



mantente en formación

o encontro educativo
para o desenvolvemento
persoal da xuventude
no mercado laboral

programa

HORARIO PROVISIONAL DAS PONENCIAS

DÍA	HORA	CONFERENCIANTE	SALA
13	10,30	David de Prado - USC	Obradoiro
13	12,30	Pedro Balboa y Ramón Arellano - Kukusumususu	Obradoiro
13	16,00	Modesto Gómez – Enxeño Galicia	Obradoiro
13	17,30	Jose Ramón García – Blu:sens	Obradoiro
13	19,30	Jorge Valdano – Make a Team	Obradoiro
14	10,00	Pilar Muiño – Escola Internacional de Protocolo Galicia	Obradoiro
14	11,00	Dani Mateo – La Sexta	Obradoiro

HORARIO PROVISIONAL DO EVENTO

DÍA	HORA	ACTIVIDADE	SALA
13	9,00	Acreditación de Participantes	Hall Principal
13	10,00	Inauguración do Evento	Obradoiro
13	10,30	David de Prado - USC	Obradoiro
13	11,30	Primeira Fase das Dinámicas de Grupo	Hall Principal
		En paralelo desenvolverase rei midas e exposición de stands	
13	12,30	Pedro Balboa y Ramón Arellano - Kukusumususu	Obradoiro
13	13,30	Segunda Fase das Dinámicas de Grupo	Hall Principal
		En paralelo desenvolverase rei midas e exposición de stands	
13	14,30	COMIDA	Cafetería
13	16,00	Modesto Gómez – Enxeño Galicia	Obradoiro
13	17,00	Terceira Fase das Dinámicas de Grupo	Hall Principal
		En paralelo desenvolverase rei midas e exposición de stands	
13	18,00	Jose Ramón García – Blu:sens	Obradoiro
13	19,00	Cuarta Fase das Dinámicas de Grupo	Hall Principal
		En paralelo desenvolverase rei midas e exposición de stands	
13	20,00	Jorge Valdano – Make a Team	Obradoiro
14	09,30	Control de Acreditacións	Hall Principal
14	10,00	Pilar Muiño – Escola Internacional de Protocolo Galicia	Obradoiro
14	11,00	Dani Mateo – La Sexta	Obradoiro
14	12,00	Finais das Dinámicas de Grupo	Hall Principal
14	13,30	Clausura	Obradoiro

*A Organización asume os custos da COMIDA do día 13 e os desprazamentos dos días 13 e 14 de febreiro.

Patrocinan



Organiza



Coordina





mantente enFORMación

l encontro educativo
para o desenvolvemento
persoal da xuventude
no mercado laboral

programa

BASES XERAIS DE PARTICIPACIÓN NO EVENTO

1. Mantente enFORMación preséntase como un **evento aberto** a toda a poboación que quere **potenciar as súas habilidades laborais e profesionais**. Sen embargo, o **público obxectivo** ao que se dirixe son os **xóvenes de entre 16 e 20 anos** que se atopan en pleno proceso de decisión sobre o seu futuro, así coma aos seus **educadores**.
2. Aquelas persoas que desexen formalizar a súa **inscripción** no evento poden facelo de dúas maneiras: dun xeito **individual**, coma persoa física; **ou** dun xeito asociativo, **coma membro dun centro educativo**. Neste último caso, a inscrición farase efectiva a través do centro, que facilitará á organización unha lista detallada das persoas do seu grupo que representarán á entidade formativa no evento.
3. Cada centro educativo procurará que a **composición** do seu grupo sexa **paritaria** e se atope encabezada por un educador (en diante **titor**) e por un alumno/a (en diante **capitán**).
4. A inscrición deberá **formalizarse por enderezo electrónico** segundo o **modelo oficial** (que remitiremos próximamente vía mail aos responsables dos centros e colgaremos próximamente da páxina web(en construción)). O prazo máximo de formalización das inscrición rematará ás **14 horas do 10 de febreiro de 2009**.
5. Unha vez formalizada a inscrición, cada persoa inscrita será acreditada entre as 9 e as 10 do venres 13 de febreiro coa **“credencial enFORMación”** no Hall Principal do Palacio de Congressos e Exposicións de Galicia.
6. A participación no evento invitará:
 - a. A **asistencia** á totalidade das conferencias propostas
 - b. A **participación activa** do centro **nas dinámicas** presentadas
7. Para completar a participación no evento, cada participante deberá asumir un **roll dentro do equipo**, presentándose o seguinte abano de roles:
 - a. **Titor**
 - b. **Capitán**
 - c. **Xogador**
 - d. **Creativo**
8. No eido das dinámicas de xogo establécense dúas **categorías** e oito **subcategorías** de competición:
 - a. Concursos ON LINE
 - i. Concurso spot
 - ii. Concurso monólogo web-cam
 - iii. Concurso anuncio para prensa gráfica
 - iv. Concurso discurso
 - b. Dinámicas OFF LINE
 - i. Dinámica de mercadotecnia
 - ii. Dinámica LNP (Liderado, negociación e persuasión)
 - iii. Dinámica Comunicación

Patrocinan



Organiza



Coordina





mantente en **Formación**

l **encontro educativo**
para o desenvolvemento
persoal da **xuventude**
no **mercado laboral**

programa

iv. Dinámica Coñecemento

9. Tódolas persoas deberán **participar nunha única dinámica**.
10. O centro gañador das dinámicas, e en consecuencia do primeiro **Torneo “mantente enFORMación”**, será aquel que no cómputo global de participación acredite un maior número de puntos, sendo recompensado con un trofeo acreditativo e un pequeno avasallo de electrónica de consumo para cada un dos componentes do equipo.

Xuntanse unha pequena introducción ás dinámicas e ao sistema de puntuación.

Patrocinan



Organiza



Coordina





mantente en formación

o encontro educativo
para o desenvolvemento
persoal da xuventude
no mercado laboral

programa

PLANO PROVISIONAL DE DISTRIBUCIÓN DO HALL PRINCIPAL



Representáanse en amarelo os stands da Consellería de Traballo da Xunta de Galicia;
Representáanse en verde os “campos” habilitados para as dinámicas de grupo;
Representáanse en roxo as zonas habilitadas para estands modulares con información de interese para a poboación TARGET (expositores en proceso de confirmación) e o espazo rei midas.

Patrocinan



Organiza



Coordina





mantente en **Formación**

l **encontro educativo**
para o desenvolvemento
persoal da **xuventude**
no **mercado laboral**

programa

INTRODUCCIÓN ÁS DINÁMICAS

Partimos da base de que o aforo do Palacio está limitado a unha capacidade de 440 prazas (as 400 prazas da sala Obradoiro cunha porcentaxe de rotabilidade do 10%); Contamos cunha previsión inicial de participación de 12 centros educativos.

En consecuencia, estimamos unha afluencia de 37 persoas por centro.

Fixamos unha porcentaxe óptima de reparto de 3 docentes e 34 alumnos por centro.

En tanto que excluimos aos docentes das dinámicas, a pesar da súa representación coma titores, atendemos a unha participación de 34 xóvenes por centro no conxunto das dinámicas.

Propoñemos dividir a un 50% na realización de dinámicas ON LINE e ao outro 50% na participación nas dinámicas OFF LINE. En total, estaríamos a falar de 17 participantes para cada caso.

a. Dinámicas ON LINE (para Creativos)

i. Concurso de spot movíl

Para grupos de dúas persoas: un guionista e un realizador. Deberán presentar un pequeno spot grabado con terminal móbil de entre 30” e 1’ de duración. As bases específicas habilitaríanse próximamente na páxina web.

Remitiríanse dúas propostas por Centro (2 equipos de 2 persoas)

ii. Concurso de monólogo web-cam

Para grupos de dúas persoas: un guionista e un actor. Deberán presentar un monólogo de 5’ de duración. As bases específicas habilitaríanse próximamente na páxina web.

Remitiríanse dúas propostas por Centro (2 equipos de 2 persoas)

iii. Concurso de anuncio para prensa gráfica

Para 2 persoas: un maquetador, un creativo. Deberán presentar un cartel en formato A3. As bases específicas habilitaríanse próximamente na páxina web.

Remitiríanse dúas propostas por Centro (2 equipos de 2 persoas)

iv. Concurso de discurso

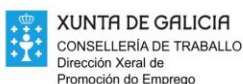
Para 1 persoas: un speaker. Deberán presentar e colgar en you tube dous discursos. As bases específicas habilitaríanse próximamente na páxina web.

Remitiríanse dúas propostas por Centro (2 persoas)

b. Dinámicas OFF LINE (para Xogadores)

i. Dinámica de mercadotecnia

Patrocinan



Organiza



Coordina





mantente en **Formación**

o **encontro educativo**
para o desenvolvemento
persoal da **xuventude**
no **mercado laboral**

programa

Para grupos de tres persoas situadas sobre unha “pista de baloncesto”: dous aleiros e un pibot rebotedor. A dinámica consistirá nunha acción de lanzamento e rebote de verbas e expresións. As bases específicas habilitaránse próximamente na páxina web.

ii. Dinámica LNP (Liderado, negociación e persuasión)

Para grupos de cinco persoas situadas sobre unha cancha de futbito: un líder, dous defensores e dous atacantes. A dinámica consistirá nunha acción argumentación e defensa de postulados ate chegar a consenso. As bases específicas habilitaránse próximamente na páxina web.

iii. Dinámica Comunicación

Para grupos de dúas persoas situadas sobre unha pista de tenis. A dinámica consistirá nunha miscelánea de probas de comunicación ao estilo do xogo de taboleiro “Party”. As bases específicas habilitaránse próximamente na páxina web.

iv. Dinámica Coñecemento

Para grupos de catro persoas situadas sobre unha pista de atletismo: relevistas. A dinámica consistirá nunha carreira de coñecementos sobre a actualidade por relevos divididos por áreas de coñecemento. As bases específicas habilitaránse próximamente na páxina web.

Patrocinan



Organiza



Coordina

