

E4SPORT 2.0



REGLAMENTO DEL PROYECTO

1. Presentación	2
2. Descripción y sedes	3
3. Condiciones de la candidatura	3
4. Convocatoria, proceso y criterios de selección.....	4
5. Beneficios directos de los participantes.....	5
6. Obligaciones de los participantes.....	5
7. Duración	5
8. Tipos de actividades	6
9. Precio gratuito.....	6
10. Motivos de exclusión.....	6
11. Entrada en vigor e interpretación del reglamento	6

Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de sus autores. La comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



1. PRESENTACIÓN

El proyecto Entrepreneurship4Sport 2.0 (E4SPORT 2.0) es la continuación del proyecto Entrepreneurship4Sport (E4SPORT), por lo que su objetivo principal es el intercambio de buenas prácticas y la difusión de los resultados del espíritu emprendedor en el área del deporte, tratando una vez más de promover la práctica emprendedora en los jóvenes.

El E4SPORT 2.0 está liderado por la Asociación Galega de Xestores Deportivos (AGAXEDE), y cuenta con la colaboración de la Asociación Portuguesa de Gestión del Deporte (APOGESD). Además, en esta edición se incluyen como socios la Asociación de Gestores del Deporte de Castilla y León (AGEDECYL), la Asociación de Gestores del Deporte de Extremadura (AGEDEX) y la Asociación de Gestores Deportivos del Principado de Asturias (Forum Astur).

Asimismo, es un proyecto cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea y aprobado por el Instituto de la Juventud (INJUVE).

El E4SPORT 2.0 tiene, entre otros, los siguientes objetivos:

- 1) Promover la formación de los jóvenes en la práctica emprendedora;
- 2) Promover la capacitación para el diálogo intercultural, la ciudadanía activa y la inclusión social;
- 3) Promover el desarrollo de las habilidades culturales y sociales de los jóvenes con el fin de participar en el futuro en la educación y contextos profesionales multiculturales;
- 4) Promover la adecuación de aprendizaje para los jóvenes con las necesidades reales del mercado de trabajo;
- 5) Promover la creación de nuevos negocios/proyectos con un impacto en la empleabilidad de los jóvenes;
- 6) Promover la discusión y el intercambio de ideas y experiencias entre los participantes de diferentes comunidades y países (Galicia, Asturias, Castilla y León, Extremadura y Portugal);
- 7) Promover la educación no formal como metodología de la educación/formación de los jóvenes y el *YouthPass* (certificado europeo) como el reconocimiento y validación de las competencias.

2. DESCRIPCIÓN Y SEDES

El proyecto se desarrollará mediante talleres mensuales, que se llevarán a cabo entre noviembre del 2016 y mayo del 2017, en la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la UDC, sita en Bastiagueiro – Oleiros (A Coruña). Paralelamente, se celebrarán los mismos talleres en las sedes de Asturias, Castilla y León, Extremadura y Portugal (contacte con la asociación de gestores deportivos de su comunidad para conocer el lugar).

Una vez que finalicen los talleres, tendrá lugar una semana de intercambio en Galicia, en el que formarán parte 8 participantes seleccionados de cada entidad. En este encuentro se fomentará el “intercambio” de conocimientos adquiridos en los talleres, así como la puesta en común de las diferentes ideas y proyectos emprendedores.

Por último, se celebrará también en Galicia un Seminario de difusión y transferencia de buenas prácticas.

3. CONDICIONES DE LA CANDIDATURA

Los criterios para la elección de las candidaturas son los siguientes:

- 1) Las candidaturas se pueden presentar a título individual o grupo de 3 personas máximo;
- 2) Los candidatos no pueden estar ya constituidos como una empresa o una asociación en el ámbito temático de la idea/proyecto que se presenta al E4SPORT 2.0 en la fecha de la candidatura;
- 3) Los candidatos pueden tener cualquier nacionalidad, pero deben dominar la lengua gallega, portuguesa o española;
- 4) Los candidatos tienen que ser jóvenes con edades comprendidas entre los 18 y los 30 años, en la fecha de la candidatura, salvo excepciones autorizadas;
- 5) Los candidatos deben ser dinámicos, participativos y creativos, con gran predisposición para la interacción y el intercambio de ideas, vivencias y prácticas;
- 6) Las candidaturas deberán mostrar ideas originales e innovadoras para proyectos empresariales en el área deportiva u otra de aplicación a ésta.

4. CONVOCATORIA, PROCESO Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

4.1. Convocatoria

- 1) El período de candidaturas y el reglamento del proyecto serán anunciados en las páginas web y en las redes sociales de AGAXEDE, APOGESD, Forum Astur, AGADECYL y AGEDEX.
- 2) Las candidaturas al E4SPORT 2.0 deberán presentarse entre el 10 de octubre y el 4 de noviembre de 2016.
- 3) Solo se evaluarán las candidaturas que se presenten en el formulario oficial del proyecto.

4.2. Proceso de selección

- 1) Tendrán acceso al E4SPORT 2.0 los proyectos seleccionados por el jurado a través de un proceso de candidatura, evaluación y selección; estando disponibles 20 plazas en cada sede.
- 2) Las candidaturas efectuadas en Galicia serán evaluadas y seleccionadas por AGAXEDE; en Portugal serán evaluadas y seleccionadas por APOGESD; en Asturias serán evaluadas y seleccionadas por Forum Astur; AGADECYL evaluará y seleccionará las candidaturas de Castilla y León; y, por último, AGEDEX evaluará y seleccionará las candidaturas de Extremadura.
- 3) La selección de candidaturas está limitada a la participación máxima de 20 jóvenes en cada sede. La participación de los jóvenes podrá exceder este número mediante el número de candidatos que componen la última candidatura seleccionada.
- 4) Finalizado el período de candidaturas, el jurado procederá a la evaluación y selección de las mismas.
- 5) Las entidades anteriormente citadas constituirán un jurado compuesto por 3 jueces, que llevarán a cabo el proceso de evaluación y selección de las candidaturas a las 20 plazas convocadas.
- 6) El resultado de la evaluación y selección se comunicará a los candidatos vía email y se publicará en la página web de cada entidad.
- 7) Los proyectos seleccionados serán convocados para el primer taller, que deberá tener lugar hasta 10 días útiles después del término del proceso de candidaturas (entre el 21 y el 30 de noviembre de 2016).

4.3. Criterios de selección

Las candidaturas serán evaluadas según los siguientes criterios:

- 1) Adecuación de el/los candidato/s al ámbito del E4SPORT 2.0: 50%,
- 2) Adecuación de la candidatura al ámbito del E4SPORT 2.0: 25%,
- 3) Innovación y creatividad: 25%.

5. BENEFICIOS DIRECTOS DE LOS PARTICIPANTES

Los beneficios de los participantes del E4SPORT 2.0 son los siguientes:

- 1) Acceso a un programa de talleres y sesiones presenciales de formación;
- 2) Acceso a una red de profesionales y tutores del E4SPORT;
- 3) Posibilidad de participación en el intercambio transnacional en Galicia;
- 4) Posibilidad de participación en el seminario;
- 5) Certificado *YouthPass* de participación y competencias en el proyecto, certificado de participación por la entidad en la que participa la candidatura, y posibilidad de reconocimiento de créditos por las Universidades que colaboran en el proyecto.

6. OBLIGACIONES DE LOS PARTICIPANTES

Los participantes en el proyecto deben cumplir con las siguientes obligaciones:

- 1) Participar de forma proactiva, creativa y dinámica en las actividades del E4SPORT 2.0 y de forma autónoma en el tiempo intermedio entre talleres;
- 2) Cumplir las reglas y conductas de seguridad;
- 3) Asistir a los 7 (siete) talleres de formación;
- 4) Presentar justificación de ausencia a la actividad siempre que, por motivo de fuerza mayor, no pueda estar presente en la sesión.
- 5) Participar en el intercambio si es/son seleccionado/s.

7. DURACIÓN

El E4SPORT 2.0 tiene 4 (cuatro) fases. La primera fase está enfocada a los profesionales que llevarán a cabo los talleres, y tendrá lugar en Portugal.

La segunda fase se realizará de forma simultánea en España (Galicia, Asturias, Castilla y León, y Extremadura) y en Portugal, y consistirá en la candidatura y los talleres de formación. La tercera y cuarta fase tendrán lugar en Galicia (intercambio transnacional y seminario), y en ella participarán los candidatos elegidos para tal efecto. Las fechas son las siguientes:

- 1) 2ª fase: del 10 de octubre de 2016 al 31 de mayo de 2017.
- 2) 2ª y 4ª fase: del 1 de junio al 30 de septiembre de 2017.

8. TIPOS DE ACTIVIDADES

El E4SPORT 2.0 contempla 4 (cuatro) actividades distintas:

- 1) Candidatura a la participación en el proyecto;
- 2) Siete talleres de formación;
- 3) Semana de intercambio;
- 4) Seminario.

9. PRECIO GRATUITO

La participación en todas las actividades del E4SPORT 2.0 es de carácter gratuito.

10. MOTIVOS DE EXCLUSIÓN

La organización del E4SPORT 2.0 se reserva el derecho a excluir del E4SPORT 2.0 a todos los participantes que no cumplan el presente reglamento o violen los principios de buena fe.

11. ENTRADA EN VIGOR E INTERPRETACIÓN DEL REGLAMENTO

Los casos omisos en el presente reglamento serán resueltos por el consorcio AGAXEDE, APOGESD, FORUM ASTUR, AGADECYL y AGEDEX, los cuales serán soberanos en sus decisiones.

El presente reglamento entra en vigor el día diez de octubre de dos mil dieciséis.