

## 1. Título del proyecto

El Arte de descubrir juntos quienes somos y que nos gusta hacer.

## 2. Introducción o breve descripción de la actividad orientadora

Descubrir, conectar con nuestra creatividad, jugar a roles profesionales, compartir momentos de revelación a cerca de nuestros intereses y aficiones de forma lúdica y el relación con los demás.

Para poder hacer todo eso, es necesario un escenario apropiado y crear una atmósfera propicia para conectar con nuestras habilidades y saber relacionarnos con los demás.

Para entender, comunicarse y escuchar las propuestas que nos permitan crecer juntos y aportarnos unos a otros lo que sabemos y lo que no.

A través de un juego, una guía práctica que dinamiza y simula un proyecto empresarial que nace de la iniciativa y de las inquietudes del grupo que se forma. La actividad trata de propiciar un espacio para aprender jugando a proyectar, inventar, escuchar e interactuar con los demás con un objetivo común previamente consensado y compartido por todos.

## 3. Objetivos (generales y específicos)

El método busca dinamizar una actividad que simula un proyecto profesional real y que se puede aplicar a todas las edades con un mapa o tablero y unas instrucciones o reglas del juego que nos guían.

Las actividades que describe el método son específicas, están relacionadas y responden y resumen a muchas de las actividades empresariales de marcas, productos y servicios.

Se trata de estimular nuestro papel activo y permanente en un mercado que conformamos todos, y que gracias a la tecnología se ha desdoblado y nos permite como consumidores, pensar, actuar, reflexionar, proponer y aprender a cambiar lo que nos rodea.

Es una toma de consciencia que abre las posibilidades al mundo profesional desde y a partir de nuestra perspectiva personal, y que el grupo ayuda a que se haga posible, así conseguimos potenciar el espíritu crítico y potenciar al activismo en las cosas que nos rodean.

#### 4. Destinatarios (edad, colectivos, etc.)

Es una metodología totalmente flexible que se adapta al grupo que se genera, un grupo que en la fase escolar debe ser homogéneo en capacidades o con características formativas similares, y que va desde primer ciclo hasta universitarios.

Siendo particularmente interesante en el grupo que dentro del sistema formativo institucional se aproxima a la decisión de gran importancia sobre futuras carreras profesionales, esta actividad les supone un punto de inflexión y de reflexión porque les ofrece una práctica experimental en primera persona de lo que puede significar un proyecto profesional real,

#### 5. Justificación de la iniciativa

Es una iniciativa personal motivada por una larga experiencia profesional empresarial internacional en la gestión de la creatividad productiva y en el liderazgo de equipos. Y es la maternidad, la que me impulsa a querer aportar y ayudar a mejorar un modelo económico y profesional deficiente en la medida que pueda y lo que me motiva a crear esta metodología.

#### 6. Metodología

Es un sencillo mapa / guía que dinamiza un proyecto marcando un objetivo, repartiendo tareas y responsabilidades y motivando a los participantes a la reunión, la comunicación y la interacción para el logro consensado y preestablecido.

Se trata de un tablero de actividades predefinidas que juntas buscan llegar a "algo", un objetivo que previamente se comparte con el grupo creado.

Es siempre el grupo el que decide conjuntamente el proyecto que desean llevar a cabo, y juntos se realiza y se crea a partir de esa idea o inquietud el proyecto que se genera.

[La metodología está descrita e inspirada en el libro DESIG- N BOX](#)

#### 7. Recursos utilizados (humanos, materiales, etc.)

Espacio amplio funcional y con recursos tecnológicos como Internet, proyector, fotocopiadora o impresora, no necesariamente en el espacio pero si en el recinto, para que aprenda a buscar recursos.

Es opcional poder realizar el taller también con el tutor del grupo para poder extraer conclusiones y tener la visión amplia que ofrece la actividad.

También recursos como papel, colores, fotografía, Internet, programas, audio, móviles... Todas las herramientas que cada día usamos y que no adquieren una productividad porque no se busca una meta.

## 8. Presupuesto

-

## 9. Temporalización

Taller de 3 días / Grupos de máximo de 16

- 1- PRIMER DIA: Cohesión y gestión de grupo : Decisión democrática de la tipología de proyecto a desarrollar los siguientes días. Clasificación de actividades por afinidad y búsqueda de objetivos.
- 2- SEGUNDO DIA: Desarrollo del proyecto por actividades
- 3- TERCER DIA exposición y presentación de los resultados obtenidos del proyecto

## 10. Evaluación de los resultados e impacto

Hay una autoevaluación constante comparativa del mismo grupo en su tercer día de exposición de resultados. Y cada decisión que afecta al proyecto conjunto se discute y se pone en común lo que implica una evaluación continuada de resultados.

## 11. Conclusiones

Es una metodología desarrollada directamente de prácticas empresariales actuales y de mercado y consigue extrapolar vivir la experiencia profesional en primera persona. Se aprende descubriendo y compartiendo inquietudes y creatividad y, la posibilidad de hacerlo de forma distendida en un formato lúdico consigue conectar con hobbies y habilidades primarias muy esenciales. Una forma de conocerse a si mismo y de crear conexiones con los demás.

## 12. Bibliografía (campo obligatorio sólo en la categoría de menores de 35 años)

MARTATRAM