

KIMU BERRI

Ekimena

2013 - 2014



ISEA S.COOP
Polo de Innovación GARAIA | Goiru kalea 7 | 20500 Arrasate-Mondragón (Gipuzkoa)
Tel.: 943 77 20 64 | Fax: 943 79 54 37 | www.iseamcc.net

1.- La necesidad.

Las tres universidades vascas compiten por captar alumnos empleando para ello el concepto de "ÉXITO EN LA EMPLEABILIDAD".

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea



Razones para estudiar en Mondragon Unibertsitatea: Una apuesta segura para encontrar trabajo.

Somos la universidad que cuenta con las tasas más altas de empleabilidad de los estudiantes, así como de empleo y de rapidez en la consecución de un trabajo:

- **98% de empleabilidad.**
- **Rapidez en la colocación: Acceso al primer empleo en 3 meses.**
- **Nueve de cada diez alumnos trabajan en lo que han estudiado.**

1.- La necesidad.



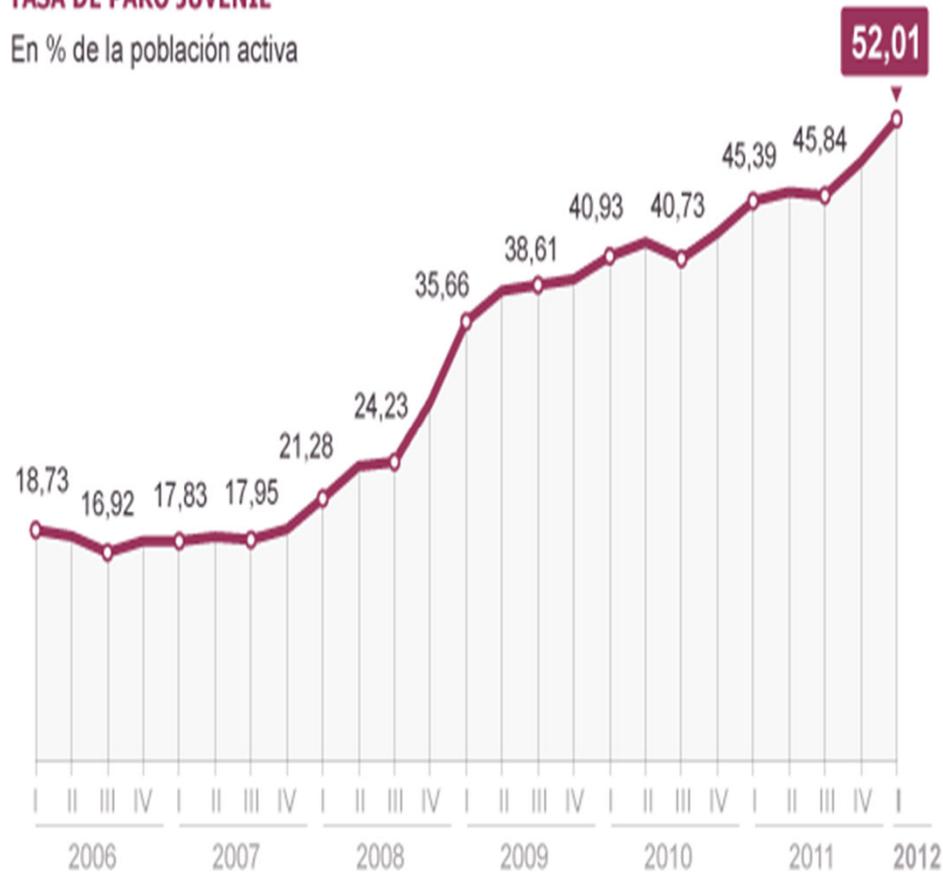
La crisis económica ha disparado el desempleo juvenil a niveles históricos en todo el mundo.

Fuente: Eurostat.

1.- La necesidad.

TASA DE PARO JUVENIL

En % de la población activa

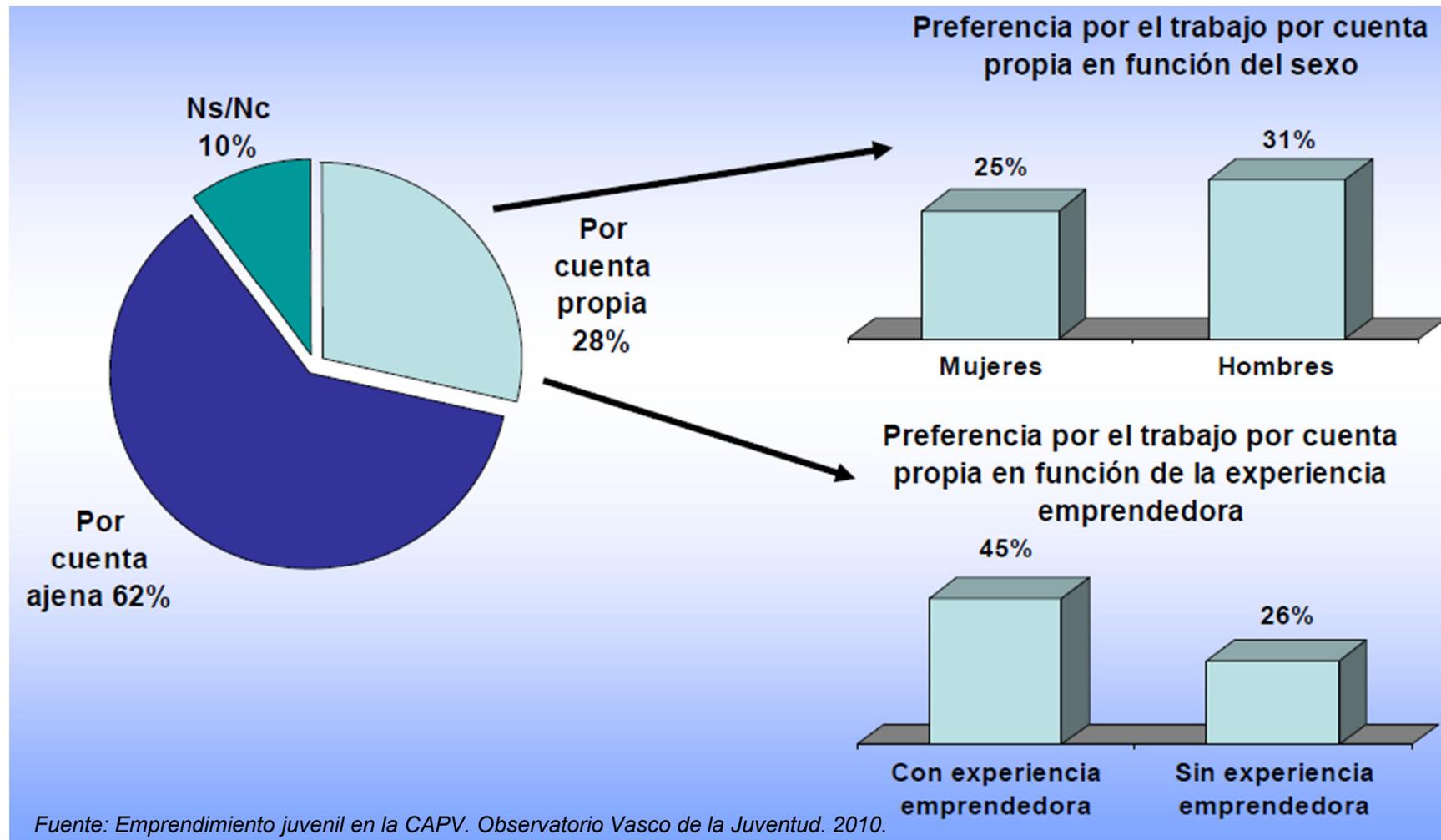


En el estado español la situación es muy grave, ya que el nivel de desempleo juvenil duplica la tasa de la Unión Europea.

Fuente: INE, abril de 2012.

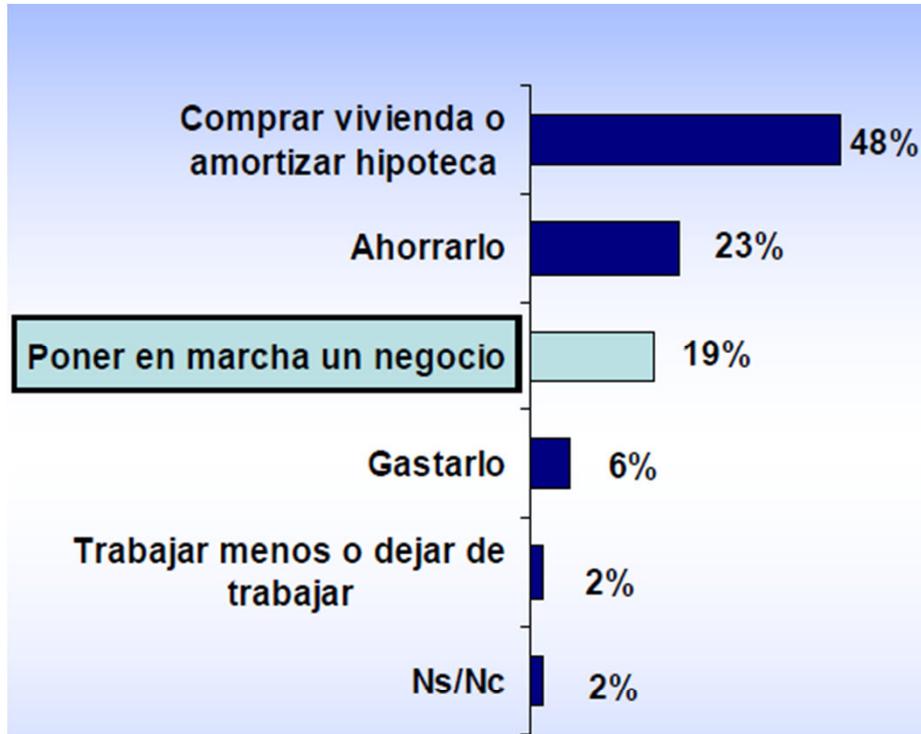
1.- La necesidad.

El emprendimiento no está entre las prioridades vitales de la juventud vasca.



1.- La necesidad.

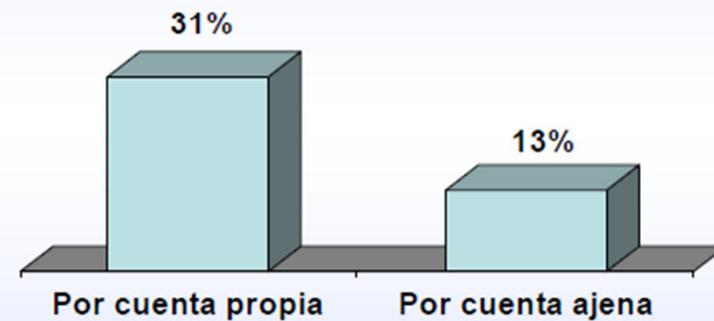
En caso de heredar 100.000 euros...



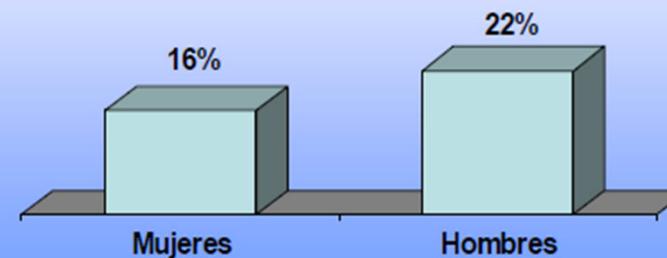
Fuente: *Emprendimiento juvenil en la CAPV. Observatorio Vasco de la Juventud. 2010.*

PREFERENCIA POR PONER EN MARCHA UN NEGOCIO

...en función de la preferencia por trabajar por cuenta propia o ajena

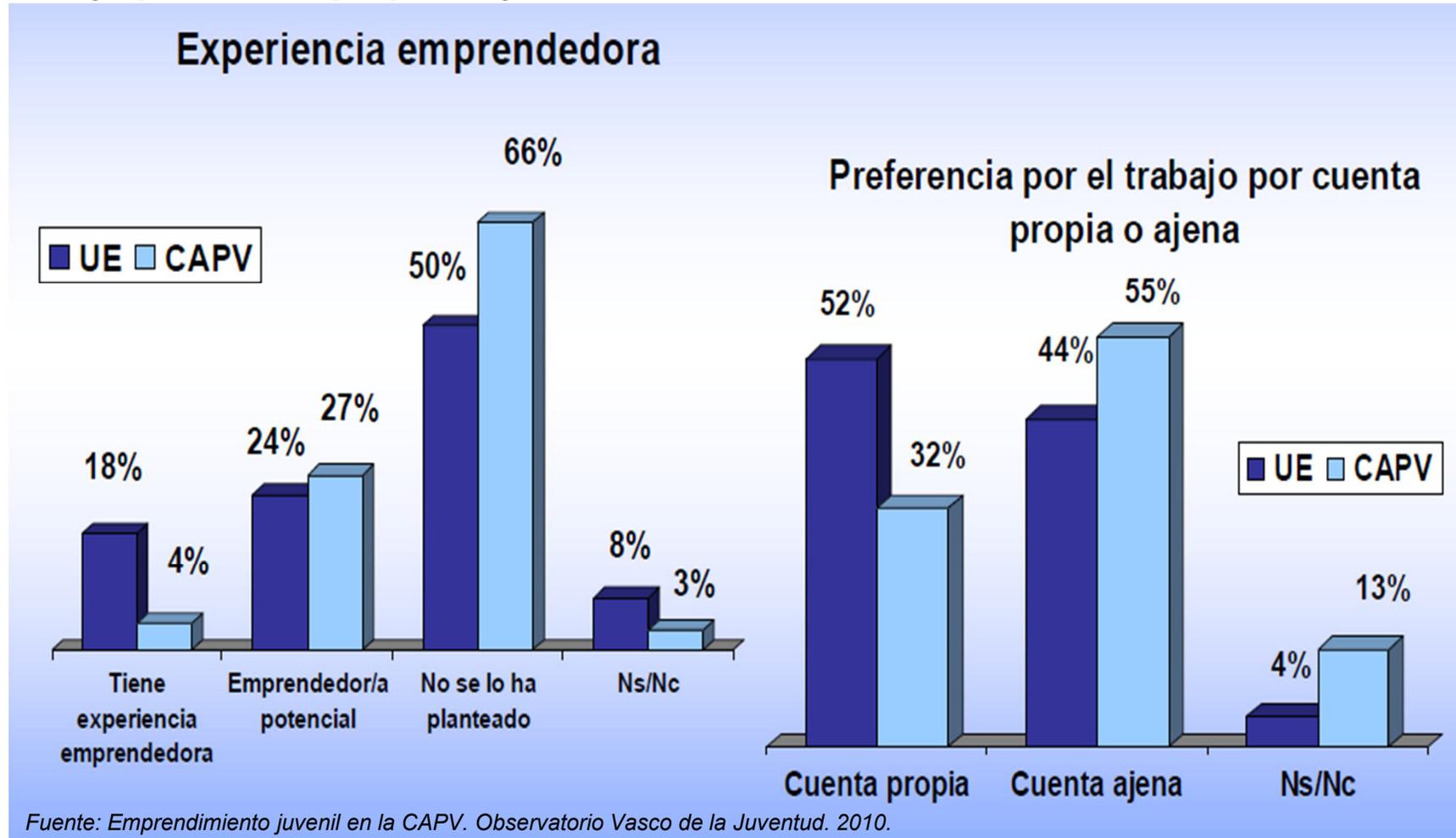


...en función del sexo



1.- La necesidad.

Comparativa con la Unión Europea: Experiencia emprendedora y preferencia por el trabajo por cuenta propia o ajena.



1.- La necesidad.



El emprendimiento no está entre las prioridades vitales de la juventud vasca:

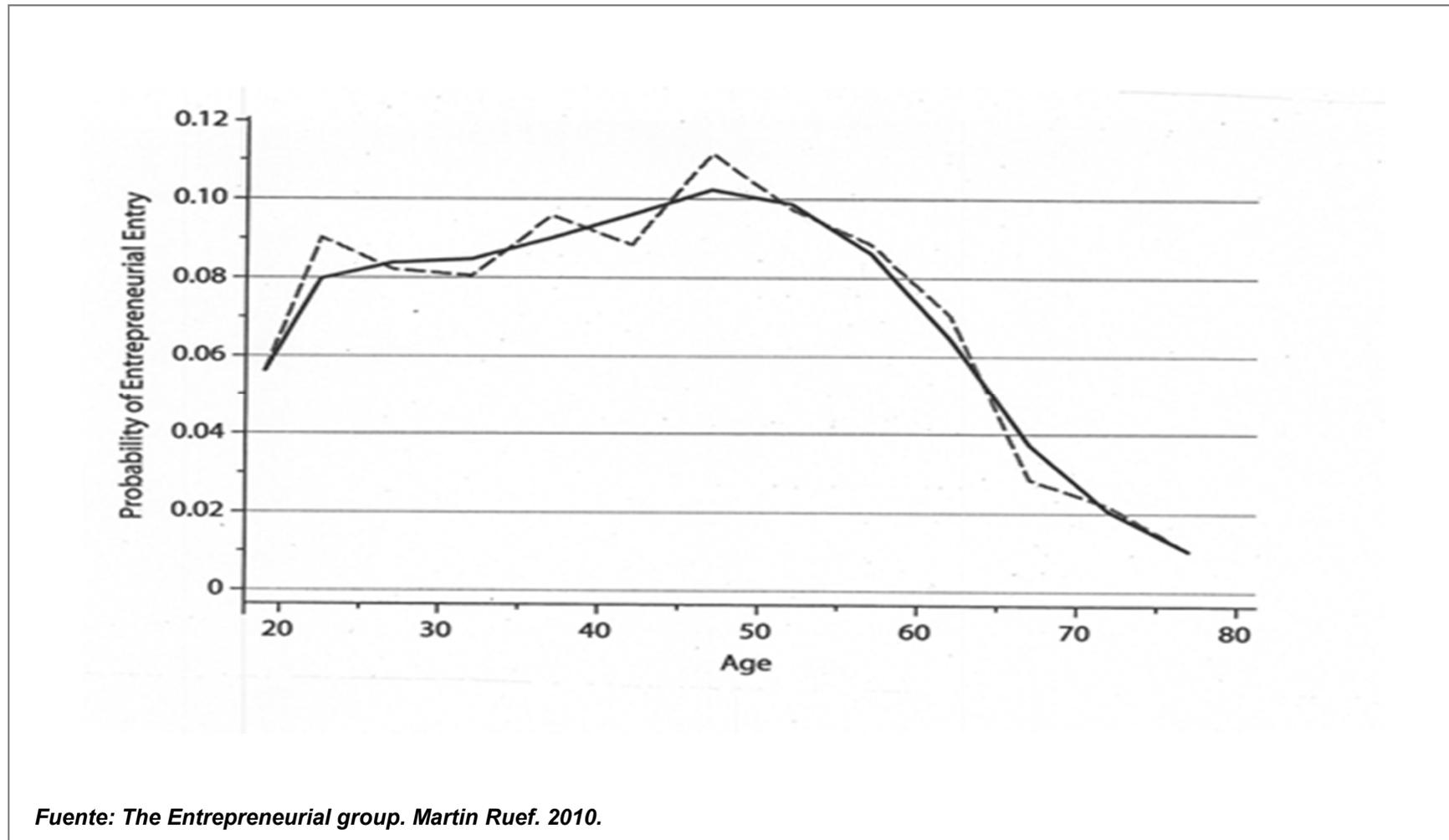
El informe "GEM de la CAPV" refiere que como término promedio...:

- ***Una persona comienza a planificar el lanzamiento de su negocio en una edad comprendida entre los 35 y 37 años.***
- ***A la edad de 39 años comienza la actividad empresarial propiamente dicha,..***
- ***y aquellos que llegan a consolidar el negocio después de los primeros tres o cuatros años de actividad presentan una media de edad de 44 años.***

Fuente: Global Entrepreneurship Monitor de la Comunidad Autónoma del País Vasco, 2007.

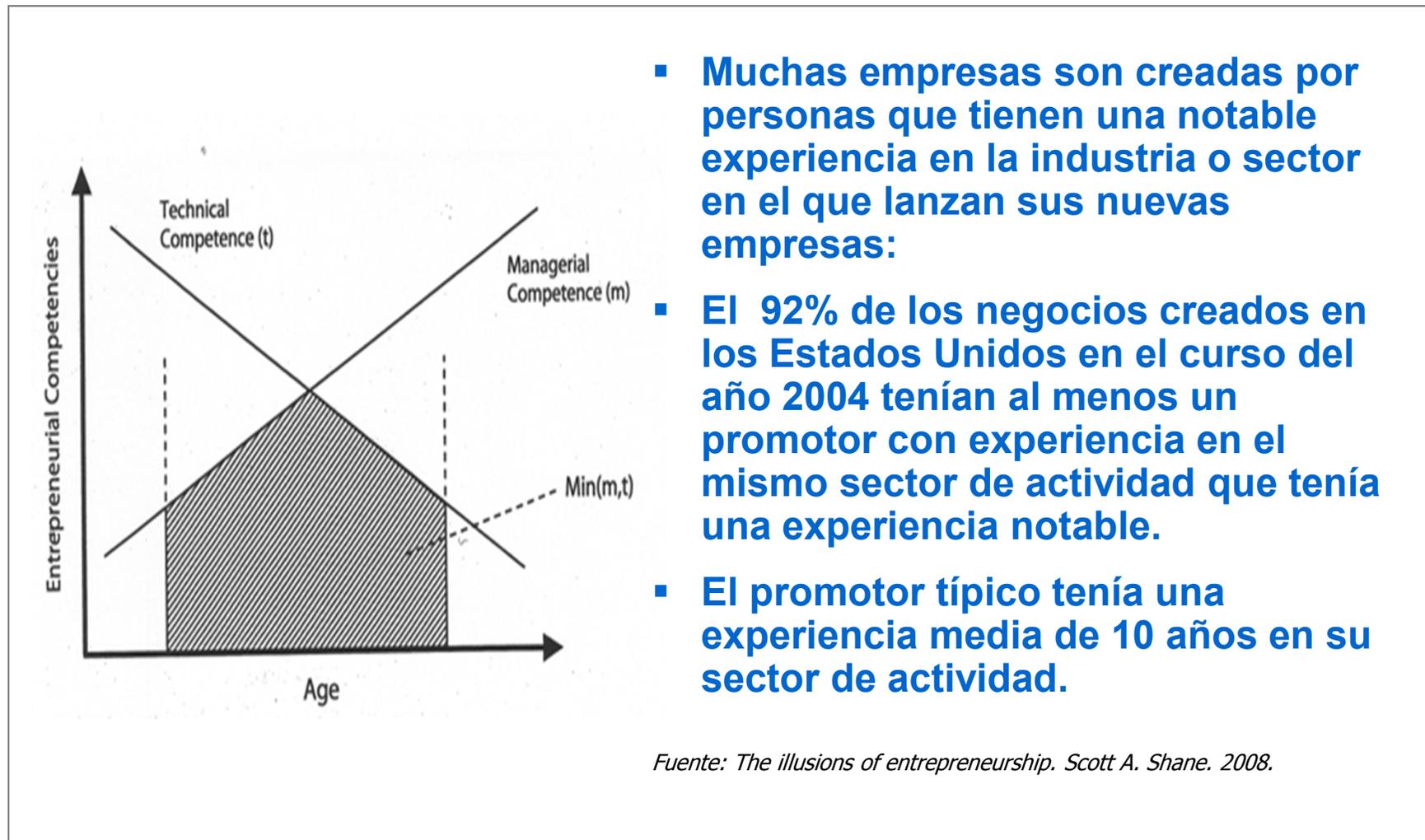
1.- La necesidad.

Este fenómeno parece tener carácter universal. Así, en los Estados Unidos:



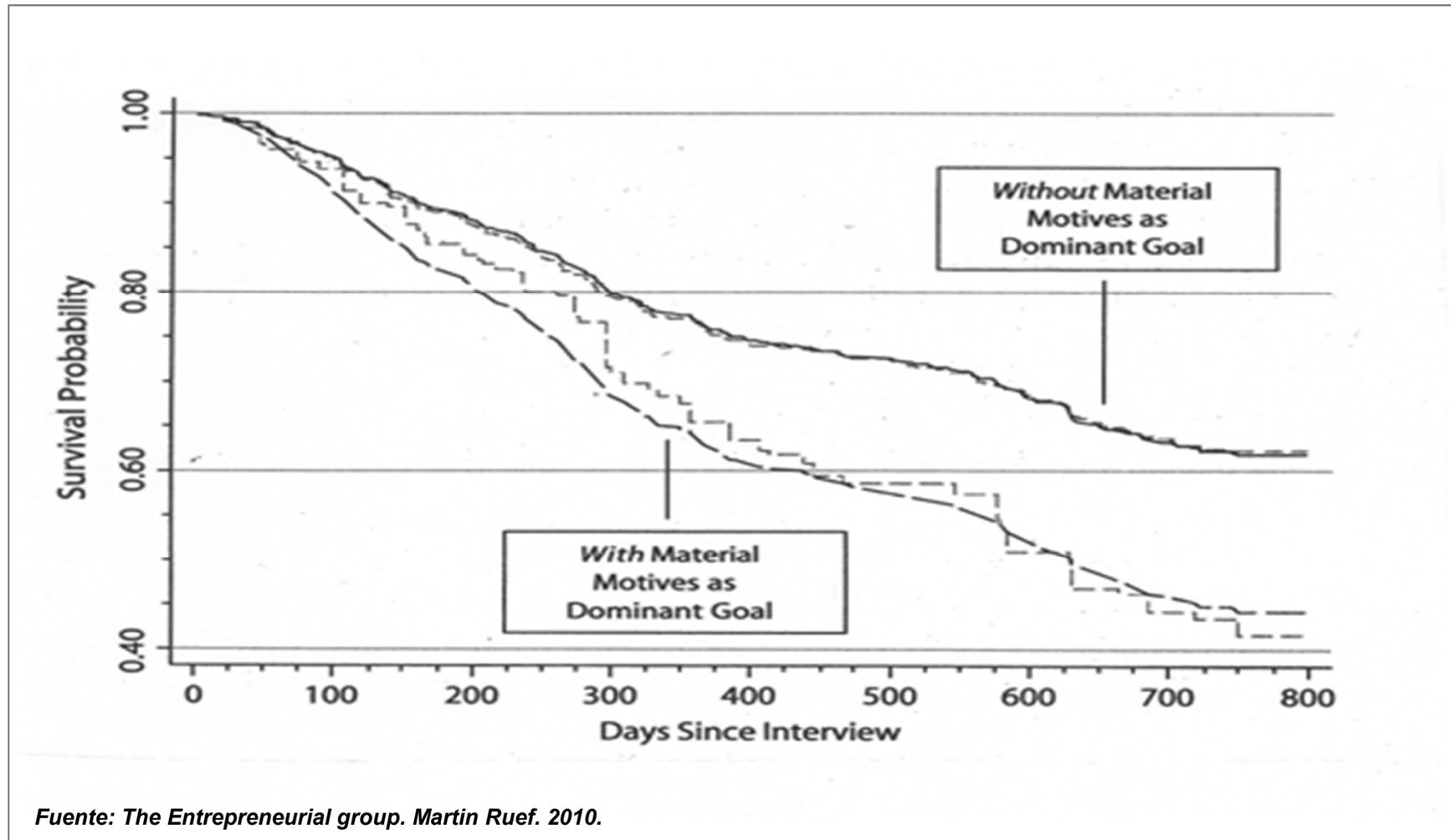
2. Desmitificando el emprendimiento

La experiencia profesional es un factor de intensificación de la actitud emprendedora.



2. Desmitificando el emprendimiento

El factor dinero no lo es todo: las empresas son promovidas por individuos motivados y apasionados.



2. Desmitificando el emprendimiento

La innovación y el emprendimiento protagonizados por usuarios avanzados.

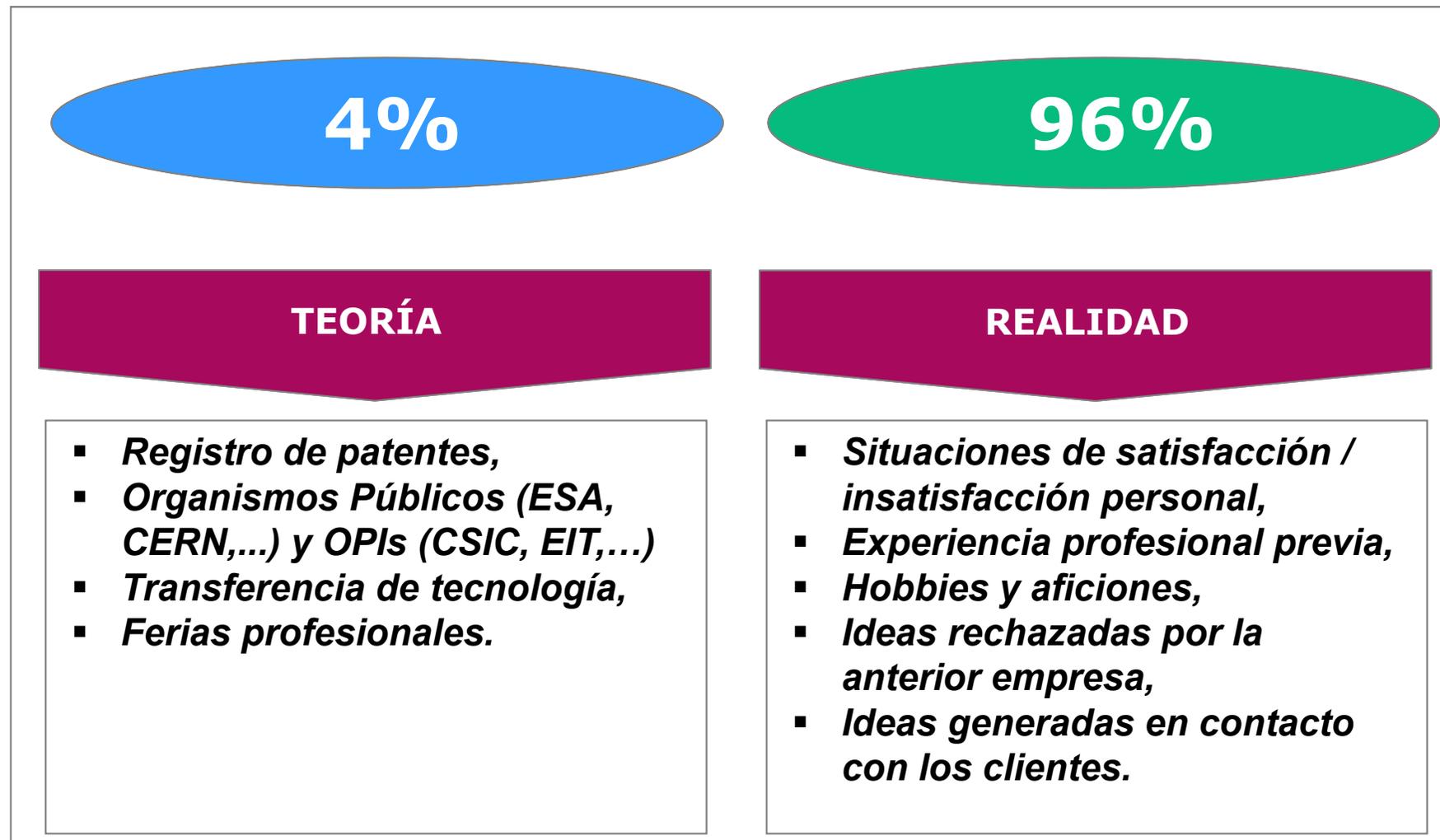


- Numerosas innovaciones han sido generadas por parte de “usuarios innovadores” en lugar de las empresas.
- Por ejemplo, la bicicleta de montaña fue creada por un grupo de usuarios que sintieron el impulso de innovar para adaptar sus bicicletas convencionales a las exigencias de pistas situadas en zonas poco accesibles.
- El resultado fue la creación de una nueva categoría de producto y el rediseño de la propia industria de manufactura de las bicicletas: Así, en 2004, solo en los Estados Unidos, las bicicletas de montaña y el equipamiento suplementario suponían el 65% de las ventas totales del sector.
- El análisis de los datos relativos a 4.928 empresas creadas en USA en 2004, revela que el 10,7% correspondían a empresas lanzadas por usuarios. El 46,5% de las empresas creadas sobre la base de un producto o servicio innovador correspondían a empresas lanzadas por usuarios.

Fuente: Who are the User Entrepreneurs?. Sonali K. Shah et al. The Kauffman Foundation. 2012.

2. Desmitificando el emprendimiento

¿De dónde surgen las nuevas empresas?: La teoría y la realidad.



KIMU BERRI

Ekimena

2013 - 2014



ISEA S.COOP
Polo de Innovación GARAIA | Goiru kalea 7 | 20500 Arrasate-Mondragón (Gipuzkoa)
Tel.: 943 77 20 64 | Fax: 943 79 54 37 | www.iseamcc.net



KIMU BERRI es...:

Un proyecto cuyo objetivo es la promoción del emprendimiento juvenil en DEBAGOIENA mediante el desarrollo de un enfoque específico basado en dominios tecnológicos y de mercado asociados a la juventud, el ocio y el deporte.

3.- El Proyecto KIMU BERRI



KIMU BERRI es una iniciativa promovida bajo un modelo de cooperación público – privado entre agentes comprometidos en la estrategia de desarrollo comarcal de Debagoiena. Así, el Proyecto KIMU BERRI cuenta con el concurso de las siguientes entidades y organismos:

DEBAGOIENENKO MANKOMUNITATEA



 **saiolan**

 **ATHLON**


MONDRAGON
UNIBERTSITATEA

 **ISEA**
Innovación en Servicios
Empresariales Avanzados
Enpresako Zerbitzu
Aurreratuetan Berrikuntza

3.- El Proyecto KIMU BERRI



Premisa de partida: las empresas son promovidas por individuos apasionados por una determinada temática o especialidad técnica.

KIMU BERRI aboga por desarrollar una aproximación innovadora al fenómeno del emprendimiento juvenil, adoptando para ello temáticas y tecnologías propias de la sociología de la juventud actual, como puedan ser el ocio y el deporte (por ejemplo, equipamiento deportivo, servicios ligados al ocio, las tecnologías digitales y los video-juegos,...)



INNOVATION JAM

- ***Proceso de Innovación Colectiva sobre ideas de nuevos negocios que contó con la participación de 200 alumnos de las facultades de MONDRAGON UNIBERTSITATEA.***



Sesión DREAMWORKS Comunicaciones Audiovisuales

- ***Evento destinado a alumnos del Departamento de Comunicación de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de MU con el objetivo de generar ideas de nuevos negocios en el ámbito de las Comunicaciones Audiovisuales.***



Proyectos Smart Cities

- ***Proceso destinado a identificar espacios de oportunidad para nuevos negocios sobre la base de la labor prospectiva realizada por los alumnos del Máster en Innovación Empresarial y Dirección de Proyectos de Goi Eskola Politeknikoa.***



IV edición de los premios KIMU BERRI

- ***Diez proyectos creados por alumnos de las diversas facultades de MU optaron a los 3 premios de la IV edición de proyectos KIMU BERRI en el marco del concurso EKITEN.***



4ª edición exposición itinerante.

- ***Exposición itinerante de proyectos en Mondragón y Oñati:***
 - ***Presentación de 10 proyectos innovadores a cargo de alumnos de MU.***
 - ***Exposición abierta al público de 35 proyectos mediante paneles, maquetas y videos.***



1ª edición del concurso de Proyectos Audiovisuales

- ***Destinado a los alumnos de Departamento de Comunicación de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de MONDRAGÓN UNIBERTSITATEA.***



Diseño de destinos turísticos sostenibles.

- ***Los alumnos del “Máster Universitario en Diseño Estratégico de Productos y Servicios Asociados” de Goi Eskola Politeknikoa de MU promoverán innovaciones en el ámbito de productos y servicios turísticos sostenibles.***



Proyecto AISE

- **Proceso en el cual participan los alumnos de 4 master de Goi Eskola Politeknikoa de MU:**

- **Master Industrial,**
- **Master Diseño,**
- **Master Innovación,**
- **Master Sistemas Embebidos.**

... Con el propósito de diseñar producto o servicios que hagan más fácil la vida cotidiana de las personas.



1ª edición del STARTUP CASE COMPETITION

- ***Competición destinada a la elaboración de casos de éxito de Startups referenciadas en listados de empresas de nueva creación y rápido crecimiento (INC 5000 o equivalentes.) por parte de los alumnos de MU.***

Jakiberri



JAKI BERRI, janari lasterra.

- ***Proyecto de Innovación Abierta destinado a la definición conceptual de la comida vasca de preparación rápida, natural, saludable y nutritiva (Healthy Fast Food Vasco).***
- ***Cuenta con la participación de alumnos y profesores de las Escuelas de Hostelería de Euskadi y del Basque Culinary Center.***
- ***Y la colaboración de JAKION, AZARO FUNDAZIOA, HAZI y EUSKALTZANDIA.***

6.- Evidencias



Ejemplos de proyectos industrial realizados en el marco de KIMU BERRI

ONIX

El deporte en Debagoiena es una de las actividades más practicadas. Uno de los deportes que los jóvenes practican mucho es ir a correr. Todos los países tienen diferentes sitios y permiten a los jóvenes la posibilidad de elegir las rutas que más prefieren: en las pistas, entre los montes, de una ciudad a otra. Mucha gente por miedo de perderse, por miedo de no poder controlar su rendimiento o simplemente, por vaguedad de buscar nuevas rutas en internet, prefiere correr siempre en el mismo sitio. Correr para los jóvenes, es una manera para mantenerse en forma, confrontarse, superarse continuamente con otros jóvenes y aislarse todo a sí mismos. ONIX representa el producto prospectivo para los jóvenes que aman ir a correr. ONIX es el brazalete con la pantalla tecnológica que permite elegir diferentes rutas cuando se desea, sin miedo a perderse gracias al GPS y con la posibilidad de controlar distancias, tiempo, estado meteorológico, pulsaciones. Usando una conexión Wi-Fi se puede escuchar la música que se prefiere durante la actividad y una vez acabado el esfuerzo físico también permite la conexión con el ordenador para comprobar sus resultados y superarse la siguiente vez.

07. Taldea
Industri Diseinuan Ingenieritza Teknikoa
Aisla, gazteria eta kirola Debagoienean 2015ean
P04

ISEA
MONDRAGON UNIBERTSITATEA

skoter map

getting in contact

La sociedad actual, caracterizada por un ritmo de vida frenético, valora cada vez más el tiempo dedicado al ocio. Mientras, las nuevas tecnologías marcan tendencias en las reacciones sociales y personales y la globalización tiende a la homogenización cultural aunque la idiosincrasia local sigue siendo un elemento diferenciador.

El deporte ha cambiado mucho a lo largo de los años, y puede concebirse como bien cultural, como salud o cuidado personal, o como actividad social frente al deporte como culto al cuerpo.

Este proyecto es un intento de aunar estas situaciones en un diseño prospectivo, que aglutine algún carácter novedoso al ámbito de la juventud, el ocio y el deporte en Debagoiena en 2015.

¿Cansado de llegar tarde a la cita porque no encuentras el sitio? ¿Siempre eres el último en enterarte cuando se reúne la cuadrilla? Con el nuevo Skoter Map no volverá a ocurrirte. Este novedoso patinete te permite practicar deporte, al mismo tiempo que, gracias a su novedosa tecnología holográfica 3D, te mantiene localizado. El mapa 3D de su parte superior no solo te mostrará la zona en la que te encuentras, sino que además, te revelará la posición de tus amigos que también dispongan de un Skoter Map.

Además, para que puedas llevarlo a cualquier parte, el producto puede plegarse, y está hecho de materiales ligeros, como plástico o caucho. ¡No volverás a llegar tarde con Skoter Map!

MATERIALES

- Carcasas negras: PP
- Rueda grande: rueda de bicicleta de carreras comercial
- Rueda pequeña: goma
- Tornillos, ejes, y demás elementos metálicos: acero inoxidable, elementos comerciales

Tecnología holográfica 3D

Completamente plegable

03. Taldea
Industri Diseinuan Ingenieritza Teknikoa
Aisla, gazteria eta kirola Debagoienean 2015ean
P04

ISEA
MONDRAGON UNIBERTSITATEA

AMEITE

KIROLA BAKARKA FRAKTIKATZEA DIBERTIGARRIA IZANGO DA.

Gazteak geroz eta denbora libre gehiago dauka eta askok lasto egiten auzo egurren auzo kirola praktikatzeko tarte bat bilatzen dute. Gertu egiten, giroak diuen denbora eka hori teknologien erabileraren gortzen da. ITI Internet.

Hala ere, askok aritu direnez kirol gaitzak praktikatzeko berrari naher arazo zagozkoak.

Debagoieneko gazteak erabiltzen dituzten arazo gaztearen arazo askok asperrigero dela deritzote. Hala, bates ere, geroasko kirola bakarka praktikatzeko auzoasko dabilenak dela arazoak dituzte.

Beraz, gazteak kirola praktikatzeko dute eraso teknologiko geroz eta teknologiko berrak erabiltzeko dute tendentzia horietan ucinhas AMEITE ordu da. 2015eko gazteak, gazteak kirolari eta osasunari boteko auzoak egiten.

GAZTEAREN ARTAN KIROLA SUSTATZEKO DISEINATUA

AMEITE geroz eta denbora libre gehiago dauka eta askok lasto egiten auzo egurren auzo kirola praktikatzeko tarte bat bilatzen dute. Gertu egiten, giroak diuen denbora eka hori teknologien erabileraren gortzen da. ITI Internet.

Hala ere, askok aritu direnez kirol gaitzak praktikatzeko berrari naher arazo zagozkoak.

Debagoieneko gazteak erabiltzen dituzten arazo gaztearen arazo askok asperrigero dela deritzote. Hala, bates ere, geroasko kirola bakarka praktikatzeko auzoasko dabilenak dela arazoak dituzte.

Beraz, gazteak kirola praktikatzeko dute eraso teknologiko geroz eta teknologiko berrak erabiltzeko dute tendentzia horietan ucinhas AMEITE ordu da. 2015eko gazteak, gazteak kirolari eta osasunari boteko auzoak egiten.

IT TAKES YOU WHEREVER YOU WANT

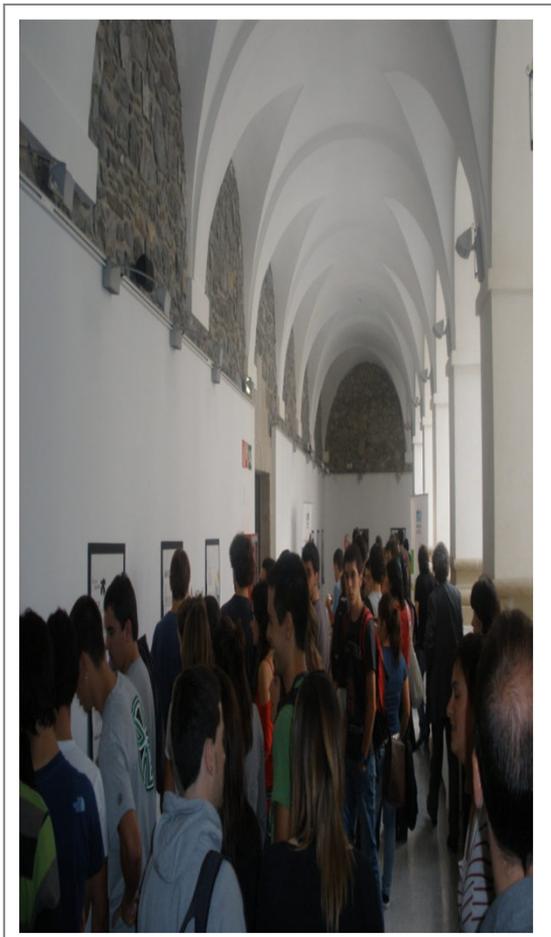
09. Taldea
Industri Diseinuan Ingenieritza Teknikoa
Aisla, gazteria eta kirola Debagoienean 2015ean
P04

ISEA
MONDRAGON UNIBERTSITATEA

6.- Evidencias

Difusión social de la iniciativa KIMU BERRI

EXPOSICIÓN KULTURATE



PRESENCIA EN MEDIOS



ASISTENCIA FERIA HABITAT



6.- Evidencias

Startups generadas en el marco de la iniciativa KIMU BERRI

Startup que aborda desarrollos de aplicaciones web para todos los dispositivos utilizando estándar HTML5 + CSS3 + JavaScript.



The screenshot shows the homepage of Gukere. At the top left is the Gukere logo, a stylized 'G' in purple and pink. To its right are navigation links: 'Qué', 'Cómo', and 'Contacto'. Below these is a blue button that says 'Sigue a @gukere'. The main content area features a background image of people working at a computer. Overlaid on this image are two white text boxes. The first box contains the text 'Universal Web Apps' and the second box contains 'Una aplicación para todos tus dispositivos'. At the bottom of the page, there are three columns of content: '¿POR QUÉ SKURA MOBILE?' with a quote, 'NUESTRA FILOSOFÍA' with a quote, and 'SOPORTE' with a quote.

Startup que lleva a cabo desarrollos de aplicaciones para móviles.



The screenshot shows the homepage of Skura Mobile. At the top left is the Skura Mobile logo, a green hand icon next to the text 'SKURA mobile'. To its right is a language dropdown menu set to 'Español'. Below the logo is a navigation menu with links: '¿QUÉ SOMOS?', 'SOLUCIONES', 'PROYECTOS REALIZADOS', 'COLABORADORES', and 'NOTICIAS'. To the right of the navigation menu is a search bar with the placeholder text 'Introduce la palabra clave...' and a search icon. The main content area features a large word cloud with the word 'users' in the center. Below the word cloud is a quote: '"Se debe de hacer todo tan sencillo como sea posible, pero no más sencillo"' attributed to 'A. Einstein'. At the bottom of the page, there are three columns of content: '¿POR QUÉ SKURA MOBILE?' with a quote, 'NUESTRA FILOSOFÍA' with a quote, and 'SOPORTE' with a quote.

KIMU BERRI

Ekimena

2013 - 2014



ISEA S.COOP
Polo de Innovación GARAIA | Goiru kalea 7 | 20500 Arrasate-Mondragón (Gipuzkoa)
Tel.: 943 77 20 64 | Fax: 943 79 54 37 | www.iseamcc.net