



ENTRECOMP

FUENTE:
DOSSIER DEL EQUIPO TÉCNICO DE CULTURA EMPRENDEDORA EXTREMADURA



15 SUBCOMPETENCIAS EMPRENDEDORAS ORGANIZADAS EN 3 ÁREAS

Ideas y oportunidades

Recursos

Pasar a la acción

DEFINE TRES GRANDES ÁREAS COMPETENCIALES QUE A SU VEZ ENGLOBALAN OTRAS 15 SUBCOMPETENCIAS

EntreComp, Marco europeo de la competencia emprendedora, que pretende ser una herramienta para, de manera general, mejorar la capacidad emprendedora de las organizaciones y ciudadanía europeas.

Se nombran 15 subcompetencias emprendedoras organizadas en 3 áreas: Ideas y oportunidades, Recursos, y "Pasar a la acción". Esta denominación tiene como objetivo reforzar la competencia emprendedora como habilidad para transformar las ideas y oportunidades en acción con la movilización de recursos. Estos recursos puede ser personales, materiales o inmateriales. Las tres áreas están profundamente interrelacionadas.

IDEAS Y OPORTUNIDADES

Identificar oportunidades
Creatividad
Visión
Evaluar ideas
Pensamiento ético y sostenible

RECURSOS

Autoconocimiento
Motivación y perseverancia
Movilizar recursos
Educación financiera y económica
Involucrar a otras personas

PASAR A LA ACCIÓN

Tomar la iniciativa
Planificación y gestión
Manejar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
Trabajar con otras personas
Aprender de la experiencia



Ideas y Oportunidades

Subcompetencia	Nivel básico	Nivel Intermedio	Nivel Avanzado
Identificar oportunidades	Es capaz de identificar oportunidades que crean valor para otras personas	Es capaz de identificar oportunidades para necesidades que aún no han sido satisfechas	Es capaz de aprovechar oportunidades que respondan a retos y necesidades, aportando valor a las demás personas.
Creatividad	Es capaz de producir y desarrollar ideas con valor	Es capaz de probar y redefinir ideas con valor	Es capaz de transformar ideas en soluciones que aportan valor
Visión	Es capaz de imaginar un futuro deseable	Es capaz de imaginar un futuro deseable para sí mismo/a y para otras personas	Es capaz de usar su visión para tomar decisiones estratégicas
Evaluar ideas	Es capaz de entender y apreciar el valor de las ideas	Es capaz de entender y apreciar que una idea puede tener diferentes tipos de valor y pueden ser usadas de maneras diferentes	Es capaz de desarrollar estrategias que aprovechen las ideas generadas
Pensamiento ético y sostenible	Es capaz de reconocer el impacto que sus decisiones tienen en el entorno y medio ambiente	Sus decisiones están determinadas por el impacto que puedan tener en el entorno y el medio ambiente	Es capaz de asegurar que las metas éticas y de sostenibilidad se cumplan

Recursos

Subcompetencia	Nivel básico	Nivel Intermedio	Nivel Avanzado
Autoconocimiento y confianza en sí	Confía en sus propias habilidades y capacidad de crear valor para otras personas	Es capaz de aprovechar y potenciar sus habilidades y capacidad de crear valor para otras personas	Es capaz de compensar sus puntos débiles trabajando en equipo para desarrollar sus fortalezas
Motivación y perseverancia	Quiere perseguir sus sueños y crear valor para las demás personas.	Es capaz de identificar y seguir sus gustos y pasiones	Es capaz de concentrarse y mantener sus intereses y pasiones a pesar de contratiempos
Movilizar recursos	Es capaz de encontrar y utilizar recursos de manera responsable	Es capaz de identificar y movilizar recursos de una manera responsable	Es capaz de definir estrategias para movilizar recursos necesarios que creen valor para otros
Educación financiera y económica	Es capaz de diseñar un presupuesto para un proyecto sencillo.	Es capaz de identificar vías de financiación y gestionar presupuesto para una actividad o proyecto	Es capaz de diseñar un plan que sea sostenible a nivel financiero
Involucrar a otras personas	Es capaz de comunicar sus ideas de manera clara y generar interés	Es capaz de persuadir, involucrar e inspirar a otras personas para llevar a cabo una actividad	Es capaz de involucrar e inspirar a otras personas, consiguiendo que se integren en el equipo del proyecto a desarrollar

Pasar a la acción

Subcompetencia	Nivel básico	Nivel Intermedio	Nivel Avanzado
Tomar la iniciativa	Es capaz de tomar partido y demostrar iniciativa a la hora de solucionar problemas que afectan a la comunidad	Es capaz de iniciar una actividad que cree valor añadido	Es capaz de buscar oportunidades y tomar la iniciativa para añadir o crear valor
Planificación y gestión	Es capaz de definir los objetivos de una actividad sencilla	Es capaz de definir un plan de acción que incluya las prioridades y los hitos clave para crear valor	Es capaz de redefinir prioridades y planes de acción para adaptarse a las circunstancias cambiantes.
Manejar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo	No tiene miedo a equivocarse cuando intenta algo nuevo	Es capaz de evaluar diferentes opciones y prever riesgos para sus decisiones	Es capaz de definir estrategias para movilizar recursos necesarios que creen valor para otros
Trabajar con otras personas	Es capaz de trabajar en equipo y de crear valor de forma cooperativa	Es capaz de trabajar con un equipo diverso y crear valor en grupo	Es capaz de crear un equipo y una red de colaboradores de acuerdo a la actividad a desarrollar
Aprender de la experiencia	Es capaz de saber lo que han aprendido al participar en actividades de valor	Es capaz de reflexionar y valorar los logros alcanzados y errores para aprender de la experiencia	Es capaz de mejorar sus habilidades para crear valor aprendiendo de la experiencia y de las interacciones con las demás personas

