



XIX STARTUP PROGRAMME





Índice

- ▷ Descripción
- ▷ Las claves del programa
- ▷ Metodología Aprender haciendo
- ▷ Desarrollo del programa
- ▷ Entregables durante el programa
- ▷ Itinerario
- ▷ Startup Programme: experiencia emprendedora
- ▷ Plataforma
- ▷ Preguntas frecuentes
- ▷ Contacto

DESCRIPCIÓN

Startup Programme es un programa de educación emprendedora dirigido a estudiantes de Formación Profesional Superior y Universidades.

Adaptado al perfil de alumnado de Formación Profesional, el programa permite trabajar los contenidos del aula a través de una metodología basada en proyectos, ofrece una **experiencia auténtica, conectada con la realidad del mercado laboral** y la **economía actual**, fomentando la **autonomía**, la **motivación** y el **pensamiento crítico** de los estudiantes.

Organizados en equipos (startups), los estudiantes trabajan sobre una idea que responde a un problema real o dirigido a su módulo y, apoyándose en el itinerario del aula o en la plataforma del programa, avanzan paso a paso en su desarrollo: desde la definición del modelo de negocio hasta el prototipado.

El programa incorpora el **acompañamiento de mentores profesionales** que ayudan a aterrizar las ideas y acercarlas al entorno empresarial, así como la oportunidad de escalar la experiencia a nivel internacional, conectando y/o compitiendo con equipos de la red europea de Junior Achievement.



LAS CLAVES DEL PROGRAMA



Programa educativo
experiencial y
formativo.



*"Aprender
haciendo"*



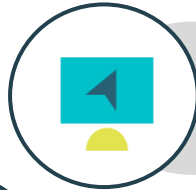
Certificación Europea

- Sobre **habilidades emprendedoras**:
Entrepreneurial Skill Pass (ESP)



Conecta a estudiantes con
empresas y **ecosistema
emprendedor**

- **Mentorías** con profesionales de empresas.
- Entorno y **dinámicas reales** de emprendimiento
(Competición Nacional en Vivero de empresas).



Recursos formativos

- **Plataforma formativa** con video píldoras y toolkits.
- Masterclass de expertos / sesión de **mentoría en el aula**.



Idea en **fase incipiente**

- Convertimos paso a paso una **idea** en un proyecto
viable con un **plan de negocio** y **prototipo**.



Estudiantes **de FP
Superior y
Universitarios**

- Dirigido a estudiantes entre **18 y 30 años** que formen
un equipo de hasta 3 integrantes.

METODOLOGÍA APRENDER HACIENDO



IMPARTELO EN EL AULA

Video-píldoras prácticas.
Mentoría.

Materiales para llevar la teoría a la práctica.



DA FORMA A TU IDEA

Define la propuesta de valor y el modelo de negocio.

Evoluciona la idea inicial hasta convertirla en un proyecto emprendedor real.



RECIBE FEEDBACK

Mentorías en el aula y feedback de profesionales de empresa.

Aterriza tu proyecto y adáptalo a la realidad del mercado..



PROTOTIPA y VALIDA

Desarrolla tu prototipo o mockup.

Elabora un plan de negocio con enfoque realista y orientado al mercado.

Lleva los conocimientos técnicos del aula a un entorno real de trabajo.

Desarrolla competencias clave para la empleabilidad, el emprendimiento y el intraemprendimiento.

DESARROLLO DEL PROGRAMA



Fases de implementación



PASO 1

Registro e ideación



PASO 2

Modelo de Negocio



PASO 3

Plan de negocios



PASO 4 Opcional

Evolución del proyecto



FINAL

Competiciones

Registro de docentes

Capacitación a docentes

Creación de equipos e ideación: previo al acceso a plataforma, se entregará material para trabajar la idea en el aula.

Registro de equipos, los equipos darán de alta sus startups en la plataforma

Propuesta de valor y modelo de negocio:

Investigación y análisis del mercado, definición de clientes y stakeholders, plan de marketing,

Mentorización a la clase

Feedback a los proyectos

Plan de negocios:

Plan de finanzas, creación de un plan de negocio, prototipo o mockup.

Entrega Final / Competición Nacional:

Plan de negocios máx. 10 slides (PowerPoint) + spot promocional

Los equipos que lo deseen pueden continuar trabajando con el apoyo del mentor hasta abril y mejorar su startup para reenviar la entrega final para la Competición Nacional.

Selección finalistas.

Los equipos seleccionados podrán ser parte de la Competición Nacional.

Competición Nacional + Premios: presencial en Madrid

GEN-E Competición online Europea Stand virtual en inglés

Septiembre- Octubre

Noviembre – Diciembre

Enero – Febrero

Marzo – Abril

25 y 26 Mayo

DESARROLLO DEL PROGRAMA



PASO 1

Registro e ideación

Registro de docentes

Capacitación a docentes

Creación de equipos e ideación: previo al acceso a plataforma, se entregará material para trabajar la idea en el aula.

Registro de equipos, los equipos darán de alta sus startups en la plataforma



PASO 2

Modelo de Negocio

Propuesta de valor y modelo de negocio:

Investigación y análisis del mercado, definición de clientes y stakeholders, plan de marketing,

Mentorización a la clase

Feedback a los proyectos
Opcional: aquellos equipos que quieran recibir feedback entregarán un Lean Canvas.



PASO 3

Plan de negocios

Plan de negocios:

Plan de finanzas, creación de un plan de negocio, prototipo o mockup.



PASO 4 Opcional

Evolución del proyecto

Entrega Final / Comp. Nacional:

Plan de negocios máx. 10 slides + spot promocional

Selección finalistas.

De cara a los exámenes y las prácticas, los equipos que lo deseen pueden entregar desde enero su Plan de negocios y Spot publicitario.



FINAL

Competiciones

Competición Nacional + Premios: presencial en Madrid

GEN-E Competición online Europea Stand virtual en inglés

Septiembre- Octubre

1 Oct Formación docentes

22 Oct Deadline registro equipos

Noviembre – Diciembre

1 Dic Deadline entrega E1: Lean Canvas (opcional)

Enero – Febrero

12 Ene Publicación Feedback E1

Marzo – Abril

18 Mar Deadline entrega final: informe + spot

21 Abr Publicación finalistas Competición Nacional

Mayo

25 May Presentaciones proyectos Competición Nacional

26 May Entrega de premios Competición Nacional

ENTREGAS DURANTE EL PROGRAMA



Entrega Final



Plan de Negocio en formato presentación - pitch deck

Contenido sugerido (no taxativo):

- Problema y solución: detalla el problema y cómo lo resuelve tu producto..
- Mercado/ Público objetivo/ Competencia
- MVP/ Prototipo: Cómo funciona tu solución, maqueta visual de usabilidad desde usuario.
- Modelo de Negocio / Estrategia de Marketing y ventas
- Resumen Plan financiero y su escalabilidad (inversión necesaria, ingresos gastos, rentabilidad)
- Equipo / organigrama
- Call to action / contacto



Spot promocional

Video de una duración de 90 seg. en el que el equipo explique en formato comercial y persuasivo para el cliente, en qué consiste su startup y qué la hace diferente de la competencia.

* se sube a youtube en modo OCULTO para que sólo pueda acceder quien tenga el link.



ITINERARIO

Nota: Calendario preliminar, puede haber modificaciones para ajustarlo al calendario escolar



JUN - JUL

Inscripción Centros Educativos

SEPT

MÓDULO 0: Innovación y creatividad
Trabajo previo: perfil de emprendedor

OCT

MÓDULO 1:
Propuesta de valor, Design Thinking, Lean Startup, Business Canvas, Prototipado...

MÓDULO 2:
Mercado:
Competencia
Buyer persona.

NOV

MÓDULO 3:
Estrategia. Plan de Mkt, Plan de Ventas, Plan de Producción.

MÓDULO 4:
Compañía Talento; Liderazgo y equipo
Marca personal.

NOV

DIC

MÓDULO 5: Plan financiero, Estimación de ingresos y gastos. Financiación. Modelos. Métricas

ENE

FEB

MÓDULO 6:
Creación Pitch Deck.
ENTREGA FINAL
Plan de Negocio y Spot publicitario

ABR

*Opcional: Trabajo con los mentores para profundizar en los proyectos

ABR

Anuncio finalistas

JUL



25 y 26 MAY

Competición Nacional

★ Finalista para Premios Nacionales
★ Competición Europea

Competición Europea GEN-E

★ Premios europeos

PLATAFORMA STARTUP PROGRAMME



Material Educativo: es opcional acceder y seguir el temario, flexibilidad en función de las necesidades de los alumnos.

- Video-píldoras
- Masterclass de expertos
- Toolkit

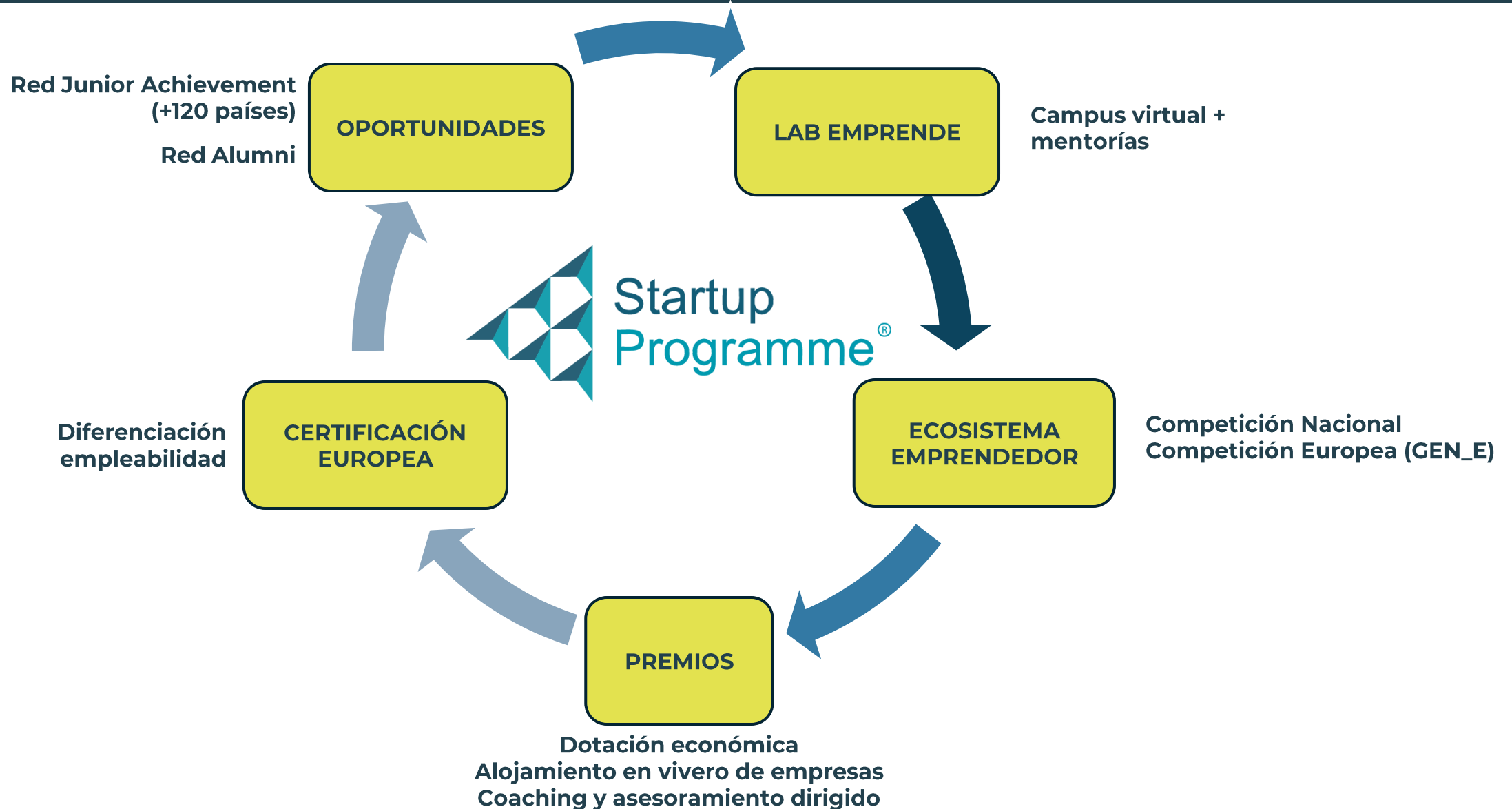
Gestión del proyecto: cuenta con una plataforma que aporta estructura, flexibilidad y facilidad de gestión:

- Facilita el matching entre mentores y la clase.
- Subir los entregables para ser evaluados.
- Desde allí accederás al Material Educativo.

The screenshot displays the 'Junior Achievement ES - Startup Programme' interface. On the left, a sidebar contains 'Mis Programas recientes' with a 'Demo3' card and a list of sections: 'Etapas', 'Resultados', 'Archivos', and 'Configuración'. The main content area is divided into two columns. The left column lists stages: 'Introducción Startup Programme', 'Propuesta de valor', 'Mercado', 'Estrategia', 'Compañía', 'Financiación', and 'Y a partir de aquí...'. The right column lists corresponding topics: 'Introducción', 'Design Thinking (Parte I)', 'Respuesta', 'Toolkit: Mapa de Empatía', 'Design Thinking (Parte II)', 'Recuerda', and 'Bibliografía'. A blue arrow points from the 'Material Educativo' option in the left sidebar to the 'Material Educativo' option in the top navigation menu. The top navigation menu includes 'Inicio', 'Mi perfil', 'Material Educativo', 'Curso Project Management', 'Instrucciones', 'Snack Chat', 'Mis Notificaciones', 'Calendario', 'Mi Startup', 'Entregables', 'Ranking', and 'Salir'. To the right of the navigation menu is a calendar for 'Septiembre De 2025'.

lun	mar	mié	jue	vie	sáb	dom
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	1	2	3	4	5

STARTUP PROGRAMME UNA EXPERIENCIA EMPRENDEDORA



PREGUNTAS FRECUENTES



- ▶ ¿Tiene algún coste el programa?
- ▶ ¿Cuáles son los requisitos para participar?
- ▶ ¿Qué duración tiene el programa?
- ▶ ¿Qué tiene que hacer el estudiante exactamente?
- ▶ ¿Cómo es el proceso de inscripción?

- ▶ No. El programa es totalmente **gratuito**.
- ▶ Los requisitos son:
 - Tener entre **18 y 30 años** en el momento de la inscripción.
 - Estar **matriculado en el curso académico vigente** en un centro educativo FP Superior.
 - El equipo debe tener hasta **3 integrantes**.
 - La idea o proyecto debe estar en una fase incipiente (sin constituir))
- ▶ De septiembre a febrero, 6 módulos (incluye teoría y actividades) .
- ▶ Diseñar el plan de empresa partiendo de una idea de negocio, apoyándose en la formación online, mentorías y demás recursos que les facilitamos.
- ▶ Primero el docente debe solicitar el programa para su aula, luego en el equipo ya armado se registrará en la plataforma en este orden:
 1. Jefe de proyecto – quien creará un perfil virtual del equipo
 2. Resto de integrantes del equipo – con un código asociado al perfil virtual del equipo para quedar ya asociados en la plataforma

Para este proceso, se adjuntarán instrucciones detalladas y video-tutorial.





**Junior
Achievement**
Aprender a Emprender

Member of JA Worldwide

25

Años
Impactando
Futuros

MÁS INFORMACIÓN Y CONTACTO

Para cualquier consulta contacta con nuestro
Departamento de centros educativos – Area de Emprendimiento:



JOSEPH SANZ

Teléfono: 91 417 67 81 | Extensión 40
joseph.sanz@fundacionjaes.org



www.fundacionjaes.org



www.miniempresas.fundacionjaes.org