

# PER QUÈ ÉS INTERESSANT IMPULSAR EL MOVIMENT MAKER

Es tracta d'un moviment ciutadà a nivell mundial, basat en els principis que **tothom pot ser fabricant dels seus propis productes, aprofitant les possibilitats que ofereix la tecnologia i els coneixements que d'altres han generat** i que es comparteixen a través de canals digitals i presencials.

Els recursos de **codi obert o "OPEN SOURCE"** en són un dels pilars principals ja que permeten l'accés ràpid i fàcil a informació de gran valor i utilitat per als "makers", per al prototipatge d'objectes, i oberta a ser compartida amb tothom. Aquesta filosofia d'obertura i compartició és una característica fonamental de la comunitat "maker".

Els principis del moviment "maker" **afavoreixen el desenvolupament d'una economia circular, més sostenible que l'actual economia lineal** (basada en comprar, usar i llençar). Un nou model econòmic que comporta una transformació profunda dels sistemes de producció i consum que afecta tota l'activitat social i econòmica i que es promou al Vallès Occidental a través de la iniciativa [Vallès Circular](#), compartida pel conjunt dels municipis i agents socials, econòmics i ambientals.

**L'accés al coneixement digital és imprescindible** per fer possible la transformació industrial associada a la Indústria 4.0, a l'actual revolució industrial associada als canvis tecnològics que porten cap a models de fabricació intel·ligent. Un repte important per al desenvolupament de la comarca que s'impulsa des del [Pacte per la Reindustrialització](#).

El moviment "maker" s'està mostrant com un mecanisme útil i atractiu per a la dinamització i el desenvolupament del territori: **s'estan creant en diferents localitats o ciutats múltiples espais en funció de les característiques, recursos, agents i prioritats**. A partir dels principis de base del moviment "maker", es poden treballar d'altres objectius: **la capacitat o alfabetització digital, la motivació dels joves envers carreres relacionades amb l'activitat industrial, l'activació de projectes comunitaris, la inclusió social, la dinamització d'espais locals amb ofertes innovadores, l'evolució cap a un consum responsable allargant la vida dels productes o reutilitzant materials, etc.**

Es tracta doncs **d'un àmbit d'actuació especialment a obert a plantejaments transversals i multidisciplinars**, amb visió integral, que posin en contacte agents diversos i **que tenen en el treball en xarxa un aspecte clau** per al seu desenvolupament, compartint recursos i sinèrgies que facilitin la posada en marxa d'iniciatives viables i sostenibles.

Organitza:



En el marc de:



# 1. Conceptes de referència

- El **moviment “maker”** engloba ideació, disseny i prototipat d’objectes; A través de la programació, la robòtica o d’altres eines digitals i físiques, es materialitzen objectes reals i funcionals.  
Està associat a la **Fabricació digital**, terme que agrupa les tecnologies additives que permeten passar d’un model digital en 3D a un producte físic que pot realitzar-se en diferents materials, utilitzant màquines com impressores 3D, eines CNC, talladores laser, escàner 3D, etc.
- **“Maker”**, persona amb inquietuds innovadores, emprenedores, que compartint coneixement i tecnologies amb d’altres persones duu a terme les seves idees o projectes.
- **Cultura “maker”**, associada a la cultura “fer-ho un mateix” i “fer-ho amb altres”, en què les tecnologies s’utilitzen al servei de les persones i per resoldre problemes socials, tot reduint l’escletxa del coneixement digital.
- **Espais “maker”**, espais oberts a la ciutadania, als professionals i a les empreses que vulguin adquirir nous coneixements i conceptes associats a la tecnologia digital, la sostenibilitat i la innovació social. Punt de trobada entre els diferents públics i col·lectius, on es puguin desenvolupar iniciatives diverses i es puguin compartir recursos i projectes. Permeten la divulgació, la motivació, l’aprenentatge i l’entrenament de nous conceptes.

## Elements clau

- **Promou l’accés a les tecnologies digitals i la capacitat en el seu ús en nous espais i formats més atractius**  
Impulsant la creació d’infraestructures i iniciatives que posin la tecnologia de fabricació digital a l’abast de les persones amb metodologies d’aprenentatge innovadores i experiencials, especialment “learning by doing” (aprendre fent).
- **Estimula la creativitat, la proactivitat de les persones i la inquietud de fer coses**  
La fórmula associada a “fer les coses un mateix” permet establir una relació diferent amb el coneixement i l’aprenentatge, que és molt útil per adquirir coneixements i entrenar competències que tenen efectes en el desenvolupament personal i professional, així com per treballar i motivar a diversos col·lectius com ara joves, persones de baixa qualificació o persones en risc d’exclusió.
- **Facilita l’aprofitament dels recursos i el canvi de valors en el consum**  
S’apliquen els principis que busquen la reparació, la reutilització, la transformació i l’aprofitament de productes i materials, a través de les tecnologies digitals per produir un mateix (o en comunitat) allò que es necessita, i fer reparacions per allargar el temps de vida dels béns i fugir de l’obsolescència programada.
- **Reforça la generació de comunitats i projectes compartits, apoderant les persones i les comunitats i potenciant el paper actiu de col·lectius diversos**  
A partir de la generació i compartició de continguts d’internet desenvolupats per persones que utilitzen espais “maker”, s’identifiquen col·laborativament solucions a problemes socials o interessos comuns per idear, dissenyar, produir, reparar objectes, i co-crear solucions per a reptes personals o locals.

Organitza:



En el marc de:



## 2. Continguts de la jornada

---

La primera part de la jornada permetrà obtenir una visió àmplia de les característiques i oportunitats que ofereix el món “maker”. La presentació de diferents projectes i accions desenvolupades, ja sigui al Vallès Occidental o en d’altres municipis i comarques, a nivell públic, privat o públic-privat, permetran obtenir aquesta visió amb exemples pràctics i reals:

- **Espais i recursos oberts** per al teixit empresarial, estudiants, autònoms, artesans, professorat... o ciutadania en general.
- **Espais joves “maker”**: espai de trobada, d’aprenentatge col·laboratiu, foment de l’esperit “maker” i d’experimentació amb la tecnologia.
- Actuacions col·laboratives entre **espais “maker” i centres educatius**.
- **Espais de co-working o incubadores d’idees i projectes** entorn d’un espai “maker”.
- **Clubs de “makers”** (joves, sèniors,...).
- **Activitats “maker” en múltiples espais**: biblioteques, escoles, festes majors, punts TIC, espais de lleure, centres de formació, casals d’estiu, etc.
- **Formació, ja sigui d’iniciació, avançada o especialitzada** per a nous perfils professionals: ex. agents digitals esportius, agents territorials d’innovació social digital.
- **Tallers “maker” en família**.
- **Projectes que generin solucions col·laboratives** per millorar l’entorn.
- **Reaprofitament de residus** per a generar nous productes.
- **Reparació de productes i preparació per la seva reutilització**.

En la segona part de la jornada, es planteja un treball col·laboratiu, amb la participació d’experts de les diferents experiències que participaran en el debat, la ideació i la cogeneració de propostes. Aquestes, que seran recollides en forma de conclusions i presentades en la cloenda de l’acte, esperem que marquin línies de continuïtat posteriors a la jornada.

## 2. Finalitat de la jornada

---

Abordar qüestions diverses com:

- **Mapeig d’iniciatives “maker” al Vallès**, ja sigui de caràcter públic o privat, projectes en marxa o de futur, actuacions puntuals o de gran abast. Per actuar com a referències, mobilitzar intercanvis i transferències.
- **Balanç de la realitat “maker” al Vallès**: En teoria, els espais “maker” haurien de contribuir a: reindustrialitzar les nostres ciutats donant resposta als reptes del territori, empoderar els ciutadans per a que siguin “prosumidors” (alhora consumidors i productors), connectar els agents de la quàdruple hèlix local (ciutadania, administració, empresa i recerca) i afavorir la inclusió social. Al Vallès estem aprofitant aquestes oportunitats?
- **Potencialitats dels espais “maker” circulars**: Tenint en compte la necessitat de les ciutats d’incrementar el nivell de prevenció, reciclatge i recuperació de residus, per assolir un desenvolupament sostenible i una economia baixa en

Organitza:



Ajuntament de Sabadell



En el marc de:



- carboni, els espais “maker” poden esdevenir peces fonamentals per una fabricació sostenible i circular, per la simbiosi industrial i l’eco-disseny, amb un nou model econòmic de producció i consum centrat en recuperació, reutilització de materials, reparació i allargament de la vida útil dels productes?
- **Mecanismes de col·laboració i xarxa:** Té sentit de crear xarxa comarcal, per a que els espais “maker” comparteixin recursos entre ells, identificant alhora especialitzacions i complementaritats d’acord amb la singularitat de cada ciutat? Les sinèrgies que han estat possibles a escala mundial (“Fab Lab Network”) o a escala de gran ciutat (“Ateneus de Fabricació” a Barcelona) serien possibles a la metròpoli vallesana? Coneixem i estem aprofitant els recursos de codi obert per makers disponibles online? És possible crear un “banc” de recursos “maker” de codi obert al Vallès?

### 3. Entitats promotores de la jornada

- **CONSELL COMARCAL DEL VALLÈS OCCIDENTAL:** El Programa d’Actuació Comarcal 2016-2020 inclou 23 línies a impulsar entorn 4 eixos d’intervenció: Cohesió i qualitat de vida, Desenvolupament econòmic i social, Medi ambient i sostenibilitat i Eines pel bon govern. Es troben diversos programes relacionats amb l’impuls de la reindustrialització, el desplegament d’una economia social i sostenible i el suport a la formació que determinen diverses actuacions que es poden relacionar amb el moviment Maker, en concret dins del Pacte per la Reindustrialització, la iniciativa Vallès Circular i la Xarxa d’Innovació social.
- **UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA:** Com a gran universitat amb seu al Vallès, està plenament compromesa amb la recerca aplicada, basada en reptes socials i implicant els actors de la quàdruple hèlix, a través de les “CORE” o Comunitats de recerca estratègica, així com amb els “UAB Labs”, espais de fabricació digital en els àmbits de les humanitats i l’enginyeria. Col·labora en el projecte de “Library Living lab” de la biblioteca de Volpelleres a Sant Cugat del Vallès. Actualment està liderant un programa de generació d’idees en Economia circular, nous models de consum i producció més sostenibles.
- **AJUNTAMENT DE SABADELL:** Tal com s’estableix en el Pla de mandat 2016-19, promou un model econòmic socialment responsable i innovador, basat en la col·laboració de tots els agents locals i en l’economia social, solidària i de proximitat, amb estratègies com el PECT, els projectes Triangulum, Urban Wins i GEN-Y-CITY, la Xarxa Esport-Innovació o el Teler Cooperatiu. Dona suport a projectes cooperatius en sectors emergents i a iniciatives d’autoocupació, així com a la transferència tecnològica cap a la indústria. Diversos espais municipals s’estan configurant com a punts de relació comunitària per a la co-creació: Mediaestructura (creació artística), Bibliolabs (desenvolupament de les habilitats “STEAM”), Cal Molins (formació en les tic) o el Centre d’empreses industrials de Can Roqueta (co-treball i incubació).

Amb la col·laboració especial de:

- **GENERALITAT DE CATALUNYA:** A través de la xarxa Catlabs, finançada per FEDER, promou laboratoris d’innovació social digital, on es prototipin solucions als reptes socials i territorials a través de la col·laboració de la 4-hèlix i alineades amb les prioritats temàtiques de RIS3CAT. Catlabs promou el desenvolupament d’“Agents territorials d’innovació social digital”, encarregats de dinamitzar aquests nous espais. Ha promogut l’experimentació de noves metodologies de co-creació en el marc dels “innovation camps”.

Organitza:



En el marc de:

