

INFORME ACTIVIDADES COWORKING STARTUPS 2018

1. Introducción

La UPS entiende la formación universitaria al rededor del proyecto de vida del estudiante. Este proyecto es socialmente responsable de llevarlo a SER un actor principal, capaz de plantearse preguntas y problemáticas junto con soluciones críticas fundamentadas en ideas y conocimientos. La formación trasciende la adquisición de competencias y la transferencia de conocimientos, busca alcanzar un dominio del saber hacer ciencia, dando paso al crecimiento de las capacidades críticas y reflexivas. Estas fundamentan el curso científico y dan sentido democrático de autonomía en la construcción del conocimiento.

El proyecto StartUPS, ha construido una comunidad que está creciendo y está beneficiando a estudiantes, docentes, investigadores y a la sociedad en general, durante los últimos cuatro años. Se cuenta con 4 espacios de Coworkig en los campus universitarios de Cuenca, Guayaquil, Quito-Girón y Quito-SurEn cada período se generan nuevos retos. En este año se han realizado conforme a la planificación: un BootCamp rETHOS nacional; tres BootCamps reCRÉATE y tres Colivings en cada sede Universitaria de Quito, Guayaquil y Cuenca respectivamente.

Esta información ha sido empleada para realizar el informe del rector.

2. Campamentos de emprendimiento:

2.1. Coliving

Explorar de manera salesiana la convivencia y sus raíces ontológicas propiciando el autoconocimiento, desafiando a los jóvenes a plantear su propio proyecto de vida, implementando una ética de cuidado entre ellos e iluminando la practica desde el sistema preventivo salesiano.

Sede	Participantes	Ganadores	Fechas	Lugar
Guayaquil	37 estudiantes 7 docentes 11 gestores		13-14-15 julio	San Fernando de Ballenita
Quito	30 personas		3-5 junio	Ruinas de Cochasquí

2.2. Hackatones

Los Hackatons tecnológicos realizados por StartUPS en las Sedes de Cuenca, Quito y Guayaquil cumplieron su objetivo: vincular al ecosistema con la empresa pública y privada del País.

Es así que tanto la Empresa de Movilidad de Cuenca EMOV-EP y la empresa de Tecnología TARPUC, respondieron al llamado que hizo la Universidad Politécnica Salesiana para plantear retos tecnológicos que permitan a nuestros jóvenes y jóvenes de otras instituciones conocer en primer lugar algunos problemas y necesidades de las mencionadas empresas y además plantear una solución a dichos problemas, la cual podría implementarse en función a la pertinencia.

Sede	Participantes	Ganadores	Fechas	Lugar
Cuenca (EMOV)	14 equipos, 58 participantes	<p>Ganadores del primer lugar: “Alfadinamita Maravilla Lobo Team” integrado por estudiantes de la UPS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ganadores de un proceso de incubación por 6 meses con el Coworking Cuenca. - Ronda de negociación con la EMOV. - Pasaje aéreo Quito-Bogotá-Quito para visitar las instalaciones de Metrocar. <p>Ganadores del segundo lugar: “Equipo Hackatón- Emov” integrado por estudiantes de la UDA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ganadores de un proceso de incubación por 6 meses con el Coworking Cuenca. 	2-3 marzo	Coworking Sede Cuenca: El Vecino
Quito y Guayaquil	14 equipos 79 asistentes	<p>Ganadores del primer lugar: “Wireless Cloud” integrado por participantes de la UPS de Cuenca y la Estadas de Cuenca.</p> <p>Premiación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1500\$ para compras y desarrollo de la idea. - Ronda de negociación con Tarpuc. - Acompañamiento de Tarpuc. - Acompañamiento de 3 meses por Coworking Cuenca. - Pase directo a RETHOS 2019. <p>Ganadores del segundo lugar: “Desarrollo y entrenamiento de un bot” integrado por estudiantes de la ESPOL</p>	27-28-29 septiembre	Coworking Sede Quito: Girón Sede Guayaquil: Centenario

		<p>Premiación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1000\$ para compras y desarrollo de la idea. - Ronda de negociación con Tarpuq. - Acompañamiento de Tarpuq. - Acompañamiento de 3 meses por Coworking Cuenca. - Pase directo a rETHOS 2019. <p>Ganadores del tercer lugar:</p> <p>1. "Prototipado para el Monitoreo y Control de Consumo de Agua en Viviendas Residenciales" integrado por estudiantes y graduados de la UPS.</p> <p>2. "Smart alarm sistem" integrado por estudiantes y graduados de la UPS</p> <p>Premiación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ronda de negociación con Tarpuq. - Acompañamiento de 3 meses por Coworking Cuenca. - Pase directo a rETHOS 2019. 		
--	--	---	--	--

2.3. reCRÉATE

Campamento de ideación a nivel local, es un espacio de 2 días cuyo fin es desarrollar competencias de creatividad en el joven.

Sede	Participantes	Ganadores	Fechas	Lugar
Cuenca	42 participantes 8 equipos	<p>3er Lugar "Awake" (Ganadores de un bono en el bar para cada participante)</p> <p>2do Lugar "Frind it" (Ganadores de un bono en el bar y productos StartUPS)</p> <p>1er Lugar "Never Give APP" (Ganadores de un bono en el bar, productos StartUPS y un espacio en el Coworking)</p>	27-28 octubre	Coworking StartUPS El Vecino

Guayaquil	19 participantes 7 equipos	3er Lugar “Innova” (Ganadores de productos StartUPS y oficina coworking) 2do Lugar “Obesidad”(Ganadores de cupón en el bar de \$15, oficina coworking y productos StartUPS) 1er Lugar “Imprevistos 24/7” (Ganadores de un bono en el bar de \$25 c/p, oficina coworking y productos StartUPS)	10-11 noviembre	Coworking StartUPS Centenario
Quito	43 participantes 8 equipos	3er Lugar “Allyshamuskanta” (Ganadores de Productos StartUPS para cada participante) 2do Lugar “Premiamos su conciencia” (Acreedores de Productos StartUPS, 10\$ para cada participante) 1er Lugar Muyubed (Paseal evento INSUMIT, 20\$ para cada participante)	20-21 octubre	Coworking StartUPS Girón

2.4. rETHOS

Por tercer año consecutivo, la Universidad Politécnica Salesiana realiza el Bootcamp Nacional rETHOS, el cual reúne a los emprendedores más creativos de la universidad y de otras universidades del país con el fin de fortalecer sus proyectos de emprendimiento. Si bien es cierto, las metodologías y la aproximación científica a la validación de hipótesis está en el foco de rETHOS, sin lugar a dudas la principal preocupación y el elemento que le da a rETHOS su diferencial a nivel nacional e internacional, en concordancia con el carisma salesiano, es el valor de la construcción de comunidad y de la persona como eje fundamental de esa construcción.

En este sentido, se ha considerado una propuesta de trabajo que valore los espacios de aprendizaje tanto dirigido como orgánico. Gracias al apoyo de 25 mentores nacionales y 6 internacionales, entre los que se cuenta con docentes de la UPS a nivel nacional, se analiza el estado de los proyectos, la relevancia y se intentará probar las principales hipótesis, siempre teniendo a los más necesitados como foco central de nuestro accionar emprendedor.

Sede	Participantes	Ganadores	Fechas	Lugar
Nacional	126 participantes 33 proyectos 28 mentores:	Primer Lugar: Equipo DEFUG , es un sistema de seguridad para detección de fugas de gas, cerrando automáticamente el paso del mismo, y realizando una	26-27-28 abril	Centro de Convenciones Baguanchi, Cuenca

	<p>15 docentes</p> <p>6 Internacionales</p> <p>7 nacionales</p>	<p>llamada a un teléfono móvil para alertar al usuario registrado.</p> <p>Segundo Lugar: Equipo Green House, consiste en mini invernaderos inteligentes para siembra de hortalizas y vegetales que mantienen condiciones climáticas internas adecuadas, funcionan de manera autónoma y permiten monitorear parámetros como temperatura y humedad de forma remota y en tiempo real.</p> <p>Tercer Lugar: Prot-G, son barras proteicas a base de grillos de granja para lograr la mejor nutrición y desarrollo intelectual enfocada sobre todo a niños entre los 5 y 7 años, que no tienen a su alcance proteína como pollo, carne.</p> <p>PREMIOS:</p> <p>☑ Primer Lugar: 4.000 \$ más proceso de aceleración y un Smart Tv otorgado por Tarpuk.</p> <p>☑ Segundo Lugar: 3.000 \$ más proceso de aceleración.</p> <p>☑ Tercer Lugar: 1.000 \$ más proceso de aceleración.</p> <p>Por otro lado, se seleccionaron algunos participantes como acreedores de premios especiales:</p> <p>☑ Mejor emprendedora: Ana Lucia Ugsha Toaquiza.</p>		
--	---	--	--	--

2.5. Escuela de Mentoría y Gestión del Cambio

La Escuela se encarga de preparar a jóvenes a través del emprendimiento, coworking, la investigación y el carisma salesiano para que se conviertan en agentes de cambio. Se emplea una metodología de

aprendizaje experiencial (aprender haciendo) junto con el emprendimiento y la innovación, que dan como resultado el intraemprendimiento.

Objetivo: Desarrollar competencias que permitan a los participantes del proceso, ser animadores del Ecosistema de Emprendimiento, Investigación e Innovación de la Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador, estando en la capacidad de replicar los procesos que realizan en los espacios de coworking y en cada una de las actividades que se realizan dentro del Proyecto StartUPS

Sede	Participantes	Fechas	Lugar
Nacional	28 participantes	Módulo I: 23-24-25 marzo	Guayaquil
		Módulo II: 20-21-22 abril	Quito
		Módulo III: 11-12-13 mayo	Cuenca

3. Talleres de emprendimiento realizados desde Coworking StartUPS

Sede	Estudiantes vinculados	Estudiantes con proyectos	Estudiantes con proyectos activos	Empresas consolidadas	Animadores de los espacios	Eventos de emprendimiento
Cuenca	560	48	25	3	6	63
Guayaquil	1228	30	17	5	12	38
Quito-Girón	500	48	30	6	6	85
Quito-Sur	680		34	5	6	21
TOTAL	2968	126	106	19	30	207

4. Informes por sede

Haga clic aquí para escribir una fecha.

INFORME DE ACTIVIDADES Sede CUENCA

INSTANCIA: Coworking StartUPS

PERÍODO DEL INFORME: AÑO 2018

FECHA: lunes, 17 de diciembre de 2018

1. OBJETIVO DEL INFORME.

Visibilizar el trabajo realizado desde la sede CUenca

2. LOGROS MÁS IMPORTANTES.

2.1 Logro 1.

Nombre CSC IBM
Descripción El espacio de Coworking StartUPS, fue parte de la consultoría realizada por cinco expertos en varias áreas de IBM, quienes presentaron un plan de marketing y difusión así como la vinculación de la investigación con el emprendimiento
Beneficiarios: Toda la comunidad universitaria.
Presupuesto ninguno
Impacto logrado Estudiantes vinculados al espacio de Coworking StartUPS en las tres sedes.
Medio de verificación/evidencia: Vicerrectorado de investigación, informe de cada evento y facturas.

2.2 Logro 2.

Nombre IBM WORKSHOP
Descripción Se realizó un taller en cuatro temáticas de interés para los estudiantes, con el apoyo de los 16 voluntarios de IBM, el evento tuvo gran acogida no solo por los estudiantes de la Universidad sino del público en general. Durante el taller se pudo exponer varios casos de éxito de los espacios de Coworking a Nivel Nacional
Beneficiarios Dirigido al público en general.

Presupuesto 60\$ se destinó para las tres sedes.
Impacto logrado 800 personas incluyendo a toda la comunidad universitaria, estudiantes de varias universidades, y la ciudadanía en general. Por medios digitales se logró un alcance de 60 000
Medio de verificación/evidencia Vicerrectorado de investigación, facturas, informe y medios de comunicación tanto impresos como digitales.

2.3 Logro 3.

Nombre Campaña Dona el peluche de tu ex
Descripción En conjunto con la Federación de estudiantes, se plantea la campaña Dona el peluche de tu ex, con la finalidad de entregar los peluches recaudados a diferentes fundaciones de la ciudad, se recaudaron 500 peluches y se entregaron el día del niño al CSC 9 de octubre.
Beneficiarios Toda la comunidad universitaria
Presupuesto ninguno.
Impacto logrado Toda la comunidad universitaria, estudiantes, docentes.
Medio de verificación/evidencia Vicerrectorado de investigación

3. LISTA DE OTRAS TAREAS RELEVANTES EJECUTADAS EN EL AÑO 2018, QUE NO CONSTAN EN EL PLAN OPERATIVO ANUAL.

N°	Actividad	Impacto logrado	Medio de Verificación
1	Mujeres que lo pueden todo	20 personas	Informe
2	Taller dibujo hiperrealistico	30 personas	Informe
3	Workshop Telefonica	60 personas	Informe
4	Mentorías AEI	40 personas	Informe
5	Como emprender en la ciudad de Cuenca?	25 personas	Informe
6	Escuela de mentoría y gestión del cambio	50 personas	Informe
7	Introducción al emprendimiento	35 personas	Informe
8	Coaching Consciente	80 personas	Informe
9	Talleres de introducción al emprendimiento con colegios	220	Informe, convenio.

4. CONCLUSIONES

Dentro del periodo se han realizado alrededor de 150 eventos y reuniones de diferentes entidades de la universidad viéndose como principal beneficiario los estudiantes y docentes de la Universidad Politécnica Salesiana, el objetivo de estos eventos fue inculcar el emprendimiento dentro de las aulas universitarias, además de vincular el ecosistema con las distintas investigaciones generadas por los estudiantes, docentes y grupos de investigación. Durante este periodo muchos de los esfuerzos se han visto direccionados en estudiantes de colegio para que sepan que pueden emprender desde cualquier ámbito.

Es importante recalcar que se han vinculado 25 nuevos proyectos en la sede Cuenca sobretodo de alumnos y graduados de esta, siendo estos conformados por equipos multidisciplinarios de 3 y 5 personas.

Los eventos fueron gestionados por estudiantes de la universidad en base a las necesidades que debían ser cubiertas según sus áreas de profesión.

INFORME DE ACTIVIDADES Sede Quito

INSTANCIA: Coworking StartUPS- Girón

PERÍODO DEL INFORME: AÑO 2018

FECHA: miércoles, 26 de diciembre de 2018

1. OBJETIVO DEL INFORME.

El informe busca visibilizar los logros alcanzados mediante el trabajo colaborativo realizado durante el año 2018 en el Coworking, estos logros se encuentran directamente afines con el apoyo institucional hacia los estudiantes-emprendedores. Se presenta 3 principales logros, los cuales indican los ejes de trabajo realizados en el Coworking: 1) Colaboración institucional, que muestra el trabajo colaborativo con otras áreas de la universidad, con el fin de alcanzar la mayor cantidad de estudiantes; 2) Fortalecimiento de los emprendedores, que se basó en ofrecer nuevas oportunidades a los emprendedores para su desarrollo personal y el crecimiento de su emprendimiento y 3) Creación de alianzas externas, las que permitieron la realización de ferias, talleres y la inserción del Coworking en el Ecosistema de Emprendimiento de la Ciudad de Quito.

2. LOGROS MÁS IMPORTANTES.

2.1 Logro 1.

Nombre
Colaboración institucional
Descripción
Como Coworking, una de las estrategias fue vincularnos con más departamentos de la Universidad para tener una mayor oportunidad de motivar a más jóvenes para emprender y desarrollar sus capacidades en el coworking. La primera iniciativa fue el campamento Coliving, junto al departamento de Pastoral en donde se ayudó a jóvenes en estado de vulnerabilidad, otra oportunidad fue con Admisiones, los chicos del Coworking comparten su experiencia emprendiendo en la Universidad con chicos de colegios y comparten en ferias. La convocatoria y difusión de eventos se las realiza por medio de la FEUPS, las carreras de Biotecnología, Administración de Empresas y Psicología. También se ha procurado contar la experiencia de cómo es emprender en diferentes carreras y en la participación de iniciativas estudiantiles como: radio on line, utopía y notiUPS.
Beneficiarios
Estudiantes de la Universidad Politécnica Salesiana
Presupuesto
Impacto logrado

<ul style="list-style-type: none"> • Incremento de número de estudiantes en la participación de charlas y eventos del Coworking (68 estudiantes->500 estudiantes) (Porcentaje de participación por carreras en los eventos: 60% Biotecnología, 20% Administración, 10% Comunicación, 10% otros, Psicología, Educación, Electrónica, etc) • Generación de nuevas propuestas conjuntas (2019 Taller de inducción al emprendimiento (Bienestar estudiantil), Escuela para emprendedores (Departamento de cultura) • Incremento de número de tutorías impartidas (enero 2018: 2 tutorías/mes- diciembre 2018 10 tutorías/mes)
Medio de verificación/evidencia
Informes trimestrales

2.2 Logro 2.

Nombre
Fortalecimiento de emprendedores y emprendimientos
Descripción
Durante este año el Coworking se enfocó en apoyar a los emprendedores y a sus emprendimientos para la creación y consolidación de nuevas empresas. Ferias, apoyo en concursos, difusión en medios impresos periódicos y radio, creación de puntos de exhibición y venta (Librería Abya-Yala y Coworking StartUPS), presentación de proyectos a inversionistas.
Beneficiarios
Emprendedores y estudiantes de la Universidad Politécnica Salesiana
Presupuesto
Impacto logrado
<ul style="list-style-type: none"> • Incremento de número de emprendimientos: Enero 2018 (3 emprendimientos)- Diciembre 2018 (Fundaciones 2: Yo APOYO y Apoyando a Ecuador; Emprendimientos con facturación: 6: Ancestral, BioComfy, Omnivavi, INEC, Moshal, Tigua Picture, Inlak; emprendimientos nuevos- etapa ideación: 4) <p>Emprendimientos</p> <p><u>Reconocimientos internacionales:</u> Ancestral: Bioemprendedor. Representante de Ecuador. Cumbre de Biotecnología ALLBIOTECH BioComfy: Ganador TIC Américas 2018.OEA-YABT-PEPSIco.CBC Emprendedora Social. Representante de Ecuador. Taller VIVA IDEA 2018. INCAE. VIVA</p> <p><u>Reconocimientos Nacionales:</u> AgroScan: Ganador Categoría Comercialización- HUB UIO BioComfy: Ganador Galardón Punto Verde-Ministerio del Ambiente Ecuador Ganador BioEmprendimiento- Ministerio del Ambiente Ecuador, IDCORE Chusku-kana: Finalistas Concurso Emprendimiento Social-Innobis</p>

Greenhouse, Cricky: Ganadores rETHOS 2018
 Moshal: Finalistas Concurso Ideathon ODS- PUCE
 FertiMilk, Sowing Smoke y BioDuo: Entre los 500 mejores proyectos premios Latinoamérica Verde

Entrevistas Televisivas:

Moshal: RTU
 BioComfy: Café TV, RTU
 Hackatón: Ecuavisa, Teleamazonas, RTU

Entrevistas Radiales:

Hackatón: Radio María, Radio Canela

Medios impresos:

Revista Empezar desde Cero- Diario el Telégrafo: Chusku-kana, GreenHouse, Cricky, Moshal, Ancestral, BioComfy.
 NotiUPS: Ecostation, Chusku-kana, BioComfy, GreenHouse, Cricky

Medio de verificación/evidencia

Medios de Comunicación universitarios: NotiUPS, Revista Utopía, mostrador Librería Abya Yala, mostrador Coworking; Medios de Comunicación externos: Revista empezar desde Cero- Diario El telégrafo, Revista Líderes-Diario el Comercio, Noticiero: Telesucesos, NotiUPS,

2.3 Logro 3.

Nombre
Creación de alianzas externas
Descripción
Las alianzas externas han permitido la creación de capacitaciones gratuitas para los emprendedores de la Universidad, ferias, generación de contactos, publicidad y convenios de cooperación.
Beneficiarios
Emprendedores y estudiantes de la Universidad Politécnica Salesiana
Presupuesto
Impacto logrado
<p>Ferias</p> <ul style="list-style-type: none"> • Feria Grupo Faro. Participación emprendimientos Coworking (Tigua Picture, Cricky, Moshal, Ancestral, Inlak y BioComfy) • Feria Internacional de alimentos y Bebidas (Moshal y Ancestral) • Feria de Navidad Damas Italianas (Moshal, Ancestral y Tigua Picture) • Feria Ministerio de Productividad (Ancestral, BioComfy, AgroScan, Moshal) • Feria Semana Politécnica EPN (Ancestral, AgroScan, Fertimilk) • Feria Día de la Biotecnología (Samar y Tigua Picture) <p>Convenios</p>

- Home School
- Hult Prize
- Cruz Roja (por firmar)

Actividades

- Charlas sobre emprendimiento brindada por los emprendedores del Coworking a Cruz Roja Ecuatoriana y SIGNIS
- Cursos de Dibujo Hiperrealista (Home School)
- Charlas de Liderazgo- JCI
- Charlas sobre oportunidades de inversión- Secretaría de Juventudes

Medio de verificación/evidencia

Informe trimestral, invitaciones a ferias

3. CONCLUSIONES

- El trabajo conjunto con departamentos de la Universidad es la forma más efectiva de vincular a estudiantes.
- El Coworking debe ser un semillero de emprendimientos universitarios y un catalizador de oportunidades, por lo que es importante trabajar en conjunto interna y externamente.

Fecha de emisión:

Elija un elemento., martes, 08 de enero de 2018

INFORME DE ACTIVIDADES

INSTANCIA: Victoria Izquieta Chévez

PERÍODO DEL INFORME: AÑO 2018 (52 – 53)

FECHA: martes, 08 de enero de 2019

1. OBJETIVO DEL INFORME.

Dar a conocer los eventos que el Coworking Startups sede Guayaquil ha realizado durante el periodo 52 y 53 (Año 2018).

De la misma manera presentar los proyectos vinculados en el espacio y sus etapas.

2. LOGROS MÁS IMPORTANTES. *(del período del informe – de 1 a 3)*

2.1 Logro 1.

Nombre
Global Game Jam Guayaquil 2018
Descripción <i>(hasta 300 palabras por cada logro)</i>
<p><u>Acerca del evento</u></p> <p>Es un evento anual, organizado por una corporación internacional que se dedica al desarrollo de juegos basados en la colaboración, la experimentación y la innovación.</p> <p><u>Objetivos</u></p> <p>General:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar la creatividad, explotar las habilidades y participar en equipos de apasionados en la generación de proyectos (juegos). <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fomentar el desarrollo de los videojuegos que engloba diversas áreas del arte y la ciencia. -Cumplir con las actividades que simulan el trabajo como en un entorno laboral real. -Incentivar a la creación de eventos de alto rendimiento de producción proyectos que brindan soluciones planteadas. -Relacionar diversas carreras entre las universidades en actividades extracurriculares. <p>Resumen de logros</p> <ul style="list-style-type: none"> -Generación de prototipos jugables en el tiempo establecido. -Influencia para la mejora y posterior publicación de los proyectos presentados. -Vinculación de los interesados a la comunidad de desarrollo <p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> - Palabras de bienvenida, introducción a los espacios. - Familiarización de las mecánicas estructuradas para del evento. - Presentación de charlas de influyentes de la comunidad gamer. - Revelación del tema general elegido por el comité ejecutivo del GGJ. - Formación de equipos de trabajo balanceados de acuerdo a su rol.

- Lluvia de ideas para el diseño del juego.
- Preparación y asignación de tareas.
- Creación y desarrollo de juegos.
- Presentación de los proyectos realizados.

El evento se realizó en las instalaciones del Coworking Startups los días 26, 27 y 28 de Enero.

Beneficiarios

- Comunidad Universitaria de la Universidad Politécnica Salesiana (Sede Guayaquil)
- Comunidad de Emprendedores del Coworking Startups (Sede Guayaquil)
- Comunidades Gamers de la ciudad

Presupuesto

\$500

Impacto logrado

- Elaboración de identidad sede.
- Diseño de Historia y Portada aplicables a sede.
- Difusión de Evento con detalles de temática, invitados y cuenta regresiva.
- Gestión de consultas y/o comentarios.
- Cobertura Audiovisual de evento.
- Transmisión fotográfica acorde a sede y audiovisual por canal de Facebook de Evento.
- Elaboración y Difusión de video post – evento (aftermovie)

Medio de verificación/evidencia *(especificar el documento y la ubicación)*

<https://www.facebook.com/ggjgye/>

- **Ilustración 1 Bienvenida a los participantes**
- **Ilustración 2 Brainstorming**
- **Ilustración 3 Participantes Global Game Jam**

2.2 Logro 2.

Nombre
Arduino Day Guayaquil 2018
Descripción <i>(hasta 300 palabras por cada logro)</i>
<p><u>Acerca del evento</u> Es un evento a nivel mundial que se celebró el 12 de Mayo de 2018 y contó con 532 eventos en 94 países, donde las personas interesadas en Arduino se reúnen para compartir sus experiencias y aprender más. Es un evento que se realiza por ciudad tomando como sede las instalaciones del Coworking, previo otorgamiento de los derechos por parte del Equipo Internacional de Arduino ubicados en Italia.</p> <p><u>Objetivos</u></p> <p>General: Involucrar a docentes y alumnos de la Universidad Politécnica Salesiana sede Guayaquil en el uso y manejo de la plataforma Arduino.</p> <p>Específicos: Incentivar el uso del Arduino a los estudiantes de la Universidad Politécnica Salesiana. - Brindar herramientas y conocimientos basados en la plataforma, para la de prototipos. - Fortalecer los conocimientos en Arduino a los emprendedores del área de Coworking.</p> <p>Grupo objetivo Participaron un total de 500 personas entre participantes (estudiantes y docentes UPS así como también de otras instituciones), expositores de proyectos y ponentes.</p> <p>Resumen de logros Vinculación de participantes a la comunidad de Arduino en la ciudad. - Vinculación de docentes y estudiantes UPS en el espacio de Coworking. - Redes y conexiones con otras instituciones de la ciudad.</p> <p>Metodología del evento El presente evento contó con las siguientes actividades: - Exposiciones de Proyectos, realizados en el área del Coworking. - Talleres y Charlas, realizadas en el aula D120 Y D121. - Workshops y demos realizadas en el laboratorio 4 y Salón Rojo.</p> <p>El evento se realizó en las instalaciones del Coworking Startups el día sábado 12 de Mayo</p>
Beneficiarios
<ul style="list-style-type: none"> - Comunidad Universitaria de la Universidad Politécnica Salesiana (Sede Guayaquil) - Comunidad de Emprendedores del Coworking Startups (Sede Guayaquil)

- Instituciones invitadas (Balandra Cruz del Sur, Tecnológico Sudamericano, Tecnológico Guayaquil.
Presupuesto
\$1111,50
Impacto logrado
<ul style="list-style-type: none"> - Se registraron alrededor de 674 participantes entre expositores de proyectos, visitantes y ponentes. - Se realizó una landing page en la que consta información del evento, agenda y link de registros. http://www.arduinoDaygye.com/ - Se registraron 68 Proyectos de algunas ciudades e instituciones educativas del país - Se realizó publicidad en redes y medios publicitarios.
Medio de verificación/evidencia (<i>especificar el documento y la ubicación</i>)
https://www.facebook.com/ArduinoDayGye/ <ul style="list-style-type: none"> - Ilustración 4 Charlas Magistrales - Ilustración 5 Workshop "Mi primer proyecto" - Ilustración 6 Ganadores Categoría "Arduino Kids" Colegio Balandra Cruz del Sur - Ilustración 7 Ganador Primer Lugar categoría "Arduino Porjects" TECSU

2.3 Logro 3.

Nombre
Competencia Hult Prize Sede Guayaquil
Descripción (<i>hasta 300 palabras por cada logro</i>)
Hult Prize la competencia de emprendimientos sociales más importante del mundo, organizada por la Hult Prize Foundation de la Escuela Internacional de Negocios Hult y es impulsada por la fundación del expresidente estadounidense Bill Clinton, por primera vez la competencia se realizó en la Universidad Politécnica Salesiana.
Objetivo General
Llegar a los estudiantes y hacer conocer esta nueva iniciativa de que sepan que es Hult Prize y las oportunidades que pueden tener, impulsándoles para que se atrevan a participar y a emprender.
Objetivos Específicos
<ul style="list-style-type: none"> - Ser un referente como Institución Educativa que apoya este tipo de iniciativas internacionales - Involucrar a los estudiantes para que emprendan y que crean es sus ideas.
Grupo Objetivo
Se inscribieron en la plataforma 15 grupos de 3 a 4 integrantes sobrepasando el objetivo planteado que era llegar a 35 personas lo cual llegamos alrededor de 70 personas.

La competencia se realizó el domingo 09 de Diciembre en las instalaciones del Coworking.
Beneficiarios
Estudiantes de la Universidad Politécnica Salesiana sede Guayaquil.
Presupuesto
\$739,25
Impacto logrado
Participación de Estudiantes de la Sede Guayaquil. Vinculación de nuevos proyectos con el espacio. Vinculación de los participantes en futuros eventos que realice el coworking.
Medio de verificación/evidencia (<i>especificar el documento y la ubicación</i>)
https://www.facebook.com/Hult-Prize-UPS-Guayaquil-533423896998910/
<ul style="list-style-type: none"> - Ilustración 8 Ganadores Primer Lugar "Healthy Desserts" - Ilustración 9 Presentación de Proyectos - Ilustración 10 Participantes - Campus UPS GYE

2.4 Logro 4.

Nombre
Rooftop Networking 2018
Descripción (<i>hasta 300 palabras por cada logro</i>)
<p>Acerca del evento</p> <p>Las Startups y emprendedores se encuentran en uno de sus momentos más importantes en el país. Se busca atraer docenas de emprendedores de diferentes grupos objetivos, situándolos en un mismo lugar para disfrutar de una noche de aprendizaje, conectando personas en diferentes niveles estratégicos y cerrando grandes alianzas.</p> <p>Objetivos</p> <p>Objetivo General</p> <p>Reunir a emprendedores, startups e inversionistas de la ciudad en un solo lugar para que compartan experiencias y vivan una noche de aprendizaje.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fortalecer el ecosistema emprendedor de la ciudad. - Involucrar Startups de las tres sedes (Quito, Cuenca y Guayaquil) con sus proyectos para que realicen futuras alianzas con empresas invitadas. - Ser un referente como Institución Educativa que apoya este tipo de iniciativas. <p>Grupo Objetivo</p> <p>Participaron alrededor de 500 personas entre (empresas invitadas, comunidades de emprendimiento de la ciudad, estudiantes y docentes UPS así como también de otras instituciones), expositores de proyectos de la sede Quito, emprendedores invitados de Guayaquil Emprende del Municipio de Guayaquil.</p> <p>Duración</p> <p>El evento se desarrolló el 07 de diciembre del 2018 de 18h00 a 24h00.</p>
Beneficiarios
<ul style="list-style-type: none"> - Emprendedores Coworking Startups - Estudiantes y docentes - Comunidades de emprendimiento invitadas.
Presupuesto
\$2195,20
Impacto logrado
<ul style="list-style-type: none"> - Vinculación de docentes y estudiantes con el espacio de Coworking. - Dar a conocer a la Universidad y sus instalaciones a empresas y participantes externos.

- Beneficiar a emprendedores del coworking StartUPS con el cierre futuras alianzas con las empresas invitadas.
- Exposiciones de proyectos de las sedes de Quito y Guayaquil
- Exposiciones de proyectos de Guayaquil Emprnde del municipio.
- Emprendedores invitados (Graduados de la Institución)
- Charlas Magistrales

Medio de verificación/evidencia (*especificar el documento y la ubicación*)


- **Ilustración 11 Directivo s Universidad Politécnica Salesiana - Vicerrector de Investigación; Vicerrector Académico y Vicerrector de Sede**
- **Ilustración 12 Presentación del proyecto "Moshal"**
- **Ilustración 13 Charla Magistral de "Blockchain"**

3. ACTIVIDADES/TAREAS DEL PLAN OPERATIVO EJECUTADAS

N°	Tarea	Período de ejecución	Acciones realizadas	Impacto logrado
1	Global Game Jam Guayaquil 2018	52	El presente evento contó con las siguientes actividades: Exposiciones de proyectos de las sedes de Quito y Guayaquil. Exposiciones de proyectos de Guayaquil Emprnde del municipio. Emprendedores invitados (Graduados de la Institución) Charlas Magistrales	Vinculación de docentes y estudiantes con el espacio de Coworking. - Dar a conocer a la Universidad y sus instalaciones a empresas y participantes externos. - Beneficiar a emprendedores del coworking StartUPS con el cierre futuras alianzas con las empresas invitadas.
2	Arduino Day Gye 2018	53	El presente evento contó con las siguientes actividades: - Exposiciones de Proyectos, realizados en el área del Coworking.	- Vinculación de participantes a la comunidad de Arduino en la ciudad.

N°	Tarea	Período de ejecución	Acciones realizadas	Impacto logrado
			<ul style="list-style-type: none"> - Talleres y Charlas, realizadas en el aula D120 Y D121. - Workshops y demos realizadas en el laboratorio 4 y Salón Rojo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Vinculación de docentes y estudiantes UPS en el espacio de Coworking. - Redes y conexiones con otras instituciones de la ciudad.
3	Competencias Hult Prize Gye	53	Organización Logística Participantes	<p>Participación de Estudiantes de la Sede Guayaquil.</p> <p>Vinculación de nuevos proyectos con el espacio.</p> <p>Vinculación de los participantes en futuros eventos que realice el coworking.</p>
4	Rooftop Networking 2018	53	<p>Exposiciones de proyectos de las sedes de Quito y Guayaquil</p> <ul style="list-style-type: none"> -Exposiciones de proyectos de Guayaquil Emprende del municipio. -Emprendedores invitados (Graduados de la Institución) - Charlas Magistrales 	<p>Vinculación de docentes y estudiantes con el espacio de Coworking.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dar a conocer a la Universidad y sus instalaciones a empresas y participantes externos. - Beneficiar a emprendedores del coworking StartUPS con el cierre futuras alianzas con las empresas invitadas.

4. LISTA DE OTRAS TAREAS RELEVANTES EJECUTADAS EN EL AÑO 2018, QUE NO CONSTAN EN EL PLAN OPERATIVO ANUAL.

	Evento:	Workshop de Illustrator y Photoshop
	Fecha:	Sábado 14 de abril
	Detalle:	<p>El evento tuvo un costo de \$25,00 y fue dictado por el docente Alfredo Ayora de la carrera de comunicación. En el taller se trataron los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formatos de imagen - Perfiles de colores - Retoque básico - Máscara - Efectos - Texto - Exportación

	Evento:	SCRUM
	Fecha:	06 de Junio del 2018
	Detalle:	<p>Se realizó la charla gratuita de SRUM (Transforma tu organización con tu equipo). El evento fue dirigido por el Agil Coach Claro – Christian Molina. Contó con la participación de aproximadamente 40 personas muchas de las cuales venían de otras instituciones. Evento sin costo.</p>



Evento:	COLIVING BALLENITA
Fecha:	Viernes 13, Sábado 14 y Domingo 15 de Julio del 2018

Detalle:
El evento se realizó en la casa de retiros San Fernando Ballenita y contó con la participación de 35 estudiantes de las diferentes carreras, 10 mentores docentes de las 3 sedes además de la participación de gestores del coworking.



Evento:	Trabajo primer módulo del Proyecto de Vida - Coliving
Fecha:	04 de agosto de 2018

Detalle:
Se trabajó con los grupos formados del Coliving la primera parte del folleto, en la que se trabajaron temas como:

- Apego y Desapego
- Aceptar y Adoptar
- Línea de la vida
- ¿Quién eres?



Evento:	Hackatón GYE 2018
Fecha:	03, 04 y 05 de agosto
Detalle:	<p>En el Centro de Emprendimiento de Guayaquil Emprende se llevó a cabo el Hackatón de la ciudad organizado por el Municipio con el apoyo de la Universidad Salesiana. En este evento participaron estudiantes de la carrera de electrónica; así como también gestores del espacio llevaron a cabo charlas de pitch, modelo de negocios y validación de proyectos.</p> <p>Para el evento se contó con la participación de docentes de la UPS que cumplieron el rol de mentores y jurados en cada una de las categorías. Así como también gestores de la primera y segunda promoción de la Escuela de Gestores quienes apoyaron en mentorías de Pitch.</p>

Evento:	Minibootcamp “Inteligencia Emocional”
Fecha:	18 de agosto de 2018
Detalle:	<p>En las instalaciones del coworking se llevó a cabo el minibootcamp “Desarrollando tú Inteligencia Emocional” que contó con la organización de la segunda promoción de la escuela de gestores y la participación de estudiantes del I a X ciclo.</p> <p>Organizadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kenny Barzola - Dayana Rambay - Axl Orellana



Evento:	Trabajo II Módulo del Proyecto de Vida – Coliving
----------------	---

Fecha:	18 de agosto de 2018
---------------	----------------------

Detalle:

Se trabajó con los grupos formados del Coliving la segunda parte del folleto, en la que se trataron temas como:

- ¿Qué es un proyecto de vida?
- Misión y Visión
- Metas
- Plan de acción

En el plan de acción se trabajaron entorno a las 7 áreas de la vida (Familia, Pareja, Profesión, Salud, Distracción, Comunidad, Finanzas) estas áreas fueron recomendadas por el docente y coach Teófilo Sánchez.



Evento:	Minibootcamp “Intercarreras UPS”
----------------	----------------------------------


Fecha:	25 de agosto de 2018
---------------	----------------------


Detalle: En las instalaciones del coworking se llevó a cabo el minibootcamp “Intercarreras UPS ” que contó con la organización de la segunda promoción de la escuela de gestores y la participación de estudiantes del I a X ciclo.


Organizadores:

- Melissa Salazar
- Piedad Vaca
- Carlos Orrala

PROYECTOS COWORKING SEDE GUAYAQUIL

NOMBRE DEL PROYECTO:	ARDSYS	
LÍDER DEL PROYECTO:	José Saldarriaga	
CONTACTO	0989732252	
DESCRIPCIÓN:	<p>ArdSys propicia el fortalecimiento de las actividades de diseño, desarrollo, fabricación y comercialización de equipamiento electrónico, residencial, didáctico educativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Módulos de Electrónica Automotriz - -Desarrollo de proyectos. -Robótica -Domótica -Educación para niños, jóvenes y adultos en el área de la electrónica y robótica. -Sistemas de seguridad. -Sistemas preventivos. <p>Actualmente están constituidos como empresa y se encuentran facturando (Ingresos Fijos y Variables). Utilizaron las instalaciones del coworking como oficina por el lapso de 1 año (2016 -2017)</p> <p>Facebook: https://www.facebook.com/Ardsys</p>	

NOMBRE PROYECTO:	DEL	BALERO	 <p>Sueña, juega, innova</p>
LÍDER DEL PROYECTO:	Anahí Vizcaíno		
CONTACTO	0981799769		
DESCRIPCIÓN:	<p>Emprendimiento social que busca fortalecer la creatividad en los niños a través de juegos lúdicos como Sudoku, origami, cuento y dibujo.</p> <p>Actualmente Talleres Balero se encuentra realizando talleres vacacionales para niños bajo facturación de persona natural; aún no está constituido como empresa obtiene ingresos variables.</p> <p>Estuvo vinculado con el espacio por el lapso del 1 año (2016 – 2017)</p> <p>Facebook: https://www.facebook.com/TalleresBalero/</p>		

NOMBRE PROYECTO:	DEL	ELLA SED	
LÍDER PROYECTO:	DEL	Victoria Izquieta	
CONTACTO	0992780032		

DESCRIPCIÓN:	<p>Capacitación en temas de finanzas personales y administración para el sector de mujeres microempresarias.</p> <p>Actualmente se encuentra realizando talleres y capacitaciones en su mayoría gratuitos; no está constituida como empresa y obtiene ingresos variables bajo facturación como persona natural</p> <p>Facebook: https://www.facebook.com/EllaSED</p>
---------------------	--

NOMBRE DEL PROYECTO:	New Glass	
LÍDER DEL PROYECTO:	Rómulo Cedillo.	
CONTACTO	0981799769	
DESCRIPCIÓN:	<p>Es una una startup sin fines de lucro que busca remunerar de manera justa a aquellos que se dedican a reciclar, por medio de la venta de botellas recicladas.</p> <p>Actualmente terminaron un proceso de aceleración con el Coworking Cuenca, están constituidos, han participado en ferias y en concursos de emprendimiento quedando en los primeros lugares.</p> <p>Obtienen ingresos fijos \$4000 Variables \$1500</p> <p>Cuentan con el espacio de producción de botellas recicladas para la transformación de vasos y accesorios</p> <p>Facebook: https://www.facebook.com/NewGlassec</p>	

NOMBRE DEL PROYECTO:	WIESNER SWEET	
LÍDER DEL PROYECTO:	Gabriela Wiesner	
CONTACTO	0981799769	
DESCRIPCIÓN:	<p>Elaboración de pastelería y organización de eventos. Servicio de Catering Actualmente factura ingresos fijos y variables bajo la modalidad de persona natural Ingresos Variables: \$ 3000</p> <p>Facebook: https://www.facebook.com/wiesnersweet.ec/</p>	


NOMBRE DEL PROYECTO:	GODLA Agencia de Marketing Digital	
LÍDER DEL PROYECTO:	Angel Godoy	
CONTACTO	0992663276	

DESCRIPCIÓN:	<p>Agencia de Marketing Digital en el cual desarrollan estrategias que permitan potenciar una marca por internet. Los servicios que ofrece:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imagen Corporativa - Branding Corporativo - Creación y desarrollo de Fanpages - Estrategias de Social Media - Creación de páginas web - Creación y desarrollo de aplicaciones móviles
	<p>Realizan oficina en el coworking y tiene ingresos variables. Facturan bajo el rol de persona natural .</p> <p>Facebook:</p> <p>https://www.facebook.com/GodLaEc/</p>


NOMBRE DEL PROYECTO:	Black Cat “Marketing y Comunicación”	
LÍDER DEL PROYECTO:	Sergio Serna	
CONTACTO	0995722622	

DESCRIPCIÓN:	<p>Empresa dedicada a marketing digital, diseño y comunicación</p> <p>Realizan oficina en el coworking y tiene ingresos variables. Facturan bajo el rol de persona natural Ingresos Variables \$800.00</p> <p>Facebook:</p> <p>https://www.facebook.com/BlackCatMyC/</p>
---------------------	--

NOMBRE DEL PROYECTO:	TIENDA ESQUINA. NET	 <p>TiendaEsquina.Net Tu Tienda De La Esquina En Internet</p>
LÍDER DEL PROYECTO:	Sebastián Henao de Janon	
CONTACTO	0986584321	
DESCRIPCIÓN:	<p>Startup dedicada a la compra y venta de productos de primera necesidad a través de una plataforma de pedidos.</p> <p>Actualmente la Startup tiene ingresos variables y factura bajo persona natural.</p> <p>Ingresos variables: \$500</p> <p>Facebook:</p> <p>https://bit.ly/2NoXu31</p>	

<p>NOMBRE DEL PROYECTO:</p>	<p>ECOODRIM</p>	
<p>LÍDER DEL PROYECTO:</p>	<p>Saily Arana Peñafiel</p>	
<p>CONTACTO</p>	<p>0989180325</p>	
<p>DESCRIPCIÓN:</p>	<p>EcooDrim es un proyecto para promover el desarrollo de la transformación de desechos reciclables reutilizaremos material desechado para convertirlo en algo que servirá, donde la creatividad cumple una función importante, aplicaremos una herramienta esencial para la transformación de estos materiales es una bicicleta creada con partes de bicicletas viejas que ya no sirvan las reutilizamos y crearemos esta nueva bicicleta que será de gran ayuda para reutilizar lo que no sirve y convertirlo en algo útil esta bicicleta necesita el pedaleo en función para triturar plástico que se convertirá en hilo para realizar diferentes adornos donde el ser humano tendrá actividad física ya que el ejercicio es muy bueno para nuestra salud contribuimos a ayudar a planeta y a al ser humano tenga una actividad física.</p> <p>Actualmente se encuentran en etapa de prototipado y buscando vínculos con inversores.</p> <p>Facebook:</p> <p>https://www.facebook.com/pg/EcooDrim/about/?ref=page_internal</p>	

<p>NOMBRE DEL PROYECTO:</p>	<p>CONEXIÓN PITCH</p>	
<p>LÍDER DEL PROYECTO:</p>	<p>Bryan Ávila</p>	
<p>CONTACTO</p>	<p>0958944925</p>	
<p>DESCRIPCIÓN:</p>	<p>Conexion Pitch es un referente de alta calidad en la educación sobre negocios de internet, ayudando a las pymes a innovar sus procesos de ventas, marketing y también sitios web, tiendas online y desarrollo personal. Conexión pitch actualmente está incorporando una plataforma tecnológica que es de conectar emprendedores con mentores para que los emprendedores puedan ser guiados en su camino hacia el éxito.</p>	

NOMBRE DEL PROYECTO:	DEL	LOS LÍDERES	 <i>Los Líderes</i>
LÍDER DEL PROYECTO:	DEL	Bianca Benavides	
CONTACTO	0968539313		
DESCRIPCIÓN:	<p>Servicios de capacitación y entrenamiento mediante actividades de aprendizaje práctico en temas multidisciplinarios. Capacitaciones y Coaching.</p> <p>Actualmente están constituida como empresa y se encuentran facturando, sus ingresos son fijos y variables \$4000. Utilizaron las instalaciones del coworking como oficina por el lapso de dos años y medio</p> <p>Facebook: https://www.facebook.com/loslideresecuador</p>		

NOMBRE DEL PROYECTO:	LITTLE GIFTS Detalles Personalizados	
-----------------------------	---	--

LÍDER DEL PROYECTO:	Brigitte García
CONTACTO	0994801794
DESCRIPCIÓN:	<p>Startup dedicada a la elaboración de detalles personalizados para todo tipo de clientes.</p> <p>Misión Crear detalles con distintivos que permitan la identificación de nuestros clientes.</p> <p>Actualmente tienen ingresos variables y factura bajo persona natural Ingresos Variables: \$300 Facebook: https://www.facebook.com/pg/LittleGiftsEC/about/?ref=page_internal</p>

NOMBRE DEL PROYECTO:	COMPRAS GO	
LÍDER DEL PROYECTO:	Marcos Pineda Redrobán	
CONTACTO	0985088649	

DESCRIPCIÓN:	<p>Startup dedicada a la compra y venta de productos de primera necesidad a través de una plataforma de pedidos.</p> <p>Actualmente se encuentran en la creación de la plataforma y buscando vínculos con inversores.</p> <p>Facebook: https://www.facebook.com/pg/comprasgoec/about/?ref=page_internal</p>
---------------------	---

NOMBRE PROYECTO:	DEL	ROTEC Club de desarrollo tecnológico	RE
LÍDER PROYECTO:	DEL	ARTURO VALAREZO	
CONTACTO	0958925003		
DESCRIPCIÓN:	<p>El proyecto Rotec se centra en el desarrollo de tecnología y capacitación orientado a jóvenes estudiantes donde se podrán unir el trabajo, el ocio y el constante deseo de aprender.</p> <p>El lugar se compondrá por un Fablab donde habrán máquinas de corte CNC, impresoras 3d, torno, fresadora, prototipos de prácticas y herramientas de trabajo.</p> <p>Se formarán clubes donde habrán pequeños talleres que podrán ser usados por tiempos definidos, y las personas marcarán con tarjetas RFID su entrada al establecimiento como también uso de cada herramienta que pueda tener un desgaste significativo por su manejo.</p> <p>Por otro lado se dictarán clases de robótica, electrónica, y ramas afines a colegios de la ciudad a módicos precios, como también alquiler de equipos para ferias de ciencias. Así mismo un porcentaje de los ingresos serán destinados a personas de escasos</p>		

	<p>recursos para enseñar formas de negocio en la manufactura, o mantenimiento de equipos electrónicos y eléctricos. De la misma manera desarrollando en las personas el compromiso con el medio ambiente y la ética laboral.</p> <p>Nuestra visión es que nuestro proyecto empiece como un semillero de investigación donde se puedan realizar experimentos, proyectos e inventos.</p> <p>Del mismo modo mientras se vaya avanzando se irá haciendo una memoria técnica de diversos proyectos, además de ofertas de servicios que estén orientados con esta área.</p>
--	---

NOMBRE DEL PROYECTO:	ALE GREEN RICE	
LÍDER DEL PROYECTO:	ALEXANDRA SÁNCHEZ	
CONTACTO	0982980121	
DESCRIPCIÓN:	<p>Es arroz biogénico y harina de arroz libre de pesticidas químicos es decir cultivado a base de azolla (helecho acuático) de esta forma se fortalece el sistema inmune del arroz. Promoviendo así que en la dieta de los ecuatorianos se sirvan un arroz de calidad con nitrógeno bien expresado en nuestro cuerpo humano. Sustentado este proyecto en una investigación previa de la azolla.</p> <p>Ingresos Variables: \$100</p>	

NOMBRE PROYECTO:	DEL	INNOVA (Prototipo de recreación y reciclaje)
LÍDER PROYECTO:	DEL	Erik Jaramillo Gabriel Vélez Morales
CONTACTO		0982151330
DESCRIPCIÓN:		Prototipo Robótico que permite reciclar y recoger la basura del mar.

NOMBRE PROYECTO:	DEL	Healthy Desserts
LÍDER PROYECTO:	DEL	Saskia Cedeño Jonny García
CONTACTO		0990580747 0962711726
DESCRIPCIÓN:		Dulces con Harina de Grillo

5. CONCLUSIONES

El Coworking Startups de la sede Guayaquil durante el periodo 52 y 53 realizó 4 eventos importantes que le permitieron integrar a más estudiantes a la comunidad así como también impulsar el nombre de la Universidad siendo un referente de este tipo de eventos.

Se tuvo la oportunidad de generar alianzas con empresas como AEI, Dirección de Acción Social y Educación, Guayaquil Emprende quienes nos dieron su respaldo y aval en los eventos.

Los talleres, capacitaciones y eventos en general que se realizaron durante los periodos 52 y 53 tuvo un alcance de alrededor de 2500 asistentes, 17 proyectos que están trabajando actualmente en el coworking que se han ido vinculando en las diferentes actividades.

6. ANEXOS



Ilustración 15 Bienvenida a los participantes

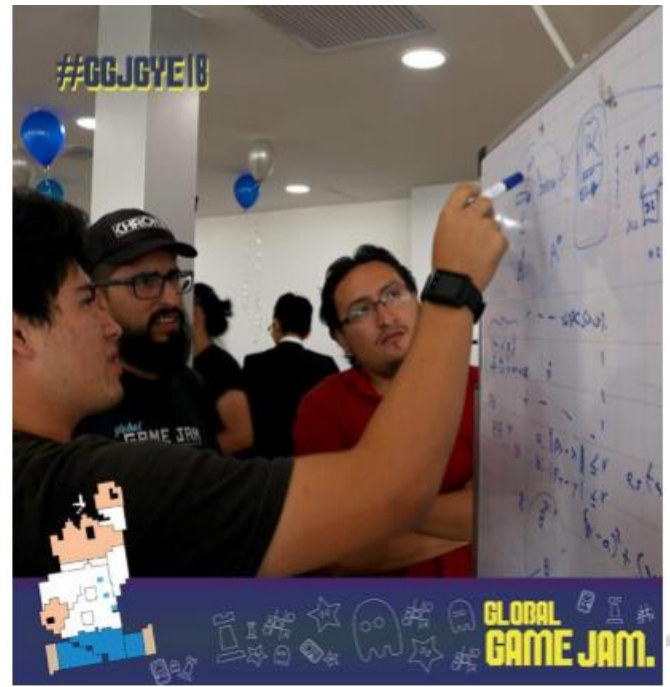


Ilustración 14 Brainstorming



Ilustración 16 Participantes Global Game Jam



Ilustración 17 Charlas Magistrales



Ilustración 18 Workshop "Mi primer proyecto"



Ilustración 19 Ganadores Categoría "Arduino Kids" Colegio Balandra Cruz del Sur



Ilustración 20 Ganador Primer Lugar categoría "Arduino Projects" TECSU

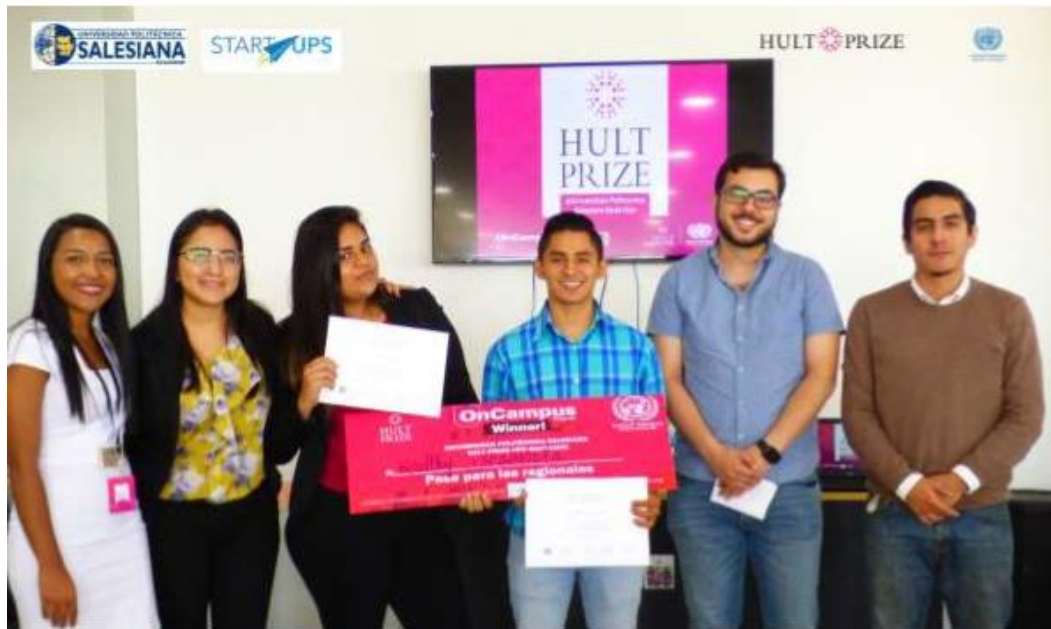


Ilustración 21 Ganadores Primer Lugar "Healthy Desserts"



Ilustración 22 Presentación de Proyectos



Ilustración 23 Participantes - Campus UPS GYE



Ilustración 24 Directivos Universidad Politécnica Salesiana - Vicerrector de Investigación; Vicerrector Académico y Vicerrector de Sede



Ilustración 25 Presentación del proyecto "Moshal"



Ilustración 26 Charla Magistral de "Blockchain"

Fecha de emisión:
Guayaquil, martes, 08 de enero de 2019

Victoria Izquieta Chévez
Coordinadora
Coworking Startups – Sede Gye

Victoria Izquieta Chévez
CI: 0926595067

