



PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

QUÉ ES ZGZ 16

El proyecto:

Z16 es un programa que permite a los y las jóvenes de Zaragoza que cumplan **16 años**, acceder a **16 actividades** culturales, deportivas o de ocio, de **16 bloques temáticos**, de manera gratuita, y todo ello gestionado desde sus dispositivos móviles a través de una App.

Contexto:

Los jóvenes no tienen un acceso estructurado a los recursos socioculturales que existen en la ciudad, por motivos económicos, culturales, sociales o de entorno.

La adolescencia es una época clave en el **proceso de autonomía personal**, en la que influencias externas pueden ser enormemente positivas o negativas. El que las instituciones creen herramientas para el acceso ordenado y asequible a los recursos socioculturales supone inclinar la balanza, en la parte que corresponda, hacia las influencias positivas.

El programa debe plantearse **en colaboración** y coordinación **con las entidades educativas**, cuya experiencia cotidiana con los jóvenes de 16 años es clave para orientarlo correctamente.



¿PARA QUIÉN?

7.000
+

1.000

8.000

106

Jóvenes que cumplen 16 años en 2020

Jóvenes empadronados en Zaragoza, según la proyección del censo

Jóvenes de otras poblaciones que estudian en Zaragoza

Centros educativos públicos, privados y concertados

= 32.000

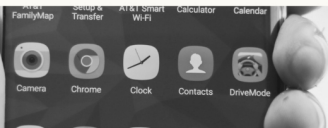
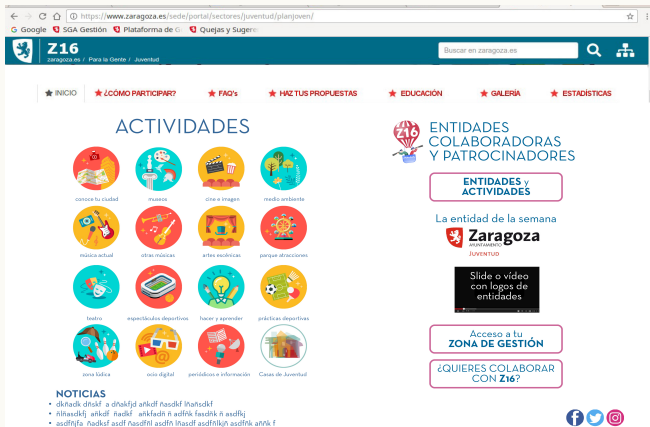
PERSONAS EN 4 AÑOS DE PROYECTO



CÓMO FUNCIONA

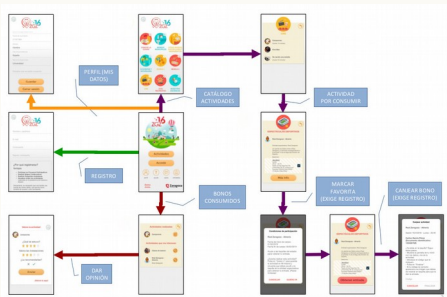
El proyecto tiene 3 pilares tecnológicos:

- > App Z16
- > Web Municipal (sistema de seguridad, encriptación...).
- > Web del programa Z16



CÓMO FUNCIONA

Los jóvenes podrán elegir 16 actividades de 16 bloques a través de la **App para dispositivos móviles**.



La APP integrará **perfil de usuario editable** (para obtención de información segmentada), **notificaciones personalizadas** a usuarios y una serie de **funcionalidades básicas**:

- Registro de usuarios en la plataforma.
- Acceso a usuarios ya registrados.
- Sincronización con la agenda juvenil.
- Oferta del catálogo de actividades gratuitas incluidas en el proyecto.
- Visualización de los datos de cada actividad.
- Canjeo actividad elegida.
- Información del nº de actividades pendientes.
- Encuesta de satisfacción.





ACTIVIDADES

Los jóvenes elegirán una actividad de cada bloque temático



Espectáculos deportivos



Ocio digital



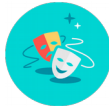
Hacer y aprender



Parque atracciones



Música actual



Teatro



Más músicas



Cine



Museos



Conoce tu ciudad



Artes escénicas



Zona lúdica



Periódicos



Casas de Juventud



Medioambiente



Deportes

OBJETIVOS PARA LOS JÓVENES



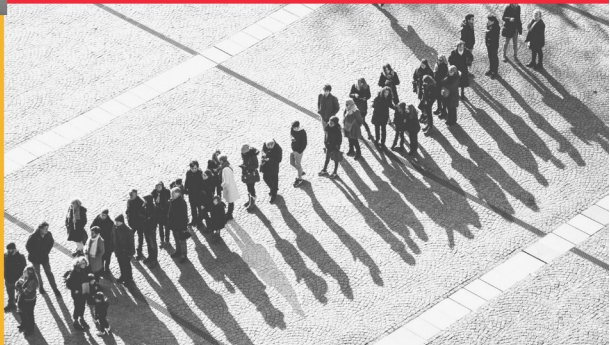


Objetivo principal:

Dar a conocer a los jóvenes zaragozanos la gran oferta de actividades culturales, de ocio y deportivas que la ciudad desarrolla habitualmente, ofreciéndoles la posibilidad de participar en ellas de forma estructurada y gratuita, para **que descubran el potencial lúdico y transformador de la cultura, el ocio y el deporte.**

Objetivos secundarios:

- ✓ Bienvenida de la ciudad a sus jóvenes.
- ✓ Integración positiva: sentido de pertenencia, participación abierta e intergeneracional.
- ✓ Disfrute autónomo: el joven descubre, conoce y elige según sus intereses.
- ✓ Aprender el proceso para obtener entradas gratuitas.



CANJEO DE ACTIVIDAD



ESPECTÁCULOS DEPORTIVOS

 Real Zaragoza - Almería

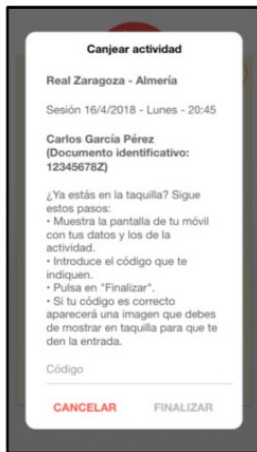
Entidad organizadora: Real Zaragoza

Un partido de fútbol entre el Real Zaragoza y el Almería correspondiente a la jornada 14 de la Segunda División de España.

Sesiones:

16/4/2018
Lunes
20:24 - 22:24
Teatro de las Esquinas Vía
Universitas 30-32, esquina con
Duquesa Villahermosa 50003
15 plazas disponibles

Obtener entrada



Canjear actividad

Real Zaragoza - Almería

Sesión 16/4/2018 - Lunes - 20:45

Carlos García Pérez
(Documento identificativo:
12345678Z)

¿Ya estás en la taquilla? Sigue estos pasos:

- Muestra la pantalla de tu móvil con tus datos y los de la actividad.
- Introduce el código que te indiquen.
- Pulsa en "Finalizar".
- Si tu código es correcto aparecerá una imagen que debes de mostrar en taquilla para que te den la entrada.

Código

CANCELAR **FINALIZAR**



¡Lo has conseguido!

¡ENHORABUENA!
Has conseguido
TU ENTRADA

Ya has completado todos los pasos correctamente. Asegúrate de que has obtenido tu entrada y, cuando hayas disfrutado de la actividad, no olvides darnos tu opinión rellenando la encuesta que encontrarás en "Mi historia".

Fecha y hora del canjeo: 8/2/2019
13:01:57

ACEPTAR



OBJETIVOS PARA LAS ENTIDADES





Objetivo principal:

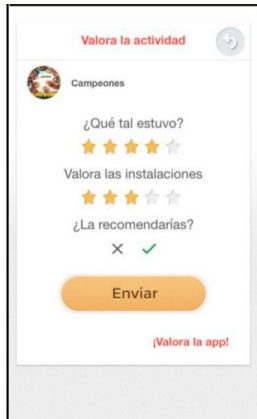
El proyecto es una herramienta fundamental para la **captación de nuevos públicos**, puesto que los jóvenes constituyen la cantera de renovación de la base social de los recursos socioculturales de la ciudad. En ese sentido, y al tratarse de un programa universal, las entidades colaboradoras se aseguran la posibilidad de acceder a nuevos tipos de públicos que hasta la fecha, por los motivos que fueren, no acceden a sus recursos.

Objetivos secundarios:

- ✓ Visibilidad de la entidad entre el público juvenil.
- ✓ Feedback de la opinión del público juvenil.
- ✓ Imagen pública. Impacto en la RSC.



ENCUESTA DE VALORACIÓN



Valora la actividad

Campeones

¿Qué tal estuvo?

★★★★★

Valora las instalaciones

★★★★★

¿La recomendarías?

X ✓

Enviar

¡Valora la app!



Zona Personal

paraguay.es / Gobierno Abierto

DECORACIÓN CON GLOBOS Y DE FIESTA

Cuestionario Actividad

Valoración general

☐ muy mala ☐ mala ☒ regular ☐ buena ☐ muy buena

Valoración del profesorado

☐ muy mala ☐ mala ☒ regular ☐ buena ☐ muy buena

Valoración de los recursos materiales

☐ muy mala ☐ mala ☒ regular ☐ buena ☐ muy buena

Esta será la información a mostrar en esta pantalla (no hacer caso al boceto):

Valora la actividad

- ¿Qué tal estuvo? (0-5 estrellas)
- Valora las instalaciones, espacio, etc. (0-5 estrellas)
- La recomendarías (casilla de verificación)
- (NO campo observaciones)

La valoración de la app se hará con enlace a los markets oficiales.

Después vendría un enlace de Quejas y Sugerencias a la sección de Información de la primera pantalla.

Y un número de teléfono con el símbolo de wasap para que se manden comentarios en el momento. (PENDIENTE: Valorar alternativa de enlace a twitter, whatsapp, no es factible)



OBJETIVOS PARA LAS INSTITUCIONES





Objetivo principal:

Impulsar un **proyecto de transformación a medio y largo plazo**, que oriente a los jóvenes zaragozanos hacia su integración y a la puesta en valor de su ciudad y que de pistas sobre itinerarios de desarrollo personal relacionados con la cultura, el deporte y el ocio sano e inclusivo. Contribuir por lo tanto a tener futuras generaciones más educadas, cultas y sanas.

Objetivos secundarios:

- ✓ Conocer y evaluar preferencias de los públicos jóvenes.
- ✓ Captación de nuevos públicos para las actividades promovidas.
- ✓ Establecimiento de redes estables, duraderas y sinérgicas de colaboración entre instituciones.

GO!





CARACTERÍSTICAS CLAVE

- ✓ Continuidad
- ✓ Entorno colaborativo
- ✓ Universalidad
- ✓ Integración, inclusión y socialización
- ✓ Carácter intergeneracional
- ✓ Desarrollo en libertad y empoderamiento juvenil
- ✓ Acceso a las tecnologías



¿POR QUÉ FORMAR PARTE DEL PROYECTO?

1

Captación nuevos públicos

A partir de un programa universal que asegura la participación a todos los jóvenes de la ciudad

2

Visibilidad entidad

Aumentar la visibilidad de la entidad a través de los medios que los jóvenes utilizan para relacionarse e informarse

3

Obtención de feedback

Respecto a su programación, a través de las sencillas encuestas de evaluación que se integran en la App

4

Campaña de comunicación

En prensa y todo tipo de medios y soportes, con un impacto en toda la ciudadanía.



¿POR QUÉ FORMAR PARTE DEL PROYECTO?

5

Campaña de dinamización

Incluye una teatralización del programa realizada en centros educativos, fiestas juveniles sin alcohol y otras actividades

6

Responsabilidad Social

Estos elementos de comunicación y dinamización incluirán a las Entidades colaboradoras mediante enlaces, referencias y participación directa

7

Programa de transformación

Las Entidades colaboradoras formarán parte de un programa de transformación del que resulte una ciudad más sana, culta y divertida

8

Red colaborativa de entidades

Que de modo transparente está contribuyendo al desarrollo sociocultural de la ciudad y sus jóvenes

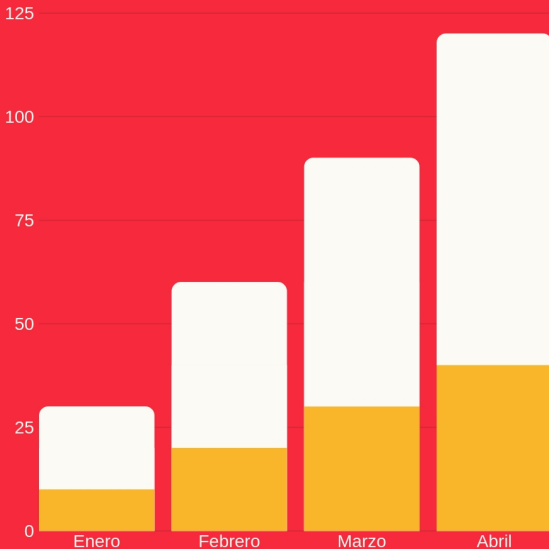


CÓMO FORMAR PARTE DEL PROYECTO

La colaboración de las entidades se tratará de establecer mediante un **acuerdo bilateral de colaboración**. El acuerdo consta de un documento marco y tantos anexos como emplazamientos o tipos de actividad haya propuestas, con los siguientes objetivos:

- Compartir la filosofía del proyecto.
- Establecer los objetivos de la colaboración para ambas partes.
- Establecer las reglas que rigen la colaboración.





QUÉ REPORTE OBTIENE UN COLABORADOR

Información y Feedback sobre el programa:

Con el alta en las plataformas del programa, la entidad tendrá acceso a la visualización de todas las actividades incluidas en el programa.

Información y feedback de los jóvenes:

Se establecerán los mecanismos para obtener información sobre la participación de jóvenes, el marcaje de actividades como favoritas, las evaluaciones, etc.



4.000

Alcanzar la participación de
4.000 jóvenes a lo largo de
2020

40.000

Conseguir 40.000 impactos

1.600

Conseguir que 1.600 jóvenes
utilicen los 16 bloques
ofertados

64

Lograr la colaboración de 4
entidades por bloque
temático (64 entidades)



CRONOGRAMA

HITO DE PROYECTO – 2019	marzo	abril	mayo	junio	julio	agosto	septiembre	octubre	noviembre	diciembre	enero
Aprobación del expediente administrativo	22/03/19										
Prospectiva sobre el proyecto con jóvenes de 15 a 16 años											
Desarrollo tecnológico y prototipos: App, Web de proceso, Web de programa											
Formalizar acuerdos con Entidades Colaboradoras											
Concepción de los espectáculos de dinamización: <u>teatralización</u> y fiesta juvenil											
Elaboración del plan de comunicación del proyecto											
Presentación del proyecto a medios comunicación rueda de prensa de lanzamiento (EC)											
Dinamización en centros piloto											
PILOTO ZARAGOZA 16											
Dinamización en el conjunto de Centros											
Fiesta juvenil sin alcohol											
Soporte telefónico a usuarios y entidades colaboradoras											
Inicio del programa ZARAGOZA 16											02/01/20



ENTRONQUE OBJETIVOS #4PJ



Favorecer la emancipación de los y las jóvenes y su desarrollo como personas



Empoderar a los jóvenes para que tomen decisiones conscientes y cumplan sus sueños



Colaboración transversal con otros departamentos, secciones o entidades públicas



¡Síguenos en las redes!



@JuventudZgz



@JuventudZgz



@JuventudZaragoza



Juventud Zaragoza





CONTACTA CON NOSOTROS

E-mail

juventud@zaragoza.es
www.zaragoza.es/juventud

Dirección

Casa de los Morlanes
Plaza San Carlos, 4

Teléfono

976 721 800





**¡MUCHAS GRACIAS POR
TU ATENCIÓN!**

¿Tienes alguna duda? ¡Consúltanos!



1. TEATRO

- Función de teatro
- Participar en festivales de teatro



2. ARTES ESCÉNICAS

- Función de títeres
- Función de danza ballet
- Actuaciones break dance
- Funciones de magia
- Funciones de circo
- Talleres de circo
- Talleres de danza
- Talleres de magia



3. CINE E IMAGEN

- Participar en una sesión de cine
- Participar en Festivales de Cine
- Talleres de Fotografía
- Talleres de Cine y audiovisuales



4. MÚSICA ACTUAL

- Conciertos pop rock, música indie, música reggae, Hip Hop
- Conciertos música de vanguardia y experimental



5. MÁS MÚSICAS

- Participar en un concierto de Música Clásica
- Participar en conciertos de Jazz
- Participar en conciertos de Flamenco
- Espectáculos musicales



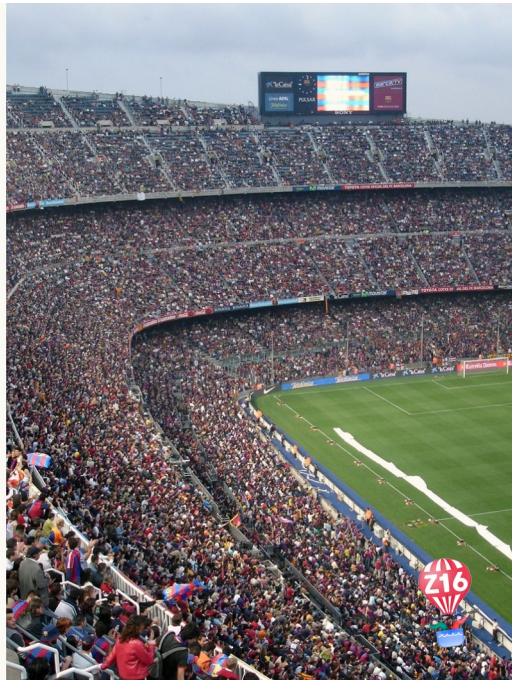
6. DEPORTE

- Entrada a piscina cubierta más balneario
- Entrada a piscina durante el verano
- Master Class de iniciación: Deporte de orientación, ajedrez, tenis de mesa, piragüismo, patinaje, tiro con arco, deportes minoritarios
- Carreras temáticas (inscripción)
- Rocódromos deportivos. Talleres de escalada



7. ESPECTÁCULOS DEPORTIVOS

- Partido de fútbol masculino o femenino
- Partido de baloncesto femenino o masculino
- Partido de Waterpolo femenino o masculino
- Partido de Balonmano femenino o masculino
- Partido de Fútbol Sala masculino o femenino



8. PATRIMONIO

- Visita guiada gratuita a museos y monumentos
- Visita guiada a exposiciones



9. CONOCE TU CIUDAD

- Recorridos del bus turístico
- Visitas turísticas guiadas a la ciudad
- Visitas Teatralizadas
- Visitas a palacios y edificios singulares y religiosos



10.MEDIOAMBIENTE

- Acuario de Zaragoza
- Visitas medioambientales al Galacho de Juslibol
- Visitas medioambientales a la La Alfranca
- Descenso del Ebro
- Visitas y actividades en el Centro de Urbanismo Sostenible de Valdespartera
- Visitas Infraestructura Verde de Zaragoza (IVZ): parques, riberas



11. HACER Y APRENDER

- Actividades de divulgación científica y tecnológica
- Talleres de literatura y poesía
- Talleres de dibujo, cómic y escultura
- Talleres de música y sonido
- Talleres de teatro
- Talleres de cocina
- Talleres de desarrollo personal: mindfulness, yoga



12. PERIÓDICOS E INFORMACIÓN

- Suscripción **digital** a diarios y revistas de carácter local online



13. ZONA LÚDICA

- Bolas
- Karting
- Paintball
- Scape Room
- Camas Elásticas
- Paseos a caballo
- Circuitos de aventura



14. OCIO DIGITAL

- Talleres de instagram
- Talleres de youtuber
- Redes sociales
- Robótica
- Gamificación y realidad virtual
- Drones



15. PARQUE DE ATRACCIONES

- Entradas para el parque de atracciones de Zaragoza



16. CASAS DE JUVENTUD

- Actividades de divulgación
- Talleres de literatura y poesía
- Talleres de plástica y escultura
- Talleres de música y sonido
- Talleres de cocina
- Talleres de desarrollo personal:
mindfulness, yoga
- Talleres de magia, cine o circo

