

Demo Day de l'aula: pitch de 5 minuts davant de jurat extern (projecte d'aula, part 2)

Tancament del curs en tres sessions: cada equip prepara, assaja i defén el seu projecte en format pitch de 5 minuts davant d'un jurat extern simulat (altres professors, pares, alumnat d'altres classes), amb feedback estructurat i entrega d'un dossier de validació.

DURADA

3 sessions de 55 min · sessió 1 preparació + sessió 2 assaig general + sessió 3 demo day

AGRUPAMENT

grups xicotets (3-5) — els mateixos equips del projecte d'esta unitat

UNITAT 12

El projecte emprenedor: model de negoci, prototip, finançament i pitch

MATERIALS

- Business Model Canvas i prototip de la part 1 del projecte (activitat anterior d'esta unitat) actualitzat després de la validació
- Plantilla de pitch deck de 10 slides (Google Slides, Canva o PowerPoint)
- Cronòmetre visible (projectat o físic damunt de la taula)
- Plantilla del dossier de validació (3 hipòtesis · mètode · resultat · decisió pivot/persevera)
- Fitxa de feedback per al jurat (5 criteris + 1 comentari lliure)
- Diploma o pin simbòlic de participació per a entregar al final
- Espai adequat (aula amb projector, millor si és saló d'actes o biblioteca)

ENCAIX CURRICULAR · Sabers Design Thinking y modelo de negocio (Business Model Canvas), Prototipado, producto mínimo viable y validación con personas reales, Presupuesto, precio, punto muerto y tamaño de mercado del proyecto, Fuentes de financiación de un proyecto, Marketing básico, elevator pitch, pitch deck y demo day · **Comp. específiques** CE6 · **Comp. clau** CE, CCL, CD, CPSAA

Plantejament

Esta és l'activitat de tancament del curs. En l'activitat anterior d'esta unitat cada equip va acabar la **part 1 del projecte** amb un Business Model Canvas i un prototip —físic, digital o de servici— damunt de la taula. La **part 2**, que ara tanquem, fa dues coses alhora: posa eixos projectes a prova al món real (validació amb usuaris) i els obliga a eixir de l'aula per a defensar-los davant de gent que no vos coneix.

La metàfora útil no és l'examen final. És el **4YFN** del Mobile World Congress: cada equip té cinc minuts, un públic que no vos deu res i una sola oportunitat que algú diga «conta'm més». El que s'avalua no és el prototip —que serà clarament tosc, està bé que ho siga— sinó tres coses: si les hipòtesis s'han contrastat amb persones reals, si l'equip sap contar-ho en cinc minuts sense desbordar-se i si rep el feedback com un regal i no com una agressió.

L'activitat es repartix en **tres sessions consecutives**: preparació, assaig general i demo day. No funciona si s'intenta condensar en una sola: l'assaig en veu alta és el que separa els pitches que respiren dels que s'ennuguen, i la diferència es nota en el primer minut.

Objectius didàctics

- Tancar el cicle complet del projecte del curs: idea → BMC → prototip → validació → pitch → defensa pública.
- Formular i verificar almenys tres hipòtesis del projecte amb usuaris reals abans de la demo day.

- Construir un pitch deck de 10 slides seguint l'estructura Kawasaki adaptada (10 slides, 5 min, font ≥ 30 pt).
- Aplicar storytelling: començar amb una persona concreta, no amb una estadística.
- Defendre el projecte davant de públic extern simulat i gestionar feedback honest sense defensar's en directe.
- Viure la diferència entre presentar al professor que vos coneix des de setembre i presentar a un jurat que entra hui i se'n va dins d'una hora.

Abans de començar: composició del jurat extern

L'èxit de la demo day depèn que el jurat siga **realment extern**. Qualsevol persona adulta que no vos faça classe servix. Composició recomanada (entre tres i cinc membres):

- **Un professor d'un altre departament** del mateix centre (llengua, tecnologia, FOL si existix).
- **Un pare o mare de l'AMPA** amb perfil professional variat (idealment algú autònom o que treballa en empresa).
- **Un alumne o alumna de 2n de Batxillerat** que haja cursat EDMN (rol mentor, sol donar feedback molt directe).
- **Opcional però ideal: un emprenedor local** (l'associació de comerciants del barri o un antic alumne).
- **El professor de l'assignatura** modera però **no puntua**: el seu paper hui és cuidar temps i protegir els equips de feedback destructiu.

Convé tancar el jurat **dues setmanes abans** i enviar-los la fitxa de feedback amb antelació.

Sessió 1 — Preparació del pitch (55 min)

1.1 Tancament de la validació (15 min)

Cada equip dedica els primers 15 minuts a tancar el seu **dossier de validació**: un sol full amb tres hipòtesis verificades (una de problema, una de solució, una de viabilitat), el mètode usat (entrevistes, A/B test, prototip ensenyat a X persones), el resultat en números i la decisió: perseverem o pivotem?

Recordatori del manual. Un prototip aparentment acabat sense un sol usuari darrere es nota als trenta segons. La fórmula que funciona en demo day és **lleig però validat**: cartó, paper, captures, vídeos curts, però amb mètriques reals darrere. «Hem ensenyat este cartó a quinze persones al pati i tretze ens han demanat el contacte» guanya sempre a «mira que bonica l'app, encara no l'ha vista ningú».

1.2 Construcció del pitch deck (30 min)

Cada equip munta els seus 10 slides seguint l'estructura Kawasaki adaptada. Temps orientatiu per slide en els 5 minuts totals:

#	SLIDE	DURACIÓ
1	Portada (nom, una línia, equip, centre)	15 s
2	Problema (storytelling: una persona, una escena)	30 s
3	Solució (una frase + imatge del prototip)	30 s
4	Oportunitat de mercat (ací sí que caben els números)	30 s
5	Producte (demo ràpida: captura, vídeo o prototip en mà)	45 s
6	Model de negoci	30 s

7	Validació / tracció (les 3 hipòtesis verificades)	30 s
8	Equip (per què este equip concret)	20 s
9	Petició (què demaneu: mentoria, pilot, vot del jurat)	15 s
10	Tancament i contacte (una frase memorable + email)	15 s

Regles de la diapositiva (vinculants en esta aula):

- 1. Una idea per slide.** Si en una slide hi ha dues idees, són dues slides.
- 2. Font ≥ 30 pt.** Si la font baixa de 30, el text sobra: passa a la següent slide o lleva'l.
- 3. Cap slide només amb bullets.** Si té text, també té imatge, gràfic o dada gran.
- 4. Zero animacions.** Les transicions de PowerPoint lleven serietat i mengen temps.
- 5. Última slide sempre amb email de l'equip** (algun funcional, encara que siga un temporal).

1.3 Repartiment de rols i preguntes anticipades (10 min)

- **Repartiment.** En un equip de quatre, parlen dos, màxim tres. Qui no parla, opera la demo i atén les preguntes tècniques del jurat.
- **Les cinc preguntes més incòmodes.** Cada equip escriu en un full les cinc preguntes que **més por fa que els facen** i prepara respostes. Exemples típics: «per què pagaria jo per açò si ja existix X gratis?», «què passa si vos copia una empresa gran?», «quants usuaris reals heu tingut, no entrevistes?», «l'equip continuarà amb açò quan acabe el curs?». La pregunta que més espanta sol ser la primera que cau.

Sessió 2 — Assaig general (55 min)

L'assaig general és la sessió que més equips volen saltar-se i la que més diferència es veu. **No s'assaja en silenci llegint-lo: s'assaja parlant.**

2.1 Tres passades en veu alta, amb cronòmetre (35 min)

Cada equip fa **tres passades completes** del pitch en veu alta. Estructura per passada:

- **Passada 1 — passada crua (5 min + 3 min de debrief intern).** Tal com ix. L'equip descobreix que arriba tard a la slide 6, que la persona que obri es queda en blanc, que la demo no es veu de lluny.
- **Passada 2 — passada corregida (5 min + 3 min de debrief).** Ajusten temps, canvien qui diu què, simplifiquen la slide que sobra.
- **Passada 3 — passada amb públic (5 min + 5 min de feedback creuat).** Cada equip s'asseu davant d'un altre equip i li presenta el pitch com si fora el jurat. L'equip oient dona feedback en format +/Δ: una cosa que ha funcionat (+) i una que cal canviar (Δ).

El professor passa entre equips amb dues preguntes que quasi sempre desbloquegen:

Per què la teua primera frase no és una història d'una sola persona?

Si hagueres de llevar tres slides, quines serien?

2.2 Ajust final del deck i de la demo (15 min)

Cada equip aplica els canvis del feedback creuat: tipografia, slides que sobren, frases que no s'entenen, demo que no es veu. Si la demo és un vídeo, ha d'estar **descarregat en local** (el wifi del saló d'actes sempre falla el dia clau).

2.3 Logística de l'endemà (5 min)

- Qui porta què (portàtil, adaptador, prototip físic, aigua, vestuari).
- Ordre d'aparició (sortejat, no per afinitat).
- Pla B si cau el projector: un sol full A4 amb els 10 slides impresos en color, plegat a la butxaca.

Sessió 3 — Demo Day (55 min + obertura/tancament)

Recomanació: si és possible, **traslladar la sessió 3 al saló d'actes, la biblioteca o l'aula més gran del centre**. La diferència entre presentar a l'aula de sempre i presentar en un espai nou amb públic extern és exactament el que entrena la unitat.

3.1 Obertura institucional (5 min)

El professor presenta el format al jurat: 5 minuts per equip, 3 minuts de Q&A, fitxa de feedback al final. **Recorda al jurat tres regles:** ser honest, ser concret i no ser cruel. Recorda a l'alumnat **una sola regla:** escolta, no et defenses.

3.2 Tanda de pitches (5 equips × 8 min = 40 min aprox.)

Cada equip:

1. Passa al davant. **Cronòmetre arrancat.**
2. Fa el seu pitch de 5 minuts. Si arriba al minut 5, sona l'alarma i l'equip tanca la frase. A la vida real també.
3. Rep 3 minuts de Q&A del jurat.
4. Torna al seu lloc. El següent equip puja en 30 segons.

Mentre els equips presenten, la resta de l'alumnat **pren notes:** una cosa que ha funcionat de cada pitch i una que canviarien si fora el seu.

3.3 Tancament i feedback (10 min)

- El jurat entrega les fitxes de feedback escrites. **No hi ha guanyadors ni perdedors:** el feedback és individualitzat per equip i s'entrega en sobre tancat per a llegir-lo en grup després.
- El professor arreplega tres missatges del jurat per a tota la classe, evitant comparar equips entre si.
- Entrega del diploma o pin simbòlic a cada equip (gest xicotet, importa més del que pareix).
- Comiat formal al jurat: aplaudiments de l'aula, foto de grup opcional.

Plantilla de feedback del jurat

Un full per equip, omplit per cada membre del jurat durant el pitch:

CRITERI	1 (FLUIX)	3 (CORRECTE)	5 (EXCEL·LENT)
Claredat del problema (s'entén a qui se li resol què?)			
Solidesa de la validació (hi ha usuaris reals darrere, no només opinions?)			
Qualitat del pitch (storytelling, temps, slides, veu)			
Realisme del model (la idea se sosté en la realitat?)			
Gestió del Q&A (l'equip coneix el seu projecte sota pressió?)			

Comentari lliure del jurat a l'equip (el que més vol quedar-se l'equip).

Críteris d'avaluació de l'aula

CRITERI	INSUFICIENT	BÉ	EXCEL·LENT
Dossier de validació	Hipòtesis vagues, sense mètode ni números	3 hipòtesis verificades amb mètode clar	3 hipòtesis verificades + decisió raonada de pivot/persevera
Estructura del pitch deck	Es salta slides clau o invertix l'ordre	Seguix Kawasaki adaptat en 10 slides	Seguix Kawasaki + una idea per slide + font ≥ 30 pt + zero animacions
Storytelling	Comença amb dades genèriques	Comença amb una persona concreta	Persona concreta + escena vívida + tancament que es queda al cap
Gestió del temps	Es passa més de 30 s o es queda curt > 1 min	Tanca entre 4:30 i 5:00	Tanca entre 4:45 i 5:00 amb totes les slides cobertes
Recepció del feedback	Es defén en directe o ignora la crítica	Escolta i pren notes	Escolta, agràix, integra almenys una crítica en una nota escrita posterior
Treball d'equip	Parla només una persona o tots es xafen	Repartiment clar de rols	Repartiment + suport visible entre membres durant el Q&A

Variant reduïda (1 sessió de 55 min)

Si per calendari no caben les tres sessions, es pot executar una **demo day llampec**:

- **15 min** de preparació final (els equips arriben amb el deck ja fet de casa).
- **35 min** de pitches (5 equips × 4 min + 3 min Q&A).
- **5 min** de tancament i entrega de feedback.

El jurat extern es reduïx a dues persones (un professor d'un altre departament + un alumne major). Es perd la peça de l'assaig, que és la més formativa, però es conserva l'experiència de defensar el projecte davant d'algú de fora.

Per a emportar-se a casa

La conclusió del curs sencer, no només de l'activitat, és triple:

1. **Heu portat un projecte des d'una idea apegalosa fins a una defensa pública.** Eixa experiència no s'oblida i es pot contar en qualsevol entrevista de treball dels pròxims deu anys.
2. **El feedback del jurat és informació, no judici.** Si una crítica vos dol, sol ser perquè té part de raó. Discutiu-la en l'equip, no a l'escenari.
3. **L'habilitat de contar un projecte en cinc minuts —i en trenta segons— és l'habilitat que més vos servirà a la vida adulta,** treballeu on treballeu. Hui l'heu entrenada amb un projecte vostre i davant de gent real. El que en feu a partir de demà és vostre.