

“LA INNOVACIÓN EN LAS BIBLIOTECAS”

XIII REUNIÓN DE CENTROS DE INFORMACIÓN

CLADEA 2016

MEDELLÍN - COLOMBIA



Maker Space: un espacio para la creatividad y la gestión del conocimiento en el Centro de Información de la UPC

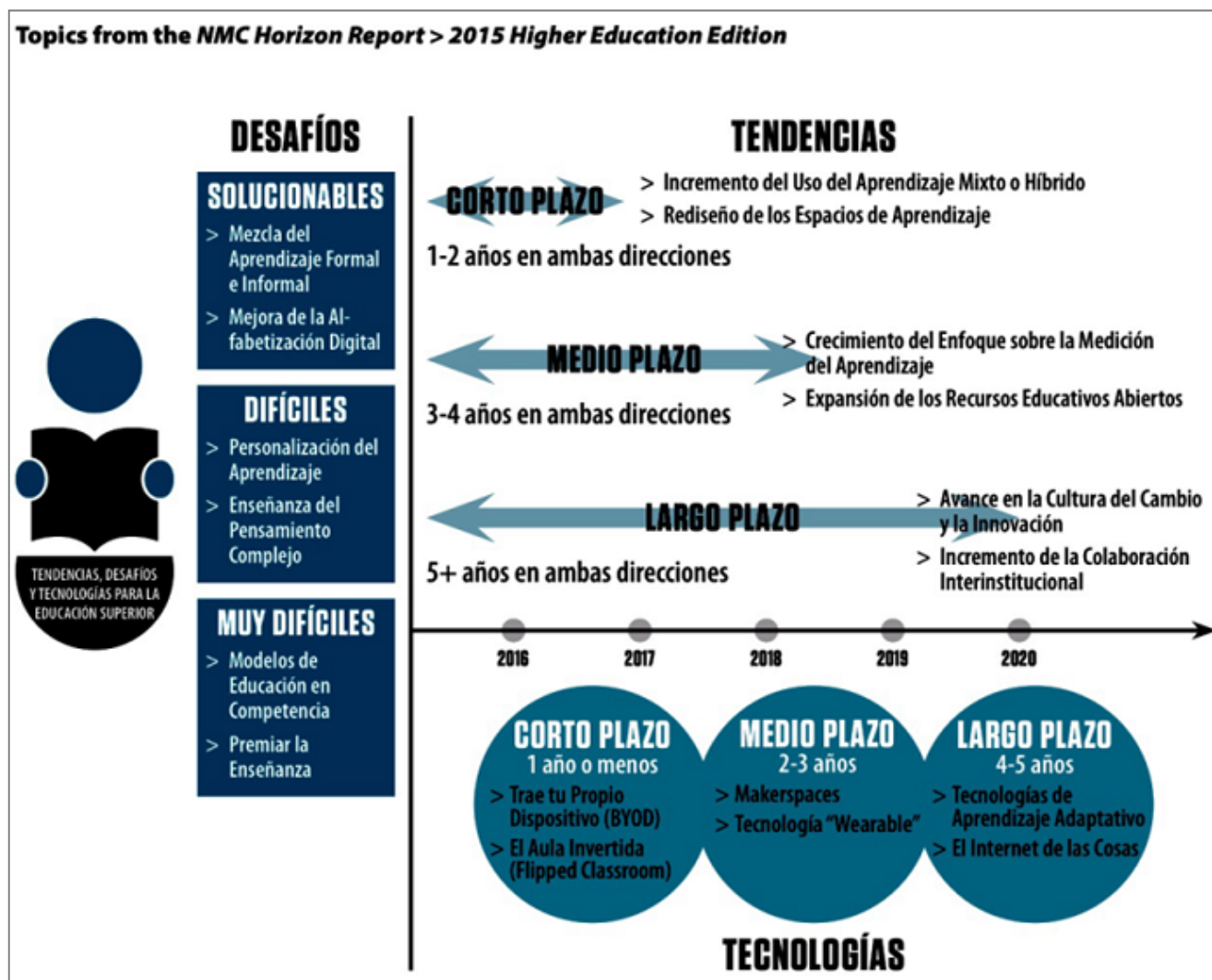
PONENTES:

- Lic. María Elena Cáceres
maria.caceres@upc.edu.pe
- Mg. Silvia Lizarme Quispe
silvia.lizarme@upc.edu.pe

Octubre, 2016

1. ANTECEDENTES

- La Dirección de Gestión del Conocimiento de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas decide implementar la Sala Maker Space a mediados del año 2015.
- Esta iniciativa nace con la finalidad de estar alineados con las últimas tendencias, desafíos y tecnologías para la Educación Superior.



2. OPORTUNIDAD IDENTIFICADA

- Crear una sala bajo el modelo abierto, flexible y evolutivo de un open learning space en cada campus de la universidad.



3. IMPLEMENTACIÓN: MAKER SPACE

- La Sala Maker Space se inaugura el 18 de abril en el Centro de Información del Campus San Isidro.
- Este espacio tiene una capacidad para 16 personas, cuenta con dos televisores con Apple TV, mobiliario modular de colores variados y paredes de vidrio que permiten que se use como pizarra todo el ambiente.
- Es un espacio cómodo y atractivo para los usuarios, evoluciona con el tiempo y crea las condiciones para que desarrollen su creatividad y construyan su aprendizaje y conocimiento.



4. DIFUSIÓN Y RESERVA

- La difusión se realiza en coordinación con el área académica, Directores de Carrera, Profesores a tiempo completo a través de las reuniones del Comité Académico.
- Los alumnos y docentes reservan éste espacio presencialmente o en línea con un día de anticipación, la confirmación se realiza de acuerdo a la disponibilidad del ambiente.

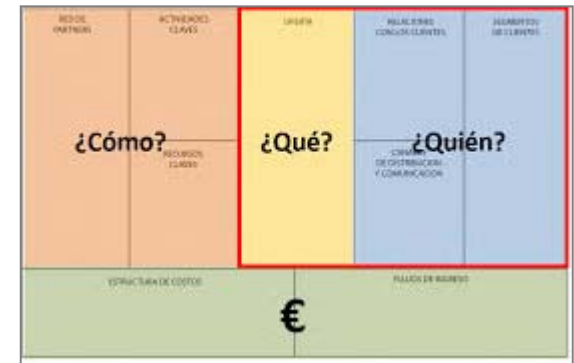
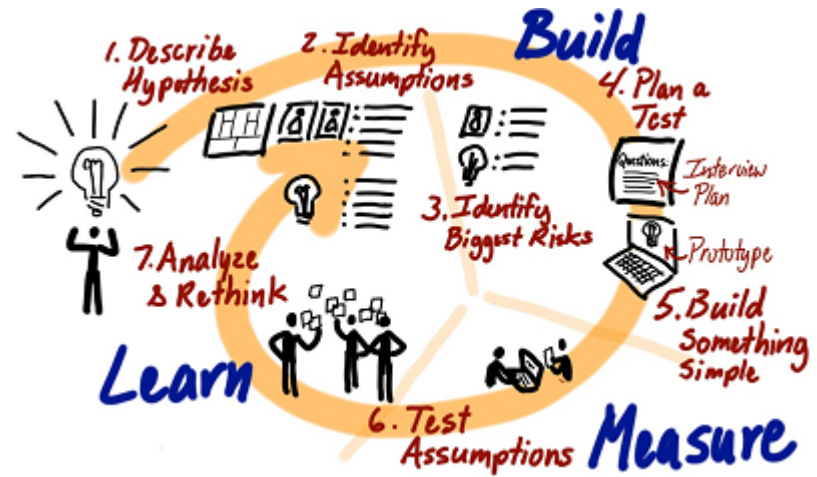


El Centro de Información o Biblioteca actúa como soporte académico facilitando el proceso de enseñanza aprendizaje.

5. USO DEL MAKER SPACE

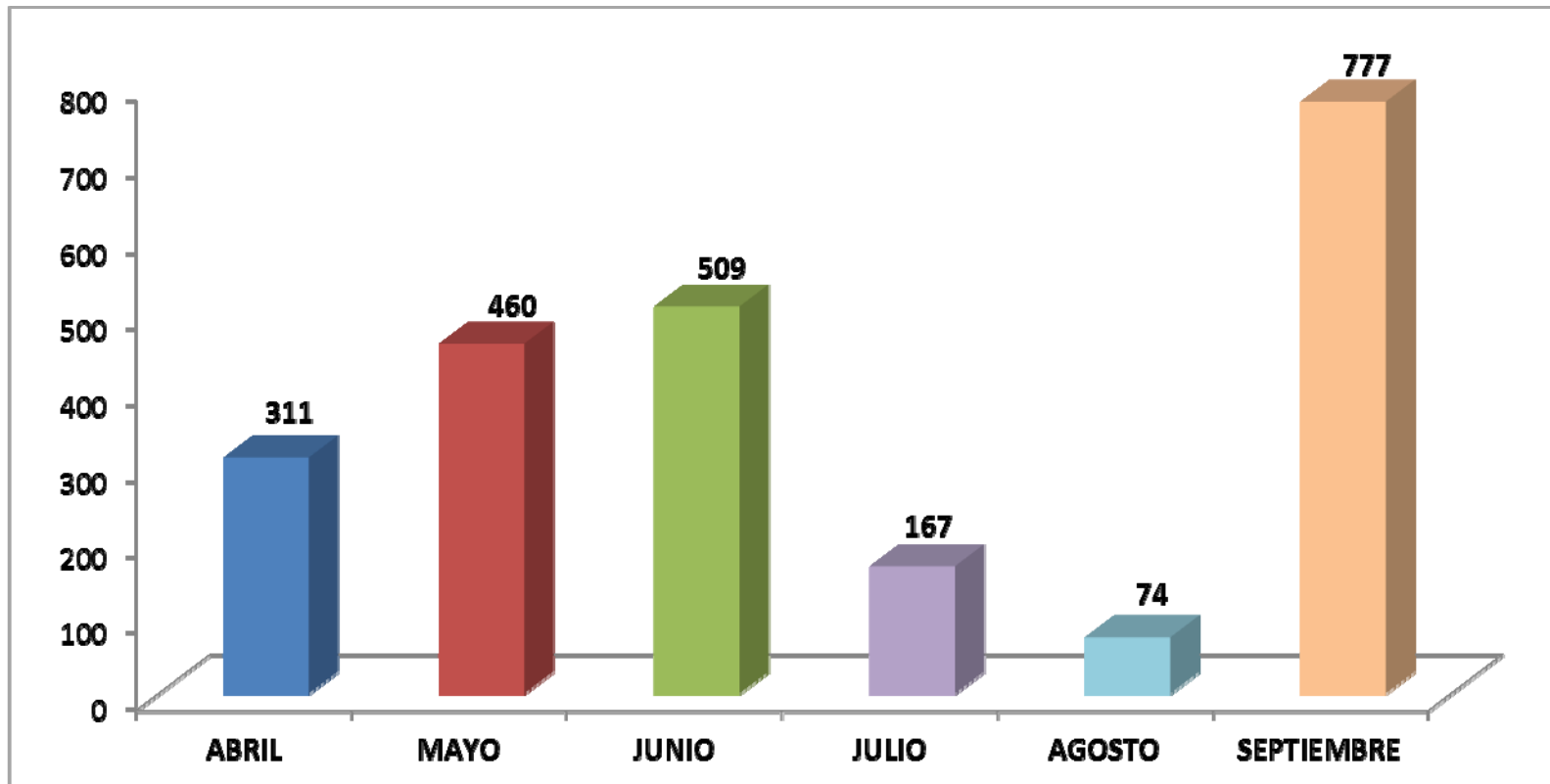
■ Desde su implementación, el Maker Space está siendo utilizado para diversas actividades académicas entre ellas:

- ✓ Talleres de Lean Start Up
- ✓ Talleres de Design Thinking
- ✓ Metodología Canvas
- ✓ Experiment board
- ✓ Focus group
- ✓ Foros de discusión
- ✓ Talleres de creatividad
- ✓ Talleres de liderazgo
- ✓ Círculos literarios
- ✓ Entre otros.



6. ESTADÍSTICAS DE USO

MES	USUARIOS
ABRIL	311
MAYO	460
JUNIO	509
JULIO	167
AGOSTO	74
SEPTIEMBRE	777
TOTAL	2298



7. CASO APLICATIVO: GRUPO COWORKING UPC

- El Grupo Coworking se creó en marzo del presente año y está conformado por un equipo multidisciplinario de alumnos de la UPC. Principalmente de las facultades de Negocios Internacionales, Ingeniería, Comunicaciones y Marketing.
- El concepto coworking es un espacio colaborativo de aprendizaje que permite el desarrollo de proyectos con o sin una idea de negocio.



7.1. CONVOCATORIA

- El staff coworking convocó a una jornada de 15 horas consecutivas el 22 de julio para que los alumnos puedan presentar su idea de negocio y escoger a los mejores para enseñarles toda la metodología Lean Startup.



Go Coworking Day

¿Tienes una idea de que lleva tiempo dando vueltas en tu cabeza?
¡Esta es la oportunidad para ponerla a prueba!

¡TODO UN DÍA en el que podrás trabajar tu idea, explicarla frente a alumnos de todas las facultades UPC, criticarla, destruirla y volverla a construir!

¡Ven y arma el equipo idea para tu proyecto!

Juntos responderemos las siguientes preguntas:
¿Cómo generar ideas innovadoras?
¿Cómo armar el equipo ideal para mi proyecto?
¿Cómo armar un modelo de negocio?
¿Cómo probar mi producto invirtiendo 'casi' nada?
¿Qué tecnologías utiliza mi proyecto?
¿Cómo atraer clientes potenciales?
Y mucho más...

Ven y participa en nuestros talleres
Comparte y aprende en un entorno colaborativo, iniciativa hecha por alumnos de la UPC para todo público interesado.

Sede: Campus de San Isidro
Lugar: Salón A-706
Fecha: Viernes 22 de Julio
Hora: 2:00 pm

7.2. ELECCIÓN DE LAS MEJORES IDEAS

■ Producto de la Jornada fueron elegidos seis proyectos:

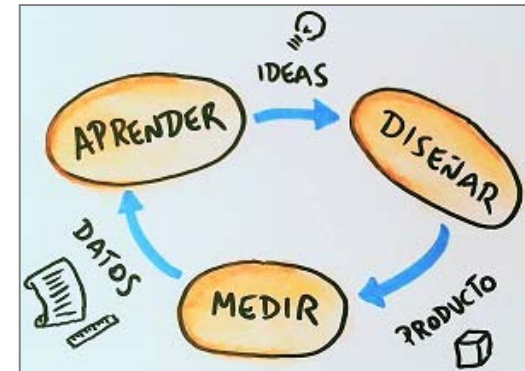
- ✓ -Aloha2
- ✓ -Contapyme
- ✓ -Carwells
- ✓ -Ecofraga - Ambientadores ecológicos
- ✓ -Dominus
- ✓ -DelibikePerú



7.3. METODOLOGÍA: LEAN STARTUP

LEAN STARTUP

- ❑ **Paso 1.** Ideación: Design Thinking: Mapa de empatía
- ❑ **Paso 2.** Modelo de negocio: Canvas
- ❑ **Paso 3.** Experimentación: Experiment board: Lienzo
- ❑ **Paso 4.** Discurso: Pitch (Storytelling)



Paso 1. Design Thinking: Maker Space

- Etapa de ideación: Mapa de empatía.
- Se centra en el cliente y en base a preguntas se crea una solución.
- Desarrollo de tu cliente.



Paso 2. Canvas: Maker Space

- Canvas: herramienta de la metodología Lean Startup.
- En esta etapa con ayuda del Canvas se crea un modelo de negocio a partir de un problema o necesidad (supuestos).
- Lienzo de modelo de negocio.



LIENZO MODELO DE NEGOCIO (BMC)



Paso 3. Experiment Board: Maker Space

- Tablero de experimentación: se define si es un problema real para el usuario
- Validación de supuestos
- Entrevistas a los clientes
 - ✓ Hipótesis problema
 - ✓ *MAQUETACIÓN. Mostrar algo tangible (como se verá): prototipos
 - Prototipo Baja fidelidad: dibujar en papel
 - Prototipo Mediana fidelidad: vistas de tu página
 - Prototipo Alta de fidelidad: aplicación (se apoya en otros, software).
 - ✓ Hipótesis solución. Si el modelo de negocio soluciona su problema. (Prueba y error)
 - ✓ Lo cambias hasta que convenza



Paso 4. Pitch o discurso: Maker Space

- Crecimiento: cuando el prototipo ya esta validado se busca crecer.
- ¿Cómo vender tu proyecto?
- Storytelling: metodología para contar tu proyecto.
- Se realizará el 25/11



8. VIDEO

<https://youtu.be/auU0y9rg-cE>



CONCLUSIONES

- La sala Maker Space ha permitido identificar oportunidades de proyectos innovadores por parte de la comunidad académica de la UPC.
- El Centro de Información establece sinergias con las áreas académicas brindándoles un espacio cómodo y flexible para que los alumnos puedan desarrollar su creatividad.
- Por su capacidad instalada se alinea al proyecto de Enseñanza y Aprendizaje Digital de la UPC.
- En una segunda etapa se implementarán nuevos proyectos con las áreas de Vida Universitaria en actividades como los Viernes Culturales.
- Los bibliotecólogos por carrera han identificado una oportunidad para realizar ferias bibliográficas utilizando toda la tecnología de la sala Maker Space (Smart TV, Apple TV).
- Este ambiente ha permitido desarrollar por parte de los alumnos y docentes las diversas herramientas de la metodología Lean Startup.