



EMPRESA JOVEN EUROPEA



Material educativo para el desarrollo de la cultura emprended



EJE
EMPRESA
JOVEN
EUROPEA

4ºESO

Material educativo para el desarrollo de la cultura emprendedora



® EMPRESA JOVEN EUROPEA



© CIUDAD INDUSTRIAL DEL VALLE DEL NALÓN, SAU.

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede reproducirse, almacenarse o transmitirse de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste electrónico, químico y mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin la previa autorización escrita de CIUDAD INDUSTRIAL DEL VALLE DEL NALÓN, SAU.

Edita

CIUDAD INDUSTRIAL DEL VALLE DEL NALÓN, SAU.

Autoría

Iván Diego Rodríguez
Javier Vallina Fernández
María García Fernández-Ahuja
Silvia González Joyanes
Amara Hingal Rasón

Coordinación editorial

María del Canto de la Iglesia Ordóñez

Diseño y maquetación

Pilar Gutiérrez Sánchez
María del Canto de la Iglesia Ordóñez

Segunda Edición, 2008

Depósito Legal: As-5392/2008

Imprime

Eujca Artes Gráficas

Emprender es...

El espíritu emprendedor es la capacidad de crear y aceptar un reto. Para muchas personas este concepto está asociado a la figura del empresario o la empresaria, pero sin lugar a dudas abarca a más personas. Existen diferentes perfiles emprendedores, y todos ellos se caracterizan por:

- Generar ideas
- Diseñar un plan para llevarlas a cabo
- Conseguir los recursos necesarios
- Poner el plan en práctica

Seguro que a lo largo de tu vida adoptarás una actitud emprendedora en diferentes contextos:

- En tu propia empresa
- Trabajando por cuenta ajena desarrollando proyectos
- Participando activamente en ONGs o en proyectos de índole social
- En tu centro educativo

Si fuera posible realizar un retrato robot de las personas emprendedoras, éstas serían las cualidades que mejor las definen:

- Tienen confianza en sí mismas
- Se adaptan a los cambios
- Son realistas
- Asumen riesgos
- Toman decisiones
- Cometen errores y aprenden de ellos
- Son comunicativos
- Saben trabajar en equipo
- Motivan a los demás
- Son creativos

Además, todos coinciden en que es muy importante desarrollar una serie de habilidades:

- Planificar y fijar objetivos
- Tomar decisiones
- Evaluar y gestionar los riesgos
- Tener ideas que tengan una aplicación
- Establecer un orden de prioridad en las tareas
- Cumplir los plazos establecidos
- Motivar a sus compañeros y compañeras de equipo
- Saber transmitir sus ideas

A lo largo de este curso tendrás la oportunidad de descubrir, poner en práctica, desarrollar y demostrar tus ganas de emprender viviendo en primera persona el proceso de creación y gestión de una empresa. Junto con tus compañeros de clase pondrás en práctica los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para poner en marcha un proyecto empresarial.

El proyecto te permitirá:

- Poner en práctica los valores de la cooperación
- Equidad
- Democracia
- Igualdad
- Solidaridad
- Tomar decisiones democráticamente
- Gestionar un proyecto de forma cooperativa
- Reparto de tareas y recursos
- Interdependencia positiva
- Resultados colectivos
- Tener un primer contacto con la gestión de una empresa
- Marketing
- Recursos humanos
- Contabilidad
- Producción
- Y sobre todo... Aprender de forma diferente.

Índice

BLOQUE 1

u.d.1 El proyecto.....6

u.d.2 El equipo.....12

u.d.3 La cooperativa.....32

u.d.4 La imagen.....46

u.d.5 La comunicación.....60

BLOQUE 2

u.d.6 El mercado.....72

u.d.7 El producto.....82

u.d.8 El precio.....98

u.d.9 El catálogo....114

BLOQUE 3

u.d.10 La distribución....120

u.d.11 La publicidad....130

u.d.12 La venta.....136

u.d.13 Las finanzas.....144

u.d.14 La disolución....156



BLOQUE

1



u.d.1 El proyecto



u.d.2 El equipo

u.d.3 La cooperativa

u.d.4 La imagen

u.d.5 La comunicación



EJE
EMPRESA
JOVEN
EUROPEA

El proyecto

¿Qué vamos a hacer?

La planificación

¿Qué vamos a hacer?

A lo largo de este curso tus compañeros y tú os enfrentaréis al reto de crear y gestionar una empresa.

Para tener éxito tendrás que trabajar en equipo, asumir riesgos, tomar decisiones y comunicar tus ideas.

Éstas son algunas de las tareas que será necesario llevar a cabo:

- Identificar los objetivos
- Crear la empresa
- Organizar el equipo y repartir las tareas
- Diseñar la imagen corporativa
- Contactar con proveedores y/o fabricar productos
- Diseñar y enviar un catálogo de productos
- Buscar fuentes de financiación
- Hacer un estudio de mercado
- Enviar pedidos
- Comercializar productos
- Analizar los resultados de la empresa
- Disolver la empresa

Seguro que ahora hay muchos términos que desconoces ¿verdad? No te preocupes, es normal. La idea es que vayas asimilando éstos y otros términos de una manera práctica y entretenida.



Crear una empresa, construir un edificio, organizar una expedición y mejorar un servicio de transporte pueden parecer actividades sin ningún tipo de conexión. Sin embargo detrás de todas ellas hay **un proyecto**.

Hay proyectos unipersonales y proyectos que implican a miles de personas, proyectos con presupuestos mínimos y otros con presupuestos millonarios, proyectos que duran una hora y proyectos que duran varios años. Entonces, ¿qué es un proyecto?

Un proyecto es

Un conjunto de **actividades** interrelacionadas controladas y ejecutadas por un **equipo de personas**, con una **fecha** de inicio y fin, que se llevan a cabo para lograr unos **objetivos** en base a unos requisitos específicos que incluyen limitaciones de tiempo, coste y recursos.

Una forma más clara de definir un proyecto es dando respuesta a estas 4 preguntas



4
preguntas
clave

Para recordar estas cuatro preguntas no tienes más que mirar tu mano. El pulgar representaría la necesidad de **controlar, revisar y modificar** el plan original siempre y cuando sea necesario introducir mejoras.

Recursos **Planificación** calidad Errores Acciones **Resultados**

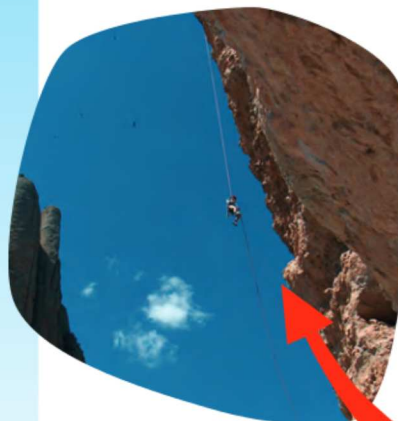
u.d.1 El proyecto



Gestionar un proyecto no es una ciencia exacta

Una ciencia inexacta

A diferencia de una operación matemática o un experimento de laboratorio es imposible predecir con total fiabilidad el resultado final del proyecto. Un proyecto es algo mucho más abierto y está sujeto a numerosas influencias y factores. No existirá una única solución a los problemas que se plantean a lo largo del mismo. En todos los proyectos hay una componente de riesgo o incertidumbre. Una buena gestión ayudará a minimizar esos riesgos.



Calidad Errores Acciones Resultados Plazos Personas

Un objetivo es aquello que intentas conseguir a través de tus acciones.

"En 8 meses queremos vender 100 camisetas serigrafiadas con nuestros propios diseños. Las compraremos a un proveedor utilizando el dinero que hemos aportado y un préstamo que nos han concedido. Utilizaremos las máquinas de serigrafía del taller del instituto con ayuda de la profesora. Venderemos las camisetas a 6 euros en el mercado de nuestra ciudad"



Este ejemplo contiene los principales elementos que definen un objetivo:

- Acciones** → Diseñar, vender
- Resultado** → Camisetas, dibujo
- Personas** → Nosotros, profesores, proveedores
- Materiales** → Ordenadores para el diseño, impresoras, máquinas de estampación
- Dinero** → Préstamo, nuestras aportaciones
- Tiempo** → 8 meses
- Criterios** → Vender 100 camisetas



Plantearos un objetivo y recordad que los objetivos pueden variar a medida que se desarrolle el proyecto



Identificación de los objetivos del proyecto

u.d. 1 El proyecto

Planificación

PLANIFICACIÓN

Una buena planificación es fundamental para que vuestro proyecto tenga éxito. Planificar os ayudará a anticiparos a los problemas y sobre todo os ahorraréis momentos de stress innecesarios.

Objetivo

Es importante tener unos objetivos claros tanto a largo como a corto plazo y saber en todo momento por qué y para qué se realiza una tarea determinada.

Plazo

En algunos casos seréis vosotros mismos los que determinéis el plazo pero tened en cuenta que no estáis solos en el mundo y que a veces esos plazos pueden venir impuestos por personas o entidades ajenas.

Pasos a dar

Es probable que no podáis alcanzar el objetivo de una sola vez con lo que necesitaréis dividirlo en varias fases. Una lista de cosas por hacer y establecer el orden a seguir os será de gran ayuda.

Tiempos

Asignad a cada etapa el tiempo que vais a emplear en completarla. No ajustéis demasiado los tiempos. Es mejor tener algo de margen en caso de que surjan complicaciones. De este modo, podréis solucionarlas sin dejar de respetar los plazos previstos para cada etapa.

Problemas y soluciones

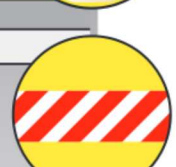
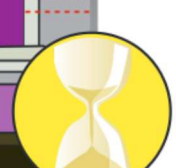
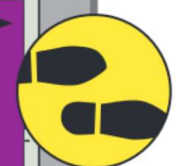
Pensad en qué punto pueden surgir problemas para tener preparadas posibles soluciones y planes de "emergencia".

Recursos

No es suficiente con saber qué hacer y cuándo hacerlo si no disponemos de los recursos adecuados. Aseguraros de que disponéis de los conocimientos y materiales adecuados. También es importante tener claro a qué personas podéis pedir ayuda.

Responsable/s

Es importante que cada persona del equipo adquiera una parcela de responsabilidad y se comprometa a realizar su trabajo lo mejor posible.

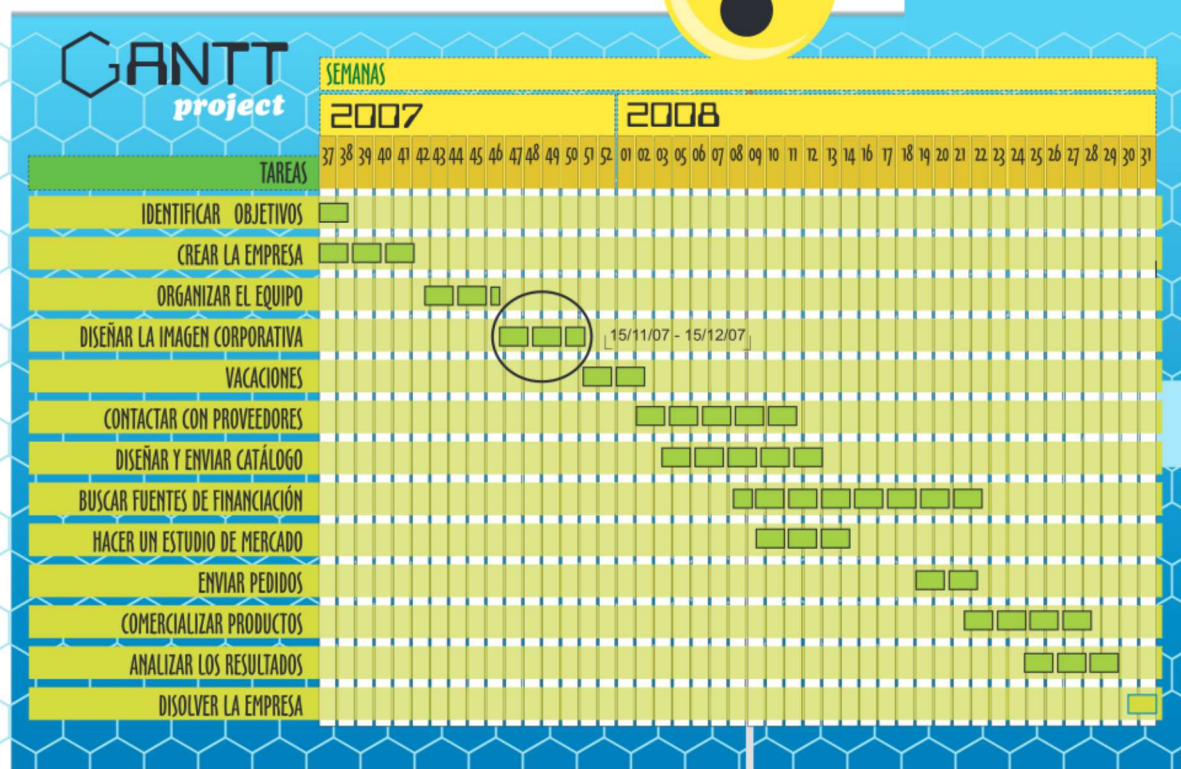




Un diagrama de Gantt es un gráfico muy utilizado en la gestión de proyectos. Las tareas se colocan sobre el eje vertical siguiendo el orden de ejecución y el tiempo ocupa la fila superior del eje horizontal. Los recuadros muestran cuánto tiempo está previsto ocupar en cada tarea y el orden en que se realizan.



Un Diagrama de Gantt colocado en el tablón del aula os ayudará a tener claro en qué punto del proyecto estáis, qué tareas hay que hacer y de qué tiempo disponéis para realizarlas.



Evaluad y revisad vuestro plan siempre que sea necesario.



El equipo

- ¿Qué es un equipo de trabajo?
- ¿Qué es una empresa?
- La elección de la forma jurídica
- La cooperativa
- Selección de personal
- ¿Qué es un organigrama?

¿Qué es un equipo de trabajo?

¿qué tienen en común una orquesta
sinfónica, un grupo de guionistas,
una expedición a un 8000 y una
excavación arqueológica?



Actividad

Define con tus propias palabras 3 ventajas y 3 desventajas de trabajar en equipo. Ten en cuenta tu propia experiencia y razona tus argumentos ante tus compañeros

¿podrías realizar tú solo todo el trabajo necesario para desarrollar el proyecto?



Un equipo de trabajo es un grupo de personas que **comparten** capacidades, virtudes, conocimientos y habilidades para alcanzar objetivos compartidos



1

2

3

ventajas

desventajas

1

2

3



u.d.2 El equipo

¿Qué puedes aportar **tú** a un equipo de trabajo?



El papel que juega una persona dentro de un equipo va a venir determinado por:

Sus **conocimientos y habilidades**, es decir las cosas que conoce y las cosas que sabe hacer.

Su **actitud y características personales**, es decir cómo se comporta y cómo se relaciona con el resto de los miembros del equipo.

Actividad

Piensa en cosas que tú sabes hacer y que conoces, así como en tus cualidades más positivas.

Tus puntos fuertes son:

Tus puntos a mejorar son:



sabías que ...

El Dr. Meredith Belbin después de haber estudiado el funcionamiento de varios equipos de éxito definió 9 roles de equipo básicos. Visita esta web para saber cuáles son.

Actividad

Trabaja con 3 de tus compañeros y buscad una imagen o un dibujo que refuerce el mensaje de este eslogan.

"Hacer algo juntos no siempre significa hacer todos lo mismo"

Eslogan de campaña publicitaria BMW

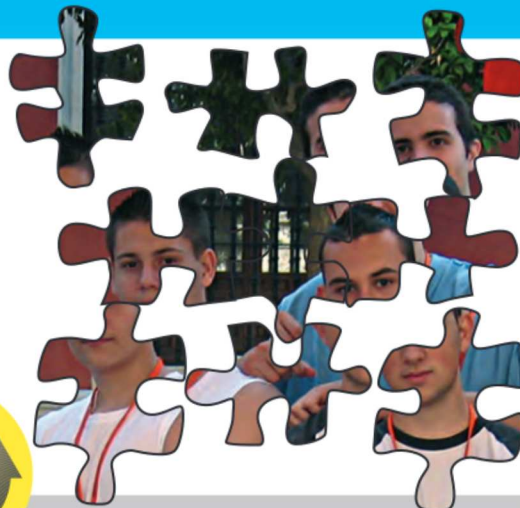


Los roles de equipo

Las cualidades técnicas y las habilidades personales de los miembros de un equipo son complementarias.

Ambos aspectos son igual de importantes y en conjunto constituyen un rol de equipo. No todo el mundo adopta un mismo rol dentro de un equipo.

<http://www.belbin.com/Espanol/belbin-los-roles-de-equipo-es.htm>



Actividad

Después de visitar la web, elige tres roles de equipo con los que te identifiques y tres roles que puedan definir a tu compañera/o.



Intercambiad opiniones, ¿hay diferencias entre tus roles y los que te han asignado?

resultados implicación responsabilidad comunicación cooperativa empresa organigrama