



ifest.cat



GUIA DOCENT

2024 - 2025



Índex

1	Introducció
2	Objectius
3	Fases iFest
4	iFest Competition
5	iFest Acceleration
6	iFest Bootcamp
8	Inscripcions
9	Funcionament
10-17	Blocs de contingut
18	Sessions i tallers
21	Una metodologia per adquirir competències clau
22-25	Objectius del programa i mirada pedagògica
26	Competències clau

Introducció

L'iFest és un programa integral que busca inspirar els i les joves, mostrant-los que tenen el talent per a fer contribucions a la societat. Aquest programa ofereix orientació en emprenedoria i innovació per fomentar el seu potencial i promoure la creació de solucions basades en la ciència, la tecnologia i la disrupció.

L'iFest inclou una formació intensiva centrada en la resolució de reptes (Bootcamp), una competició per premiar les millors solucions (Challenge Competition) i una fase de preacceleració per als equips guanyadors d'aquesta competició (Acceleration).

Objectius

INTERÈS

Despertar l'interès dels i les joves vers el món de l'emprenedoria

INNOVACIÓ

Desenvolupar nous models de negoci en clau de sostenibilitat, impacte social i valor econòmic

CONSCIÈNCIA

Fer-los conscients que ha arribat el moment d'aportar a la societat i que tenen talent per fer-ho

TALENT

Retenir i potenciar el talent català i captar el talent internacional com a factor clau de competitivitat

EMPODERAMENT

Empoderar els futurs i les futures líders de la nostra societat per aplicar les tecnologies exponencials als grans reptes de la humanitat

ACOMPANYAMENT

Acompanyar aquells projectes i solucions de reptes que estiguin en un punt de maduració inicial per testejar al mercat

Fases

01



 **iFest**
Bootcamp
From challenge to solution

02



 **iFest**
Competition
Decode your talent

03



 **iFest**
Acceleration
Make it real



El Bootcamp és una formació intensiva que busca proporcionar el suport en la preparació del repte d'una manera atractiva per tal que els i les joves (players) i els i les docents (shakers) puguin introduir-se en la metodologia de Design Thinking i puguin començar a encarar la resolució del repte que hagin escollit. Són 7 mòduls amb continguts didàctics que alumnes i docents poden anar seguint al seu ritme.

Participar en el Bootcamp no és obligatori per després presentar-se a la iFest Challenge Competition, tot i que és altament recomanable

 <https://bootcamp.ifest.cat/>



La Challenge Competition és l'esdeveniment central de l'iFest en què els i les joves es posaran a prova. És el moment d'exposar els seus projectes davant un jurat format per experts que valoraran la seva idea. Les presentacions es fan en format de pitch, i tenen una durada de pocs minuts.

Inscripció a iFest Challenge Competition

Primera meitat de febrer

Preselecció de projectes

Mitjans de març

Semifinals (en línia)

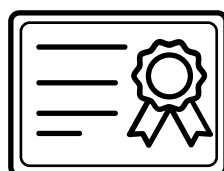
Abril

Final (presencial)

Mitjans de maig



Els equips guanyadors de la iFest Challenge Competition tindran l'oportunitat de participar en un programa de preacceleració amb l'objectiu que esdevinguin solucions en el mercat.



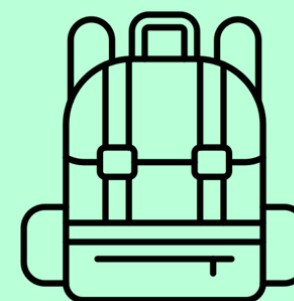
2 categories - 2 acceleracions

Es premien els 3 millors equips de cada categoria

Categoria Júnior

Joves a partir de 3r d'ESO i fins als 17 anys (inclosos).
Estudiants d'ESO, Batxillerat i Formació Professional

Programa d'acceleració de 3 dies a Barcelona



2 dies

Els equips guanyadors de la Categoria Júnior faran una estada a Catalunya per conèixer l'ecosistema innovador i emprenedor que s'integra pels diferents actors implicats en el "món startup"

Categoria Sènior

Joves majors d'edat fins a 30 anys que estiguin estudiant (Batxillerat, Formació Professional i estudis universitaris), treballant o emprenent

Programa d'acceleració d'una setmana a l'estranger

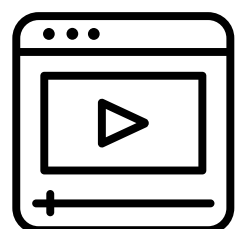


1 setmana

Els equips guanyadors viatjaran durant una setmana a una ciutat de l'estranger que destaca pel seu ecosistema d'startups. Durant aquesta estada, els equips iteraran els seus projectes

Funcionament del Bootcamp

Preparació intensiva per desenvolupar un projecte de negoci



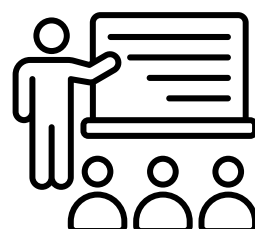
Videos formatius

La guia perfecta per aprendre pas per pas en cada etapa del Design Thinking, estan organitzats en Blocs segons temàtica i duren d'1 a màxim 5 minuts



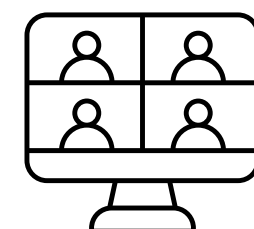
Fitxes i qüestionaris d'avaluació

Els vídeos van acompanyats de fitxes d'activitats per anar resolent el repte seleccionat i desenvolupar el projecte + un qüestionari d'avaluació per cada Bloc



Tallers a l'aula

Per a donar suport en aquesta aventura emprenedora disposareu de tallers presencials on s'impartirà formació específica, resolució de dubtes i feedback.



Sessions online

Sessions en línia per resoldre dubtes i rebre suggeriments específics per millorar la idea de projecte i adaptar-la al repte seleccionat



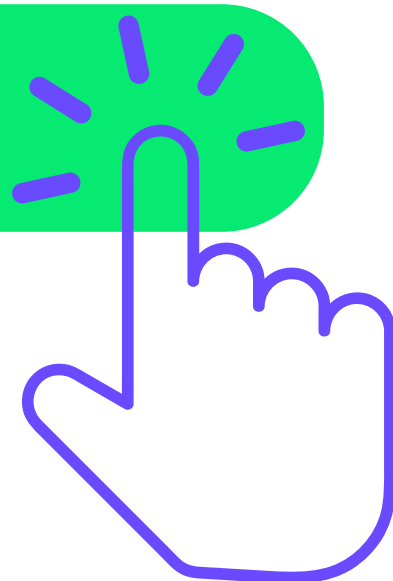
iFest Challenge Competition

Inscripcions a la iFest
Challenge Competiton

Inscripcions

Per poder realitzar el Bootcamp cal inscripció prèvia

Registrar-se



El registre l'ha de fer cada usuari que volguí accedir.

Tant els i les docents com l'alumnat poden crear els seus propis perfils a la web i accedir a tot el contingut del Bootcamp: vídeos, materials descarregables i qüestionaris d'autoavaluació per a cada mòdul.

El material i documents descarregables del Bootcamp estaran disponibles durant tot el curs 2024 - 2025.

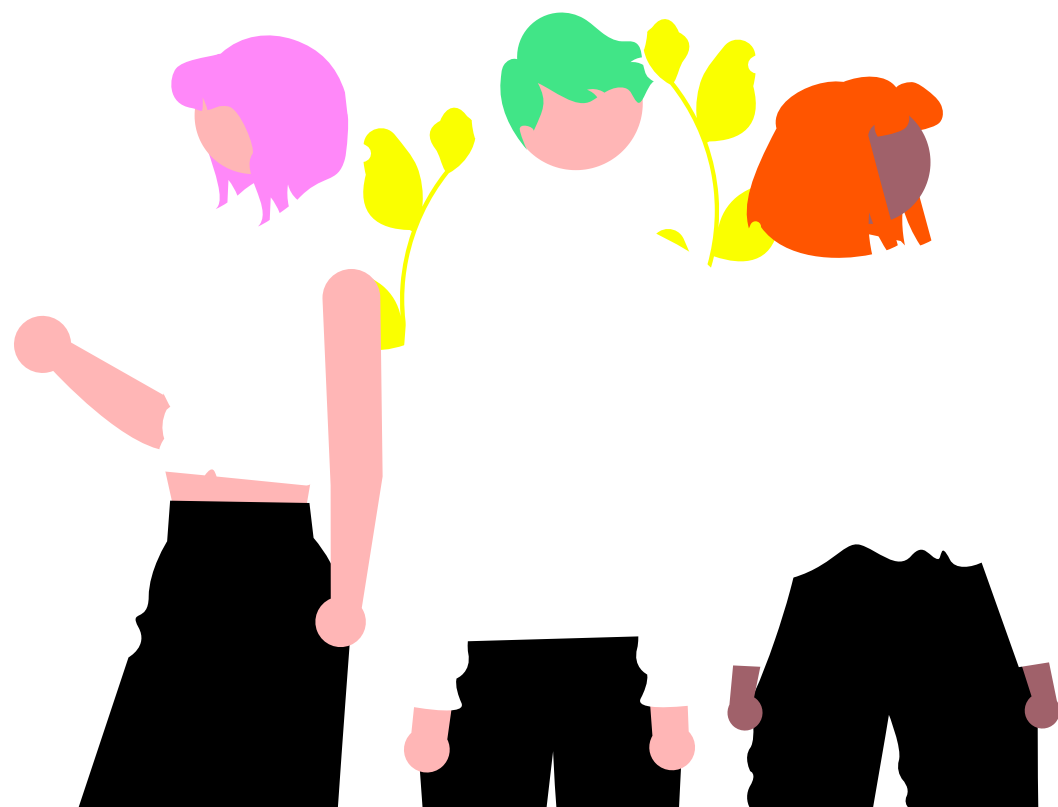
Per participar en els tallers i/o a les sessions en línia cal una inscripció prèvia que s'haurà de fer a la pàgina web del Bootcamp. El calendari amb les dates de les sessions es troba publicat a l'apartat corresponent de la pàgina web del Bootcamp.

Blocs formatius

A l'espai del Bootcamp trobareu els continguts estructurats per blocs, amb les seves píndoles formatives en format de vídeo, i acompanyades de fitxes d'exercicis.

També trobareu vídeos complementaris de suport per reforçar els conceptes més complexos i que us ajudaran a fer les fitxes de l'activitat proposada.

	 Videos	 Fitxes
1 Empatitzar	9	4
2 Definir	7	4
3 Idear	5	4
4 Prototipar	6	3
5 Testejar/Validar	5	2
6 Lean Canvas	9	1
7 Comunicació	8	3



Empatitzar Bloc 1

És el moment de posar-se mans a l'obra. En aquesta etapa l'equip se centrarà a conèixer el problema, el repte que han escollit per afrontar-lo des de l'empatia i orientar la solució de la millor manera possible



Videos

34 min 55 s

Duració videos



- ▶ INTRODUCCIÓ
- ▶ IMMERSIÓ + Vídeo complementari
- ▶ ENTREVISTES + Vídeo complementari
- ▶ USUARIS I MERCATS + Vídeo complementari
- ▶ BIAIXOS I ARQUETIPS + Vídeo complementari



Fitxes

- PDF Mapa d'empatia
- PDF Entrevistas
- PDF Usuaris i mercats
- PDF Mètode persona



Avaluació Bloc 1

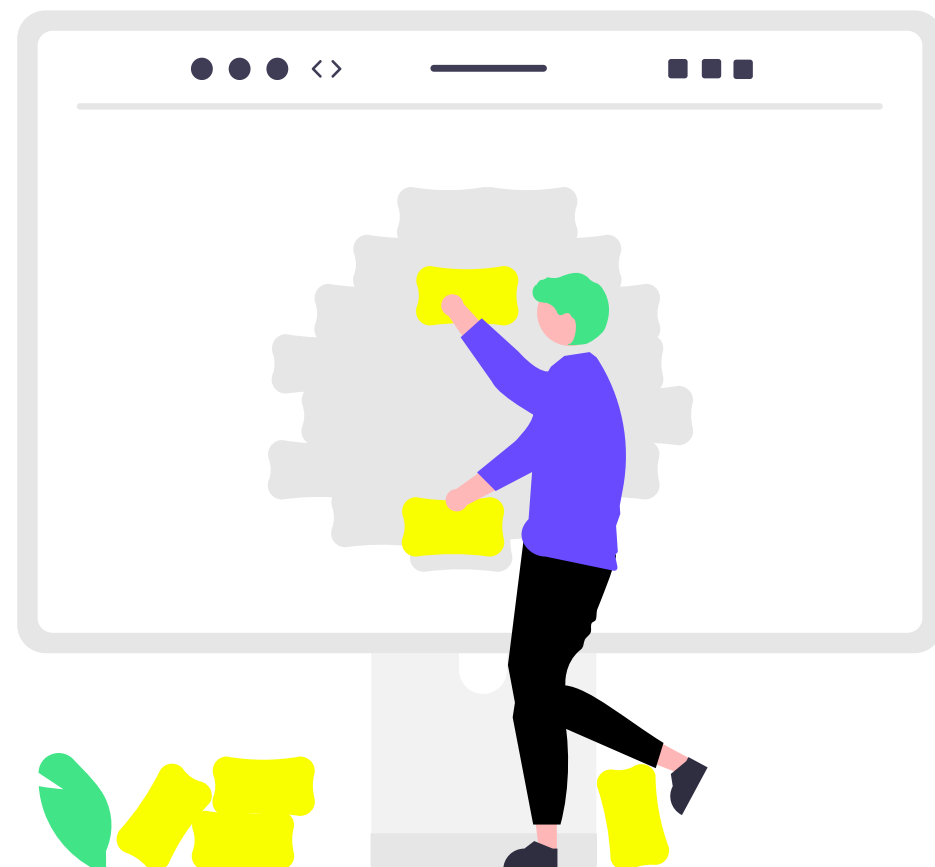
Els alumnes tindran a finals de cada bloc una avaluació del bloc de 10 preguntes, 10 minuts i 2 oportunitats



Temps

Recomanat per treballar aquest bloc

5 - 10 hores



Definir Bloc 2

En aquesta etapa els equips hauran d'aportar claredat i focalitzar-se en el repte que han de resoldre. L'objectiu és que els players obtinguin un plantejament sòlid i assolible del problema a resoldre



Videos

28 min 13 s

Duració videos



INSIGHTS + Vídeo complementari



USER JOURNEY + Vídeo complementari



OPORTUNITATS



ESTRATÈGIA + Vídeo complementari



Fitxes

PDF

Insights

PDF

User journey

PDF

How might we

PDF

criteris de
valoració



Avaluació Bloc 2

Els alumnes tindran a finals de cada bloc una avaluació del bloc de 10 preguntes, 10 minuts i 2 oportunitats



Temps

Recomanat per treballar aquest bloc

2 - 6 hores



Ideació Bloc 3

Aquesta etapa se centra en la generació d'idees.
L'objectiu és que es generin el màxim d'idees possibles



Videos

17 min 33 s

Duració videos



- ▶ EL FACILITADOR
- ▶ TÈCNIQUES D'IDEACIÓ
- ▶ CRAZY 8'S
- ▶ POWERS OF 10
- ▶ DEFINICIÓ DE LA IDEA



Fitxes

- PDF** How might we
- PDF** Crazy 8's
- PDF** Powers of 10
- PDF** Definició de la idea



Avaluació Bloc 3

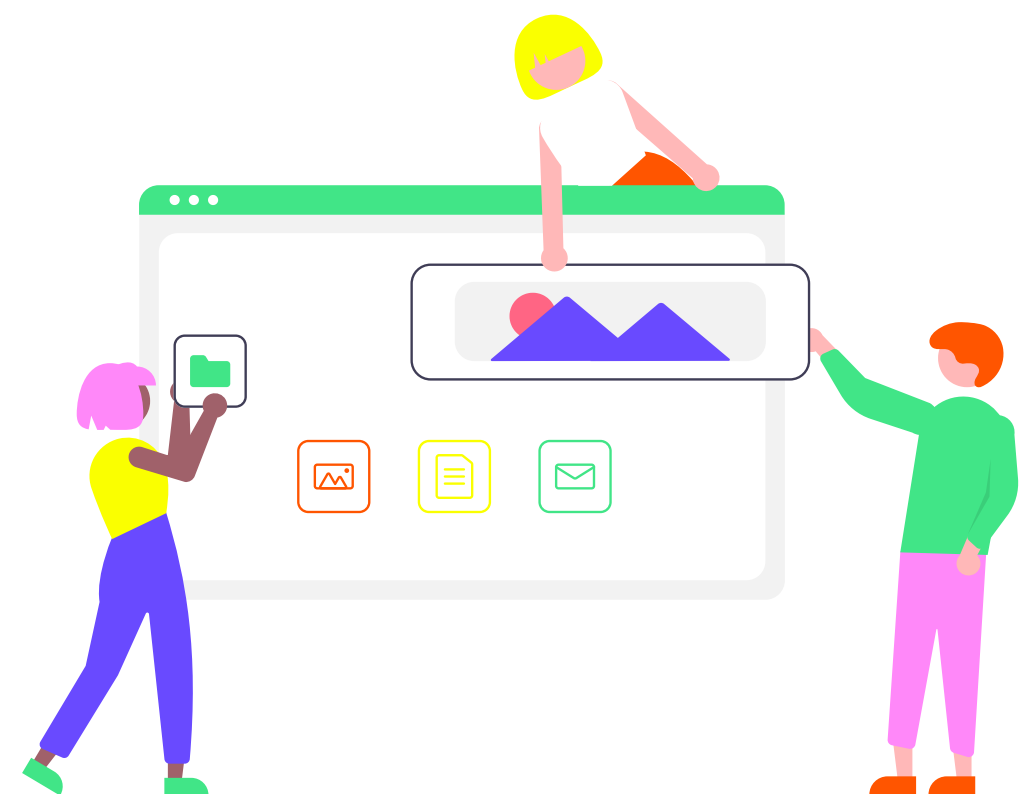
Els alumnes tindran a finals de cada bloc una avaluació del bloc de 10 preguntes, 10 minuts i 2 oportunitats



Temps

Recomanat per treballar aquest bloc

1 - 5 hores



Prototipar Bloc 4

Els equips començaran a confeccionar els seus prototips inicials, que els hauran d'ajudar per arribar a la solució final. Aquesta etapa s'orienta a l'experimentació. L'objectiu és vestir la idea en un prototip "tangibile" que doni resposta a les idees treballades en les etapes anteriors



Videos

24 min 05 s

Duració videos



- ▶ QUÈ ÉS PROTOTIPAR
- ▶ PER QUÈ PROTOTIPEM + Vídeo complementari
- ▶ AMAZON I LA SEVA TÈNICA DE PROTOTIPAT
- ▶ WIREFRAMES I EINES PER PROTOTIPAR + Vídeo complementari



Fitxes

PDF Per què prototipem

PDF Tècnica Working Backward

PDF Què prototipem



Avaluació Bloc 4

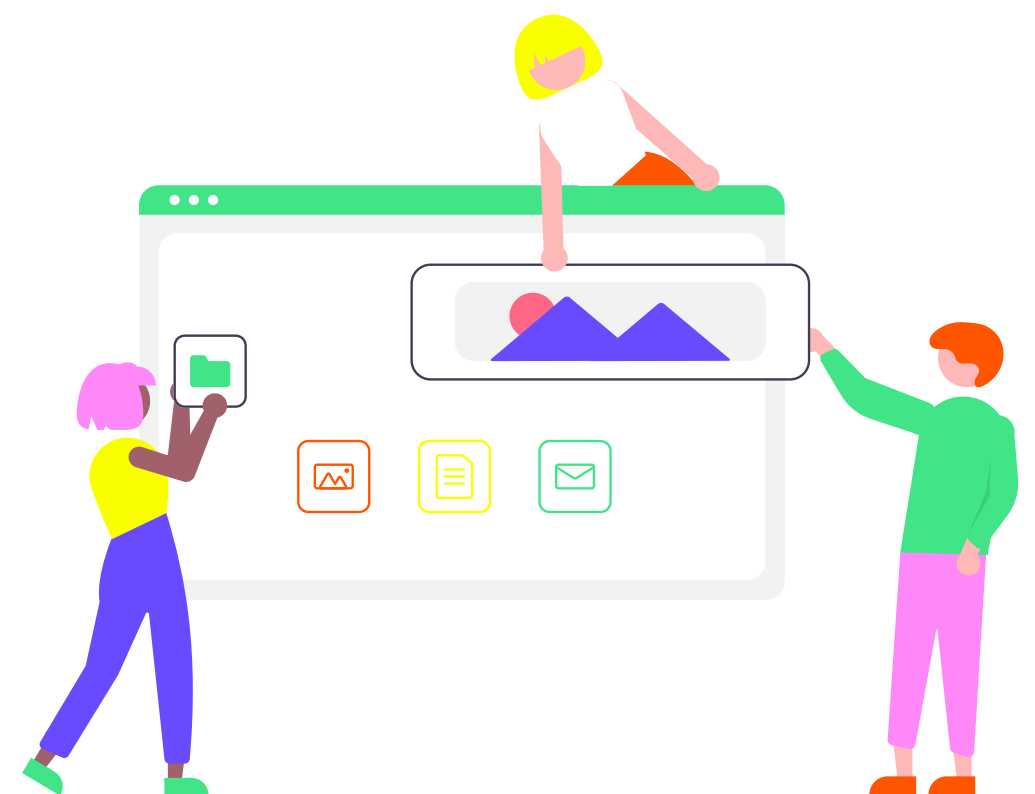
Els alumnes tindran a finals de cada bloc una avaluació del bloc de 10 preguntes, 10 minuts i 2 oportunitats



Temps

Recomanat per treballar aquest bloc

2 - 7 hores



Recursos específics

Prototipar Bloc 4

S'ofereixen vídeos de recursos específics perquè cada participant tingui una introducció a l'eina que més li encaixi amb el seu projecte



Videos

- ▶ CRM
- ▶ AUTOMATITZACIÓ CRM
- ▶ QUÈ ES UN SAAS?
- ▶ COM CONSTRUIR UN SAAS?
- ▶ REALMENT NECESSITO UNA APP?
- ▶ ADALO & GLIDE
- ▶ PER QUÈ DISSENYAR UNA WEB?
- ▶ WEBFLOW & CARRD
- ▶ QUÈ ÉS UN ECOMMERCE?
- ▶ COM MUNTAR UN ECCOMMERCE
- ▶ PROTOTIPANT NEGOCIS
- ▶ COM PROTOTIPAR EL DISSENY D'UN PRODUCTE
- ▶ PROTOTIPAT INDUSTRIAL AGRÍCOLA I TECNOLÓGIC



Testejar Bloc 5

En aquesta etapa els equips hauran d'involucrar els usuaris per a qui han pensat els seus prototips amb l'objectiu de refinar les seves idees i solucions a partir del prototip creat



Videos

15 min 38 s

Duració videos



- ▶ **LA IMPORTÀNCIA DEL TESTEIG I LA ITERACIÓ**
- ▶ **LEAN STARTUP**
- ▶ **PREPARACIÓ I BONES PRÀCTIQUES + Vídeo complementari**
- ▶ **ORGANITZAR LA INFORMACIÓ**



Fitxes

PDF Test card

PDF Matriu de feedback



Avaluació Bloc 5

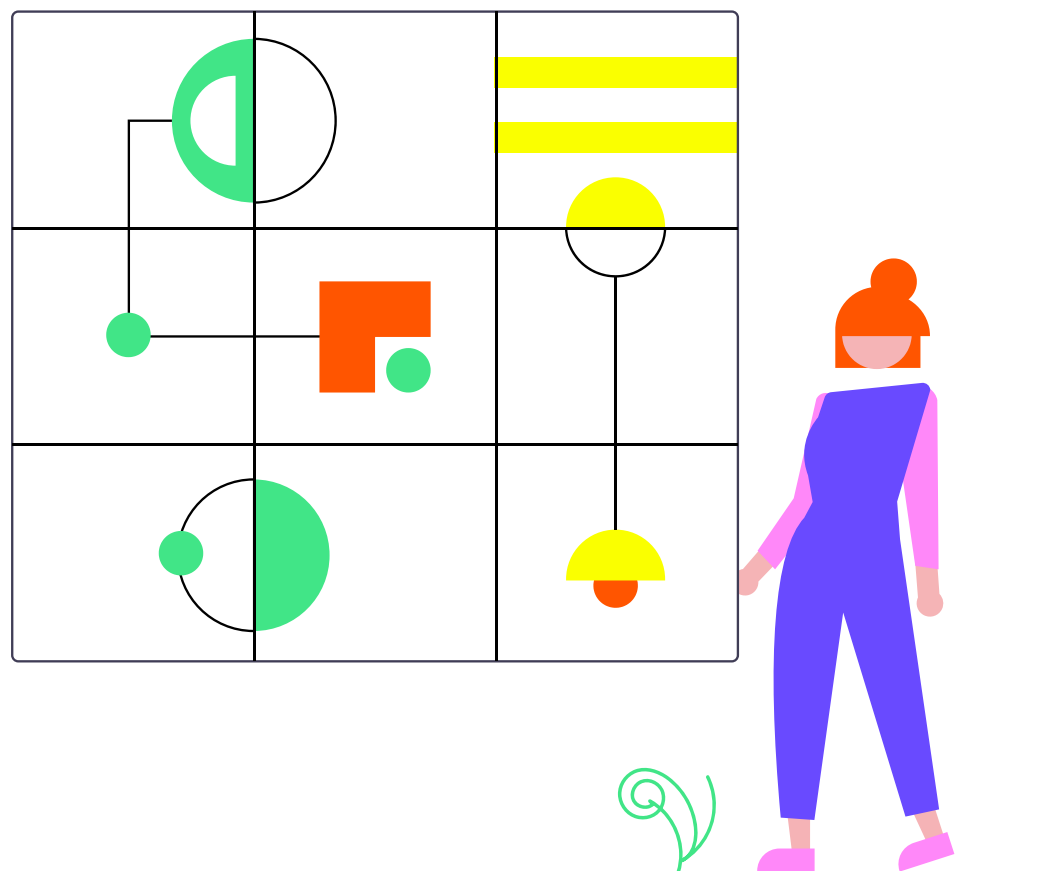
Els alumnes tindran a finals de cada bloc una avaluació del bloc de 10 preguntes, 10 minuts i 2 oportunitats



Temps

Recomanat per treballar aquest bloc

2 - 7 hores



Lean Canvas Bloc 6

L'objectiu d'aquest mòdul és que els i les players coneguin l'eina que els permetrà recollir tota la informació rellevant sobre un tema en un únic lloc per poder situar-se en el procés de desenvolupament d'un servei o producte



Videos

31 min 41 s

Duració videos



- ▶ QUÈ ÉS EL LEAN CANVAS
- ▶ EL PROBLEMA I EL SEGMENT DEL CLIENT
- ▶ LA PROPOSTA ÚNICA DE VALOR
- ▶ LA SOLUCIÓ
- ▶ ELS CANALS
- ▶ ELS FLUXOS D'INGRESSOS
- ▶ ESTRUCTURA DE COSTOS
- ▶ MÈTRIQES CLAUS
- ▶ L'AVANTATGE COMPETITIU DESHONEST



Avaluació Bloc 6

Els alumnes tindran a finals de cada bloc una avaluació del bloc de 10 preguntes, 10 minuts i 2 oportunitats



Fitxes



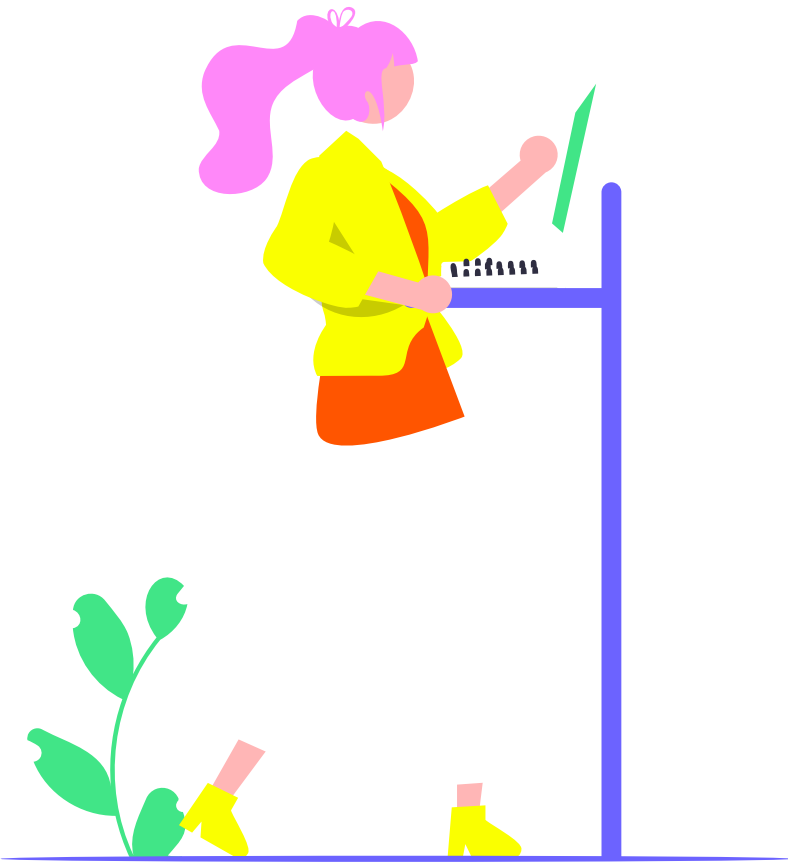
Lean Canvas



Temps

Recomanat per treballar aquest bloc

1 - 2 hores



Comunicació Bloc 7

Una vegada fet el procés de Design Thinking i d'haver plasmat la idea al Lean Canvas, arriba el moment de plantejar-se com es pot transmetre la idea. En aquest bloc treballarem com comunicar el projecte de forma clara



Videos

33 min 11 s

Duració videos



- ▶ ELEVATOR PITCH - INTRODUCCIÓ + Vídeo complementari
- ▶ ELEVATOR PITCH - CONSELLS
- ▶ ELEVATOR PITCH - TÈCNIQUES + Vídeo complementari
- ▶ BE A TOP SPEAKER
- ▶ INVESTORS DECK
- ▶ COM CREAR EL TEU VIDEO PER L'IFEST



Fitxes

- PDF** Elevator Pitch
- PDF** Storytelling
- PDF** investors deck



Avaluació Bloc 7

Els alumnes tindran a finals de cada bloc una avaluació del bloc de 10 preguntes, 10 minuts i 2 oportunitats



Temps

Recomanat per treballar aquest bloc

2 - 5 hores

Tallers a l'aula

Tots aquells docents que ho desitgin, poden sol·licitar un taller presencial al seu centre basat en alguna de les temàtiques del Design Thinking, per resoldre dubtes i ajudar els alumnes a entendre millor i treballar-hi de forma més àgil en els seus reptes.

A la pàgina Tallers a l'aula de la WEB del Bootcamp podreu veure les dades, horaris i el formulari per sol·licitar.



[Sol·licitar](#)

Sessions en línia

S'han programat unes sessions en línia destinades a resoldre els dubtes i orientar els equips en la cerca de la solució al repte que han escollit. podeu consultar els horaris de les sessions al web del Bootcamp.

Resoldrem els dubtes que ens deixeu en el formulari de dubtes que trobareu sota de cada pàgina dels Blocs.



[Sol·licitar](#)

Una metodologia per adquirir competències clau

Les noves realitats posen de manifest la importància del domini de noves competències durant el període de formació, tant les competències específiques de cada camp de formació com les competències transversals.

Les noves realitats posen de manifest la importància del domini de les competències clau que són preceptives i provenen de les establertes a la Recomanació del Consell de la Unió Europea de 22 de maig de 2018 relativa a les competències clau per l'aprenentatge permanent.

L'aprenentatge basat en projectes (ABP) és una metodologia que amb un enfocament transversal i globalitzador facilita l'adquisició de les competències clau atès que:

Està basat en reptes que plantegen un desafiament que sorgeix d'una pregunta, un problema, una polèmica, una recerca, un projecte, un servei...situat en un context proper.

Fa protagonista l'alumnat en la construcció del propi coneixement perquè focalitza el desig de saber coses noves, la formulació de preguntes, la recerca de nous coneixements i la reflexió sobre el mateix saber.

Dona gran rellevància al treball cooperatiu. Es prenen decisions sobre l'assignació de funcions i el repartiment de les tasques i s'elabora col·lectivament el resultat.

Incentiva processos d'investigació que suposen cercar, seleccionar i interpretar informació a través de fonts diverses, formular nous dubtes i noves preguntes i establir relacions amb altres problemes.

Es transfereixen estratègies per aprendre: es representa el procés de construcció de coneixement, s'avalua el que s'ha après i com s'ha après.

S'activa la comunicació, el diàleg i la discussió en grup per construir coneixement de forma compartida.

Objectius del programa i mirada pedagògica

Aquest programa té com a objectiu contribuir a l'assoliment de les competències clau per part de l'alumnat pel seu desenvolupament personal, per resoldre situacions i problemes dels diferents àmbits de la seva vida, crear noves oportunitats de millora i desenvolupar la seva socialització.

L'adquisició de les competències en els joves es configura gràcies al desenvolupament d'eixos transversals que radiquen en el pensament crític i creatiu, la resolució de problemes i la gestió i comunicació de la informació.

Creiem en el desenvolupament de la capacitat de l'alumnat per regular el seu propi aprenentatge, confiar en les seves aptituds i coneixements, així com per desenvolupar la creativitat, la iniciativa personal i l'esperit emprenedor.

El treball en equip afavoreix el desenvolupament de les competències, atès que intercanviar idees amb els altres ens ajuda a construir-ne de noves. Multipliquem, així, el nostre potencial.

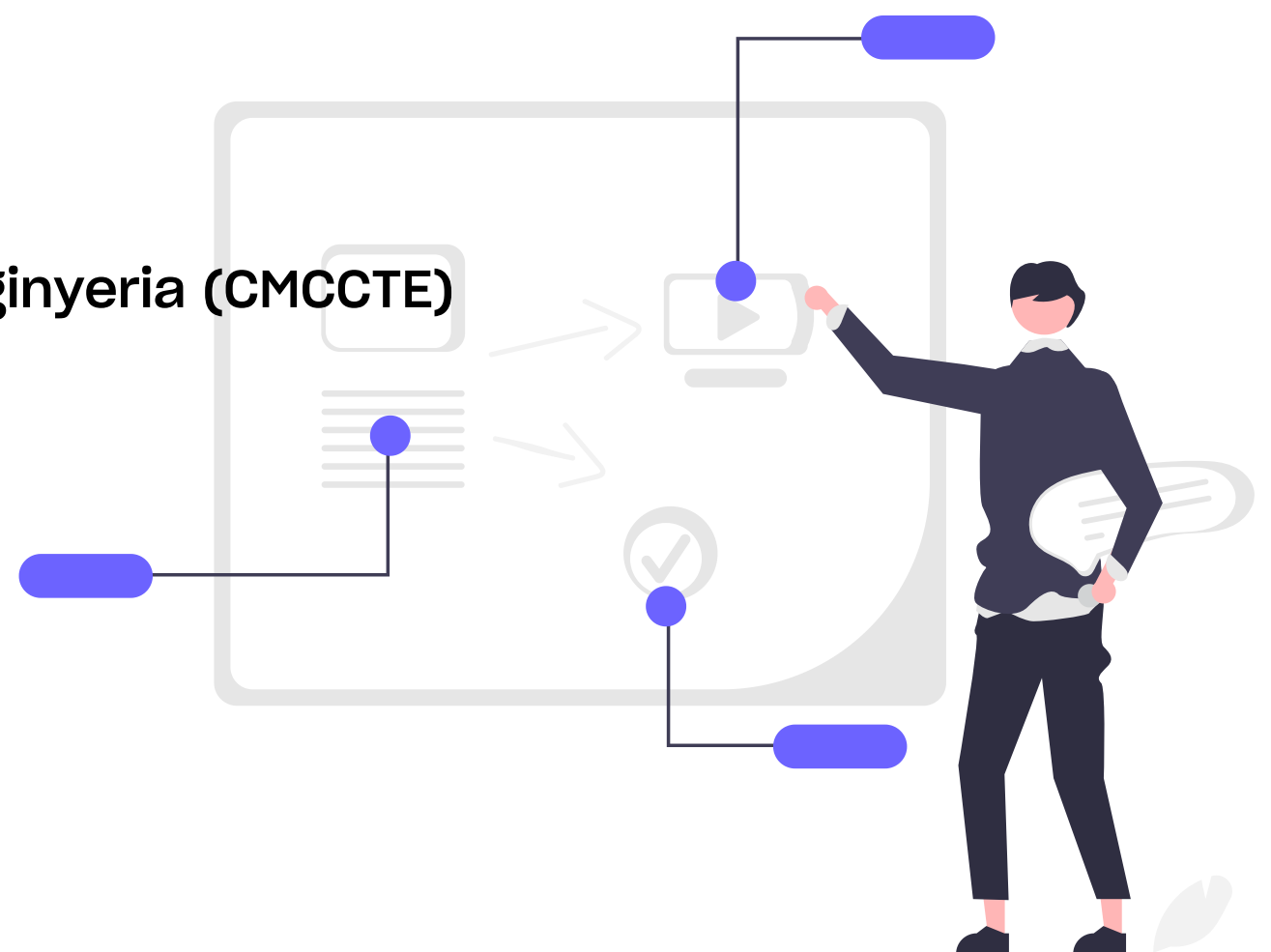
El programa iFest en general i els continguts del Bootcamp donen resposta a les diferents necessitats curriculars d'acord amb el marc normatiu del Departament d'Educació i Formació Professional de la Generalitat de Catalunya, l'Espai Europeu d'Educació Superior (EEES) i el Departament de Recerca i Universitats de la Generalitat de Catalunya.

L'iFest compta amb una mirada global i té en compte que totes les matèries, a través de les seves competències específiques i de les competències transversals, contribueixen en l'assoliment de les competències clau de l'alumnat.

Competències clau

El programa de l'iFest ajuda a desenvolupar les següents competències clau aplicables als diferents itineraris formatius

- ◆ Competència en comunicació lingüística (CCL)
- ◆ Competència plurilingüe (CP)
- ◆ Competència digital (CD)
- ◆ Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria (CMCCTE)
- ◆ Competència personal, social i d'aprendre a aprendre (CPSAA)
- ◆ Competència ciutadana (CC)
- ◆ Competència emprenedora (CE)
- ◆ Competència en consciència i expressió culturals (CCEC)



Competència en comunicació lingüística (CCL)

La competència en comunicació lingüística suposa interactuar de forma oral, escrita o signada de manera coherent i adequada en diferents àmbits i contextos i amb diversos propòsits comunicatius. Implica mobilitzar, de manera conscient, el conjunt de coneixements, destreses i actituds que permeten comprendre, interpretar i valorar críticament missatges orals, signats, escrits, audiovisuals o multimodals, evitant els riscos de manipulació i desinformació, així com comunicar-se eficaçment amb altres persones de manera cooperativa, creativa, ètica i respectuosa.

La competència en comunicació lingüística constitueix la base per al pensament propi i per a la construcció del coneixement en tots els àmbits del saber. Per això, el seu desenvolupament està vinculat a la reflexió explícita sobre el funcionament de la llengua en els gèneres discursius específics de cada àrea de coneixement, així com als usos de l'oralitat, la llengua de signes o l'escriptura per pensar i per aprendre. Finalment, fa possible apreciar la dimensió estètica del llenguatge i gaudir de la cultura literària.

Competència plurilingüe (CP)

La competència plurilingüe implica utilitzar diferents llengües, orals o signades, de manera apropiada i eficaç per a l'aprenentatge i la comunicació. Aquesta competència suposa reconèixer i respectar els perfils lingüístics individuals i aprofitar les experiències pròpies per desenvolupar estratègies que permetin intervenir i fer transferències entre llengües, incloses les clàssiques, i, si escau, mantenir i adquirir destreses en la llengua o llengües familiars en les llengües oficials. Integra, així mateix, dimensions històriques i interculturals orientades a conèixer, valorar i respectar la diversitat lingüística i cultural de la societat amb l'objectiu de fomentar la convivència democràtica.

Competència digital (CD)

La competència digital implica l'ús segur, saludable, sostenible, crític i responsable de les tecnologies digitals per al desenvolupament i benestar personal, per a l'aprenentatge, per a la feina, per a l'oci i per a la participació en la societat.

Inclou la gestió de dispositius i aplicacions digitals (maneig, configuració, manteniment), l'alfabetització en informació i dades, la comunicació i la col·laboració, l'educació mediàtica, la creació de continguts digitals (inclosa la programació), la seguretat (inclòs el benestar digital i les competències relacionades amb la ciberseguretat), assumptes relacionats amb la ciutadania digital, la privacitat, la propietat intel·lectual, la resolució de problemes i el pensament computacional i crític.

Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria (CMCCTE)

La competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria comporta la comprensió del món utilitzant els mètodes científics, el pensament i representació matemàtics, la tecnologia i els mètodes de l'enginyeria per transformar l'entorn de forma compromesa, responsable i sostenible.

La competència matemàtica permet desenvolupar i aplicar la perspectiva i el raonament matemàtics per resoldre diversos problemes en diferents contextos.

La competència en ciència comporta la comprensió i explicació de l'entorn natural i social utilitzant un conjunt de coneixements i metodologies, incloses l'observació i l'experimentació, per plantejar preguntes i extreure'n conclusions basades en proves per poder interpretar i transformar el món natural i el context social.

La competència en tecnologia i enginyeria comprèn l'aplicació dels coneixements i metodologies propis de les ciències per transformar la nostra societat d'acord amb les necessitats o desitjos humans en un marc de seguretat, responsabilitat i sostenibilitat.

Competència personal, social i d'aprendre a aprendre (CPSAA)

La competència personal, social i d'aprendre a aprendre implica l'habilitat de reflexionar sobre un mateix, per autoconèixer-se, acceptar-se i promoure un creixement personal constant, gestionar el temps i la informació eficaçment, col·laborar amb altres de manera constructiva, mantenir la resiliència i gestionar l'aprenentatge al llarg de la vida. Inclou l'habilitat de fer front a la incertesa i la complexitat, adaptar-se als canvis, aprendre a aprendre, contribuir al mateix benestar físic i emocional, conservar la salut física i mental i ser capaç de portar una vida saludable i orientada al futur, expressar empatia i gestionar els conflictes en un context integrador i de suport.

Competència ciutadana (CC)

La competència ciutadana permet actuar com a ciutadans i ciutadanes responsables i participar plenament a la vida social i cívica. Es basa en la comprensió dels conceptes i les estructures socials, econòmiques, jurídiques i polítiques, així com en el coneixement dels esdeveniments mundials i el compromís actiu amb la sostenibilitat i l'assoliment d'una ciutadania mundial. Inclou l'alfabetització cívica, l'adopció conscient dels valors propis d'una cultura democràtica basada en el respecte als drets humans i a les lleis que emmarquen la interacció social, incloent-hi la igualtat de gènere, la igualtat de tracte i la no discriminació, la reflexió crítica sobre els grans problemes ètics del nostre temps i el desenvolupament d'un estil de vida sostenible d'acord amb els objectius de desenvolupament sostenible plantejats en l'Agenda 2030.

Competència emprenedora (CE)

La competència emprenedora implica desenvolupar un enfocament vital dirigit a actuar sobre oportunitats i idees utilitzant els coneixements específics necessaris per obtenir resultats de valor per a altres. Aporta estratègies que permetin adaptar la mirada per detectar necessitats i oportunitats, entrenar el pensament per analitzar i avaluar l'entorn, crear i replantejar idees utilitzant la imaginació, la creativitat, el pensament estratègic i la reflexió ètica, crítica i constructiva dins dels processos creatius i d'innovació, i despertar la disposició a aprendre, a arriscar, a afrontar la incertesa, prendre decisions basades en la informació i el coneixement i col·laborar de manera àgil amb altres persones, amb motivació, empatia i habilitats de comunicació i de negociació.

Competència en consciència i expressió culturals (CCEC)

La competència en consciència i expressió culturals implica comprendre i respectar la forma en què les idees i el significat s'expressen de forma creativa i es comuniquen en les diferents cultures, així com a través d'una sèrie d'arts i altres manifestacions culturals. Implica esforçar-se per comprendre, desenvolupar i expressar les idees pròpies i un sentit de pertinença a la societat o d'exercir-hi una funció en diferents formes i contextos, així com l'enriquiment de la identitat a través del diàleg intercultural.

Generem impacte sostenible

Totes les solucions proposades poden aportar a un dels ODS de l'agenda 2030, oferint a la solució un extra de sostenibilitat a més de resoldre el repte inicial. Us animem a fomentar que els vostres equips revisin els ODS i intentin reflexionar a quins objectius aporten amb la solució proposada.



ifest.cat



iFest

Get inspired,
be disruptive

2024 - 2025