

DISEÑO PARA LA GENTE

ArteFacto

LAB

CAMPAMENTO DE INVENTORES

Organiza:



Institución
Universitaria
Reacreditada en Alta Calidad

Apoyan:



SISTEMA DE
BIBLIOTECAS
PÚBLICAS DE
MEDELLÍN



BIBLIOTECA
PÚBLICA
PILOTO



Fundación Universitaria
Bellas Artes

UNIVERSIDAD
EAFIT



UNIVERSIDAD DE
SAN BUENAVENTURA
COLOMBIA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



Universidad
Autónoma
de Coahuila

¿Qué es?



El Campamento de Inventores es un evento de innovación abierta diseñado para estudiantes, egresados, investigadores y creadores.

En la edición especial 2021-2, propone 12 horas de capacitación en línea en Innovación, Design Thinking, Robótica y Automatización con Arduino, y en un ejercicio de 30 horas continuas se presenta una solución a un reto empresarial o social donde de forma colaborativa se crean soluciones novedosas y creativas.

El proceso de creación se realizará en equipos interdisciplinarios y permitirá realizar ejercicios de diseño en contexto de una forma dinámica y novedosa para clientes y necesidades reales.

El campamento de inventores versión 2021-2 trabajará el tema de HUERTOS URBANOS AUTOMATIZADOS + INDUSTRIA 4.0.

Los desafíos y retos que nos presentan estos espacios de trabajo impactan las necesidades de comunidades de bajos recursos, bajo el acompañamiento de la alcaldía de Medellín y su Sistema Bibliolabs a través de los espacios de formación MakerSpace.

Innovación Abierta



La Innovación Abierta es un término acuñado por el profesor Henry Chesbrough en el 2003 en su libro “Open innovation : the new imperative for creating and profiting from technology”.

El modelo de innovación abierta, facilita un reto a las compañías de hoy: la **atracción de talento**.

En líneas generales, los profesionales más cualificados se sienten atraídos por entornos cambiantes, donde pueden colaborar con el exterior y expertos de otras entidades. Por otro lado, estos profesionales se sienten incentivados al ver que sus innovaciones aportan a la resolución de problemas reales y a su vez impactan las comunidades a través de su conocimiento.

Objetivo



Realizar un concurso de innovación abierta que relacione las necesidades de la industria con los estudiantes. Creando soluciones novedosas y divergentes a partir del modelo de trabajo por retos y aprendizaje basado en problemas.

12 Horas de Capacitación + 30 Horas de Diseño continuo

Duración



El **Campamento de Inventores** se realizará del **20 al 24 de septiembre** y tiene una duración de **42 horas: 12 horas de capacitación + 30 horas** continuas de trabajo en equipo para resolver el desafío.

Luego, 3 días de evaluación y proclamación de ganadores.

El equipo ganador del reto del Campamento de Inventores, recibirá como premio una mención de la Escuela Internacional de Diseño y Creación, como ganador del evento y su proyecto será publicado y compartido en redes sociales y plataformas de Bibliolabs.

12 Horas de Capacitación + 30 Horas de Diseño continuo

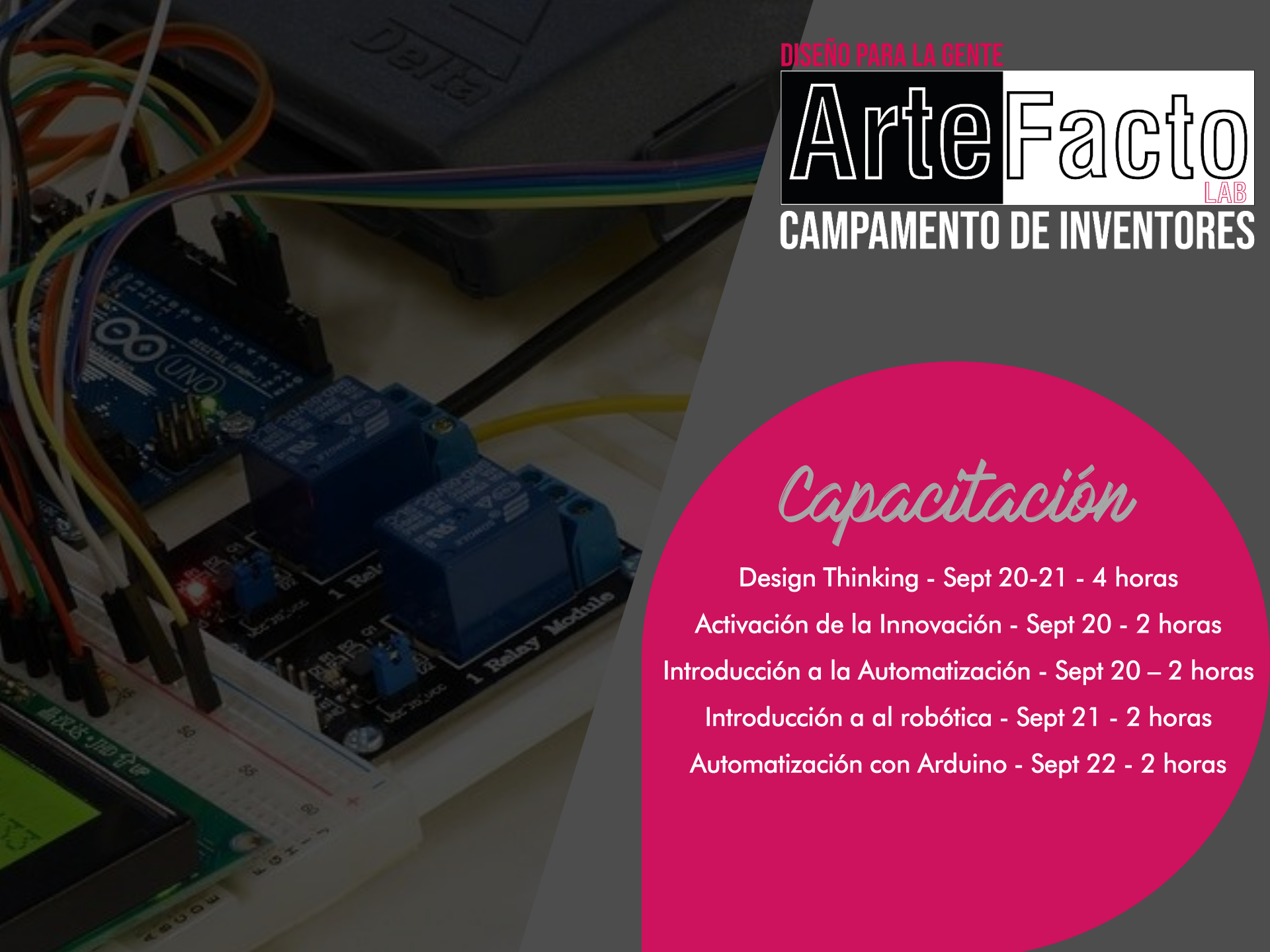


DISEÑO PARA LA GENTE

ArteFacto
LAB
CAMPAMENTO DE INVENTORES

*Necesidades y
problemas a solucionar
con el reto*

Huertos urbanos +
industria 4,0
automatizados



DISEÑO PARA LA GENTE

ArteFacto

LAB

CAMPAMENTO DE INVENTORES

Capacitación

Design Thinking - Sept 20-21 - 4 horas

Activación de la Innovación - Sept 20 - 2 horas

Introducción a la Automatización - Sept 20 - 2 horas

Introducción a la robótica - Sept 21 - 2 horas

Automatización con Arduino - Sept 22 - 2 horas

Equipos de Trabajo

- ◆ **Integrantes:** Mínimo 4 estudiantes, máximo 8.
- ◆ **¿Pueden ser de otras carreras?**
¡Si! está abierto a estudiantes de todas las carreras, se esperan y promueven equipos multidisciplinarios.
- ◆ Deben estar todos los integrantes del equipo al inicio del campamento para el registro, documentar el ejercicio de diseño en la plataforma Teams y la entrega de cada fase.
- ◆ Deben usar sus recursos TIC para trabajar en el campamento.

DISEÑO PARA LA GENTE

ArteFacto

LAB

CAMPAMENTO DE INVENTORES

30 Horas de Diseño continuo



Propuestas de solución

- **¿Quiénes?:** Los equipos
- **¿Dónde?:** Por medio de plataformas digitales: Microsoft Teams y Google Drive y Jamboard.
- **¿Cómo?:** A través de un video de máximo 3 minutos + un documento tipo CANVAS (modelo de viabilidad/un instructivo "do it your self").
- **Cuándo:** Desde el jueves 23 de septiembre 8:00 am, hasta el viernes 24 de septiembre 6:00 p.m.
 - **¿Hay premios?:** Se emitirán certificados de participación y un certificado de reconocimiento para el equipo ganador.

Se contará con el acompañamiento de docentes durante el desarrollo del reto.

Informes de Proyecto



Se utilizarán plataformas digitales gratuitas:

Cada equipo tendrá un Drive asignado para desarrollar las tres fases del proyecto:

Fase 1: Exploración de alternativas (Plataforma: Jamboard).

Fase 2: Desarrollo de ingeniería. Utilizarán un informe de concepto, construcción y uno de diseño de espacios (documento PDF).

Fase 3: Desarrollo de la propuesta final (CANVAS de prototipado para ingeniería de diseño industrial).

Para cada fase los participantes sustentarán sus decisiones de diseño a partir de métodos de diseño y contarán con asesores durante todo el tiempo del campamento.

12 Horas de Capacitación + 30 Horas de Diseño continuo

Informes de Proyecto



La propuesta deberá estar en el Drive a la hora de cierre del Campamento y **no se admitirán modificaciones** después del cierre, si algún equipo no sube sus fases ni su propuesta final se considerará fuera del concurso y su propuesta no pasará a fase de evaluación

La premiación se elegirá con un equipo conjunto de ITM y Bibliolabs. A las mejores propuestas se les publicará en medios digitales para que las comunidades hagan uso de dichas tecnologías y se certificará la ganadora.

La propuesta ganadora será parte del proyecto de ITM y Bibliolabs de la Alcaldía, y se reconocerá con una carta de evidencia de la elección de su proyecto (**este es un ejercicio académico sin ánimo de lucro que no genera relación económica o pago por la participación en el proyecto**) al equipo por su aporte en medio de la contingencia en la ciudad, y tendrán derechos morales, mas no patrimoniales, por lo que firmarán antes de iniciar una carta de sesión de derechos.

12 Horas de Capacitación + 30 Horas de Diseño continuo

A background image showing three business professionals (two men and one woman) in an office setting, looking at a document. The image is partially obscured by a dark blue circular overlay on the right side.

Jurados

Los jurados son docentes y representantes del sector productivo.

Destacan (seleccionan) dos tipos de soluciones: una por aspectos de **INNOVACIÓN** y una por su **IMPACTO SOCIAL** (se elije un equipo ganador).

Las soluciones presentadas por los estudiantes permiten su uso e implementación para la empresa participante con el reto.

Criterios generales:

- Originalidad de la solución propuesta
- Impacto positivo de la propuesta en la sociedad
- Sustentabilidad del modelo de negocio propuesto
- Viabilidad técnica de la propuesta
- La calidad de la presentación

Certificados y premios

Se emitirán certificados de participación a los integrantes de todos los equipos.

Se emitirá certificado de reconocimiento al equipo ganador.

DISEÑO PARA LA GENTE

ArteFacto
LAB

CAMPAMENTO DE INVENTORES

DISEÑO PARA LA GENTE

ArteFacto
LAB

CAMPAMENTO DE INVENTORES

Inscríbete Aquí

12 Horas de Capacitación + 30 Horas de Diseño continuo