFESIONAL DE EMPRENDIMIENTO

La BOMBILLA