

MANUAL DE USO DE LOS ESPACIOS LIVING LABS

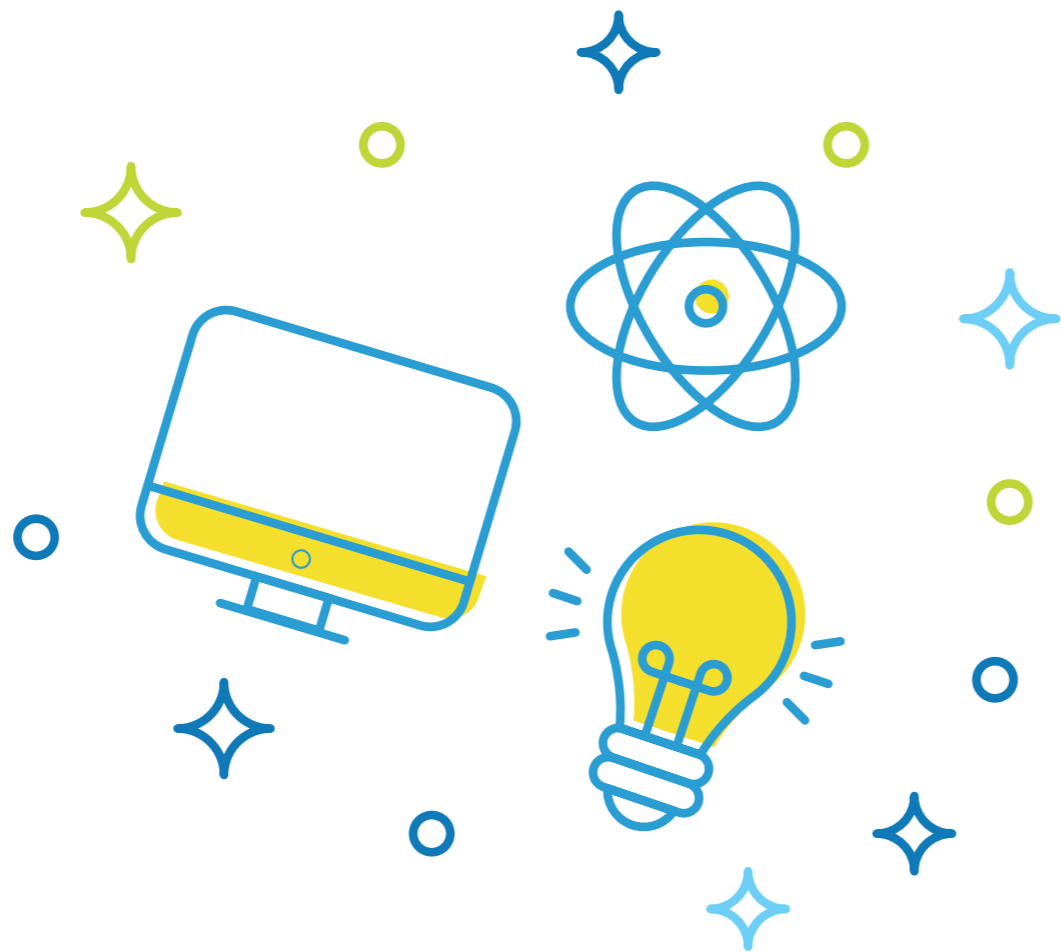
EL MUNDO CAMBIÓ,
LA EDUCACIÓN TAMBIÉN



TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.....	2
2. ¿QUÉ ES UN LIVING LAB?.....	3
2.1. ¿Cuáles espacios se ofrecen?.....	5
2.2. Usuarios y servicios del living Lab.....	5
3. PARA LA EJECUCIÓN DE LAS TAREAS SE DEBE TENER EN CUENTA LO SIGUIENTE.....	6
3.1. Uso Correcto de las Computadoras.....	6
3.2. Respetto a los Usuarios del Laboratorio.....	8
3.3. Los Profesores.....	9
4. ¿CÓMO SE UTILIZA UN LIVING LAB?.....	14
5. NORMATIVIDAD, DEBERES Y DERECHOS.....	15
5.1. Normas de Uso del Living Lab.....	15
5.2. Derechos del Living Lab.....	15
5.3. Deberes del Living Lab.....	15

INTRODUCCIÓN



Los **LIVING LAB** fueron creados con el fin de fortalecer las **capacidades para la innovación educativa** de los niveles de **educación básica y media**, mediante el uso de las **TIC** en las prácticas educativas en el marco de la emergencia sanitaria en el departamento de **Atlántico**.

1. ¿QUÉ ES UN LIVING LAB?



Es un concepto de la inteligencia colectiva enfocado a ecosistemas de innovación abierta y centrados en el usuario; basados en un enfoque sistemático, que integra procesos de **investigación**

e innovación en comunidades y entornos de la vida real.

Es un concepto de investigación, desarrollo e innovación y emprendimiento.

Está centrado en generar capacidades para todos los actores del ecosistema: **directivos, docentes, estudiantes, empresas y/o entidades públicas y gubernamentales;**

apoyándose en la innovación abierta y escenarios prácticos. Es un banco de pruebas reales, en un entorno de experimentación donde los usuarios y los productores de ideas pueden **co-crear innovaciones**.

Esta iniciativa contempla una serie de actuaciones para la promoción de actividades de innovación, estrategias de transferencia de conocimiento, intervención tecnológica y mejora del ecosistema experiencial basado en problemas, proyectos y retos desde lo **Institucional**,

local, regional, nacional e internacional.

Se pretende, por una parte, realizar **intervenciones en un entorno interdisciplinar**, aumentando así las estrategias para adaptar soluciones existentes y por otra, **desarrollar equipos, métodos y nuevas herramientas en los entornos con aplicabilidad a la sociedad.**

Su principal objetivo es **fomentar la creatividad, la innovación e intra-emprendimientos**, así como la **Co-creación de ecosistemas interdisciplinares**, generando el desarrollo de nuevos productos y servicios adecuadas a las necesidades reales de las comunidades. Los **Living-Lab** se basan en **cuatro actividades principales:**





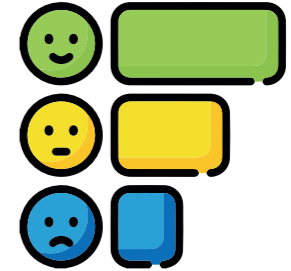
- **Co-creación:** Co-diseño de los usuarios. Diseñado para impulsar y fomentar la cocreación. Busca integrar a personas con distintas aptitudes para que trabajen en distintas áreas de un mismo proyecto.



- **Exploración:** El descubrimiento de los usos emergentes, los comportamientos y las oportunidades del mercado.



- **Experimentación:** La implementación de escenarios “en vivo” dentro de las comunidades de los usuarios.



- **Evaluación:** Evaluación de conceptos, productos y servicios de acuerdo con criterios socio ergonómicos, sociocognitivos y socioeconómicos.

2.1. ¿Cuáles espacios se ofrecen?

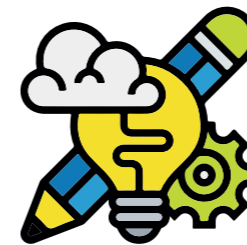
El Living Lab está compuesto por tres escenarios:



- **Coworking:** diseñado para impulsar y fomentar la co-creación. Busca integrar a personas con distintas aptitudes para que trabajen en distintas áreas de un mismo proyecto.



- **Ideación:** en este espacio se busca facilitar el descubrimiento de los usos emergentes, los comportamientos y las oportunidades del mercado.



- **Diseño y prototipado:** es el lugar elegido para la implementación de escenarios “en vivo”, dentro de las comunidades de usuarios.



- **Evaluación y negociación:** está pensado para que tenga lugar la evaluación de conceptos, productos y servicios generado por los usuarios, de acuerdo con criterios socio ergonómicos, sociocognitivos y socioeconómicos.

2.2. Usuarios y servicios del living lab

Se consideran cinco tipos de posibles usuarios de las Aulas de Informática



1. Estudiantes de la institución educativa e instituciones educativas aledañas.



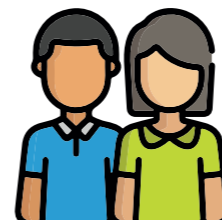
3. Empleados de la institución cuya vinculación con la IE se encuentre vigente.



5. Usuarios del aula diferentes a los anteriores (capacitaciones específicas, cursos de educación continuada, usuarios individuales, etc.).



2. Profesores, coordinadores y directivos.



4. Padres de familia y vecinos de la Institución Educativa.

Los espacios del **Living Lab**, con el fin de proporcionar un excelente servicio a sus usuarios, cuentan con **pantallas interactivas, video proyectores, dispositivos de audio y sonido e impresoras 3D, de software y conectividad a Internet** para que sirvan como apoyo en sus actividades académicas, de **Coworking, Ideación, Diseño y prototipado y Evaluación y negociación.**

La administración de los recursos del Aula de Informática es responsabilidad del **Departamento de Informática de la Institución Educativa** o su encargado. El de Informática debe estar en todo momento bajo la responsabilidad del **Coordinador Informático, de un docente de informática o de un docente de área o del monitor del Aula.**

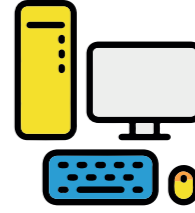


3. PARA LA EJECUCIÓN DE LAS TAREAS SE DEBE TENER EN CUENTA LO SIGUIENTE

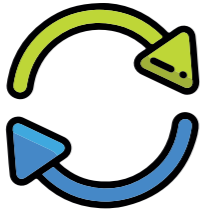
3.1. Uso correcto de las Computadoras



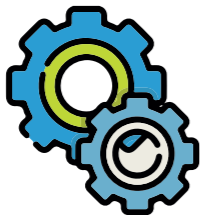
1. Los usuarios no deben usar el computador en actos que vayan en perjuicio de la moral y las buenas costumbres.



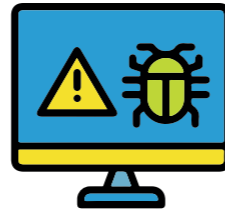
2. Los usuarios no pueden remover equipos o piezas del laboratorio.



3. La instalación de software en las computadoras del laboratorio sin autorización está prohibida.



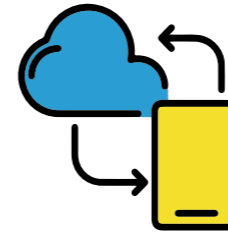
4. Está prohibido alterar la configuración original de las computadoras.



5. Está prohibido copiar virus en las computadoras.



6. Si al utilizar una computadora se presentase algún desperfecto, el estudiante debe de comunicarlo al ayudante de turno.



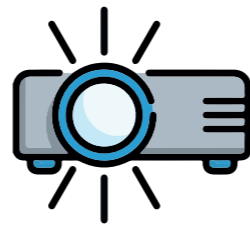
7. El laboratorio no se hace responsable de la información almacenada en las computadoras así que se sugiere que los usuarios respalden su información cada vez que terminan una sesión de trabajo.



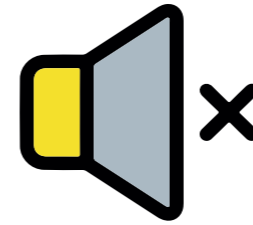
3.2. Respeto a los Usuarios del Laboratorio:



1. El número de usuarios por **computadoras, maquinas 3D, pantallas interactivas** es de uno, aglutinarse frente a un computador provoca molestias a los demás usuarios y daños materiales a los bienes del laboratorio.



2. El uso del **video proyector y sistema de audio** está permitido solo por el profesor o quien haga sus veces.



3. Los usuarios deben mantener silencio dentro de las instalaciones del laboratorio.



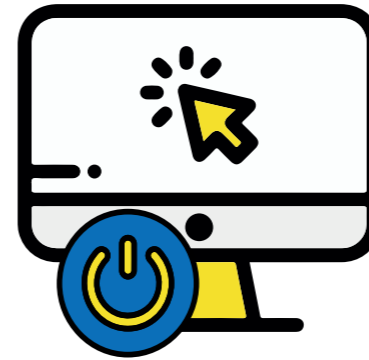
4. A fin de mantener la limpieza y el orden dentro de las instalaciones, está absolutamente prohibido que las

personas ingresen al laboratorio con **alimentos y/o bebidas.**



5. Las personas que utilizan el laboratorio que una vez que hayan finalizado sus actividades deben colocar las sillas en correcta posición.

3.3. Los Profesores



1. Los profesores que utilicen las salas del laboratorio deben velar por el cumplimiento de las normas establecidas en este documento.
2. Es responsabilidad de los profesores asegurarse que sus estudiantes apaguen las computadoras una vez terminadas la clase.

4. ¿COMO SE UTILIZA UN LIVING LAB?

Los **Living Labs** son un ecosistema de Innovación Abierta y Colaborativa orientada a los usuarios, donde el usuario (ciudadano, visitante, cliente) vive, trabaja, estudia, juega y se divierte.

En este entorno de vida real, los usuarios **co-crean, experimentan y prueban nuevas ideas, productos y servicios.**

Soluciones centradas en el usuario y procesos de innovación social conducen a nuevas formas de productividad y competitividad, así como la **transformación sostenible** de las costumbres.

Su principal utilidad es la creación de nuevos productos e infraestructuras adecuadas a las necesidades de la sociedad y del territorio.

Ofrecen espacios donde se desarrollan y prueban prototipos tecnológicos que buscan mejorar el bienestar ciudadano.

Los **Living Labs** fortalecen la innovación ya que, por medio de su mecanismo de entorno abierto y real, se convierten en un instrumento eficaz donde involucra al usuario en todas las etapas, investigación, desarrollo y proceso, mediante la metodología de **co-creación.**



El proceso de **co-creación** implica tres aspectos importantes para la utilización de este **Living Lab**:















- Contemplar varias instancias que permitan un verdadero intercambio de conocimientos.
- Disponer facilitadores que puedan nutrir el intercambio de conocimientos y mantener el proceso activo y sustentable.
- Tener como meta la obtención de resultados visibles en corto tiempo con el fin de mantener el interés en los participantes.













5. NORMATIVIDAD, DEBERES Y DERECHOS



5.1. Norma de Uso del Living Lab





1.  No ingresar bebidas.
2.  No ingerir alimentos.
3.  Mantenerse en silencio en el laboratorio.
4.  No utilizar dispositivos electrónicos dentro, como celulares.
5.  Usar los equipos del laboratorio con un correcto cuidado.
6.  Dejar ordenada como la conseguimos.
7.  Usar los sólo los equipos asignados.
8.  No se deben rayar las mesas ni los equipos en los que trabajemos.
9.  Evitar cambiarse de equipo sin previa autorización.
10.  Reportar cualquier daño de los equipos.
11.  Hacer uso de los equipos solamente para las actividades exigidas.
12.  No conectar ningún tipo de memoria o pendrive a los equipos sin previa autorización y análisis de ellos.
13.  Permanecer en nuestro puesto de forma tranquila.
14.  No desconectar ningún cable de los equipos.

5.2. Norma de Uso del Living Lab

-  Ingresar y salir de la sala solo cuando el profesor lo autorice.
-  Cuidar y conservar todos los equipos y demás elementos que se encuentran.
-  En todo momento tener cuidado para evitar enredos y el tropezar en forma brusca con mesas o equipos, lo que puede causar la caída de algún elemento.
-  Por ningún motivo rayar, pintar, maltratar o destruir los elementos y la planta física.
-  Al salir del **Living Lab**, dejar los elementos de la computadora debidamente acomodados, y la silla en el lugar en que la encontró o donde se le indique.
-  Colaborar decididamente con el aseo del aula y sus elementos; cuando le corresponda el turno de limpieza, recibir y seguir las instrucciones para realizarla.
-  Respetar los turnos de entrada y salida de los grupos.
-  Informar sobre cualquier inconveniente técnico presentado durante el desarrollo de una actividad, será solucionado única y exclusivamente por el encargado.
-  Se prohíbe ingresar a páginas cuyo contenido no sea académico.
-  Mantener un excelente comportamiento dentro de la sala de informática.



5.3 Derechos Uso del Living Lab

1.  Que se le asigne un computador ya sea de forma individual o por grupos de trabajos a los usuarios.
2.  El usuario tendrá acceso a diferentes temas de investigación.
3.  Recibir la información pertinente al manejo y cuidado de los equipos.
4.  A expresar sus opiniones en pro de un mejor servicio.

