

## ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES

### GUÍA DOCENTE

Curso Académico 2023/24

#### 1. Startup Programme

##### 1.1. Datos de la Actividad

Nombre de la actividad	Startup Programme
Servicio responsable	Servicio de Empleabilidad y Emprendimiento
Coordinador/a de la actividad	Dra. Fuensanta Galán Herrero
Idioma de Impartición	<b>Español</b>
Semestre	2º
Número de Créditos	2 ECTS

##### 1.2. Datos del equipo de profesores

La actividad se organiza desde el Servicio de Actividades Culturales y Formación Complementaria.

Apellidos, Nombre	Correo electrónico
Galán Herrero, Fuensanta	<a href="mailto:fgalan@uloyola.es">fgalan@uloyola.es</a>

##### 1.3. Objetivos del curso

Startup Programme es un programa, realizado a la vez en 17 países de Europa, que tiene como objetivo fomentar el número de emprendedores y ayudar a la creación de su plan de negocio, de la mano de empresas de referencia. Los universitarios analizan la viabilidad de su idea emprendedora y desarrollan las competencias personales y técnicas que necesitan para el crecimiento del negocio.

#### **1.4. Competencias básicas y generales**

Al finalizar la actividad, el alumnado deberá adquirir las competencias que se indican a continuación.

##### **Competencias básicas:**

- CB2 Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- CB4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

##### **Competencias generales:**

- CG4 COMUNICACIÓN VERBAL: expresar con claridad y oportunidad las ideas, conocimientos y sentimientos propios a través de la palabra, adaptándose a las características de la situación y la audiencia para lograr su comprensión y adhesión.
- CG9 ESPÍRITU EMPRENDEDOR: realizar proyectos por iniciativa propia, comprometiendo determinados recursos con el fin de explotar una oportunidad, y asumiendo el riesgo que ello acarrea.
- CG10 INNOVACIÓN: dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando o introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

#### **1.5. Metodología del curso**

- Los participantes desarrollan un Resumen ejecutivo, Plan de Empresas, Video Pitch y prototipo, acompañados por tutores de sus universidades y asesores-voluntarios de organizaciones especializadas y empresas de referencia.
- Se busca analizar la viabilidad de la idea de negocio y adquirir las competencias personales y profesionales necesarias para el desarrollo y sostenibilidad de la idea. Para ello, el programa consta de:
  - Sesiones formativas.
  - Sesiones de mentorización con los tutores y asesores voluntarios.
  - Presentación final en la Universidad ante un jurado profesional.
- Además, los equipos han de entregar:

Informes de seguimiento. Se trata de un documento que plasma el estado y evolución de los proyectos en un momento de tiempo determinado. Se realizan

con una periodicidad mensual y su objetivo no es sólo valorar la evolución de los proyectos, sino detectar posibles incidencias que con un tiempo prudencial pueden ser solventadas.

Un informe final que incluirá:

- Resumen ejecutivo
- Plan de empresa en castellano o inglés.
- Mínimo Producto Viable (MPV) o prototipo.
- Video Pitch
- Presentación (castellano o inglés)

### **1.6. Duración y créditos propuestos para reconocimiento.**

- Consta de 40 horas
- Sesiones formativas 8 horas
- Sesiones de mentorización 12 horas
- Elaboración del proyecto 20 horas
- Créditos propuestos para su reconocimiento: 2 créditos

### **1.7. Sistema de evaluación.**

Para obtener los créditos es necesario:

1. Asistencia a las sesiones formativas del programa.
2. Al menos 5 sesiones de mentorización con los asesores.
3. Al menos 5 sesiones de mentorización con los tutores.

El cumplimiento, en tiempo y forma, de las entregas de los informes de seguimiento.

El proyecto final:

Un informe final que incluirá:

- Resumen ejecutivo
- Plan de empresa en castellano o inglés.
- Mínimo Producto Viable (MPV) o prototipo.
- Video Pitch
- Presentación (castellano o inglés)

La presentación final del proyecto.

### **1.8. Número mínimo y máximo de plazas ofertadas y forma de acceso**

- Número de plazas: Entre 2 y 6 equipos (entre 4 y 30 estudiantes).
- Forma de acceso: El registro se realizará a través de la plataforma del programa y por equipos que han de cumplir los siguientes requisitos:

1. Cada equipo debe estar conformada por un mínimo de 2 y un máximo de 6 personas.
  2. La edad de todos los participantes deberá estar comprendida entre los 18 y los 30 años, al tiempo de la inscripción, pudiendo ser alumnos de cualquier curso y/o máster.
  3. Al menos uno de los integrantes del equipo deberá tener un nivel alto de inglés.
- El proyecto de empresa no debe estar iniciado o estar en una fase muy incipiente (Ideas en estado incipiente (“seed stage” or “early stage”). En consecuencia, la empresa no podrá estar constituida antes de los últimos 6 meses a la fecha de la inscripción.

En caso de que el número de solicitudes exceda de 6 equipos, la Universidad seleccionará un máximo de 6 proyectos que formarán parte de Startup Programme. Los aspectos para valorar por parte de la universidad serán:

- Resumen de la idea
- Equipo de trabajo
- Originalidad e innovación de la propuesta.
- Nivel alto de inglés
- Carácter multidisciplinar del proyecto.
- Capacidad e intencionalidad de los emprendedores para constituir y mantener la empresa.