

CONVOCATORIA INTERNACIONAL A COLABORADORES/AS

“ACCESIBILIDAD Y AUTONOMÍA DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD”



LABICMEX
Guanajuato, México 2021

Esta convocatoria está dirigida a personas del Estado de Guanajuato y cualquier parte del mundo interesadas en colaborar en alguno de los 5 proyectos que generan beneficios para personas con discapacidad y que formarán parte del LABICMEX, un programa de incubado y maduración de proyectos durante 10 meses, con el objetivo final de ser activados en el Estado de Guanajuato, México.



Introducción

El Proyecto de [Innovación Ciudadana](#) de la [Secretaría General Iberoamericana](#) (SEGIB) y el [Gobierno del Estado de Guanajuato](#) a través del Instituto de Innovación, Ciencia y Emprendimiento para la Competitividad para el Estado de Guanajuato ([Idea GTO](#)), junto a la [Dirección General de Asociaciones Internacionales](#) (INTPA) de la Comisión Europea, convocan a personas interesadas en colaborar en proyectos sobre **“accesibilidad y autonomía de personas con discapacidad”**, para su incubación, maduración y activación en el Laboratorio de Innovación Ciudadana, LABICMEX.

El #LABICMEX contará con la colaboración de la [Agencia Mexicana de Cooperación Internacional para el Desarrollo](#) (AMEXCID), la [Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo](#) (AECID), el Gobierno del Estado de Guanajuato mediante el [Instituto Guanajuatense para las Personas con Discapacidad](#), el [Sistema para el Desarrollo Integral de la Familia](#), la [Secretaría de Desarrollo Social y Humano](#), la [Secretaría de Salud](#), junto a la [Universidad de Guanajuato](#), el [Grupo Social ONCE](#), [CIATEC](#), la [Escuela Nacional de Estudios Superiores/UNAM](#), y [Njambre](#).

Todas las personas interesadas en colaborar en los proyectos seleccionados para el #LABICMEX deberán completar y enviar el formulario según las fechas detalladas:

Apertura de convocatoria: **5 de julio de 2021**
Cierre de la convocatoria: **18 de julio de 2021**
Publicación de resultados: **23 de julio de 2021**

Los resultados se publicarán en las páginas web de [Innovación Ciudadana](#) y de [IDEA Guanajuato](#).

1. Objeto de la convocatoria

Esta convocatoria está dirigida a personas del Estado de Guanajuato, o cualquier parte del mundo, interesadas en colaborar en alguno de los proyectos seleccionados para el #LABICMEX, que será un programa de incubado y maduración durante 10 meses, para luego ser activados en el Estado de Guanajuato, México.

Se pueden inscribir a esta convocatoria:

- Personas del Estado de Guanajuato que se adecuen a los perfiles solicitados por los proyectos. Cada proyecto incorporará hasta un máximo de cuatro (4) colaboradores de Guanajuato.
- Personas de cualquier parte del mundo (incluyendo México) que se adecuen a los perfiles solicitados por los proyectos. Cada proyecto incorporará hasta un máximo de dos (2) colaboradores internacionales o de otros estados de México.



Los proyectos a los que puedes inscribirte como colaborador/a son:

1. Con-Tacto

Impresión en 3D de objetos que permitan a los niños con discapacidad visual conocerlos mediante el tacto, tales como monumentos, órganos internos del cuerpo, animales, u obras de arte. El proyecto, centrado en el área educativa, se acompaña de un programa de formación en tecnologías de fabricación digital para profesores.

- a) **Maker con experiencia en educación.**
Diseño de piezas en 3D y otros materiales. Se desarrollarán piezas especiales para niños con discapacidades visual como herramientas para las prácticas de aprendizaje.
- b) **Diseñador/a industrial.**
Con experiencia en comportamiento de materiales y diseño de materiales pedagógicos – Ejemplos de labores a realizar: desarrollo de los diseños creados junto a los usuarios y resto del equipo.
- c) **Experto/a en educación especial discapacidad visual (2).**
Profesores, educadores con experiencia en aprendizajes de niños con discapacidad visual. Ejemplos de labores a realizar: aplicaciones y evaluaciones de uso de materiales pedagógicos inclusivos.
- d) **Gestión de proyectos de emprendimiento social.**
Conocimiento y experiencia en el diseño de modelos de negocio, planes de acción, creación y captación de valor, orientación a resultados.
- e) **Comunicación social o corporativa.**
Experiencia en desarrollo de plan de comunicación integral, con conocimientos de edición de imágenes, vídeos y contenido.

2. Elevaciones

Silla con ruedas de bipedestación destinada a niños con parálisis cerebral y afecciones similares. Su diseño permite la transición del cuerpo de una posición sentada a una erguida, además de permitir el desplazamiento del usuario. Esta silla mejora las funciones digestivas, actividades diarias y logra un aumento de la autoestima.

- a) **Comunicación social o corporativa.**
Experiencia en desarrollo de plan de comunicación integral, con conocimientos de edición de imágenes, vídeos y contenido.
- b) **Diseño gráfico y desarrollo web.**
Con especialización en desarrollo web y plataformas de venta online, además de realizar actividades de diseño editorial.
- c) **Profesional de la salud especialista en biomecánica.**
Con conocimientos para validar el buen funcionamiento de asistencias técnicas enfocadas a personas con parálisis cerebral y afecciones similares, de los desarrollos experimentales que se propone el proyecto.



- d) **Terapeuta ocupacional o fisiatra.**
Preferentemente con experiencia en niños, sobre todo con parálisis cerebral, que permita analizar el estado actual de asistencias técnicas y que pueda brindar elementos de mejora para las mismas.
- e) **Comercializador (marketer) de dispositivos médicos.**
Preferentemente enfocado en productos de ortopedia, prótesis, rehabilitación o afín que tenga experiencia con la vinculación entre instituciones privadas, empresas y organizaciones gubernamentales.
- f) **Ingeniero/a industrial.**
Que se enfoque en la optimización de procesos, materiales, traslados y tramites durante la fabricación, ensamble, envío y atención a usuarios.

3. Gekko Lab - autofabricantes

Prótesis y productos de apoyo para miembros superiores impresos en 3D. Estas prótesis a bajo coste y diseño personalizado son tanto mecánicas como de un desarrollo innovador que permite el intercambio de gadgets con distinta utilidad para la persona según la actividad.

- a) **Terapeuta ocupacional.**
Con experiencia en trabajo de rehabilitación con niñas y niños y personas con diversidad funcional. – Labores a realizar: evaluación de las usuarias y usuarios, participación en los procesos de co-diseño con ellas/os y seguimiento de la evolución de la solución desarrollada.
- b) **Diseño industrial / Diseño de producto / Ingeniería Industrial (2).**
Con experiencia en comportamiento de materiales y ergonomía. – Labores a realizar: desarrollo de los diseños creados junto a las usuarias y resto del equipo. Análisis de los requisitos y límites de funcionamiento de los objetos, evolución en su uso, funcionamiento interno de materiales y ensayos y normativas de calidad.
- c) **Impresión 3D.**
Con experiencia en materiales complejos, diseños orgánicos de alta complejidad y capacidad resistente y postproducción. – Labores a realizar: acompañamiento en el proceso de co-diseño estableciendo los límites en las capacidades de producción y sus posibilidades. Fabricación de los prototipos y objetos finales, conocimiento de maquinaria, materiales, mecánica interna de materiales y postproducción. Desarrollo de protocolos de calidad en la producción.
- d) **Comunicación corporativa y social.**
Con experiencia en proyectos de innovación social y comunidades colaborativas. Para realizar diseño de estrategia de comunicación interna, institucional, con medios y redes. Creación de narrativas y relatos. Ayuda en la coordinación de flujos de documentación de procesos de proyecto.
- e) **Gestión de proyectos de innovación y coordinación de equipos.**
Con experiencia en trabajos colaborativos, grupos numerosos y con toma de decisiones



horizontal. Habilidades en facilitación grupal. Realizaría facilitación en la organización del trabajo interno, control de flujos de trabajo y organización de equipos. Relaciones institucionales y búsqueda de financiación. Relación con otros nodos y equipos, y coordinación.

4. Marimba inclusiva

Dispositivo de enseñanza musical para personas con discapacidad auditiva, basado en la marimba y otros instrumentos musicales, que con una estructura de videojuego utiliza sensores electrónicos, proyección de elementos visuales y actuadores táctiles que por medio de vibraciones logran transmitir al cuerpo el ritmo musical.

- a) **Educador/a o pedagogo/a.**
Con conocimientos y experiencia en personas con discapacidad auditiva.
- b) **Músico/a.**
Experiencia en aprendizaje musical de personas con discapacidad auditiva
- c) **Diseño visual o gráfico.**
Con interés en el trabajo de inclusión de personas con discapacidad.
- d) **Desarrollo electrónico.**
Con conocimientos de fabricación de placas de circuitos impresos PCB.
- e) **Gestión de proyectos de emprendimiento social.**
Conocimiento y experiencia en el diseño de modelos de negocio, planes de acción, creación y captación de valor, orientación a resultados.
- f) **Desarrollo de software.**
Con conocimiento de creación de aplicaciones para Dispositivos Móviles.

5. Minibot

Robot que ayuda a niños y jóvenes con discapacidad auditiva, de lento aprendizaje, o autismo a desarrollar sus capacidades de enfoque, aprender colores, aprender a escribir y dibujar, operaciones matemáticas, a la vez que acercarse a la robótica.

- a) **Terapeuta ocupacional.**
Experiencia en el trabajo con personas con lento aprendizaje y autismo, así como en la preparación y gestión de proyectos de terapia inclusiva.
- b) **Pedagogo/a o educador/a.**
Persona experta en la enseñanza de niños con discapacidades de lento aprendizaje y autismo. Basada en su experiencia, realizar las mejores prácticas para el desarrollo de habilidades de estos niños y jóvenes mediante la robótica y la tecnología.
- c) **Maker técnico.**
Experiencia en hardware libre basado en Arduino y processing. Diseño de piezas en 3D. Se desarrollaran juguetes y piezas especiales para niños con discapacidades como medios para las prácticas de aprendizaje.



- d) **Diseño gráfico con experiencia de usuario.**
Experiencia en desarrollo de marca e identidad. Conocimientos en interfaz de usuario para aplicación / plataforma.
- e) **Comunicación social o corporativa.**
Experiencia en desarrollo de plan de comunicación integral, con conocimientos de edición de imágenes, vídeos y contenido.
- f) **Desarrollo de interfaces web y móvil.**
Ayudará al desarrollo de la programación de una interfaz gráfica para niños, esta interfaz gráfica estará acompañada de un robot basado en Arduino.

El LABICMEX es el 7° laboratorio de innovación ciudadana de la SEGIB que, en esta ocasión, presenta una propuesta novedosa que introduce adaptaciones por motivos de la pandemia de la COVID-19. Esto ha permitido mejorar el modelo LABIC añadiendo fases para la implementación de los proyectos en territorio.

2. Metodología del LABICMEX

Luego de la publicación de los proyectos seleccionados, se abre la presente convocatoria para colaboradoras/es. Las personas seleccionadas se unirán al promotor/a del proyecto, quedando conformado el equipo.

A partir de entonces, comienza el LABICMEX que se desarrollará durante 10 meses y se subdivide en 3 fases: ideación, maduración, activación. Durante todo este tiempo los proyectos estarán acompañados por la organización compuesta por: el equipo de Innovación ciudadana de la SEGIB, el equipo de IDEA GTO y el equipo de mentoría especializado en el escalado de proyectos.

FASE I. Ideación

Comienza el **26 de julio de 2021** con la conformación de los equipos, sus primeros intercambios y la formación en modelos de auto sostenibilidad y escalado de proyectos.

Del **2 al 6 de agosto de 2021** se organizará el **laboratorio de ideación**, en formato online, donde se trabajará en el diseño de mejoras y adaptaciones al prototipo.

También, durante esta semana, junto a la organización, se trabajará sobre la propuesta de un plan de acción para su maduración durante los próximos meses, y su posterior activación en el Estado de Guanajuato.

FASE II. Maduración

Esta fase inicia en agosto con la primera sesión de mentoría online donde se trabajará en la definición de un plan de acción y el presupuesto a ejecutar. La fase continúa hasta el 15 de noviembre, momento de la última mentoría.

Durante toda la fase, los equipos se concentrarán en ejecutar el plan de acción para la maduración de sus proyectos y el diseño de su activación en Guanajuato, con el apoyo del equipo de mentoría quincenal a distancia.

El equipo de Innovación Ciudadana dará acompañamiento continuo para gestionar los aspectos logísticos, administrativos y financieros de cada uno de los proyectos. Mientras que, el equipo IDEA



GTO dará apoyo para conectar con instituciones, comunidades y diversos actores del ecosistema de Innovación y Emprendimiento del Estado.

FASE III. Activación

Esta fase inicia con la realización del Laboratorio de Activación del 23 de noviembre al 3 de diciembre 2021 de manera presencial¹ en la ciudad de Guanajuato (México). Allí los proyectos tendrán la oportunidad de comenzar la implementación del piloto en el territorio junto a instituciones, comunidades y diversos actores del ecosistema de Innovación y Emprendimiento del Estado con el acompañamiento de la organización.

Hasta el mes de mayo de 2022, los proyectos podrán continuar con acciones para consolidar su implementación en Guanajuato, momento en el que entregarán el informe de resultados a la organización.

3. Cronograma del LABICMEX



Imagen 1. Aquí se especifican las actividades que se realizarán en el LABICMEX. Convocatoria de proyectos (24 a 30 de junio), selección de proyectos (5 de julio), convocatoria de colaboradores (5 a 18 de julio), evento de lanzamiento (2 de agosto), laboratorio de ideación (2 a 6 de agosto), Incubación y madurado (7 de agosto a 15 de noviembre), laboratorio de activación en Guanajuato (23 de noviembre a 2 de diciembre), evento de cierre en Guanajuato (3 de diciembre).

4. Recursos técnicos y financieros

La organización proporcionará los siguientes recursos:

- **Recursos de hasta 10.000 euros para cada proyecto seleccionado.**
Se pondrá a disposición un importe máximo de 10.000 euros (impuestos incluidos) a cada proyecto desde el inicio del programa que deben ser destinados a las inversiones necesarias

¹ Por motivos del COVID se tomarán todas las medidas sanitarias y de convivencia necesarias según el estado de la pandemia en ese momento, para la seguridad de los y las participantes



para la maduración y el escalado del proyecto. El presupuesto será elaborado por el equipo del proyecto con el acompañamiento de la organización.

- **Mentoría especializada.**
Se dispondrá de un equipo de mentoras y mentores especializados en emprendimiento social y escalado de proyectos con quienes se mantendrán sesiones de mentoría hasta el Laboratorio de Activación inclusive.
- **Acceso a formación.**
Se dispondrá de formaciones específicas en temas de maduración y escalado de proyectos con perfil social.
- **Acceso a instituciones y comunidades y especialistas.**
Se dispondrá de acompañamiento para la identificación y conexión con instituciones y comunidades de interés para la implementación de los proyectos en Guanajuato.

5. El rol de las personas colaboradoras

Las personas colaboradoras son quienes aportan innovación, mediante su conocimiento y experiencia, para generar un mayor valor agregado a la idea original del proyecto, que tiene por objetivo mejorar la vida de personas con discapacidad.

Para ello, trabajará en equipo junto a otros colaboradores/as y el promotor/a del proyecto, durante todo el programa.

Una vez finalizadas las 3 fases, los nombres de las personas colaboradoras se incluirán en los créditos, del mismo modo que el nombre del promotor/a del proyecto. Asimismo, la Secretaría General Iberoamericana emitirá un documento certificando su colaboración en el proyecto.

6. Cobertura de hospedaje, alimentación y traslados

Durante la actividad presencial, el Laboratorio de Activación (22 de noviembre al 3 de diciembre de 2021), la organización cubrirá los siguientes gastos a las personas colaboradoras:

- A quienes vivan en el Estado de Guanajuato, la organización cubrirá los gastos de almuerzo y refrigerio durante esos días.
- A quienes vivan en México, fuera del Estado de Guanajuato, la organización cubrirá los gastos de pasaje aéreo, alojamiento, alimentación completa (desayuno, almuerzo y cena) y traslados desde el aeropuerto al hotel.
- A quienes vivan en el exterior, la organización cubrirá los gastos de pasaje aéreo, alojamiento, alimentación completa (desayuno, almuerzo y cena) y traslados desde el aeropuerto al hotel, y coste de las pruebas diagnósticas de COVID 19 realizadas en Guanajuato requeridas por su país de origen. Por cuenta propia, estas personas deberán informarse sobre los requisitos que las autoridades mexicanas solicitan para ingresar al país, tales como: Visado (en caso de ser necesario para su nacionalidad [consulta aquí](#)), pruebas diagnósticas por COVID 19 u otros requerimientos sanitarios. Por otro lado, la organización solicita de manera obligatoria, poseer un seguro médico durante la estadía en México.



7. Resolución de la convocatoria

7.1. Comité de selección

El comité de selección estará compuesto por el equipo de Innovación Ciudadana de la SEGIB con el acompañamiento del equipo de mentoría y el equipo IDEA GTO.

7.2. Criterios de selección

En la selección de colaboradoras/es, el comité tendrá en consideración:

- Conocimientos y experiencias acordes a lo requerido por los proyectos.
- Disponibilidad de tiempo² y grado de motivación.

Para la participación en los LABIC, se tienen en cuenta la diversidad étnica, funcional, y de género.

7.3. Obligaciones de los equipos

- Los equipos se comprometen a compartir con la organización el progreso de su trabajo y/o cualquier modificación que afecte al mismo.
- Los equipos se comprometen a que los gastos que realicen, para el desarrollo de los proyectos, deberán estar aprobados previamente por la organización y ser justificados mediante factura legal. Los gastos no autorizados o no justificados correrán por cuenta de los propios equipos.
- Los equipos se comprometen a participar de la totalidad de las actividades del LABICMEX convocadas por la organización.
- Los equipos se comprometen a cumplir con las normativas sanitarias dictadas por las autoridades de salud en relación a la pandemia de la COVID-19.
- Los proyectos realizados deberán estar bajo licencias libres que, al menos, reconozcan la autoría. Cabe mencionar que las licencias libres permiten a sus autores la posibilidad de que el proyecto que pase por el LABICMEX pueda generar ingresos como parte de su modelo de sostenibilidad económica. Para más información de, por ejemplo, licencias *Creative Commons*, ver: <https://creativecommons.org/licenses/>
- Una vez finalizada la Fase III, los equipos seleccionados se comprometen a:
 - Entregar un informe con los resultados del proyecto.
 - Completar una encuesta sobre el impacto alcanzado, a los 180 días.

7.4. Limitación de responsabilidad

² Recordamos que las fases 1 y 2 son de manera online cuyo cronograma estará establecido con anterioridad. La Fase 3 será presencial (del 22/11 al 3/12) para lo que se requiere total disponibilidad durante la jornada.



La organización no es responsable por los datos o los contenidos que puedan utilizar los participantes. Así como tampoco lo es de los derechos de autor o aquellos derechos que correspondan a terceros conforme las leyes respectivas de cada país.

La organización no se hará responsable de hurtos o extravíos de pertenencias personales, ni de daños físicos de las personas o de enfermedades contraídas.

La organización se reserva el derecho de desligar a las personas del programa que considere incumplan el código ético del LABIC. La resolución de la controversia será gestionada por la organización.

La participación en el LABICMEX no representa ningún vínculo laboral con la SEGIB ni el resto de las instituciones que conforman la organización o dan apoyo a este proceso.

7.5. Interpretación y modificación a los términos de esta convocatoria

Los miembros de la organización podrán realizar las aclaraciones, modificaciones e interpretaciones que consideren pertinentes.

Todas aquellas circunstancias no previstas en la presente convocatoria serán resueltas por la organización. Las decisiones, calificación y resultados son inapelables.

La participación en la presente convocatoria supone la aceptación de todas sus bases.

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN