



MUNICÍPIO DE
VISEU

II ENCONTRO DA REDE CENCYL +
Bootcamp dos Jovens
Empreendedores da Rede Cencyl+
2018-2019
GUIA DE PARTICIPAÇÃO



CONTEÚDOS

1.	APRESENTAÇÃO	3
	II ENCONTRO DA REDE CENCYL + NA CIDADE DE VISEU	
2.	PROGRAMA DETALHADO	4
	BOOTCAMP DE JOVENS EMPREENDEDORES DA REDE CENCYL +	
3.	APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS.....	5
	GUIA PARA APRESENTAÇÃO DOS PITCH	
4.	INFORMAÇÕES IMPORTANTES.....	6
	ELEMENTOS A ACAUTELAR PELOS PARTICIPANTES PARA O BOOTCAMP	



1. APRESENTAÇÃO

II ENCONTRO DA REDE CENCYL + NA CIDADE DE VISEU

O Município de Viseu é o anfitrião do II Encontro de Jovens Empreendedores da Rede CENCYL+, que decorrerá nos dias 23 e 24 de março, na Cidade de Viseu.

De acordo com o Regulamento, o Encontro tem como objetivo, expor os projetos finais dos de alunos participantes para serem avaliados de forma qualitativa, e publicados na página web do Projeto CENCYL+.

Para alcançar este objetivo, vamos realizar um Bootcamp Empreendedor, com várias atividades educativas e lúdicas, que promovem o perfil de jovem empreendedor, ao mesmo tempo que preparam os jovens empreendedores para o Pitch dos projetos.

Durante o Bootcamp, os participantes vão ter a oportunidade de realizar desafios, partilhar ideias, trabalhar em grupo, estabelecer contactos, fazer apresentações públicas, enquanto se divertem e conhecem novas pessoas e territórios.

Neste Encontro, queremos oferecer uma experiência de intercâmbio intermunicipal e transfronteiriço aos participantes, reconhecendo, desde o primeiro encontro na Ciudad Rodrigo, o valor dos seus projetos e o mérito do seu compromisso com as ideias apresentadas.

O Município de Viseu quer agradecer a disponibilidade dos participantes, pedindo a vossa colaboração para alcançarmos o sucesso do Bootcamp de Jovens Empreendedores da Rede Cencyl+, e, com isto, proporcionar às comunidades educativas uma experiência educativa que promova uma cultura empreendedora focada no desenvolvimento sustentável urbano.

2. PROGRAMA DETALHADO

BOOTCAMP DE JOVENS EMPREENDEDORES DA REDE CENCYL +

Dia 1 Celebrar o Empreendedorismo Jovem 23 março 2019 sábado		Dia 2 Celebrar a Rede Cencyl + 24 março 2019 domingo	
Até às 10:00 h	Receção dos Participantes	Até às 9:45	Pequeno Almoço e Check Out
10:30 - 11:00	Abertura do Encontro		
11:00 - 15:30	Tour Empreendedor	10:00 - 13:00	Cerimónia de Apresentação dos Projetos
15:30 - 16:00	Lanche		
16:00 - 16:30	Ponto de Encontro	13:30 - 15:00	Almoço Convívio
16:30 - 17:30	Reunião de Grupo	A partir das 15:15	Partida dos Participantes
17:30 - 19:30	Conversa com Mentores		
19:30 - 20:00	Descanso e Convívio		
20:00 - 21:00	Jantar		
21:15 - 23:45	Momento Cultural		



3. APRESENTAÇÃO DOS PROJETOS

GUIA PARA APRESENTAÇÃO DOS PITCH

Durante o Bootcamp, os grupos participantes vão apresentar os projetos através de um Pitch com a duração de 5 a 6 minutos, incluindo a apresentação do protótipo se for necessário.

O Pitch é apresentado a todos os participantes e a um júri, especialmente constituído para fazer uma avaliação qualitativa do valor das ideias empreendedoras para o desenvolvimento sustentável urbano das cidades integradas na Rede CENCYL+.

A avaliação da qualidade dos projetos terá em conta cinco critérios: a apresentação do Pitch; a originalidade da ideia; a adequação do projeto aos recursos, possibilidades e oportunidades oferecidos pelo ambiente local; a viabilidade de implantação e implementação da ideia; e a adequação ao espaço CENCYL e reforço da rede.

Um Pitch é uma apresentação pública, na qual o(s) apresentador(es) são diretos, emotivos, conseguem captar a atenção de quem assiste, começam e acabam como se contassem uma história, e nunca falam na negativa.

Deixamos algumas dicas que os alunos podem considerar para preparar o seu Pitch: age naturalmente; coloca-te à frente da plateia; olha de frente para o público; usa um tom coloquial; adota uma postura corporal profissional e confiante.

Os grupos podem usar recursos de apoio ao Pitch, tais como Vídeo, Poster, PowerPoint.

As apresentações irão decorrer num auditório, com as seguintes condições de apresentação: projetor de imagem, computador, amplificação do som, wifi.



4. INFORMAÇÕES IMPORTANTES

ELEMENTOS A ACAUTELAR PELOS PARTICIPANTES PARA O BOOTCAMP

1 | Indicador de Produtividade

- Para conseguirmos melhorar a avaliação do impacto dos projetos apresentados pelos alunos na Rede CENCYL+, pedimos a todos os grupos para incluírem na apresentação o indicador de produtividade, que é medido em pela “área territorial” que o projeto abrange, e apresentada em m², ha² ou km².
- Quando o projeto tem uma “área territorial” concreta, deve ser apresentado valor dessa área. Se, pelo contrário, não tiver, o valor a apresentar corresponde à superfície total do município de origem do projeto.

2 | Alojamento

- Os participantes irão ficar alojados nas instalações do Seminário Maior de Viseu na Casa Pastoral de Viseu, que garante as condições necessárias para a pernoita, à exceção dos objetos para a higiene pessoal.
- Para garantir a convivalidade e a segurança de todos os hóspedes, as instalações estão encerradas entre as 0:00 e as 6:00, não sendo possível entrar ou sair.
- As instalações têm espaços de convívio, descanso, refeição e trabalho, pelo que se pede o respeito pelas funções de cada espaço, sobretudo durante a noite.

3 | Tutoria

- Os alunos devem vir acompanhados de um professor / tutor, que é responsável por estes durante a realização do Bootcamp, em normas acordadas nos Municípios / Escolas de origem.



- Os alunos, professores e tutores devem têm a responsabilidade de avisar a organização, até 3 dias antes do encontro, sobre eventuais necessidades particulares: alimentação; medicação; proteção de dados; outras.
- Durante o encontro, iremos pedir a colaboração de professores / tutores para apoiar a realização de algumas atividades.

4 | Ter preparado antes de partir para Viseu

- Autorizações requeridas pelo regulamento e documentos de identificação (Cartão de Cidadão, Cartão de Saúde, outros);
- Todos os objetos pessoais necessários para estadia de 2 dias, sugerindo-se que, pelo menos durante o primeiro dia, os participantes usem calçado desportivo.
- Apresentações finais dos projetos, bem como todos os recursos desenvolvidos, tais como Powerpoint, Prezi, Protótipos, Vídeos, etc.

