

Las nuevas tecnologías, la robótica y las empresas lanzan retos en las aulas. Jóvenes y pymes, retos del presente, soluciones del futuro.

Retos de PYMES en las aulas, creación de ideas y motivación

Al igual que en la acción anterior, en esta seguimos con la dinámica de acercar a los jóvenes el contexto industrial propio de forma amena. Se trata de fomentar el conocimiento empresarial a la vez que se ofrece una mejora de las habilidades personales de los jóvenes para dar respuestas a los retos planteados.

Público objetivo.- El público objetivo son escolares que se encuentran en los cursos de Educación Secundaria y Ciclos medios y superiores.

Acciones realizadas. La acción ha tenido las siguientes actividades:

- Organización del programa de trabajo que ha tenido las siguientes fases:
 - Captación de Centros formativos y creación de grupos.
 - Lanzamiento de retos.
 - Formación en creatividad, motivación y desarrollo personal.
 - Impartición de formación sobre el tejido empresarial, procesos productivos, sectores industriales y producto propio de las empresas del entorno.
 - Desarrollo de Ideas a partir del conocimiento del tejido industrial y de la asociación de productos industriales elaborados en el entorno y las nuevas tecnologías.
- Contratación de la entidad que pueda ejecutar el proyecto.
- Desarrollo y evaluación del mismo.

Fechas: junio 2015-diciembre 2015

Lugar: Centros formativos, biblioteca de Ermua. Los centros formativos que han tomado parte han sido los siguientes: Escuela Armería de Eibar, Uni Eibar-Ermua, Instituto de máquina herramienta de Elgoibar y Colegio San Pelayo de Ermua.

Desviaciones: La mayor parte de las acciones se han realizado a partir de septiembre.

Soluciones: Puesta en marcha de las acciones de septiembre a diciembre.

Resultados

	Esperados	Conseguidos
• N° de participantes:	250	250
• N° de empresas:	3	5
• N° de retos lanzados:	20	5

Retos de pymes en Aulas

Talleres de robótica y talleres de creatividad

[Código]/[Edición]

Bajo el epígrafe de “Retos de PYMES en Aulas” los/as jóvenes estudiantes de los centros formativos, IMH, Escuela Armería, Colegio San Pelayo y la Uni Eibar Ermua, han realizado un proceso de participación y emprendizaje en el que se han puesto a prueba su creatividad y han tenido oportunidad de conocer el tejido industrial y algunos de los productos elaborados en el entorno, en empresas industriales de Ermua y Mallabia: bicicletas, cascos, desfibriladores y sillones de cine. Dichos talleres se han realizado por espacio de tres horas en los centros formativos anteriormente descritos.

En total, han participado 250 alumnos/as que han presentado 47 trabajos. El trabajo realizado consistía en una breve descripción del negocio que había surgido fruto de los talleres de creatividad, dicha idea de negocio fue plasmada en una hoja modelo Canvas de modelos de negocio en el que se describe el producto o servicio, clientela, valor añadido, necesidades, recursos necesarios y los colaboradores clave.

Los/as jóvenes escolares premiados con el primer premio han sido: Abraham, David, Gorka y Oihane del Instituto de Máquina Herramienta (IMH) con su propuesta denominada “Multicuter”; un cuchillo multiusos con diferentes funciones, el segundo premio ha recaído en el equipo Txomin, Ander y Josu de la Escuela Armería, con el producto denominado “PAM”, un caso que incorpora GPS, y, finalmente, el tercer premio ha ido a manos de Nahia, Kevin, Maialen y Oier del Colegio San Pelayo por su propuesta de producto denominada “Ultimate Helmet”, un casco que incorpora nuevas tecnologías de localización y seguridad.

Estos jóvenes de nuestro municipio y comarca recibieron el premio y el reconocimiento a sus aportaciones y trabajos por haber participado en el programa “Jóvenes y PYMES”, en el marco de las X. Jornadas de Desarrollo Local. Como premio se les ha entregado a cada joven un cheque para que puedan realizar compras en el comercio local por valor de 50 euros cada cheque. El acto de entrega de premios lo presidió la Diputada Foral Teresa Laespada y el alcalde de la localidad, Carlos Totorika.

Las valoraciones de este programa ha sido de 3,93 sobre 5. A la pregunta si tras la realización del taller se sienten más emprendedores/as la mayoría ha contestado que sí, que son más creativos/as de lo que pensaban y que es bueno darle vueltas a la cabeza para tener buenas ideas. Comienzan a plantearse el emprendizaje como una posible salida laboral siempre que se cuente con una idea que pueda materializarse en una realidad.

Presupuesto

Previsto		Gastado y/o comprometido	
PERSONAL	2.100,00€	PERSONAL	2.100,00€
GASTOS GENERALES	0,00€	GASTOS GENERALES	0,00€
DIFUSIÓN	400,00€	DIFUSIÓN	0,00€
EQUIPOS Y MOBILIARIO	980,00€	EQUIPOS Y MOBILIARIO	980,00€
ACCIÓN	7.450,00€	ACCIÓN	6.850,00€
TOTAL	10.930,00€	TOTAL	9.930,00€



Retos de pymes en Aulas

Talleres de robótica y talleres de creatividad

[Código]/[Edición]

Empresas o personas contratadas o becadas.

EMPRESA O PERSONA CONTRATADA/ BECADA	NETO	IVA	TOTAL
Egizu Glow	6.850,50€	0,00€	6.850,00€
TOTAL	6.850,50€	0,00€	6.850,00€

fotos premios "Retos de Pymes en Aulas"

Formación en robótica industrial para jóvenes.

La industria cada vez más está en un proceso de robotización de sus procesos productivos. Aprender a trabajar con máquinas desde su fase de creación hasta su mantenimiento es esencial para las personas que busquen un trabajo en el futuro, ya que el mundo estará robotizado en gran parte. Diseño de máquinas, creación, programación, mantenimiento, son áreas de trabajo con grandes expectativas de crecimiento. Esta acción pretende precisamente acercar de la manera más divertida posible a los jóvenes al mundo de la fabricación y programación de máquinas.

Público objetivo.- El público objetivo son jóvenes de Ermua que están cursando ESO y ciclos medios. Número máximo de participantes: 15

Acciones realizadas.-

Se trata de tres talleres donde los participantes han podido aprender, divertirse y desarrollar su imaginación y creatividad. Con estas actividades se estimula el desarrollo de la imaginación, el pensamiento creativo y ayuda a desarrollar en los jóvenes un aprendizaje divertido integrando tecnología e industria. Dentro de este apartado se han puesto en marcha cuatro talleres, en cada uno de ellos, se ha diseñado y ensamblado tres productos diferentes, todos ellos están relacionados con el uso de las nuevas tecnologías, robótica e industria.

El primero de ellos está basado en el diseño y montaje de drones al que se le han buscado nuevos usos y aplicaciones en el mundo de la industria. El segundo de los talleres va destinado al diseño y montaje de coches, en dicho taller se desarrollaron las siguientes capacidades integradas en el mundo de la industria: diseño, ensamblaje, electrónica y multimedia. El último taller está basado en el diseño y montaje de arañas robotizadas, y se trabajará sobre la base del kit de robótica usando sensores y motores y la potente placa de control de Erle robotics, Se trata de propiciar un espacio de experimentación con nuevas tecnologías y fomentando el trabajo en equipo y la toma de decisiones. El objetivo de este taller es mostrar el potencial de los

ordenadores y sensores que se les incorporan y su aplicación para controlar automatismos que puedan ser aplicados en empresas industriales.

Fechas: 22/09/2015 – 30/12/2015

Lugar: Izarra Centre

Desviaciones: el número de jóvenes que han realizado la solicitud ha duplicado nuestras expectativas con lo que se ha añadido un nuevo taller.

Soluciones: Se ha lanzado un cuarto taller.

Resultados

	Esperados	Conseguidos
• N° de participantes	15 / 5 por cada taller	41 en total
• N° de productos a desarrollar	3	3
• N° de ideas de nuevos usos y aplicaciones	6	20

El 30 de diciembre se celebró la clausura de los talleres en el auditorio de Izarra Centre, y los/as familiares de los/as participantes pudieron ver lo que habían diseñado y fabricado sus hijos e hijas. Todos/as ellos/as estaban de acuerdo en que se lo han pasado muy bien, a la vez que han aprendido mucho de robótica, diseño y electrónica y están deseando participar en nuevas acciones de este tipo.

La valoración media ha sido de 8,75 sobre 10, cabe destacar que lo que más ha interesado a los jóvenes es el montaje de las diferentes piezas y cableado de los aparatos, aprendiendo a ensamblar los diferentes elementos siguiendo las especificaciones del profesorado. También han señalado que les ha parecido interesante la programación de los diferentes aparatos y que les gustaría participar en un futuro en próximos talleres pero ahondando en la programación. Por medio del juego han aprendido a soldar piezas, ensamblarlas, conceptos básicos de electrónica y programación, despertando así su curiosidad por seguir aprendiendo y ahondando en el sector de la robótica y la programación.

Presupuesto

Previsto		Gastado y/o comprometido	
PERSONAL:	3.150,00€	PERSONAL:	3.150,00€
GASTOS GENERALES	0,00€	GASTOS GENERALES	0,00€
DIFUSIÓN	400,00€	DIFUSIÓN	0,00€
EQUIPOS Y MOBILIARIO	1.470,00€	EQUIPOS Y MOBILIARIO	1.470,00€
ACCIÓN	12.020,00€	ACCIÓN	13.726,85€
TOTAL	17.040,00€	TOTAL	18.346,85€

Retos de pymes en Aulas

Talleres de robótica y talleres de creatividad

[Código]/[Edición]

Empresas o personas contratadas o becadas.

EMPRESA O PERSONA CONTRATADA/ BECADA	NETO	IVA	TOTAL
<i>Erle Robotics SL</i>	11.344,5€	2.382,34€	13.726,85€
TOTAL	11.344,5€	2.382,34€	13.726,85€

[fotos de los talleres robótica](#)