

DESTINATARI@S

- Voluntari@s dixitais
- Persoal técnico de entidades de acción social
- Axentes TIC das aulas CeMIT impulsoras de proxectos de innovación social dixital
- En xeral, calquera persoa e/ou organización interesada nestes temas

LUGAR

Centro La Molinera Ourense: Rúa do Abrevadeiro 1.

DATAS E HORA (2 xornadas)

6 e 7 de xullo

Horario: 10:00-14:00 e 16:00 a 20:00 día 6 e de 10 a 14 día 7 de xullo.

O taller estrutúrase en dúas xornadas de duración de 12 de horas.

INSCRICIÓN

A inscrición deberá formalizarse a través da seguinte ligazón da web de voluntariado galego: <http://www.voluntariadogalego.org/>

TÍTULO

Expedirase un certificado, para o que é precisa a asistencia a tódolos módulos.



PLAN DE FORMACIÓN VOLUNTARIADO DIXITAL 2016

“INNOVACIÓN SOCIAL DIXITAL DENDE UNHA ANÁLISE DE FERRAMENTAS CANVAS”

INNOVACIÓN SOCIAL DIXITAL dende unha análise de ferramentas CANVAS



OBXECTIVOS

- **Innovación Social:** Lograr que os participantes adquiren nocións / definicións / exemplos / casos prácticos de qué é a innovación social. Definición(es). Entidades de referencia. Innovación Social Dixital. Contextualizar e compartir o foco de Innovación Social.
- Os contidos do taller, están orientados a traballar dun modo colaborativo a través de diferentes ferramentas e que empoderen aos asistentes á formación para abordar proxectos de innovación social dixital.
- O prantexamento teórico, existirá nun 20% e o 80% estará dirixido a adquirir de maneira práctica unha caixa de ferramentas que nos permita: definir unha realidade, encontrar solucións a problemas, traballar de maneira colaborativa e planificar accións.

PUNTO DE PARTIDA

Partiremos de 4 propostas de proxectos de innovación social dixital prantexados dende as **Aulas CeMIT de Ourense, A Bola, Celanova e Mos** a través dos responsables das Aulas CeMit máis os asistentes que se inscriban na acción formativa co obxectivo de lograr:

- Identificar e depurar o obxectivo, actividades, distribución, responsabilidades e planificación do seu proxecto para lograr unha maior maduración do mesmo
- Adquirir ferramentas de traballo que posteriormente poidan aplicar e darlles continuidade no día a día do seu traballo, tanto no desenvolvemento do proxecto de Innovación Social como noutras actividades que se xeneren na aula CeMIT.

INNOVACIÓN SOCIAL DIXITAL dende unha análise de ferramentas CANVAS



6 de xullo 10:00 a 14:00

Caracterizarase pola aproximación ao concepto **Innovación Social**, explicar en detalle o proceso que viviremos – facendo (learningbydoing), aproximación ao seu proxecto e a súa realidade. Tomar conciencia

- Comprender o alcance da innovación social.
- Presentación preliminar dos proxectos de innovación social das aulas CeMIT. Momento actual.
- Enfoque de usuario. Canvas de Usuario. (mapa de empatía).
- Testeo real na calle. Aprender a obter aprendizaxes no ecosistema.
- Recompilar os aprendizaxes
- Qué ecosistema (actores / axentes / institucións). Teñen que formar parte do proxecto. En qué dimensión, con qué rol:. Canvas de Ecosistema.
- ¿Qué problemas queremos resolver?. ¿Cómo o queremos resolver?. ¿Son eses os problemas?. ¿Están ben definidos?

7 de xullo 10:00 a 14:00

Interacción e presentacións entre os participantes. Considérase moi importante que os participantes adquiren habilidades de comunicación. Ofreceranse pautas sobre a presentación do proxecto. Entendemos que a presentación do proxecto non e só un acto de comunicación. Implica que os participantes interiorizaron, analizaron, avaliaron, proxectaron e programaron todas as cuestións relacionadas co proxecto.

Se sabemos o que queremos facer, cómo facelo, qué nos preocupa e que alternativas identificamos, realizaremos unha boa comunicación. Este proceso témolo que “aprender” e interiorizar.

Polo tanto, realizaranse rondas de presentación, adquisición de feedbacks (positivos, negativos e silenciosos) para que se aprenda a comunicar e a valorar qué é o que están entendendo do proxecto.

6 de xullo 16:00 a 20:00

A partir das aprendizaxes, proporase **rediseñar o seu proxecto de Innovación Social**, especialmente a través da fusión do Canvas relacionado con Modelos de Negocio de Innovación Social e Canvas Marketing.

Focalizarase especialmente en **ferramentas de creatividade** para responder de un modo creativo aos interrogantes que se prantexaron nesa mañá.

INNOVACIÓN SOCIAL DIXITAL dende unha análise de ferramentas CANVAS



FORMADOR



LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/pacoprieto> **Consultor en Creatividade e Innovación en Talento Corporativo.** Psicólogo, Facilitador certificado en Lego Serious Play (2011) y Trainer y Consultant CPS (CreativeProblemSolving). Formador homologado pola Escola de Organización Industrial en Innovación Social e Emprendemento.

Con anterioridade dirixiu a área de Sociedade da Información da Fundación CTIC e posteriormente, a Fundación CTIC Sociedad da Información, promovendo diferentes proxectos asociados ao uso das TIC (Tecnoloxías da Información e a Comunicación) en diferentes grupos sociais: maiores, pemes, docentes e escolares no periodo 2004-2013.

Actualmente realiza proxectos de consultoría no ámbito da cultura da creatividade e a innovación en compañías como **Sanitas, Vodafone, Ayuntamiento de Gijón, Schneider Electric** así como no contexto internacional: Fundación Telefónica Ecuador, Compañía Nacional de Telecomunicacións de Ecuador, Conquito Axencia de Emprendemento.

En 2016 realizou conferencias en Telefónica Educación (Proyecto ScolaTIC) e centros educativos en dúas temáticas: (i) Innovación e Creatividade nos centros educativos e (ii) Ocupacións do Século XXI, ¿Qué nos está dicindo a sociedade?

En colaboración coa Universidad de Oviedo, en 2016 dirixiu o proxecto O Teu Valor é Innovar, cuido obxectivo é promover o pensamento creativo de universitarios ante retos empresariais. Adicionalmente traballáronse competencias como o traballo en equipo, liderado, pensamento crítico e comunicación.