



**ERMUKO UDALA
AYUNTAMIENTO DE ERMUA**

Toki Garapeneko Alorra
Área de Desarrollo Local

**GOBIERNO VASCO
ACCIÓN 2016 JÓVENES Y PYMES**

**ACCION 1: II Campus Tecnológico
“Innovación y creación colaborativa”**

II Campus Tecnológico
Mayo 2016



INDICE	3
0 INTRODUCCIÓN	3
1 OBJETIVO	5
2 PERSONAS BENEFICIARIAS	6
3 COMPETENCIAS A DESARROLLAR	6
4 ACCION1: II CAMPUS TECNOLÓGICO VERANO “INNOVACIÓN Y CREACION COLABORATIVA”	7

INDICE

0 INTRODUCCIÓN

Son ya más de 25 años desde que el Ayuntamiento de Ermua asumió la responsabilidad de trabajar activamente en el fomento del desarrollo socioeconómico del municipio. En estos años la dimensión del trabajo y el compromiso con la ciudadanía y el tejido empresarial han ido creciendo paralelamente hasta hoy en día. El Ayuntamiento ha apostado en los últimos años por la innovación social, económica y urbana, así como por la diversificación del tejido económico local hacia sectores tecnológicos de alto valor añadido. Esta apuesta ha recibido el reconocimiento del Ministerio de Ciencia e Innovación mediante la distinción de Ermua como “Ciudad de la Ciencia e Innovación”.

El Área de Desarrollo Local lleva muchos años trabajando con los centros formativos, porque consideramos que la creatividad y la innovación no es solo un cometido de las empresas. Este proyecto surge con el objetivo de fomentar la cultura de la innovación y de la tecnología entre los más jóvenes, alumnado con edades comprendidas entre los 10 y los 20 años. Consideramos que es necesario acercar la realidad de nuestro tejido industrial a los/as más jóvenes para que tengan un mejor conocimiento del empleo y de los procesos productivos. Ermua se caracteriza por ser un entorno muy industrial basado en la automoción principalmente.

El territorio que comprende los municipios de Ermua y Mallabia se caracteriza por tener un tejido económico basado principalmente en la industria y especialmente en el sector auxiliar del automóvil. Esta industria fue asentándose en la década de los 60, en la cual se experimentó una explosión industrial en todo el Bajo Deba y Duranguesado que formó el tejido económico del territorio incluido en este plan de empleo. Posteriormente, la crisis de los años 70 afectó duramente al sector industrial y el proceso de crecimiento se ralentizó fuertemente, siendo en los últimos años de la década de los 80 cuando la industria se recuperó de la crisis, estabilizándose en los años 90.

En estos momentos, tenemos un tejido económico más o menos estable, en donde la mayor parte de las empresas de la comarca son micropymes con entre 2 y 15 trabajadores en cada una de ellas, lo cual implica un tejido empresarial muy vivo, flexible y dinámico pero a la vez muy inestable, ya que los vaivenes económicos afectan con más fuerza a estos pequeños negocios. En lo que al sector industrial se refiere el 71% de las empresas tienen menos de 10 trabajadores/as y el 22% no más de 40. En nuestro entorno sólo hay una empresa que tiene más de 250 trabajadores y tres de ellas cuentan con un número comprendido entre 100 y 2501.

¹ Datos propios

Si bien estos datos demuestran cómo nuestro tejido industrial refleja una sociedad emprendedora y cómo ha sabido consolidarse en el tiempo y seguir creciendo a pesar de las numerosas crisis vividas, demostrando su arraigo en la zona y su capacidad impulsora de la economía local, también es verdad que este tipo de empresa, especialmente por su tamaño, genera determinadas preocupaciones que necesariamente deben corregirse.

Es una constante en la economía globalizada en la que vivimos que la competitividad ha pasado de ser considerada con relación a las empresas del entorno, a ser valorada y enfrentada con empresas a nivel mundial. A este hecho, a esta necesidad de competir a nivel mundial, se le une la necesidad de hacerlo no sólo con criterios de calidad, sino también con criterios de precios, que en nuestras economías occidentales sólo puede venir de la bajada de costes mediante reducciones salariales o inversiones en I+D+i. Es en este segundo aspecto donde se plantean los mayores problemas porque la inversión en desarrollo e innovación es muy baja en el ámbito de la PYME.

- En definitiva, contamos con un tejido productivo con las siguientes elementos:
- Mayoritariamente perteneciente al sector industrial, y concretamente al auxiliar del automóvil.
- Sector muy competitivo a nivel mundial, con pocos márgenes de beneficio, que está continuamente incorporando tecnología.
- Mayoritariamente micropyme con muchas empresas de menos de 20 trabajadores/as y con su modelo de negocio muy poco diversificado.
- Muy baja inversión en I+D+i.

Con este proyecto pretendemos lograr que los/as jóvenes tengan una visión más real del entorno industrial. Además, pretendemos que a la hora de elegir la formación de los/as jóvenes, esta sea coherente con nuestro tejido empresarial, enseñándoles procesos productivos que la industria actual está incorporando, como son las fijadas en la estrategia de la industria 4.0. **Y finalmente fomentar el espíritu emprendedor entre ellos y ellas.**

Este proyecto de acercamiento del tejido industrial a los jóvenes se basa en la puesta en marcha de diferentes acciones y actividades que se detallan más adelante.

Nuestro público objetivo son escolares de Ermua principalmente, entre los que se encuentran los primeros cursos de Educación Secundaria. Con este proyecto vamos a ofrecer diversas acciones que irán destinadas a diferentes edades logrando un desarrollo personal, un mayor conocimiento del tejido industrial, el acercamiento a las ciencias, tecnología, audiovisuales, diseño etc. de una forma divertida y dinámica. Todas aquellas acciones que desarrollemos con los niños y jóvenes, formarán parte de su proceso de aprendizaje, les ayudarán a mejorar capacidades, sobre todo comunicativas, de trabajo en equipo y de creatividad.

Todas las acciones que se proponen llevan el condicionante del conocimiento de nuestro tejido industrial, y estará tutorizado por monitores y profesionales de las aéreas que en cada momento se estén trabajando, avalando la buena marcha del Proyecto y cumpliendo los objetivos fijados.

1 OBJETIVO

OBJETIVO GENERAL:

Acercar a los/ jóvenes de nuestro entorno a nuestro tejido industrial de una forma divertida y dinámica

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Desarrollar su capacidad inventiva y creadora.
- Ofrecer soluciones ingeniosas a retos que se les planteara a lo largo de la vida.
- Conocer de cerca lo que se produce y se fabrica en las pymes de nuestro entorno.
- Apoyar y Fomentar la cultura emprendedora y la creatividad entre los/as jóvenes, involucrándoles con el tejido industrial, mediante la resolución de retos.
- Ayudar a definir su proyecto formativo en base al tejido empresarial de la comarca.
- Conocer métodos de trabajo, técnicas de producción y nuevas herramientas aplicadas a la industria: **multimedia, audiovisuales, MK y diseño.**
- Lograr aumentar el desarrollo personal, un mayor conocimiento del tejido industrial, el acercamiento a las **ciencias, tecnología, audiovisuales, diseño** etc. de una forma divertida y dinámica en la que van a desarrollar numerosas ideas.

2 PERSONAS BENEFICIARIAS

El público objetivo son escolares de Ermua, entre los que se encuentran el primer ciclo de Educación Secundaria, 1º y 2º de ESO

3 COMPETENCIAS A DESARROLLAR

CREATIVIDAD

Durante todo el proceso tendremos oportunidad de desatar la creatividad de los jóvenes ya que ellos serán los y las protagonistas a la hora de crear soluciones a los retos planteados mediante diferentes técnicas crearán y prototiparán sus ideas.

TRABAJO EN EQUIPO

Desde el inicio, todas las actividades a desarrollar se realizarán en equipo, ayudando a sacar las mejores ideas entre todos.

COLABORACION

Colaborar y competir a la vez para un beneficio mutuo y fomentar la autosuperación.

MOTIVACION

Estará presente a lo largo de todas las acciones, motivarles a esforzarse para conseguir el objetivo final. Compartir y celebrar las soluciones propuestas.

DESARROLLO DE POTENCIALES PERSONALES

Implicar a las personas y favorecer su participación activa y creativa, adaptando los medios de expresión a su perfil.

RESPONSABILIDAD

La responsabilidad como valor social está ligada al compromiso. La responsabilidad garantiza el cumplimiento de los compromisos adquiridos y genera confianza y tranquilidad entre las personas.

COMPROMISO

Estar dispuesto a asumir los cambios de dinámicas tanto personales como organizativas para que se pueda producir la cocreación.

4 ACCIÓN 1: II CAMPUS TECNOLÓGICO VERANO “INNOVACIÓN Y CREACION COLABORATIVA”

“Conoce la Industria en realidad... aumentada”

PUBLICO OBJETIVO

El público objetivo son escolares de Ermua, entre los que se encuentran los primeros cursos de Educación Secundaria, primero y segundo de ESO
Número máximo de participantes 20 alumnos/as por Campus.

OBJETIVOS

Implicar a jóvenes de entre 12 y 14 años en el emprendizaje tecnológico y el conocimiento del Entorno Industrial de Ermua.

Acercar a los y las jóvenes al **tejido industrial y el mundo del diseño y la creatividad**. Ofrecer un espacio divertido y dinámico en el que conocer el tejido industrial de nuestro entorno, los nuevos procesos de la industria y otras competencias tales como multimedia, audiovisuales, MK, diseño, etc.

DESCRIPCION DE LA ACCION

Desarrollo de un Campus basado en innovación y creación colaborativa a lo largo de 9 días, para estimular la creatividad y el conocimiento de nuestro tejido industrial. Dentro de las acciones del campus se encuentra la visita a la empresa MICRODECO con la que se trabajará el reto.

Después de una primer semana de actividades varias, durante la segunda semana aprenderán en un entorno de desarrollo de Realidad Virtual donde realizarán un proyecto relacionado los productos de Microdeco.

El reto de este año es **crear un material audiovisual basado en realidad**

aumentada que podrá ser utilizado por la empresa como herramienta de marketing.

La plataforma elegida es Unity 3D, donde pueden crear imágenes que pueden visualizarse en unas gafas tipo Google CARDBOARDS para tener una sensación de inmersión 3D.

Con ayuda de los monitores trabajarán por grupos en las dos fases del proyecto, con el objetivo de realizar **una presentación final** del proyecto realizado.

Las presentaciones se realizarán al finalizar el Campus, el viernes día 8 de julio y el día 22 de julio a las 12 en el Auditorio de Izarra Centre, en el que participarán los alumnos/as para explicarnos las fases y el proyecto finalizado.

INDICADORES

**Nº de niños/as jóvenes participantes de ERMUA: 40 (20 en cada campus)
10 en cada grupo de trabajo.**

Nº de empresas: 1 empresa industrial del entorno.

Nº de retos lanzados: 2 (2 presentaciones)

3 monitores

1 ordenador por cada 2 alumnos y una gafa de Realidad Virtual por proyecto.

TEMPORALIDAD

Grupo 1: Del 28 de junio al 8 de Julio

Grupo 2: Del 12 de julio al 22 de Julio

Horario: De 9.00 a 13.00

LUGAR: Izarra Centre

Planta 5ª de Izarra Centre

Para lo que se alquilarán mesas y sillas

Se instalarán 16 ordenadores con tarjeta gráfica para Unity 3D

PRESUPUESTO TOTAL:

Campus Tecnológico I y II: 10.437,31 euros.

II CAMPUS “INNOVACIÓN Y CREACIÓN COLABORATIVA” Grupo 1

FECHA	ACCIÓN	DONDE	ACCION/EKINTZA
Martes Día 28 de junio	TABAKALERA HIRIKILABS DONOSTI	Donosti	Visita a la Antigua Tabakalera Taller de Fabricación 3D
Miércoles Día 29 de junio	VISITA A MICRODECO Y AL AIC (AUTOMOTIVE INTELIGENCE CENTER BOROA)	Ermua	Visita empresa Ermua Ermuko enpresa bat ikustera joango gara
Jueves Día 30 de junio	VISITA A LA EMPRESA DE REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL VIRTUAL WARE GROUP BASAURI	Basauri	Show Room Virtual Ware Group Basauri
Viernes Día 1 de Julio	GYMKHANA CON INGURU ABENTURA	Ermua Plaza Goiko	GYMKHANA (Parque Goiko) *
Lunes Día 4 de Julio	CAMPUS TECNOLÓGICO	Izarra Centre	Izarra Centre Taller de generación de ideas/Ideien sormen taierra
Martes Día 5 de Julio	CAMPUS TECNOLÓGICO	Izarra Centre	Izarra Centre Trabajo en equipo (diseño y programación) Lankidetza, (diseinua eta programazioa)
Miércoles Día 6 de Julio	CAMPUS TECNOLÓGICO	Izarra Centre	Izarra Centre Trabajo en equipo (diseño y programación) Lankidetza, (diseinua eta programazioa)
Jueves Día 7 de Julio	CAMPUS TECNOLÓGICO	Izarra Centre	Izarra Centre: Innovación colaborativa (Elkarlaneko berrikuntza eta sorkuntza)
Viernes Día 8 de Julio	CAMPUS TECNOLÓGICO	Izarra Centre	Izarra Centre Finalización del trabajo realizado y presentación Garatutako lana bukatuko da eta aurkezpena egingo dugu Izarra Centeren Auditorioan

II CAMPUS “INNOVACIÓN Y CREACIÓN COLABORATIVA” Grupo 2

FECHA	ACCIÓN	DONDE	ACCION/EKINTZA
MARTES 12 JULIO 9:00-13:00	INDUSTRIA DE ERMUA	Ermua	Industria en Ermua, presente y futuro de la Industria
MIÉRCOLES 13 9:00-13:00	VISITA A MICRODECO Y AL AIC (AUTOMOTIVE INTELLIGENCE CENTER BOROA)	Ermua	Visita empresa Ermua
JUEVES 14 JULIO 9:00-13:00	VISITA A LA EMPRESA DE REALIDAD AUMENTADA Y VIRTUAL VIRTUAL WARE GROUP BASAURI	Basauri	Show Room Virtual Ware Group Basauri
VIERNES 15 JULIO 9:00-13:00	GYMKHANA CON INGURU ABENTURA	Ermua Plaza Goiko	GYMKHANA (Parque Goiko)
LUNES 18 JULIO 9:00-13:00	CAMPUS TECNOLÓGICO	Izarra Centre	Izarra Centre Taller de generación de ideas
MARTES 19 JULIO 9:00-13:00	CAMPUS TECNOLÓGICO	Izarra Centre	Izarra Centre Trabajo en equipo (diseño y programación)
MIÉRCOLES 20 JULIO 9:00-13:00	CAMPUS TECNOLÓGICO	Izarra Centre	Izarra Centre Trabajo en equipo (diseño y programación)
JUEVES 21 JULIO 9:00-13:00	CAMPUS TECNOLÓGICO	Izarra Centre	Izarra Centre: Innovación colaborativa
VIERNES 22 JULIO 9:00-13:00	CAMPUS TECNOLÓGICO	Izarra Centre	Izarra Centre Finalización del trabajo realizado y presentación



DESGLOSE DEL PRESUPUESTO

<ul style="list-style-type: none"> • CAMP TECNOLÓGICO (Basauri): <ul style="list-style-type: none"> - Creación del guión de los proyectos - Impartición del taller durante dos semanas por parte de 2 monitores y un coordinador. Diseño del material gráfico - Acompañamiento a la empresa para recabar información y material gráfico. - Alquiler de equipamiento, 16 ordenadores - 3 gafas de realidad virtual MVR 	6.687,60€
<ul style="list-style-type: none"> • INGURU ABENTURA (Alava): <ul style="list-style-type: none"> - Gymkhana para desarrollar el trabajo en equipo, liderazgo, comunicación de los/as jóvenes y taller de equilibrio en la Plaza Goiko. Dos días, viernes 1 y 15 de julio 	680€
<ul style="list-style-type: none"> • Costes de gestión 	504,60€
<ul style="list-style-type: none"> • Material de taller 	1.415,11€
<ul style="list-style-type: none"> • Transporte 	1.050,00€
<ul style="list-style-type: none"> • Seguros 	100,00€
TOTAL CAMPUS TECNOLÓGICO VERANO I y II	10.437,31€