

GAMMAKER



*ASOCIACION CULTURAL DEL
CONOCIMIENTO Y LA CREATIVIDAD*

INTRODUCCION

2.- PRESENTACION

3.- VALORES

4.- IDENTIDAD VISUAL

5.- ORGANIZACION

6.- PROPUESTA DE VALOR

7.- MAKERSPACES ESPACIOS ACTIVOS

8.- FINANCIACION Y DESARROLLO

9.- GAMAKER PRESENTE Y FUTURO

Autor: Patxi Aloa
Asesor técnico: Asier Santos
REV 01 Vitoria-Gasteiz 17/07/2014

El presente documento pretende ilustrar una idea. La idea de que personas creativas que no hayan perdido la ilusión y la emoción de conocer cosas nuevas, puedan unir sus ilusiones, sus conocimientos y experiencia para hacer de este mundo un lugar mejor para vivir.

Parece pretencioso pero lo bueno que este mundo posee, está hecho por personas que no dejaron de creer que siempre se puede hacer algo para que funcione mejor, sea más bonito, se mueva con armonía o que ayude a alguien a sobrevivir mejor.

GAMMAKER

2

PRESENTACION

MOVIMIENTO MAKER

Con el lanzamiento de la revista MAKE en 2005, Dougherty y su equipo proporcionaron el catalizador de una comunidad con influencia tecnológica DIY (Do It Yourself) que ha llegado a ser identificado como el Movimiento Maker.



QUÉ SON LOS MAKERS

En esencia los Makers son personas con creatividad, ingenio y muchas ganas de aprender cosas nuevas y ponerlas a funcionar.

Los MAKERS han creado su propio ecosistema de mercado, desarrollando nuevos productos y servicios. La combinación de personas con creatividad e ingenio, ha dado como resultado tecnologías innovadoras.

GAMAKER

GAMAKER pretende seguir los pasos de este movimiento mundial imparables, considerado el germen de la tercera revolución industrial según publicaciones como The Economist o Wired Magazine. Así como nuestros compañeros de Bilbao, Bilbao Makers ya están en plena actividad, Gasteiz Makers "GAMAKER", quiere seguir los mismos pasos y ofrecer a los alaveses la oportunidad de compartir y llevar a la realidad sus creaciones técnicas, artísticas y empresariales.



El movimiento Maker logra potenciar lo mejor del individuo, su parte creativa y lo hace para beneficio de la mayoría. Entendiendo el beneficio en términos de enriquecimiento humano.

GAMMAKER

3

VALORES



VALORES

Los que formamos GAMAKER creemos firmemente que lo que realmente crea valor en una sociedad son las personas que la forman y en especial los valores que esas personas cultivan y promueven.

Impulsamos estos valores dentro del escrupuloso respeto de Derechos Humanos

Espíritu cooperativo, impulso creativo, intercambio generoso de conocimiento. Cuando estas cualidades se armonizan en un grupo de personas, la capacidad de abordar retos ambiciosos crece exponencialmente.

En Gamaker nos motivan los retos tecnológicos por el puro placer de hacerlos realidad, de verlos funcionar o simplemente de aprender.

La Democratización del Conocimiento

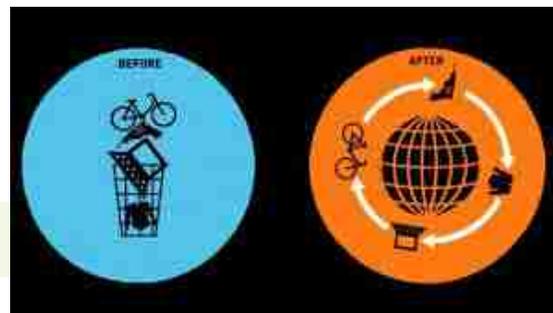
Economía Circular

Derechos Humanos

DEMOCRATIZACION DEL CONOCIMIENTO

La belleza e importancia de la revolución de la inteligencia radican precisamente en que el conocimiento humano no tiene límites conocidos.

Cada día aprendemos más del mundo y, sobre todo, de nosotros mismos. Eso hace única la gran revolución de la inteligencia, especialmente porque el conocimiento compartido se multiplica en vez de dividirse. Cuando los recursos físicos o financieros se reparten hay que dividirlos. Pero cuando el conocimiento humano se reparte, éste se multiplica.



ECONOMIA CIRCULAR

La sociedad de consumo se está autoconsumiendo. El sistema lineal de nuestra economía (extracción, fabricación, utilización y eliminación) ha alcanzado sus límites.

La economía de la "funcionalidad": privilegiar el uso frente a la posesión, la venta de un servicio frente a un bien.

La eco-concepción: considera los impactos medioambientales a lo largo del ciclo de vida de un producto y los integra desde su concepción.

La ecología industrial y territorial: establecimiento de un modo de organización industrial en un mismo territorio caracterizado por una gestión optimizada de los stocks y de los flujos de materiales, energía y servicios.

El segundo uso: reintroducir en el circuito económico aquellos productos que ya no se corresponden a las necesidades iniciales de los consumidores.

La reutilización: reutilizar ciertos residuos o ciertas partes de los mismos, que todavía pueden funcionar para la elaboración de nuevos productos.

La reparación: encontrar una segunda vida a los productos estropeados.

El reciclaje: aprovechar los materiales que se encuentran en los residuos.

La valorización: aprovechar energéticamente los residuos que no se pueden reciclar.

GAMMAKER

4

IDENTIDAD VISUAL

GASTEIZ



A M A K E R

GAMAKER

EL NOMBRE

Nuestra imagen está inspirada en nuestra ciudad. Inspirados en la silueta de las cuatro torres de la ciudad nace nuestro nombre y nuestro logo, y a partir de aquí hemos creado nuestra imagen.

GAMAKER

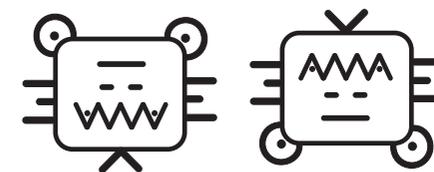
LOGOTIPO

El logotipo es la simplificación del nombre y su característica más visual. Recuerda a un metro de carpintero, a los dientes de una sierra, forma una bonita palabra y como los dientes de un engranaje hace moverse al resto de la imagen



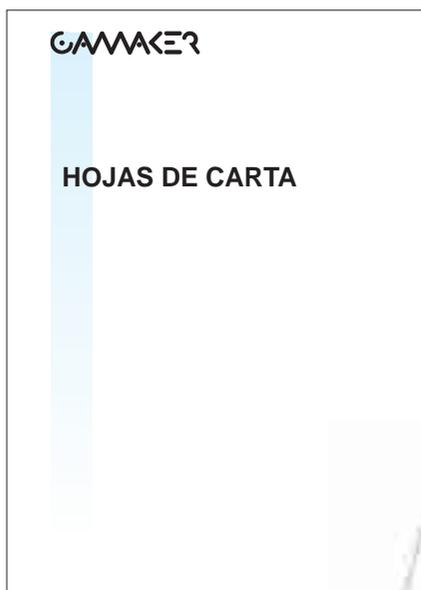
MASCOTA

Nace Makemake, la primera mascota de GAMAKER. Se trata de un robot transformer capaz de cambiar radicalmente su aspecto con sólo darse la vuelta. La mascota esta construida partiendo de los elementos del nombre.



GAMAKER

IDENTIDAD VISUAL



SOPORTES

Empezaremos a darnos a conocer ofreciendo una primera imagen corporativa basada en el nombre y el logotipo. La imagen corporativa se trasladará a todos los soportes que la asociación transmita al exterior y arropará de forma cómoda en todo momento a todos los socios.



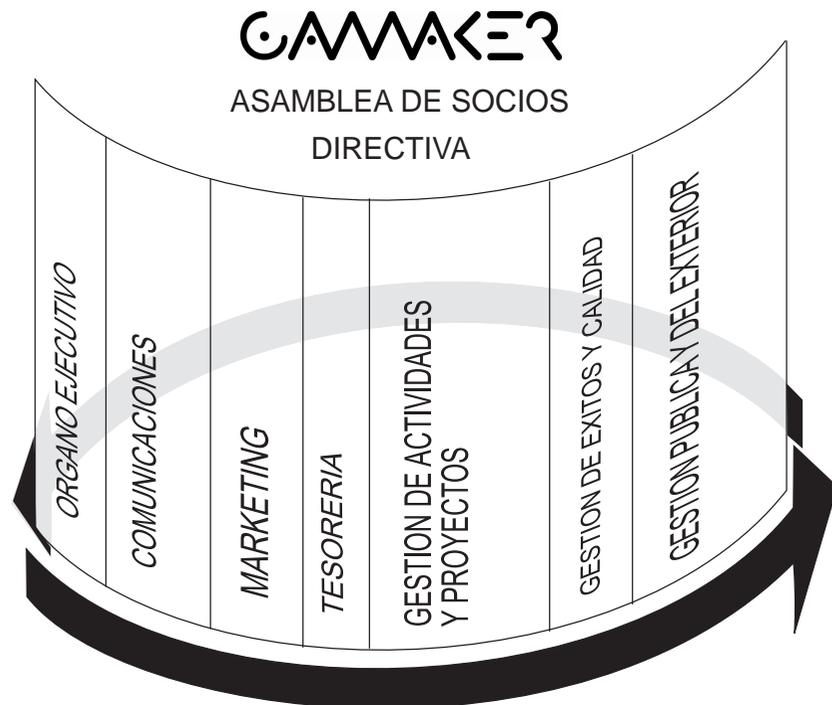
Página Web dándonos a conocer y con la posibilidad de publicaciones interesantes para todo el mundo. Publicación de proyectos, ideas novedosas, trucos ingeniosos y contenidos DIY. Apartados con los eventos realizados y el calendario de los eventos a realizar. Concursos de ideas, concursos de creaciones artísticas para las impresoras 3D y mucho más.



GAMMAKER

5

ORGANIZACION



ORGANIZACION

GAMAKER se crea con espíritu de organización sin ánimo de lucro. Esto significa que los socios no buscan el beneficio personal ni buscan lucrarse de ningún modo de las actividades de la asociación. A los socios les motiva la convicción personal de que las actividades de la asociación promuevan los valores que esta persigue con el último propósito de que tanto en el presente como en generaciones futuras disfruten de un mundo mejor.

GAMAKER la componen los socios. Ellos son el motor de la asociación. Son los que la disfrutan y los que hacen posible que GAMAKER cree valor para los demás miembros de la comunidad en el ámbito local y en colaboraciones con otras asociaciones culturales y empresariales.

Los socios de GAMAKER dada su naturaleza participativa querrán ejercer labores organizativas y de gestión internas de la propia organización. Para ello se propone el siguiente organigrama horizontal.

COORDINADOR

COMUNICACIONES

CALIDAD

MARKETING

FINANZAS

SOFTWARE

HARD MECÁNICO

HARD ELECTRONICO

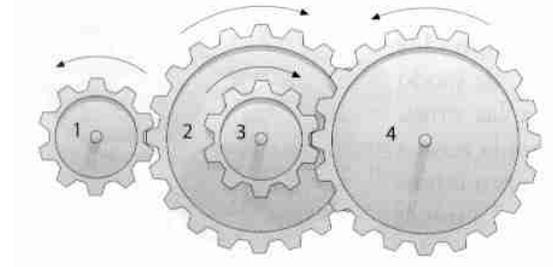
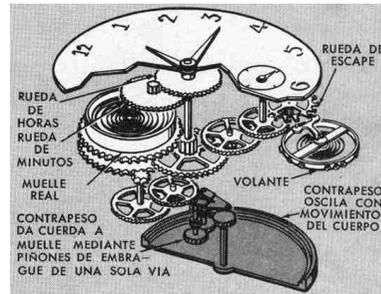


GAMMAKER
ACTIVO



GAMMAKER
SOCIAL

GAMMAKER



GAMAKER ACTIVO

GAMAKER se crea con espíritu proactivo. La motivación de todos sus miembros es la pasión por ver concluido un proyecto. La satisfacción de haberlo conseguido y de que algo esté funcionando. De su organización multidisciplinar se acometerán proyectos:

Para el funcionamiento interno de la asociación.

Para la satisfacción creativa de sus miembros.

Para el propio crecimiento personal y profesional de los socios.

GAMAKER SOCIAL

GAMAKER nace con carácter social. La sensibilización con las necesidades del entorno pone en marcha los conocimientos y la experiencia coordinada de sus miembros para ofrecer soluciones y dar servicios:

De apoyo a la formación.

De apoyo al emprendimiento.

De divulgación científica y técnica.

GAMMAKER

6

PROPUESTA DE VALOR



PROACTIVIDAD

GAMAKER quiere ser el espacio de reunión-trabajo-laboratorio de diversas organizaciones y personas. Un lugar en el que aprender, compartir conocimiento y tecnología para democratizar el emprendimiento de tinte social e impulsar nuevas maneras horizontales de aprender, diseñar, construir e innovar. Estamos convencidos de que la cultura y el conocimiento hace más libres a los individuos.

Pretendemos contagiar a la sociedad la curiosidad por saber como están hechas las cosas y el entusiasmo por hacerlas.

En GAMAKER tienen cabida cualquier área de conocimiento en cualquier disciplina.

GAMAKER se compone de personas que disfrutan y ejercen las diversas actividades de la asociación. También se contempla la posibilidad de que la patrocinen y compartan sus fines organizaciones industriales y empresariales que podrían beneficiarse de sinergias mutuas entre la asociación y sus actividades.

El lugar estará abierto a personas, organizaciones con o sin ánimo de lucro, pequeñas y medianas empresas que no pueden permitirse tener su propio laboratorio de I+D+i, aficionados de la cultura Hazlo Tu mismo y personas u organizaciones que quieran trabajar en entornos colaborativos en los que un nutrido equipo interdisciplinar les prestará apoyo en diversas áreas.



Los miembros de GAMAKER reciben a cambio de su dedicación su ilusión y sus cuotas un estatus privilegiado que es posible gracias a la unidad de conocimiento y a la imagen que GAMAKER ofrece al exterior. Por resumir brevemente, un socio de GAMKER dispone de

Crecimiento personal y profesional al alcance de la mano.



Educación técnica y formación a un bajo coste



Conexiones con comunidades afines a nivel internacional.



Contribuir a una auténtica democratización de conocimiento y de herramientas que hasta ahora solo estaban en manos de unos pocos.



Un laboratorio de I+D a su disposición.



Libre acceso al conocimiento compartido



Participación en proyectos innovadores



Ambiente propicio para la creación y nuevas oportunidades.



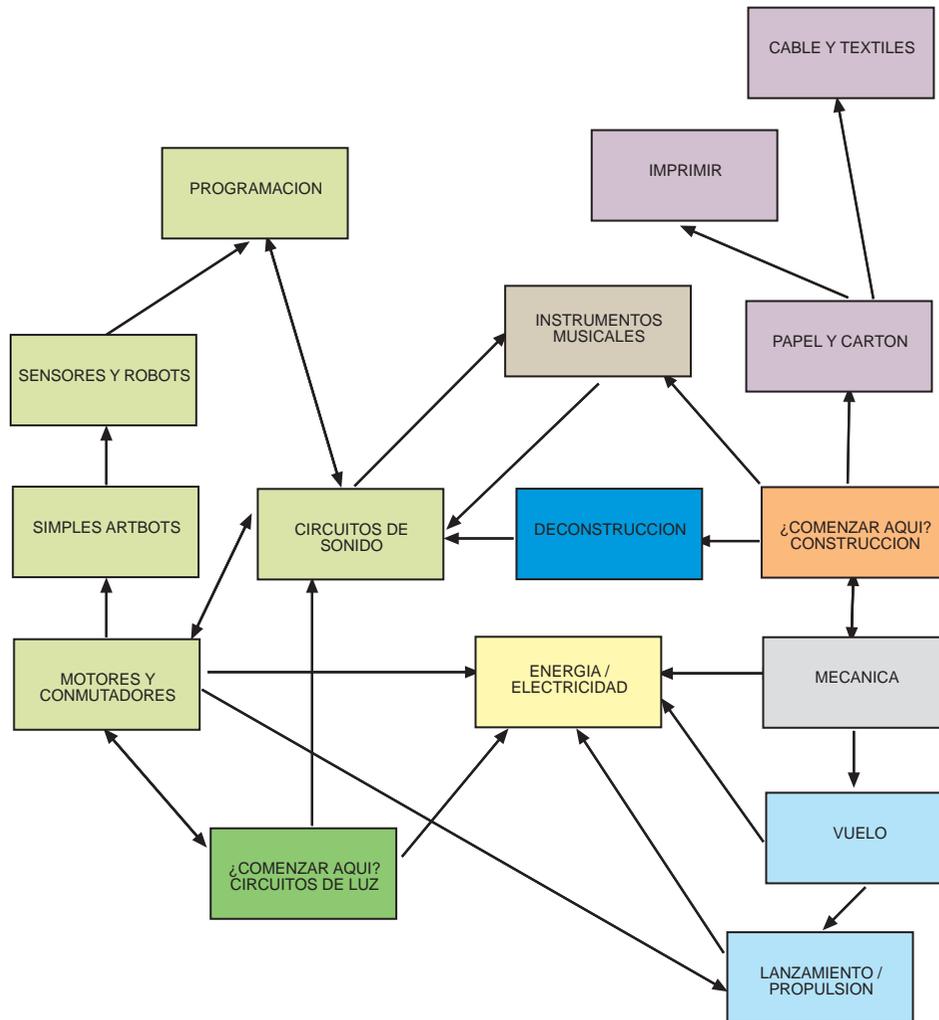
Visibilidad mediática solo por pertenecer a GAMAKER.





APRENDIZAJE CONTINUO

El resultado de la actividad constante en GAMAKER es una aprendizaje continuo. en el gráfico adjunto se puede identificar como cualquiera puede abordar el conocimiento de cualquier área partiendo de dominios ya conocidos. Estableciendo enlaces de conocimiento fáciles de abordar.



- Luz Circuitos
- Circuitos de sonido
- Los motores e interruptores
- artbots simples
- Sensores y Robots (Interacciones)
- Puesta en marcha / Propulsión (Rockets y proyectiles)
- Vuelo
- La deconstrucción
- Construcción
- Instrumentos Musicales
- Cordones y Textiles
- Mecánica
- Impresión
- Energía / Electricidad
- Construcción Papercraft / Cartón
- Programación
- Ebanistería / Carpintería
- Arquitectura
- Soft Circuits / Wearables





EMPRENDEDORES

Las personas con ideas innovadoras a menudo se encuentran con la barrera de que para poner en marcha su empresa se topan con la barrera de lo costoso que es la creación de su primer prototipo, necesario para poder mostrar y convencer de lo eficaz de su idea.

Cualquiera con una buena idea puede apoyarse en la asociación. No es necesario que sea socio, pero lo que suele suceder es que se asocie porque lo natural es que las personas emprendedoras y con ideas se junten para jugar a un mismo juego.



INNOVACION Y DESARROLLO

En GAMAKER estamos dispuestos a ayudar a las pequeñas empresas con sus proyectos de mejora de la producción ofreciendo el potencial de creatividad de sus socios en la creación de herramientas y útiles que minimicen el esfuerzo productivo y ayuden a la empresa a mejorar la calidad de sus productos.

A cambio GAMAKER pediría apoyo de cualquier tipo que contribuya a poder seguir ayudando a empresas y a seguir realizando sus actividades.

GAMAKER SOCIAL

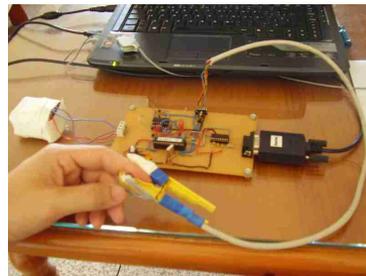


EDUCACION Y FORMACION

GAMAKER pone a disposición de centros de enseñanza y universidades sus medios técnicos y personales al fin de ayudar a los estudiantes a crear sus prototipos y realizar sus trabajos.

Los estudiantes de último año pueden encontrar en GAMAKER con un lugar equipado con lo necesario para realizar su proyecto y además con la inestimable experiencia profesional y empresarial de sus socios.

El trabajar codo a codo con socios industriales y personas con experiencia y que además están deseando generosamente compartirla puede aportar a las personas que están acabando una carrera profesional o técnica un



GAMAKER SOCIAL



COLABORACIONES

En GAMAKER estamos dispuestos a colaborar en programas promovidos por las diversas instituciones públicas que se unan a los propósitos de la asociación y promuevan los valores que defiende.

Como en muchos países los Makers se sienten orgullosos de mostrar todos sus proyectos en funcionamiento en las llamadas Maker Faire.

Las Maker Faire son las ferias de la imaginación y la inventiva donde de manera totalmente altruista la asociación trata de contagiar en los ciudadanos las ganas de crear cosas y de aprender a hacerse ellos mismos lo que por "comodidad" se comprarían.



GAMMAKER

7

MAKERSPACES ESPACIOS ACTIVOS

MAKERSPACES ESPACIOS ACTIVOS



MAKERSPACE

El objetivo es cubrir la necesidad de tener un espacio en el que la comunidad maker de Vitoria-Gasteiz en particular y vasca en general puedan compartir herramientas, proyectos y conocimiento.

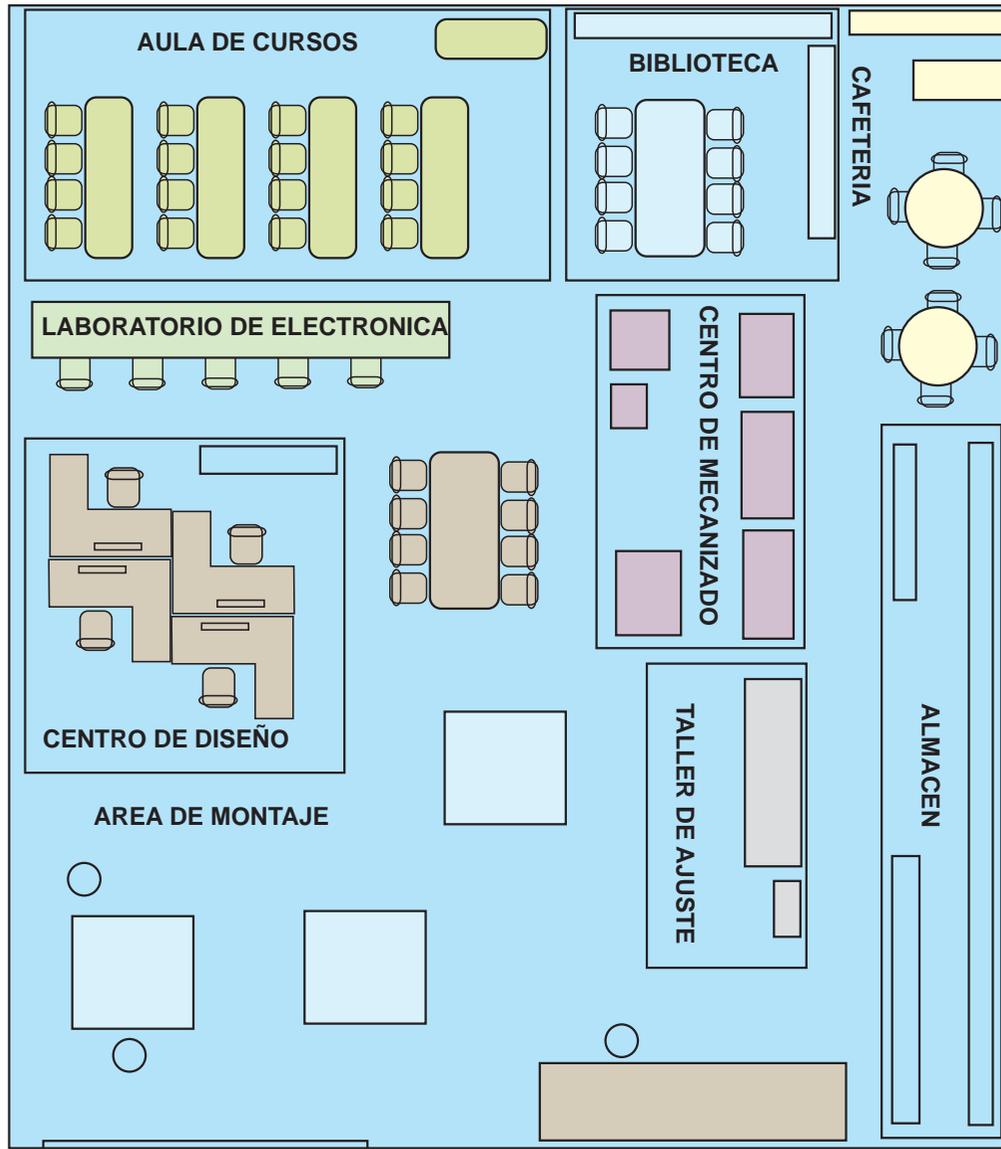


Queremos que el espacio sea un punto de encuentro para todos los mundos interesados en la fabricación digital, las herramientas tecnológicas y los enfoques cooperativos, rompiendo las tradicionales barreras que separan las distintas disciplinas, el mundo profesional del amateur y el académico del social/empresarial.



Los Makerspaces representan la democratización del conocimiento, el diseño, la ingeniería, la fabricación y la educación. Ellos son un fenómeno relativamente nuevo, pero están empezando a producir proyectos con impactos nacionales importantes. Y podrían ser el germen de un nuevo concepto de producción y de desarrollo de la sociedad.

MAKERSPACES ESPACIOS ACTIVOS



DISTRIBUCION

Esta sería una posible idea de distribución de las diferentes áreas creativas. Se intentará separar las áreas sucias de las limpias. Es decir las zonas donde se genere viruta de las zonas donde existan papeles y ordenadores. En el área de montaje se determinará una zona limpia donde tendrán preferencia los proyectos que trabajen con textiles y papel de las zonas donde se monten piezas mecánicas y se trabajen con moldes de resinas y escayola.

Se tendrán en cuenta también las condiciones de ruido a la hora de distribuir tanto el aula como la biblioteca.

Se dispondrá también de una pequeña cafetería donde descansar un poco la mente tomando un refresco o un café.

MAKERSPACES ESPACIOS ACTIVOS

AULA DE CURSOS

Donde se impartirán cursos talleres y seminarios. Se trata de una estancia apartada del taller libre de distracciones y equipada con lo necesario para poder impartir y divulgar de forma masiva el conocimiento teórico de los talleres propuestos. Dispondrá de:



AULA DE CURSOS

Mobiliario para unas 20 personas
Estanterías
Armarios
Equipo de proyección
Pizarra electrónica
Sistema de audio

BIBLIOTECA

Un lugar aislado del ruido del taller con mesas y sillas cómodos que inviten al estudio y la consulta sin distracciones. Contará con bibliografía y publicaciones técnicas de sobra para poder realizar cualquier consulta y abordar cualquier estudio. Estará equipada con:



BIBLIOTECA

Mobiliario para unas 10 personas
Estanterías
Armarios
Un ordenador de consulta
Zona WiFi con conexión a internet
Libros y revistas especializadas

MAKERSPACES ESPACIOS ACTIVOS

LABORATORIO DE ELECTRONICA

Espacio destinado a montaje y medición de circuitos electrónicos. Dispondrá de espacio suficiente para varias personas. Además estará equipado con instrumental necesario para poder medir y ajustar las partes electrónicas de cualquier proyecto mayor que los socios desarrollen.



LABORATORIO ELECTRONICO

- Dos mesas de trabajo electrificadas para 3 personas
- Soldadores
- Estación de desoldadura
- Fuentes de alimentación regulables de media potencia
- Fuentes de alimentación regulables de potencia
- Osciloscopio digital
- Osciloscopio básico
- Generador de señales
- Variador de tensión
- Dotación de pequeña herramienta de trabajo
- Armarios y cajoneras para componentes
- Amplificadores de señal.

TALLER DE AJUSTE

Se trata de equipar un área determinada con el mobiliario y la herramienta necesaria para poder abordar de forma manual labores con metales y todo



TALLER DE AJUSTE

- Banco de trabajo
- Taladro de mesa
- Piedra de esmeril
- Tornillo de banco
- Herramientas de corte manual
- Limas
- Herramientas de montaje
- Útiles de fijación
- Útiles de marcaje

MAKERSPACES ESPACIOS ACTIVOS

AREA DE MONTAJE

Se trata de una superficie amplia dotada con una gran mesa donde poder ensamblar piezas de gran tamaño. En la mesa grande se ensamblaran las piezas de tamaño medio. Estará dotada de enchufes de fácil acceso y dispondrá de superficie suficiente para hacer cómodo el trabajo de un equipo de personas.

Las piezas de tamaño mayor se tendrán que ensamblar en el suelo. Para esto es necesario contar con superficie suficiente y bien iluminada para acometer de forma fácil estos trabajos.



AREA DE MONTAJE

Mesa grande con enchufes
Banquetas
Compresor de aire
Herramienta de montaje; Grapadoras, remachadoras etc.
Útiles de fijación.

CENTRO DE DISEÑO

Es un área limpia dotada de estaciones de trabajo con aplicaciones necesarias para abordar el desarrollo virtual de cualquier pieza mecánica, aplicaciones informáticas programas y montajes audiovisuales que servirán como apoyo a la hora de la distribución del conocimiento.

Aquí es donde los socios realizarán de forma virtual sus proyectos ya sea mecánicos como electrónicos. Los diseños que se realicen en el ordenador pasarán de forma automática al centro de mecanizado para que por ejemplo una pieza ideada en el ordenador se haga realidad en una máquina de mecanizado CNC o una impresora 3D

En esta área se impartirán también los cursos avanzados de diseño tanto para socios que deseen aprender como para las personas que se apunten a los cursos programados.



CENTRO DE DISEÑO

Mobiliario para 3 puestos
3 Ordenadores de alta gama
Impresora láser A3
Impresora láser A4
Impresoras de tinta
Escaner 3D

MAKERSPACES ESPACIOS ACTIVOS



Máquina de corte por laser



Impresora 3D aditiva



Máquina de estereolitografía



Máquinas de fresado CNC

CENTRO DE MECANIZADO

Las máquinas son las que van a hacer posible que los proyectos lleguen a buen término con una calidad y funcionalidad de las que la comunidad pueda aprovecharse.

El fácil acceso que hoy día se tiene a este tipo de máquinas las hace adecuadas para su manejo por parte de cualquier persona con una instrucción básica.

Impresoras 3D y todo tipo de máquinas de producción aditiva. Fresadoras CNC. Cortadoras de láser, cortadoras CNC, etc, son máquinas que hasta hace bien poco su acceso por parte de la gente era imposible. Hoy día no sólo por el precio y por el manejo están al alcance de cualquiera, si no que su propia construcción es posible con un poco de conocimiento.

No es descartable que algunos de los proyectos que los socios quieran abordar a la hora de construir cosas, sea una de estas máquinas.

Esto es posible puesto que tanto los planos como las piezas, la electrónica y el software están disponibles en internet para cualquiera y libres de derechos o licencias.

MAQUINAS

Impresoras 3D
Máquina de corte por laser.
Fresadora CNC
Cortadora CNC
Torno

GAMMAKER

8

FINANCIACION Y DESARROLLO



FINANCIACION

Gamakers tiene vocación de ser sostenible y autofinanciado, tanto a través de las cuotas de los socios, como mediante los ingresos generados por la línea de formación.

Para reducir al mínimo el gasto corriente, no habrá personal a sueldo de la organización en un primer momento. No obstante, la organización si tratará en la medida de lo posible para sus distintos proyectos de contar con quienes pertenecen a la misma han colaborado o comparten valores y principios con GAMAKER.



CUOTAS

En un principio se establece una financiación mediante cuotas que los socios aportarán para hacer frente a los gastos básicos de mantenimiento de la organización. Para la contribución de esta aportación se diseñarán fórmulas e incentivos que faciliten el desembolso a los socios que menos dispongan y a su vez compensen a los que aporten mayores cantidades adelantadas.



APORTACIONES EXTRAORDINARIAS

En asamblea extraordinaria puede exponerse y proponerse a los socios que deseen aportar cantidades mayores para acometer determinados proyectos o para la compra de material que pueda beneficiar a todos.



DONATIVOS

Otra forma de autofinanciarnos como asociación sería organizar eventos públicos que buscasen aportaciones altruistas que sufragasen determinadas inversiones en proyectos de carácter social y o humanitario. Dentro de este apartado, incluiremos la entrada de dinero que provenga de cursos workshops, seminarios y demás actividades ofrecidas tanto a socios como al público.



VENTA DE PRODUCTOS

Se pretende poner en marcha una tienda Online con artículos exclusivos realizados por los miembros de la asociación. Desde camisetas hasta pequeños proyectos funcionales pueden tener en algún sitio un público que esté dispuesto a valorar y comprar dichos artículos.



CAFETERIA

Se dotará al área de cafetería con artículos de consumo para calmar la sed y el hambre de los que lo deseen. Con una buena gestión de compra se pondrán precios asequibles con un incremento de un 20% del coste de compra que posibilitará tanto incrementar el servicio como dotar a la asociación con unos recursos extra.

Coffee



SUBVENCIONES

Las ideas innovadoras es difícil prever cuando surgen y de que manera. Algunas de estas ideas podrían ser de interés público y ser candidatas a un apoyo mayor por parte de las instituciones que gestionan ayudas económicas en el campo de la investigación y el desarrollo. Por ello como asociación uniremos nuestras fuerzas para conseguir que ideas y proyectos con suficiente interés, tengan un empujón económico para que vean la luz de un mercado y terminen por aportar riqueza a la sociedad.

CROWDFUNDING

La filosofía de la asociación va bastante en la línea del concepto del micromecenazgo. Internet hoy día es una potente herramienta para lograr promocionar proyectos y lograr seducir a pequeños inversores para que aporten pequeños capitales que hagan posible la realización del proyecto.

INGRESOS DE CURSOS Y SEMINARIOS

Uno de los métodos de autofinanciación de GAMAKER serán los cursillos cursos y seminarios. Servicios de conocimiento que dado el carácter no lucrativo de la asociación se ofrecerán a precios muy asequibles tanto a los socios como al público en general. Se tratará de disfrutar ofreciendo el conocimiento de tal manera que las personas que reciban dicho servicio aporten satisfechas las cantidades requeridas o acordadas.

GASTOS

Toda organización, como si de un organismo vivo se tratara empieza a consumir energía desde el primer día. Es por esto que es necesario prever unos gastos fijos mensuales necesarios para el correcto funcionamiento de todas las actividades de la asociación. El cuadro siguiente sirve de orientación tanto en las partidas como en las cantidades .

En este cuadro se tienen en cuenta simplemente los gastos tanto fijos como variables del mes a mes de la asociación. Si bien la partida de alquileres puede llegar a ser fija, los gastos de electricidad y los diversos consumibles tiene una proporción de crecimiento en función de la actividad. Y la actividad también será proporción directa al número de socios que vaya conformando la asociación.

GASTOS FIJOS/VARIABLES MES

Alquileres	120
Suministro energía	150
Comunicaciones	130
Consumibles de oficina	60
Mantenimiento del laboratorio	120
Mantenimiento del taller de ajuste	80
Mantenimiento del aula de cursos	50
Mantenimiento de la biblioteca	50
Mantenimiento de las máquinas	230
Mantenimiento del centro de diseño	50
Limpieza	60
<i>TOTAL GASTOS FIJOS MES</i>	<i>1100</i>

INVERSION

Se pretende dotar a la asociación con los medios suficientes para hacer atractivas las actividades de los socios y del público invitado.

Para dotar al Makerspace de medios, maquinaria y mobiliario se hace necesario una estimación de la inversión que supondría.

En ocasiones dada nuestra filosofía de sostenibilidad repararemos máquinas e instrumental que hayamos conseguido de centros de reciclaje. No obstante tener presente que tanto las inversiones como los gastos podrían llegar a tener este valor dinerario es un incentivo y un reto más para asociarnos.

INVERSION EN MEDIOS

LABORATORIO ELECTRONICO	10250
TALLER DE AJUSTE	3130
BIBLIOTECA	2250
CENTRO DE DISEÑO	6360
AULA DE CURSOS	3280
CENTRO DE MECANIZADO	20660
<i>TOTAL INVERSION</i>	<i>45930</i>

GAMMAKER

9

PRESENTE Y FUTURO

GAMAKER PRESENTE Y FUTURO



PRESENTE

En la actualidad se ha avanzado lo suficiente para establecer los cimientos de la asociación. Casi sin saberlo unas pocas personas convencidas han puesto en marcha GAMAKER.

Este proyecto iniciado tenía como propósito dar a conocer a los más cercanos la idea GAMAKER. Así los programas ya en marcha son:

Confección de unos primeros estatutos.

Confección de la imagen

Establecimiento legal.

Confección del primer listado de posibles socios.

Primeras actividades

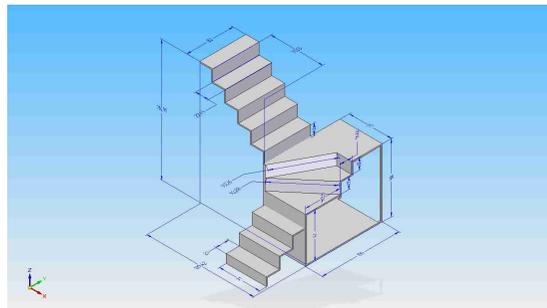
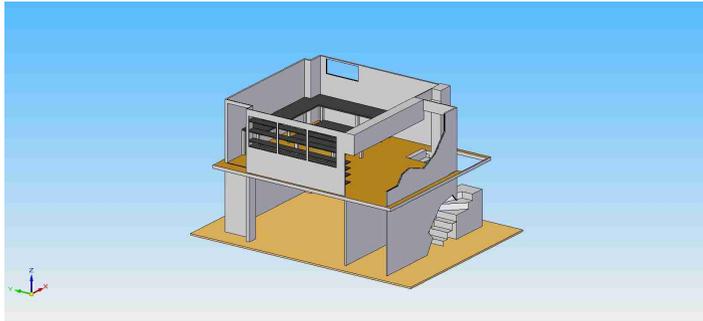
Página web de lanzamiento. www.gamaker.org

Plan de presentación.

Siguientes pasos



GAMAKER



FUTURO

En un futuro próximo se tiene como objetivo continuar con el proyecto de inicio hasta disponer de un centro operativo consolidado y listo para poder ofrecer los servicios previstos. Se estima que antes de fin del presente año 2014 el proyecto de consolidación esté concluido. A partir de ese momento GAMAKER será una realidad para todo el entorno y al servicio de todos.

Esta es la relación de programas del Proyecto GAMAKER

Local de Vitoria operativo

Local de Jundiz en marcha

Primera asamblea extraordinaria

Inauguración oficial

Puesta en marcha del organigrama interno.

GAMAKER PRESENTE Y FUTURO



ESCENARIO IDEAL

El escenario ideal es aquella visión a largo plazo de lo que a cada uno de los que nos motiva el proyecto GAMAKER, sería la ideal, la deseable. Es aquí donde se cierra el círculo con la visión y los valores reflejados al principio de esta presentación.

Uno o varios lugares dotados con todos los medios técnicos suficientes. Socios participando motivados de las actividades diseñadas por ellos mismos. Aprendiendo cada día algo nuevo, ya sea técnico, cultural o humano.

Grupos de trabajo coordinados para llevar a cabo proyectos que ayuden a otros, que solucionen un problema a alguien haciéndole la vida más llevadera.

Equipos de personas satisfechas y orgullosas de la máquina que han creado con su propio esfuerzo haciendo uso de los medios de GAMAKER. Compartiendo su conocimiento y su satisfacción entre los demás socios al exponer la máquina en una Maker Faire.

Empresas consolidadas que gracias al apoyo desinteresado de GAMAKER son una referencia productiva en el territorio.

En definitiva un escenario que es nuestro deber dibujarlo lo más ideal posible. Porque entendemos que la realidad la confeccionamos nosotros día a día desde cada uno de nosotros, al igual que confeccionamos una máquina que imprima piezas de plástico.

www.gamaker.org

JOSEBA BURZACO

PRESIDENTE

tfno.: 608974875 Email.: jkremain@gmail.com

JULIAN VELASCO PRIETO

SECRETARIO

tfno.: 660993039 Email.: huluda3@gmail.com

FRANCISCO J. ALOA SALAZAR

TESORERO

tfno.: 620236219 Email.: patxi.aloa@gmail.com