

**DISEÑO PARA LA GENTE**

# Arte Facto

LAB

## CAMPAMENTO DE INVENTORES

**Organiza:**



Institución  
**Universitaria**  
Reacreditada en Alta Calidad

**Apoyan:**



SISTEMA DE  
**BIBLIOTECAS  
PÚBLICAS DE  
MEDELLÍN**



**BIBLIOTECA  
PÚBLICA  
PILOTO**



Logo of Fundación Universitaria Bellas Artes



Fundación Universitaria  
**Bellas Artes**

**UNIVERSIDAD  
EAFIT**



**UNIVERSIDAD DE  
SAN BUENAVENTURA**



**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.

**12 Horas de Capacitación + 30 Horas de diseño continuo**

# 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

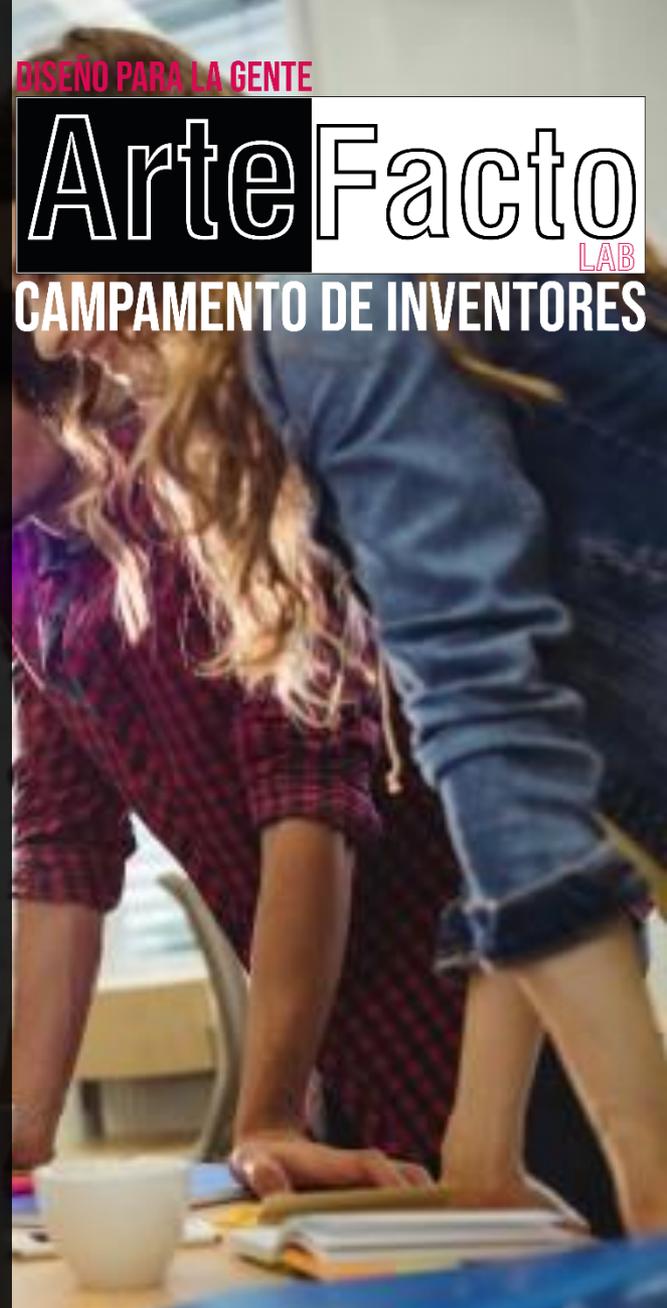
- ◆ **Integrantes:** Mínimo 4 estudiantes, máximo 8.
- ◆ **¿Pueden ser de otras carreras?**  
**¡Si!** está abierto a estudiantes de todas las carreras, se esperan y promueven equipos multidisciplinarios.
- ◆ Deben estar todos los integrantes del equipo al inicio del campamento para el registro, documentar 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**



# 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

Arte Facto  
LAB

CAMPAMENTO DE INVENTORES

Inscríbete Aquí

12 Horas de Capacitación + 30 Horas de Diseño continuo