

CREATIVE ENTREPRENEUR FOR A EUROPE IN CHANGE es un Proyecto Erasmus + que promueve la educación y formación inclusivas en el ámbito del ESPÍRITU EMPRESARIAL CREATIVO y las competencias informáticas para adultos. La creatividad es clave en la sociedad actual, desde los aspectos sociales a la educación y el desarrollo sostenible. Los estudios y las políticas europeas destacan la importancia esta magnífica competencia.

CREATIVE se centra en aumentar el conocimiento de las oportunidades comerciales en los sectores creativos y en divulgar los resultados a un amplio número de personas. El grupo objetivo son jóvenes que no trabajan, ni estudian ni reciben formación alguna, así como responsables y especialistas en creatividad. Por otro lado, los empresarios creativos pueden tener una buena idea o un buen producto, pero a menudo les faltan competencias empresariales, incluidas las informáticas.

Necesitamos una educación profesional sólida a todos los niveles, por lo que el objetivo de CREATIVE es ofrecer formación adicional, asesoramiento y orientación para emprendedores, competencias empresariales y desarrollo de productos y servicios, así como la implantación y la mejora de las competencias básicas y clave para el grupo de destino.

CREATIVE ENTREPRENEURS - FOR A EUROPE IN CHANGE
FOTOS INCREÍBLES
Producción intelectual (IO) 1 – Carrera creativa
Herramienta innovadora para asesoramiento empresarial individual

Evaluación del interés – perfil de emprendedor

Este cuestionario evalúa el interés de una determinada persona, sus preferencias por ciertas áreas de conocimiento y actividades.

Cómo debes responder a este cuestionario:

- Si no te gusta una determinada actividad, RODEA 0
- Si una determinada actividad te resulta indiferente, RODEA 1
- Si te gusta una determinada actividad, RODEA 2

¡Ten cuidado!

- Por favor, responde a las cuestiones siguiendo el orden en que aparecen.
- Puedes modificar tu respuesta a algunas preguntas a medida que avanzas

¡Importante!

Cuando respondas a estas preguntas, no tengas en cuenta:

- que no cuentas con la formación necesaria para llevar a cabo la tarea en cuestión;
- cuánto dinero podrías ganar si te dedicas a esa actividad.

Responde pensando simplemente si te gusta o no la actividad.

A continuación te mostramos 60 actividades que algunos empleados llevan a cabo en sus lugares de trabajo

No hay respuestas buenas o malas.

No hay un límite de tiempo para responder.

1	Trabajar con varias herramientas	0	1	2
2	Escribir relatos cortos	0	1	2
3	Participar en actividades comunitarias	0	1	2
4	Bailar en un grupo	0	1	2
5	Construir muebles	0	1	2
6	Prestar asesoramiento a personas que consumen drogas o alcohol	0	1	2
7	Aplicar las matemáticas para resolver problemas prácticos	0	1	2
8	Leer acerca del origen de la tierra, el sol y las estrellas	0	1	2
9	Elaborar un plan comercial	0	1	2
10	Gestionar un equipo de ventas	0	1	2
11	Acompañar a un grupo de visitantes	0	1	2
12	Calcular el coste de inversiones	0	1	2
13	Asistir a la conferencia de un científico reconocido	0	1	2
14	Arreglar un juguete	0	1	2
15	Cursar un programa para reparar motores	0	1	2
16	Leer libros o revistas acerca de nuevos descubrimientos científicos	0	1	2
17	Cambiar la estructura de una empresa comercial	0	1	2
18	Pintar un dibujo	0	1	2
19	Encargarse del inventario en una tienda	0	1	2
20	Trabajar con niños que han sufrido abusos	0	1	2
21	Contabilizar y mantener registros de dinero	0	1	2
22	Montar una bicicleta nueva	0	1	2
23	Hacer terapia de pareja	0	1	2
24	Pensar en ideas para poner en marcha tu propio negocio	0	1	2
25	Componer una canción	0	1	2
26	Crear cómics	0	1	2
27	Calcular el interés de un préstamo	0	1	2
28	Crear un área musical	0	1	2
29	Planear un presupuesto mensual	0	1	2
30	Tocar un instrumento musical	0	1	2
31	Facilitar la obtención de contratos	0	1	2
32	Construir una casa	0	1	2
33	Estudiar física	0	1	2
34	Supervisar un panel de control	0	1	2
35	Cumplimentar órdenes de pago, facturas	0	1	2
36	Gestionar estados de pagos	0	1	2
37	Hacer balances y balances de gastos	0	1	2
38	Investigar	0	1	2
39	Organizar actividades de beneficencia	0	1	2
40	Reemplazar un interruptor averiado	0	1	2
41	Gestionar un negocio pequeño	0	1	2
42	Ayudar a gente en situaciones de crisis	0	1	2
43	Construir un sistema para alimentar pájaros	0	1	2
44	Escribir el argumento para una película u obra de teatro	0	1	2

45	Ayudar a salvar a una persona en peligro	0	1	2
46	Coordinar una campaña electoral	0	1	2
47	Aprender acerca de las aves migratorias	0	1	2
48	Aprender cómo funciona el cerebro	0	1	2
49	Impartir un seminario sobre riesgos comerciales	0	1	2
50	Intentar resolver un conflicto entre amigos	0	1	2
51	Cortar y pulir una piedra preciosa	0	1	2
52	Investigar causas de enfermedades	0	1	2
53	Desarrollar nuevas normas y políticas	0	1	2
54	Ayudar a alguien a que se una al grupo	0	1	2
55	Desarrollar un nuevo departamento en una empresa	0	1	2
56	Utilizar un microscopio u otros equipos de laboratorio	0	1	2
57	Encontrar errores en diferentes procesos financieros	0	1	2
58	Elaborar gráficos y tablas	0	1	2
59	Dirigir producciones teatrales	0	1	2
60	Actuar en una obra de teatro	0	1	2

Nombre completo _____, Edad: 18-33

34-54 55+, Sexo M F, Estudios (nivel): Educación secundaria obligatoria, Educación superior, Educación universitaria Más,

situación profesional: _____, País de origen:

_____, Dirección de correo electrónico:

Nº total de puntos: _____

INTERPRETACIÓN

Evaluación de interés – perfil de emprendedor Cuestionario

Citar e interpretar respuestas:

Puntuación:

- 2 puntos para „me gusta”;
- 1 punto para „indiferente”;
- 0 puntos para „No me gusta”;

Calcular la puntuación total para las 6 dimensiones

1. ARTÍSTICO

I 2	I 4	I 18	I 25	I 26	I 28	I 30	I 44	I 59	I 60
-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------

2. CONVENCIONAL

I 12	I 19	I 21	I 27	I 29	I 35	I 36	I 37	I 57	I 58
------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

3. EMPRENDEDOR

I 9	I 10	I 17	I 24	I 31	I 41	I 46	I 49	I 53	I 55
-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------

4. SOCIAL

I 3	I 6	I 11	I 20	I 23	I 39	I 42	I 45	I 50	I 54
-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------

5. REALISTA

I 1	I 5	I 14	I 15	I 22	I 32	I 34	I 40	I 43	I 51
-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------

6. INVESTIGADOR

I 7	I 8	I 13	I 16	I 33	I 38	I 47	I 48	I 52	I 56
-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------

Nota. I – Artículo.

Por cada dimensión evaluada, la persona puede tener un máximo de 20 puntos y un mínimo de 0. Para los intereses más fuertemente expresados, la persona tendrá una mayor puntuación.

Cada persona presentará un interés dominante y una serie de intereses en orden descendente.

Por norma, solo el primer tipo de interés es el que se tiene en cuenta.

A continuación, presentaremos brevemente las características de estos tipos de interés

Tipo Realista (R) se caracteriza por una tendencia a realizar aquellas actividades que

implican la manipulación de objetos o de instrumentos. La persona con este tipo de interés presenta habilidades manuales, mecánicas o técnicas y le gustan los entornos profesionales donde pueda desarrollar plenamente dichas capacidades (conductor, piloto, granjero...). Los intereses realistas (R).

Tipo Investigador (I) se distingue por inclinarse hacia la investigación en sus distintas formas y campos (biológica, física, social, cultural, etc.). La persona que presenta este tipo de interés suele presentar habilidades matemáticas y físicas y les gusta trabajar resolviendo problemas solos (ej.: físicos, químicos, matemáticos, biólogos).

Tipo Artístico (A) la gente que manifiesta este interés se suele interesar por actividades menos estructuradas (música, diseño, pintura...) donde hay que aportar soluciones creativas y donde la persona tiene la posibilidad de expresarse. Las personas que se inclinan por este tipo tienen una gran capacidad artística y mucha imaginación.

Tipo Social (S) Se interesa por actividades que implican relaciones interpersonales. Prefiere ayudar a los demás a resolver sus problemas o enseñarles algo que no implique el manejo de herramientas o máquinas (profesor, asesor, terapeuta, etc.).

Tipo Emprendedor (E) Le gusta trabajar en equipo, pero principalmente guiando dicho equipo o siendo un líder. Suele evitar actividades científicas o que entrañan una gran dificultad. Prefieren usar sus capacidades de oratoria y gestión (encargado, vendedor...). Les gustan las actividades en las que hay que llevar la iniciativa y coordinar sus propias actividades o las de un grupo.

Tipo Convencional (C) Se inclina hacia actividades que requieren la manipulación sistemática y ordenada de objetos. Presenta habilidades funcionales y matemáticas, lo cual hace que resulte útil para actividades administrativas. La persona convencional tiene dificultades para adaptarse a actividades con un alto grado de ambigüedad y para las que no hay requisitos claros.