

OBJETIVOS

Objetivo General: Mejorar la calidad de vida de los jóvenes.

La falta de expectativas laborales que está afectando a muchos jóvenes tiene un efecto demoledor sobre su autoestima, su equilibrio personal, su entorno familiar, su desarrollo social, su potencial profesional, en definitiva sobre su calidad de vida.

Una acción positiva sobre sus perspectivas profesionales mejora su calidad de vida.

La apuesta por los estudiantes como Marca de la Educación en Madrid es línea de trabajo principal de madrideducacion.es y para desarrollarla a diseñado una fórmula innovadora de promover el emprendimiento y el empleo joven a través de prácticas:

Una **Empresa-Escuela**. Esta herramienta permite crear una pasarela entre la formación y el empleo, proporcionando a los estudiantes una primera experiencia profesional que muchas veces el tejido empresarial actual no está en condiciones de ofrecer.

Estas prácticas persiguen una serie de objetivos clave en la empleabilidad de los jóvenes y en la promoción de la cultura emprendedora:

Objetivos específicos:

EXPERIENCIA LABORAL: *La experiencia es uno de los requisitos más valorados por los reclutadores, un profesional con experiencia es garantía de que podrá desarrollar sus funciones con eficacia desde el primer momento. También es un excelente recurso para emprender.*

MOTIVACIÓN: *El estado de ánimo de un candidato es determinante en sus posibilidades de éxito en un proceso de selección. Ofrecer prácticas a un estudiante es contar con él y valorarle como persona, es motivarle. Es un ingrediente imprescindible del emprendimiento.*

Una experiencia enriquecedora que estimula el interés por la vida profesional y el emprendimiento, que da como resultado jóvenes ilusionados por su futuro.

AUTOCONFIANZA: *La seguridad personal que da la experiencia es algo que llevas siempre contigo y que es visible y muy valorado por los reclutadores. Y por los inversores.*

Sólo la experiencia proporciona seguridad suficiente en el mundo laboral, la confianza es un activo imprescindible para conseguir jóvenes seguros de sí mismos.

CAPACIDAD: *El tiempo de prácticas te pone en contacto con herramientas y recursos que forman parte de la lista de requisitos de las ofertas de empleo. Las habilidades profesionales ocupan un lugar destacado en los criterios de selección de recursos humanos.*

Aplicar los conocimientos adquiridos es el proceso ideal para consolidar la formación de nuestros estudiantes y completar la puesta a punto para el mercado laboral. Las empresas necesitan jóvenes entrenados, en forma.

TALENTO: *Un entorno laboral es un laboratorio donde se detecta el talento, se promueve la cultura emprendedora y se descubren las oportunidades: un semillero de emprendedores. Acción es oportunidad.*

La práctica hace aflorar el talento, la práctica es un rastreador de talento, introducir a los estudiantes en la actividad profesional es ayudarles a descubrir su talento y conseguir jóvenes que conocen su potencial.

EMPLEO: *Un joven con experiencia, motivado, con autoconfianza, entrenado y emprendedor es mucho más empleable que un joven "desconectado" del mercado laboral.*

Las prácticas transforman a los estudiantes en profesionales capaces de aportar valor añadido a las empresas, en jóvenes atractivos para el mercado laboral.

EMPRENDIMIENTO: *Las prácticas son una oportunidad única de promover el emprendimiento entre los jóvenes, compartir experiencias es nuestra estrategia en emprendimiento. Las prácticas son un semillero de emprendedores.*

El contacto con la realidad de las empresas es una experiencia insustituible a la hora de despertar el espíritu emprendedor y conseguir jóvenes dispuestos a asumir retos.

LOCALIZACIÓN

Para que esta actividad tenga el efecto buscado debe localizarse en un local céntrico de la Ciudad de Madrid, dentro de la "almendra central" (M-30) y estar muy bien comunicado (Metro, Bus, Cercanías,....).

Además es muy deseable que tenga la máxima visibilidad exterior, es decir que el espacio tenga un "carácter comercial" (fachada, ventanas, etc).

El concepto, es que esta actividad se muestre como un " escaparate " de las **políticas activas de empleo** en materia de empleo juvenil.

Debe mostrar una **confianza plena en el potencial de nuestros jóvenes**, en cuanto que son capaces de darnos más de lo que esta iniciativa pueda aportar, nosotros sólo somos el detonador de la **explosión de talento juvenil** que cambiará nuestra sociedad.

El talento de los estudiantes es una pieza clave en el futuro de España.

ÁREA DE INFLUENCIA

El territorio al que afectaría esta actividad inicialmente es la Comunidad de Madrid, si bien es un modelo aplicable en la totalidad del Estado Español.

DESTINATARIOS

Estudiantes matriculados en centros educativos de la Comunidad de Madrid, que permitan la firma de un convenio de cooperación educativa, sin requisitos económicos (remuneración, seguros, gastos de gestión, etc).

Jóvenes incluidos en el perfil de beneficiarios del Programa Nacional de Garantía Juvenil, a los que se aplicaría una regulación adecuada de prácticas (seguros, etc).

Los estudiantes, y los jóvenes de Garantía Juvenil serán admitidos tras un proceso de selección.

El número de beneficiarios debe ser un mínimo de 100 estudiantes/año, con un volumen medio de 20 a 30 estudiantes. Que realizarán prácticas de 3 o 6 meses, organizados en dos turnos: Mañana y Tarde, de manera que las necesidades de puestos de trabajo para los estudiantes será de un máximo de 15.

También serán beneficiarios jóvenes discapacitados para los que se establece específicamente la figura de colaborador. Actualmente tenemos un acuerdo con Fundación de Síndrome de Down de Madrid para integrar discapacitados intelectuales.

CALENDARIO

Para conseguir una impresión completa de esta propuesta deben desarrollarse las prácticas de los estudiantes durante un mínimo de 6 meses, para ello es necesario contar con un tiempo de preparación (máximo dos meses) para conseguir estar a pleno rendimiento pues el proceso de selección e incorporación de estudiantes lleva un proceso técnico y administrativo cuya duración no se puede predecir con exactitud.

La puesta en marcha constaría de las siguientes fases:

1ª.-Confirmación del acuerdo.

2ª.-Selección del espacio.

3ª.-Acuerdos de patrocinio privado/ Acuerdos de financiación pública.

4ª.-Dotación de medios físicos (mobiliario, equipamiento,...).

5ª.-Creación del equipo (coordinadores profesionales, Administración).

6ª.-Selección de Estudiantes.

7ª.-Inicio de las prácticas.

8ª.-Pleno rendimiento (Dpto. RRHH, Dpto.Comunicación, Dpto. Tecnología, Dpto.Eventos, Dpto. Producción audiovisual,...).

La proyección futura de esta actividad en la medida que se consigan los objetivos previstos puede ampliarse tanto en la ubicación en nuevas sedes como en el desarrollo de otros departamentos profesionales que atiendan la demanda de prácticas de estudiantes de perfiles académicos no incluidos en esta propuesta, por supuesto aplicando los recursos apropiados para cada área de conocimiento (Ciencia, medio ambiente, cultura, arte, etc).

Es decir es escalable y ampliable a un número muy amplio de áreas de conocimiento o perfiles profesionales de manera que puedan atenderse demandas generales y locales.

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

El proceso de puesta en marcha y de actividad, es el mismo de una empresa, iniciándose por la incorporación de los integrantes de cada departamento (estudiantes jóvenes de Garantía Juvenil) y continuando con la asignación de funciones por parte de los coordinadores profesionales. Los estudiantes tendrán el máximo protagonismo para hacer que las prácticas sean lo más enriquecedoras posible.

Inicialmente se formará el equipo de Recursos Humanos y posteriormente se crearan el resto de equipos simultáneamente. Todos los departamentos harán un trabajo coordinado para conseguir los objetivos de comunicación y participación:

Departamento de Recursos Humanos:

Diseñar los puestos de trabajo, convocar las ofertas de prácticas, gestionar convenios de cooperación educativa, seleccionar candidaturas, entrevistar candidatos y dotar con estudiantes en prácticas a cada uno de los departamentos. Evaluar el desempeño y aplicar las herramientas de seguimiento y evaluación.

Departamento de Comunicación:

Redacción de noticias sobre educación, juventud y empleo, publicación de contenidos en el blog de madrideducacion.es. Gestión de redes sociales. Producción de contenidos de interés para la comunidad educativa y para la juventud en particular. Promoción de la cultura emprendedora en la sección Talentos de Madrid. Crear y difundir contenido sobre nuestras actividades y sobre la comunidad educativa, sobre empleo, emprendimiento, formación, innovación, conocimiento, ciencia,...

Departamento de Tecnología: Dar soporte a todos los miembros del equipo en gestión de hardware, software, configuración, seguridad y programación. Y desarrollar los recursos necesarios para la actividad. Optimización de la plataforma web y de redes sociales, implementación de nuevas aplicaciones, actualización del diseño web. Gestión del posicionamiento, la reputación digital y la visibilidad.

Departamento de Eventos: Programar, planificar y realizar Talent Shows, Encuentros, Presentaciones, ...relacionados con la juventud, la educación, el empleo y el emprendimiento, preferentemente protagonizados por estudiantes, con la finalidad de hacer una exhibición del talento de los estudiantes y contagiar nuestra motivación.

Departamento de producción audiovisual: Creación de contenidos y cobertura de todas las actividades. Potenciando la imagen como recurso de gran impacto en la comunicación en formatos de vídeo y fotografía.

Colaboradores: Un equipo de jóvenes colaboradores discapacitados apoyará al resto de departamentos en tareas de logística, atención al público, mantenimiento, control de aforo, estudios de mercado, información y otras tareas.

RECURSOS HUMANOS

Esta plantilla corresponde a un volumen aproximado de 100 estudiantes año (con una participación simultánea de 20/30 jóvenes), un planteamiento que acoja más participantes requeriría más coordinadores profesionales aunque por economía de escala supondría un ahorro proporcional en este capítulo. También habría que considerar un tope de participantes por cada sede en el caso que pusiera en marcha la Empresa-Escuela en varias localizaciones.

Dirección: madrideducacion.es Coordinación general de todo el equipo. Relaciones Institucionales. Supervisión del Departamento de Recursos Humanos.

Responsable de Gestión (Titulación en Administración, gestión o ADE): Administración y tramitación de documentación.(Inventario, contabilidad, archivo, comunicación institucional).

JORNADA: ½ Jornada.

FUNCIONES DE GESTIÓN: Control de Asistencia, Administración (Contabilidad, pagos, cobros, Control de gastos, nóminas, Gestión administrativa de los convenios de cooperación educativa, informes, evaluaciones, entrega y recepción de documentación). Tributos, Seguros, Prevención de Riesgos Laborales, Gestión de Archivo. Apoyo logístico y técnico a todos los departamentos.

PERFIL: Preferencia a candidatos con discapacidad, Formación en Administración en Formación Profesional o universitaria, persona versátil de excelente trato, solucionador de problemas y facilitador de la actividad de los demás departamentos. Aptitudes para atención al público y atención telefónica. En situación de desempleo. Menor de 30 años.

Coordinador profesional de Comunicación (Titulación en Comunicación, periodismo, RRPP, comunicación audiovisual): Supervisor de los Departamentos de Comunicación, de Eventos y de Producción Audiovisual.

JORNADA: Completa.

FUNCIONES DE COORDINACIÓN DE COMUNICACIÓN:

Departamento de Comunicación, definir e implantar la estrategia de comunicación online, concretar acciones y delegar responsabilidades, orientar y motivar a los estudiantes en el desempeño de sus funciones. Diseñar un plan personalizado de desarrollo para cada estudiante y llevarlo a cabo.

Departamento de Eventos, Diseñar un programa de eventos, concretar acciones y delegar responsabilidades, orientar y motivar a los estudiantes en el desempeño de sus funciones. Diseñar un plan personalizado de desarrollo para cada estudiante y llevarlo a cabo. Coordinar la organización y la realización de eventos.

Departamento de Producción Audiovisual, organizar la actividad de producción audiovisual relacionada con la creación de contenidos y con la cobertura de las actividades. Concretar acciones y delegar responsabilidades, orientar y motivar a los estudiantes en el desempeño de sus funciones. Diseñar un plan personalizado de desarrollo para cada estudiante y llevarlo a cabo. Coordinar los procesos de producción (Planificación, Rodaje y edición).

PERFIL: Preferencia a candidatos con discapacidad, Formación en Ciencias de la Comunicación en Formación Profesional o universitaria, persona versátil de excelente capacidad de organización, solucionador de problemas y facilitador de la actividad de los demás departamentos. Dotes de liderazgo y conocimientos técnicos de marketing online, organización de eventos y producción audiovisual. Espíritu motivador, habilidad para hablar en público. En situación de desempleo. Menor de 30 años.

Coordinador profesional de Tecnología (Titulación en Tecnología, informática): Supervisor del Departamento de Tecnología.

JORNADA: Completa.

FUNCIONES DE COORDINACIÓN DE TECNOLOGÍA:

Departamento de Tecnología, desarrollar las soluciones necesarias para aplicar la estrategia de comunicación online, concretar acciones y delegar responsabilidades, orientar y motivar a los estudiantes en el desempeño de sus funciones. Diseñar un plan personalizado de desarrollo para cada estudiante y llevarlo a cabo. Capacidad de trabajo en equipo y orientación al usuario.

Atención al mantenimiento y configuración de los equipos, redes, aplicaciones y recursos tecnológicos de todos los departamentos.

PERFIL: Preferencia a candidatos con discapacidad, Formación en Tecnología informática en Formación Profesional o universitaria, persona versátil de excelente capacidad de organización, solucionador de problemas y facilitador de la actividad de los demás departamentos. Dotes de liderazgo y conocimientos técnicos de Hardware y Software, lenguajes de programación, internet, aplicaciones de diseño web, redes sociales, marketing online, conocimiento de herramientas de diseño multimedia, tratamiento de imagen y maquetación. Espíritu motivador y capacidad de trabajo en equipo. En situación de desempleo. Menor de 30 años.

Coordinador profesional de Recursos Humanos: A cargo de la Dirección. Supervisión del Departamento de Recursos Humanos.

Diseño de la estrategia de gestión de RRHH. Definición de perfiles y procesos de selección. Orientación y motivación de los estudiantes. Planificación de necesidades de reclutamiento. Concretar acciones y delegar responsabilidades. Desarrollo de herramientas de evaluación del desempeño, y encuestas de satisfacción. Diseñar un plan personalizado de desarrollo para cada estudiante y llevarlo a cabo.

ORGANIGRAMA



RECURSOS MATERIALES Y ECONÓMICOS

Esta descripción de recursos corresponde a la implantación de una Empresa-Escuela para 100 estudiantes/año y compuesta por 5 departamentos (Recursos Humanos, Comunicación, Eventos, Producción Audiovisual y Tecnología). La creación de departamentos relacionados con otras áreas profesionales (Deporte, Salud, investigación, etc) pueden conllevar costes diferentes a los estimados para los 5 departamentos mencionados.

Espacio:

Zona de trabajo con quince puestos para estudiantes. ($2,5 \times 15 = 37,5$ metros cuadrados). Y seis puestos para el resto del equipo ($2,5 \times 6 = 15$ metros cuadrados). Total Zona de trabajo $37,5 + 15 = 52,5$ metros cuadrados.

Zona de Eventos con capacidad para 50 personas ($1 \times 50 = 50$ metros cuadrados).

Sala de reuniones (uso puntual).

Servicios masculino/femenino/adaptado.

TOTAL COSTES ESPACIO: 5.886,28 € + IVA/mes (Precio público de espacios de formación de la Agencia para el Empleo del Ayuntamiento de Madrid, Pº de Pontones, 10)

Económicos:

3.000 Gastos de dirección y gastos empresariales.

1.000 Gastos de personal: Responsable de Gestión.

1.500 Gastos de personal: Coordinador de Comunicación.

1.500 Gastos de personal: Coordinador de Tecnología.

1.000 Gastos de personal: Colaboradores Discapacitados.

2.000 Gastos de producción: Transportes, material fungible, otros.

TOTAL COSTES PERSONAL Y GESTIÓN: 10.000 €/mes.

Tecnológicos:

30 ordenadores personales de segunda mano.

TOTAL COSTES TECNOLOGÍA: 9.000 € IVA INCLUIDO

Mobiliario:

21 puestos de segunda mano.

TOTAL COSTE MOBILIARIO: 4.200 € + IVA

Suministros:

Agua, Luz, Calefacción/ climatización, ADSL, Seguridad, Limpieza.

TOTAL COSTES SUMINISTROS: Incluidos en el precio público de espacios AE Ayuntamiento de Madrid. Para otro espacio sin estos servicios habría que añadir estos costes.

GASTOS FIJOS MENSUALES:

Personal y gestión: 10.000 €

Espacio y suministros: 7.122,39 €

Total gastos fijos mensuales: **17.122,39 €**

GASTOS DE EQUIPAMIENTO:

Tecnología: 9.000 €

Mobiliario: 5.082 €

Total gastos de equipamiento. **14.082 €**

Hay determinado material que será aportado por los participantes como por ejemplo las cámaras fotográficas en el caso del Dpto. de Producción Audiovisual.

EVALUACIÓN y CALIDAD

Se realizará una evaluación mensual y otra semestral.

Esta evaluación contendrá por una parte los datos de la actividad (número de estudiantes, horas de prácticas, número de convenios con centros educativos, eventos, publicaciones, etc).

Y por otra las opiniones y valoraciones de los estudiantes que han realizado sus prácticas.

También existirá una evaluación individual en coordinación con los centros.

ANEXO I

Tabla de proyección de costes, beneficiarios y dimensiones de la Empresa-Escuela, establecemos como referencia un tope de 100 estudiantes año por sede, si bien éste puede variar según las características y dimensiones del espacio, y la organización de las prácticas en turnos. No obstante cada unidad (conjunto de departamentos que comparten un mismo espacio) no debería exceder los 300 beneficiarios/sede/año para garantizar la calidad de la experiencia.

Las áreas profesionales podrán todas las opciones para las que sean idóneos los espacios y recursos disponibles.

Los gastos de equipamiento no están contemplados en esta tabla.

Estudiantes /año	Costes/mes	sedes	Áreas profesionales	Coordinadores	Directores
100	17.122,39 €	1	5 (Recursos humanos, Tecnología, Eventos, Comunicación, Producción audiovisual)	2	1
500	85.611,39 €	5	9 (+ Marketing, Interiorismo, Hostelería, Seguridad)	16	5
1.000	171.222,78 €	10	12 (+ Educación, Turismo, Cultura y arte,)	38	10
2.500	428.056,95 €	25	12 o más	95	25
5.000	856.113,9 €	50	12 o más	180	50
10.000	1.712.227,8 €	100	12 o más	360	100

ÍNDICE

1 Objetivos.

3 Localización, Área de Influencia, Destinatarios

4 Calendario

5 Metodología y Actividades

6 Recursos Humanos

8 Organigrama

9 Recursos Materiales y Económicos

10 Evaluación y calidad

11 Anexo I Tabla de proyección de costes, beneficiarios y dimensiones de la Empresa-Escuela