

Conociendo viveMaker_co

Conecta · Crea · Comparte



Índice

- ¿Qué es el programa viveMaker_co?

- Agenda de las capacitaciones

- Fechas clave

- Preguntas frecuentes

¿Qué es el programa viveMaker_co?

Es un programa promovido por el Ministerio TIC, Intel e Hypercubus, que busca desarrollar el talento para la construcción de tecnología que atienda las necesidades del entorno colombiano y aporte al fortalecimiento de la industria de TI y contenidos en el país.



GOBIERNO DE COLOMBIA



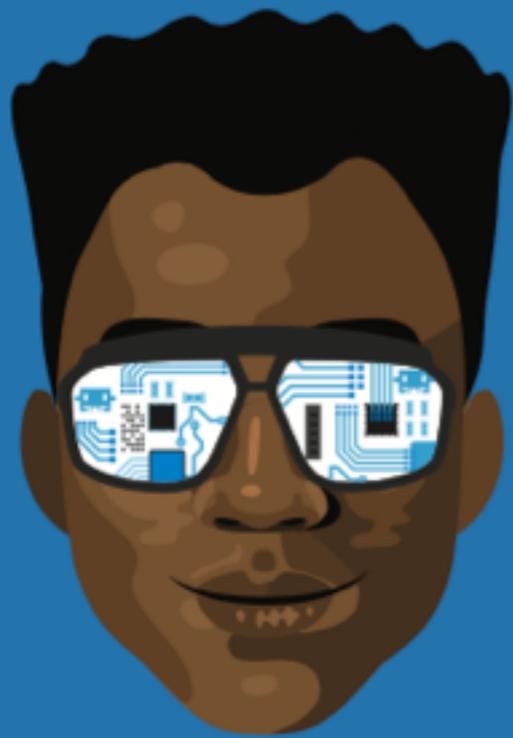
INDUSTRIAS
CREATIVAS
DIGITALES



intel



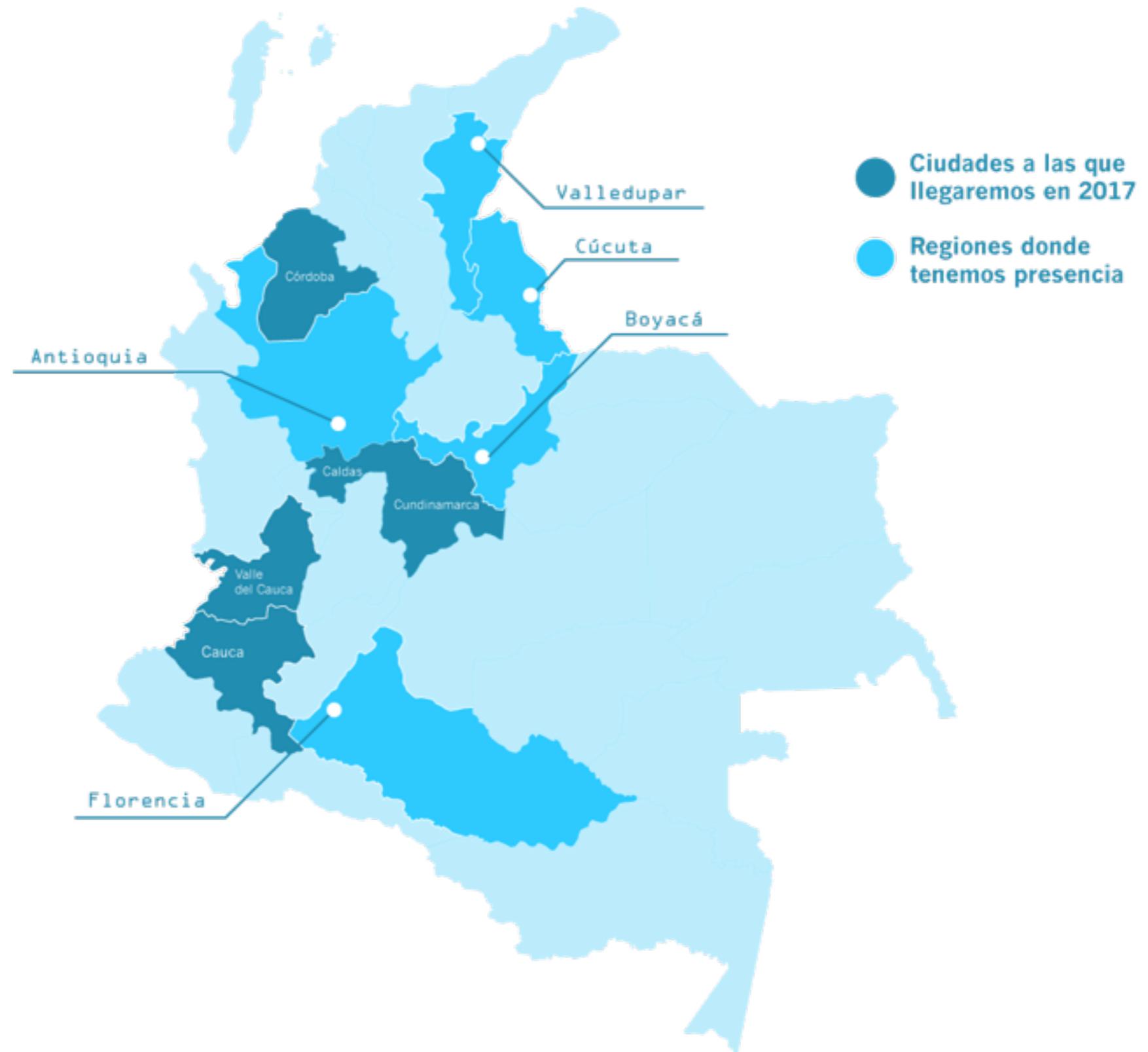
HYPERCUBUS
maker learning



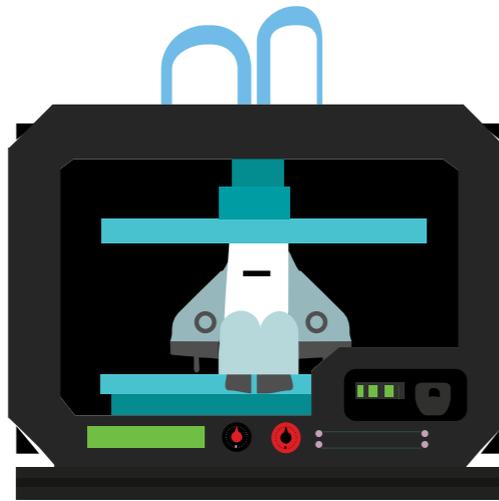
TODOS
SOMOS
makers



Nuestros nodos de la comunidad VMC

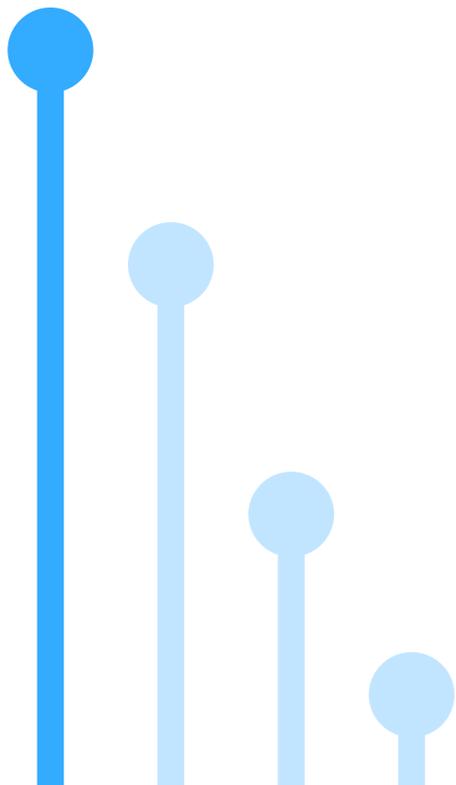


¿Qué incluye el Programa?



El programa promueve la creación y el fortalecimiento de la comunidad maker en Colombia. Por esta razón incluye los siguientes numerales:

- A. **Entrenamiento maker** con instructores expertos en pensamiento de diseño y tecnología
- B. **Hackatón** un espacio intensivo para la creación de prototipos para ideas de negocio de base tecnológica.
- C. **Caja Maker** llena de elementos como tarjetas de programación Intel Galileo y una impresora 3D para el ViveLab.



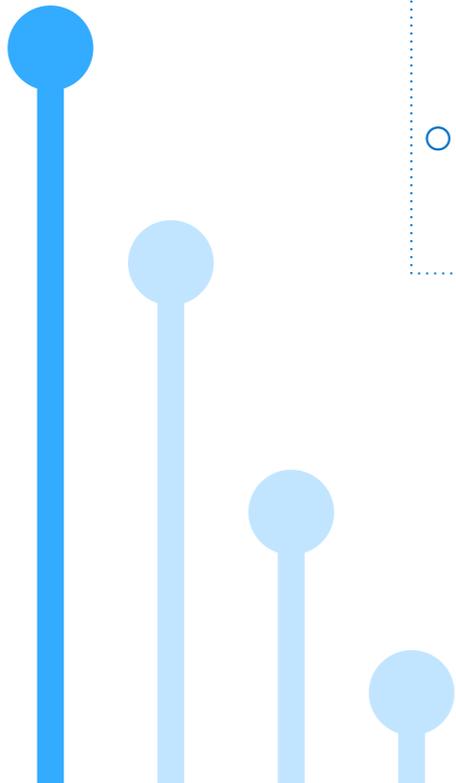
Nuestros Makers

Makers Aprendices

- Busca entender la lógica del aparato.
- Busca conexiones y se guía por su intuición.
- Sigue instrucciones y no teme tomar una herramienta que no conoce.
- Empieza a reconocer componentes y símbolos.

Makers Pro

- Es capaz de modificar el aparato además de repararlo.
- Puede combinar soluciones de distintas fuentes e improvisar sus herramientas.
- Tiene la capacidad de entender más a fondo el funcionamiento del sistema.



A - B

Entrenamiento Maker y Hackatón



Nuestro ADN

Nuestra metodología GENI, una articulación entre el pensamiento de diseño y el método científico nos permite cumplir con nuestro objetivo de diseñar soluciones para el contexto utilizando tecnología tal como el IOT. Para esto, los entrenamientos contarán con dos expertos en la metodología y en la sección técnica, que acompañarán el proceso de entrenamiento desde el día 1 hasta la Hackatón.

Nuestra metodología GENI+

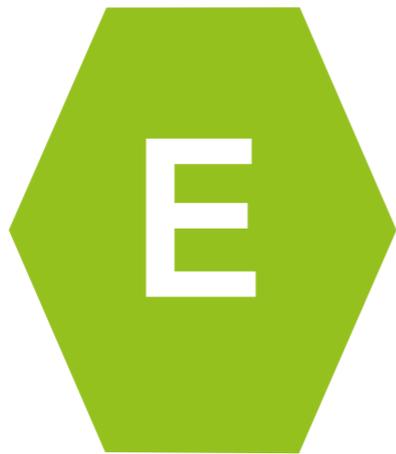
Se usará la metodología Gen.i como guía para comprender el contexto y explorar nuestras habilidades como ciudadanos del siglo XXI

EMPATIZA



**GENERA EL
RETO**

DEFINE



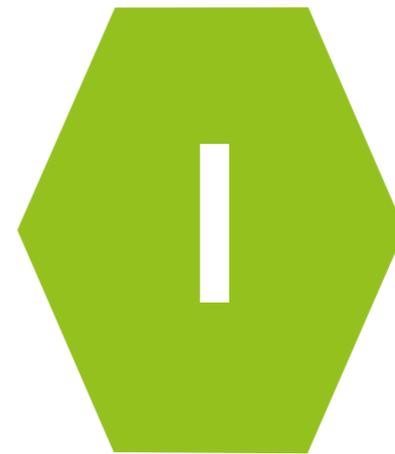
**EXPLORACION
DE LA
SITUACION
ACTUAL**

IDEA



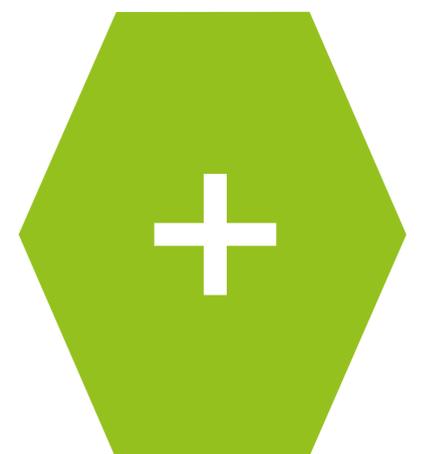
**NUEVAS
IDEAS**

*PROTOTIPA
Y TESTEA*



**INVENCION Y
PROTOTIPA**

IMPLEMENTA



**AMPLIA,
ESCALA,
IMPLEMENTA**

A - B

Entrenamiento Maker y Hackatón

SESIÓN 1 MAKERS PRO

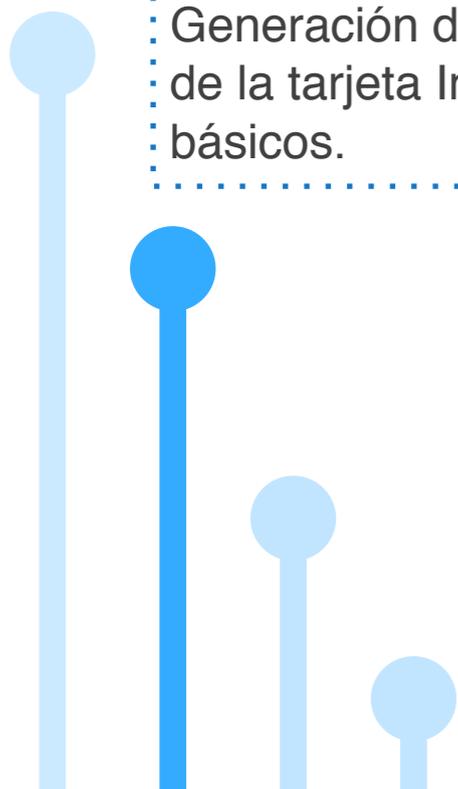
Comprensión de la metodología pensamiento de diseño. Análisis del usuario, el contexto y el reto.
Generación de ideas. Conocimiento de la tarjeta Intel Galileo y códigos básicos.

SESIÓN 2 MAKERS PRO

Consolidar ideas, prototiparlas y desarrollarlas. Desarrollo de prototipos con la tarjeta Intel Galileo.

HACKATÓN

Finalizar el desarrollo del proyecto y presentarlo en un entorno simulado de validación.



Agenda sesión 1 Makers Pro

8:00 – 8:05 am 8:05- 8:10 am	Bienvenida (10 min) <ul style="list-style-type: none">• Qué se espera de la sesión y qué se va a lograr.• Muestra de proyectos Maker de alta resolución.	10:45-10:55 am	Explorar la situación actual (40 min) <ul style="list-style-type: none">• Objetivo de la fase y sus herramientas para explorar la situación, explicado a través de un caso Maker.• Reciben los nombres de los referentes de su tema, los investigan y responden las preguntas del formato de condensación de referentes.• Definen variables estratégicas.• Escriben su usuario, los beneficios que le quieren dar y a qué reto responden.
8:10-8:30 am	Icebreaker (20 min) Identidad ficticia y conclusiones.	10:55-11:10 am	
8:30- 8:42 am 8:42- 8:45 am	Planear el desarrollo del proyecto (20 min) <ul style="list-style-type: none">• Como se planea un proyecto utilizando la metodología Gen.i+, cuáles son las etapas y el valor que tienen para innovar.• Conformar parejas.	11:10-11:15 am 11:15-11:25 am	
8:45- 8:55 am 8:55- 9:05 am 9:05- 9:20 am 9:20- 9:30 am 9:30-9:35 am 9:40-9:55 am 9:55-10:10 am 10:20-10:30 am	Generar el reto (1h 45 min) <ul style="list-style-type: none">• Objetivo de la fase y sus herramientas para generar el reto, explicado a través de un caso Maker.• Asignación de tema y entrega de información.• Exploración de información adicional y/o complementaria de fuentes secundarias.• Conclusiones investigación.• Realizar mapa de actores.• Escoger usuario.• Entrevistar por teléfono o realizar Netnografía• Mapa de empatía con motivaciones.• Identificar puntos críticos.• Escribir el reto	11:25-11:30 am 11:30-11:35 am 11:35-11:50 am 11:50-11:55 am 11:55-12:00 am	Nuevas ideas (35 min) <ul style="list-style-type: none">• Objetivo de la fase y sus herramientas para idear, explicado a través de un caso Maker.• Piscina de ideas.• Socialización de ideas y clasificación en matriz Wow.• Votación para escoger una idea dentro de las Wow.• Escribir la idea final.
10:30-10:45am	Break(15 min)	12:00-1:00 pm	Almuerzo (1 hora)
		1:00- 1:20 pm	Icebreaker (20 min)
		1:20 – 5:00 pm	Sesión técnica (3h 40 min) <ul style="list-style-type: none">• Repaso de la tarjeta Intel galileo.• Práctica de funciones en la tarjeta.• Herramientas de programación y electrónica generales basados en el uso de Arduino.• Principios físicos de circuitos y componentes eléctricos.• Utilización de sensores y actuadores con tarjeta intel Galileo.• Introducción a técnicas de prototipado rápido.

Agenda sesión 2 Makers Pro

8:00 – 8:05 am 8:05- 8:10 am	Introducción (10 min) <ul style="list-style-type: none">• Vídeo sobre prototipar e iterar.• Conclusiones.	11:05-11:20 am	+ (40 min) <ul style="list-style-type: none">• Consolidar la propuesta haciendo uso del formato de propuesta de valor.
8:10- 8:25 am 8:25- 8:40 am	Nuevas ideas (30 min) <ul style="list-style-type: none">• Recapitulación de la tarea y la sesión 1.• Sombrero de roles.	11:20-11:30 am 11:30-11:40 am 11:40-11:50 am 11:50-12:00 am 12:15-12:25 pm	<ul style="list-style-type: none">• Hacer plan de evolución.• Vídeo y explicación breve sobre Storytelling.• Hacer estructura de Pechakucha.• Retroalimentación sobre la estructura.• Producto mínimo viable y Brief para desarrollarlo desde el final de la capacitación hasta la hackaton.
8:40- 8:50 am 8:50- 9:00 am 9:20- 9:40 am	Invención (20 min) <ul style="list-style-type: none">• Explicación de las herramientas de prototipado y la importancia de la iteración a través de un ejemplo de un Maker.• Planear el prototipo con el modelo simplificado de mapa de hipótesis.• Cada equipo escoge y realiza una herramienta para hacer un prototipo rápido de baja resolución.	12:25- 1:25 pm	Almuerzo (1 hora)
9:40-9:55 pm	Break (15 min)	1:25-1:45 pm	Icebreaker (20 min)
9:55-10:05 am 10:05-10:15 am 10:15-10:40 am 10:40-10:50 am 10:50-11:05 am	Continúa Invención (1h 10 min) <ul style="list-style-type: none">• Do it yourself con juego de roles.• Mapa de iteración.• Prototipado de aplicaciones digitales.• Prototipar con otro equipo.• Mapa de iteración.	1:45- 5:00 pm	Sesión técnica (4h 15 min) <ul style="list-style-type: none">• Asesoría técnica por proyecto: simplificación tecnológica.• Validación: implementación electro/mecánica, implementación software, chasis.• Introducción a la impresión 3d y prototipado rápido: modelado, rebanado, operación.• Prototipo técnico que demuestre o ejemplifique claramente una funcionalidad tecnológica.

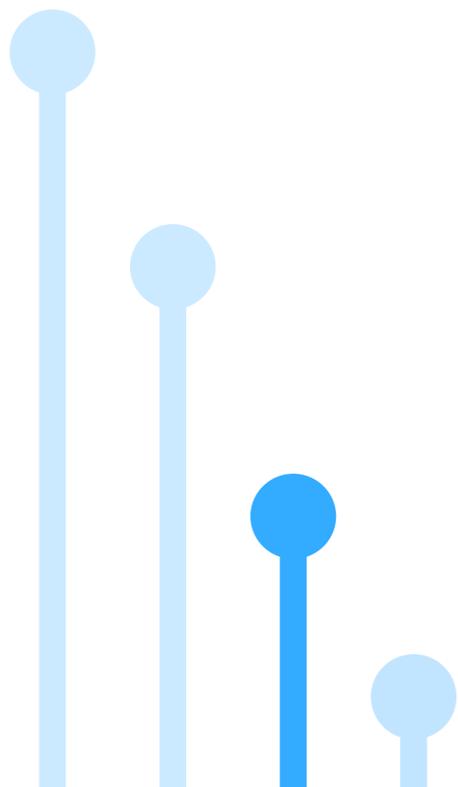
Agenda sesión 1 Aprendices Maker

8:00 - 8:10 am	Bienvenida (15 min) <ul style="list-style-type: none">Referentes inspiracionales de proyectos de Makers masters.	10:05-10:20am	Break (15 min)
8:10- 8:15 am	<ul style="list-style-type: none">Charla de Introducción.	10:20-10:25 am	Nuevas ideas (50 min) <ul style="list-style-type: none">Caso del Maker para explicar.Piscina de ideas asumiendo posturas.Socialización de ideas y clasificación en matriz Wow.Votación para escoger una idea dentro de las Wow.Escribir la idea final.
8:15-8:40 am	Icebreaker (25 min) Identidad ficticia y conclusiones.	10:25-10:35 am	
8:40- 8:50 am	Generar el reto (40 min) <ul style="list-style-type: none">Estructura general de la metodología Gen.i+. Importancia del Pensamiento de diseño.Entrega de información de los temas.Explicación de cómo generar el reto a partir de un caso de un proyecto Maker ya desarrollado.Redacción de puntos críticos desde la perspectiva del usuario.Redacción del reto	10:35-10:55 am	
8:50- 8:55 am		10:55-11:00 am	
8:55- 9:00 am		11:00-11:20 am	
9:00- 9:10 am		11:20-11:40 am	
9:10- 9:20 am		11:40-11:45 am	Invención (45 min) <ul style="list-style-type: none">Prototipo rápido.Do it yourself.Mapa de iteración.
9:20- 9:25 am	Explorar la situación actual (50 min) <ul style="list-style-type: none">Explicación de cómo explorar la situación actual con caso de un proyecto Maker ya desarrollado.Analizan la información que ya tienen al realizar: Juego de Roles, mapa de empatía, 1 mapa del dolorSocialización de los mapasPirámide de variables estratégicas	11:45-12:00 pm	
9:25- 9:45 am		12:00-1:00 pm	Almuerzo (1 hora)
9:45- 9:55 am		1:00- 1:20 pm	Icebreaker (20 min)
9:55-10:05 am		1:20 - 5:00 pm	Sesión técnica (3h 40 min) <ul style="list-style-type: none">Descubrimiento de la tarjeta Intel galileo.Práctica de funciones basicas en la tarjeta.Utilización de sensores y actuadores (Inputs/Outputs de la tarjetaCreación de un código de prototipado básico.Introducción a técnicas de prototipado rápido/ impresión 3d: modelado, rebanado, operación.

Fechas Clave



Las fechas fueron acordadas con cada uno de los ViveLabs y será ejecutada conforme al plan de trabajo de cada ciudad.



Preguntas Frecuentes

1. Si vivo en un lugar apartado, ¿puedo inscribirme? Los makers pueden inscribirse de cualquier lugar del departamento o región. Es importante que pueda desplazarse a uno de estos espacios con facilidad, pues el transporte es responsabilidad de cada inscrito.
2. ¿Tengo que pagar para participar? No. El programa es patrocinado por el Ministerio TIC, Intel e HYPERCUBUS, de manera que puedan concentrarse en el desarrollo del programa y no en los recursos. Si necesitan algún sensor y/o material fuera de los que están incluidos en la caja maker, deberán adquirirlos por su cuenta.
3. ¿Qué tipo de certificado tiene viveMaker_Co? Es un certificado de participación a todas las actividades del programa, el cual será expedido a su finalización.
4. ¿Dónde consigo más información del programa ? Pueden dirigirse a la noticia de apps.co (<http://bit.ly/2vMH7Vn>), a la web <https://sitios.apps.co/vivemakerco/#inicio> o comunicarse con vivemakerco@hypercubus.co
5. ¿La caja maker es del ViveLab? Sí, siempre y cuando esté trabajando activamente en el desarrollo de las actividades propias de dicho espacio.
6. ¿Qué recursos deben invertir los ViveLabs? Su esfuerzo y compromiso con el desarrollo del programa. Además deben ayudar con la confirmación de los espacios de las capacitaciones.

