

GUIA DOCENT

[ifest.cat](http://ifest.cat)



Per l'educació,  
sempre endavant 



## Índex

Introducció	1
Objectius	2
Fases iFest	3
iFest Competition	4
iFest Acceleration	5
iFest Bootcamp	6
Funcionament	7
Inscripcions	8
Blocs de contingut	9
Una metodologia per adquirir competències clau	18
Objectius del programa i mirada pedagògica	19
Competències clau	20



## Introducció

L'iFest és un programa integral que busca inspirar els i les joves, mostrant-los que tenen el talent per a fer contribucions significatives 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

## Consciència

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

## Empoderament

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

## Innovació

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

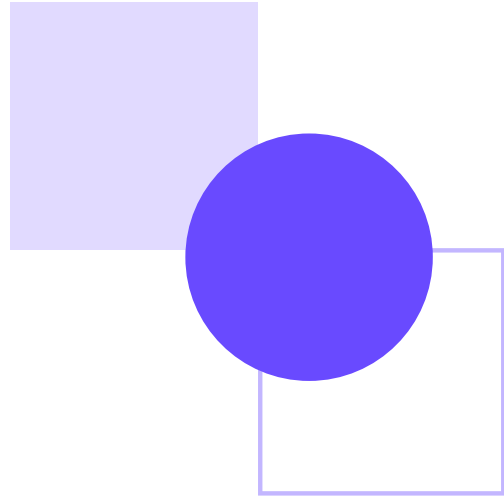
## Talent

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

## Acompanyament

Acompanyar aquells projectes solucions de reptes que estiguin en un punt de maduració avançada per sortir al mercat

# Fases iFest



**01**

iFest  
Bootcamp



**02**

iFest Challenge  
Competition



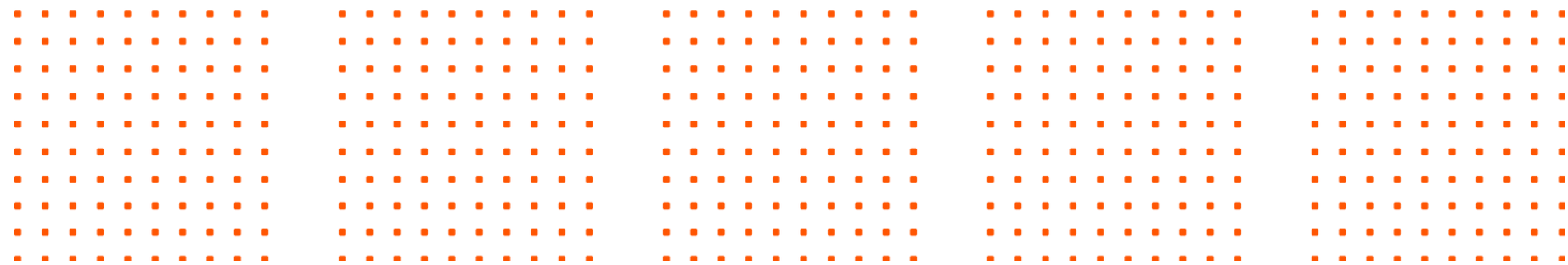
**03**

iFest  
Acceleration





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 març

## Preselecció de projectes

Mitjans de març – abril

## Semifinals (en línia)

Abril

## Final (presencial)

Mitjans de maig (post-PAU)

Els equips guanyadors de la iFest Challenge Competition tindran l'oportunitat de participar en un programa de preacceleració. 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".

Els equips guanyadors de la Categoria Sènior 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 guanyadors amb l'objectiu que esdevinguin solucions en el mercat.

## Categoria Júnior

joves menors d'edat  
estudiants a Catalunya de  
segon cycle d'ESO, Batxillerat o  
Formació Professional

### Programa d'acceleració de 3 dies a Barcelona



**3 dies**

## Categoria Sènior

joves de 18 a 30 anys,  
estudiants i/o emprenedors i  
emprenedores

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



**1 setmana**

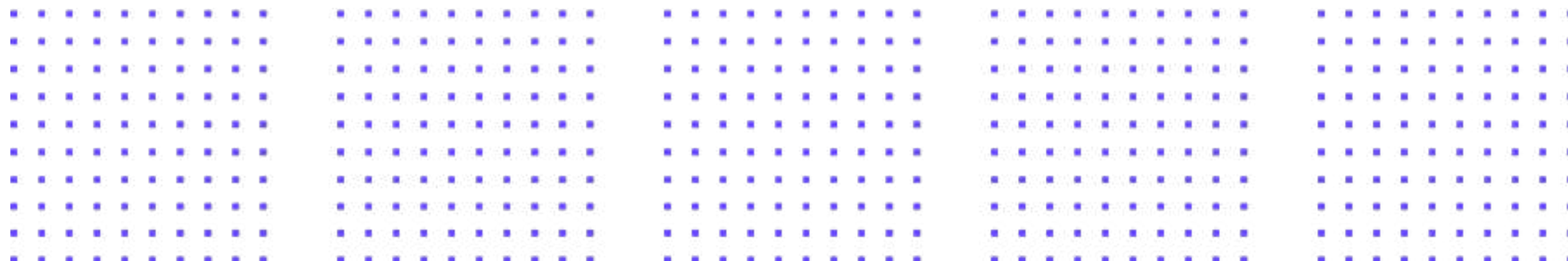


### **2 categories - 2 acceleracions**

Els premis iFest es componen de dues categories.  
Es premien els 3 millors equips de cadascuna.

El Bootcamp és un entrenament intensiu que busca proporcionar el suport en la preparació del repte d'una manera atractiva i intensiva 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.

La participació en el Bootcamp és opcional, tot i que és altament recomanable per després presentar-se a la Challenge Competition.





## Funcionament

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

A més, tots aquells docents que ho desitgin, poden sol·licitar un taller presencial al seu centre enfocat en alguna de les temàtiques del *Design Thinking*. Per fer-ho, cal emplenar aquest [formulari](#).

Per complementar, 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.

### Sessions en línia

	<b>Data</b>	<b>Hora</b>
Bloc 1. Empatia	12/01/2024	12-14h
	25/01/2024	09:30-11:30h
Bloc 2 i 3. Definició i ideació	18/01/2024	09:30-11:30h
	02/02/2024	09:30-11:30h
Bloc 4 i 5. Prototip i test	25/01/2024	12-14h
	08/02/2024	09:30-11:30h
Bloc 6. Lean Canvas	02/02/2024	12-14h
	16/02/2024	10-12h
Bloc 7. Comunicació	08/02/2024	12-14h
	23/02/2024	12-14h

## Inscripcions

Per poder realitzar el Bootcamp cal inscripció prèvia.  
El registre el poden fer directament el *player/participant* o el *shaker/professorat*.

Tant els i les docents com l'alumnat poden crear els seus propis perfils al web i accedir a accedir tot el contingut del Bootcamp: vídeos i material descarregable.

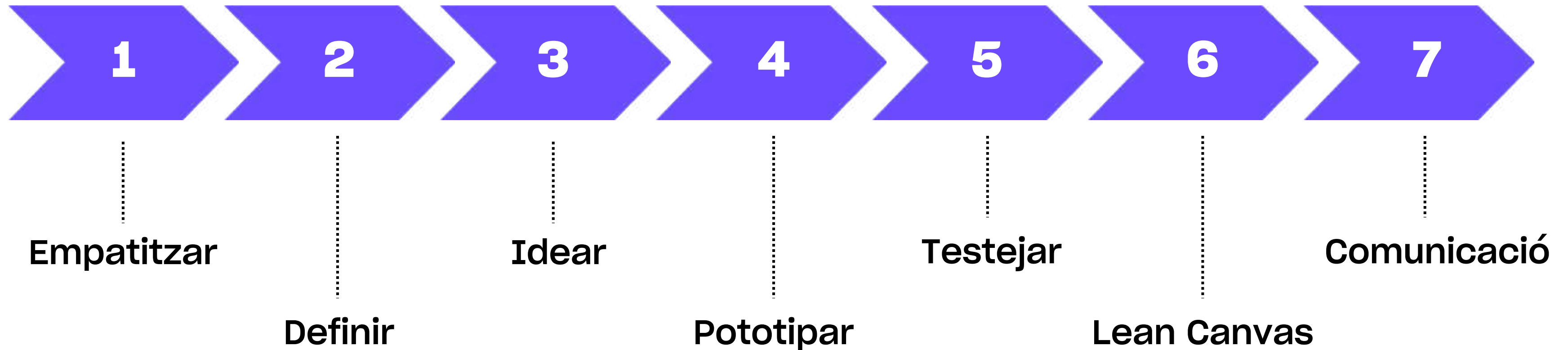
El material i documents descarregables del Bootcamp estaran disponibles durant tot el curs 2023 - 2024.

Els tallers i les sessions de dubtes es concentraran en els mesos de desembre, gener i febrer.

**Inscripcions a [bootcamp.ifest.cat](https://bootcamp.ifest.cat)**

**[Fes clic aquí per registrar-te](#)**

## Blocs de contingut



## Blocs de contingut

**1**

### Empatitzar





- Introducció
- Immersió
- Entrevistes
- Usuaris i mercats
- Biaixos i arquetips

**20 min**

Contingut de vídeo

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.

### Recursos

-  1.2 Mapa d'empatia
-  1.3 Entrevistes
-  1.4 Usuaris i mercats
-  1.5 Mètode Persona

 Temps recomanat per treballar aquest bloc:  
**Entre 4 i 10 hores**

## Blocs de contingut

**2**

### Definir





- Insights
- Mapa del viatge del client
- Oportunitats
- Estratègia

**15 min**

Contingut de vídeo

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.

### Recursos

-  2.1 Insights
-  2.2 Mapa del viatge del client
-  2.3 How might we
-  2.4 Criteris de valoració

 Temps recomanat per treballar aquest bloc:  
**Entre 2 i 6 hores**

3

Idear

- El facilitador
- How Might We
- Crazy Eights
- Powers of Ten






16 min

Contingut de vídeo

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

## Recursos

-  3.1 How Might We
-  3.2 Crazy eights
-  3.3 Powers of 10



Temps recomanat per treballar aquest bloc:  
Entre **1 i 5 hores**

4

## Prototipar




- Què és prototipar
- Per què prototipem?
- Amazon i la seva tècnica de prototipat
- Wireframes i eines per prototipar

**20 min**

Contingut de vídeo

Els equips començaran a confeccionar els seus prototips inicials, que els hauran d'ajudar per arribar a la solució final. D'aquesta manera, aquesta etapa s'orienta a l'experimentació més que no pas a la validació de les idees. L'objectiu és vestir la idea en un prototip "tangible" que doni resposta a les idees treballades en les etapes anteriors.

## Recursos

-  4.1 Hipòtesis i característiques
-  4.2 Tècnica Working Backward
-  4.3 Prototipar

 Temps recomanat per treballar aquest bloc:  
**Entre 2 i 7 hores**

4

## Recursos específics

CRM

SAAS

APP

WEB

ECOMMERCE

SOLUCIÓ  
NO DIGITAL



5

## Testejar

- La importància del testeig i la iteració
- Lean Startup
- Preparació i bones pràctiques
- Organitzar la informació

**13 min**

Contingut de vídeo

## Recursos



5.1 Test Card



5.2 Matriu de feedback



Temps recomanat per treballar aquest bloc:

**Entre 2 i 7 hores**

**6**

### Lean Canvas

- Què és el Lean Canvas
- El problema i els segments de clients
- La proposta única de valor
- La solució
- Els canals
- Els fluxos d'ingressos
- Mètriques clau
- L'avantatge competitiu deshonest

**20 min**

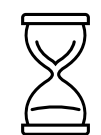
Contingut de vídeo

Una vegada vistes i treballades les diferents etapes del Design Thinking, arriba el moment de treballar el Lean Canvas. 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.

### Recursos



6. Lean Canvas



Temps recomanat per treballar aquest bloc:

**Entre 1 i 2 hores**

7




## Comunicació

- Elevator Pitch
  1. Introducció
  2. Consells
  3. Tècniques
  4. Be a top speaker (exemple)
- Investors Deck – Què és i com fer-ho



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.

## Recursos

-  7.1 Elevator Pitch
-  7.2 Storytelling
-  7.3 Investors Deck

 Temps recomanat per treballar aquest bloc:  
**Entre 2 i 5 hores**

# 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.

18

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.

Entenem que 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.

Creiem que 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 de la Generalitat de Catalunya, l'Espai Europeu d'Educació Superior (EEES) i el Departament de Recerca i Universitats de la Generalitat de Catalunya.

El nostre programa amb una mirada global, 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)

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.

1

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.

# Competències clau

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

## Competència plurilingüe (CP)

2

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.

# Competències clau

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

## Competència digital (CD)

3

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.



## Competències clau

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

### 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.

4

# Competències clau

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

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

5

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.

# Competències clau

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

## Competència ciutadana (CC)

6

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.

# Competències clau

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

## Competència emprenedora (CE)

7

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.

# Competències clau

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

## Competència en consciència i expressió culturals (CCEC)

8

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.





Més informació a [ifest.cat](http://ifest.cat)

[ifest.cat](http://ifest.cat)



Generalitat  
de Catalunya

Per l'educació,  
sempre endavant 