* Un sello distintivo del movimiento creador es su mentalidad de hágalo usted mismo (o hágalo con los demás) que reúne a personas en una amplia gama de actividades corbatas, incluidas las artesanías textiles, la robótica, la cocina, la madera artesanía, electrónica, fabricación digital, mecánica reparación o creación, en resumen, haciendo casi cualquier cosa. A pesar de su diversidad, el movimiento está unificado por un compromiso compartido de exploración abierta, intrínseco interés de ideas creativas. Y se está extendiendo: Comunidades de creadores en línea, espacios de fabricación física, y Maker Faires están surgiendo en todo el mundo y aumentando continuamente en tamaño y participación (Dougherty, 2013
* . "Futuro económico el desarrollo y la creación de empleo depende de nuestra capacidad de innovar y el movimiento de los fabricantes aumenta el tipo de pasión y motivación personal eso inspira la innovación "(Salón de la Ciencia de Nueva York, 2013).
* Democratizar el acceso a herramientas de nivel profesional para la fabricación personal está permitiendo a los fabricantes hacer casi cualquier cosa (Gershenfeld, 2005) y engendra- lo que algunos llaman una nueva revolución industrial (Anderson, 2012)
* Es más conocido para su programa insignia Earn-a-Bike, que enseña participantes cómo construir una bicicleta que luego pueden llévate a casa gratis En lugar de simplemente dejar una bicicleta para ser reparada, los miembros de este makerspace trabajan con personas para mostrarles cómo solucionarlo y esperar ellos para hacer la mayor parte del trabajo
* El Museo de los Niños de Pittsburgh ofrece materiales finalizados para que los niños jueguen y exploren. Para acomodar a una amplia gama de fabricantes, el museo ha creado tres áreas temáticas de MAKEShop: Wood Shop, Sew Shop y Circuit Tienda. En muchas de las áreas, exploración y fabricación quedan desestructurados con "cosas reales" para niños para explorar la costura, el tejido, la construcción de blandos circuitos (que fusionan juegos conductivos caseros) Doh, luces y baterías en experimentos de circuito).
* . Por ejemplo, primero lo prototipó con cartón antes de construirlo de plástico, en el proceso de mejora en el diseño original. Por el contrario, otra comunidad de jóvenes fabricantes llamado PDX Young Makers en Portland, Ore., funciona principalmente en proyectos textiles mejorados electrónicamente (llamado e-textiles). Los proyectos involucran el uso de conductos hilo conductor para coser los circuitos que conectan LED luces, sensores, zumbadores y otros dispositivos electrónicos en ropa, accesorios y otros textiles o paños blandos por materiales.
* Un pequeño usable una computadora llamada LilyPad Arduino, por ejemplo, permite a los jóvenes programar las luces para que parpadeen una camiseta o para agregar una alarma en una sudadera con capucha que va apagado si alguien se cuela detrás del usuario. Más Recientemente, el PDX Young Makers ejecutó un LED pop- hasta el taller de tarjetas, invitando a otros fabricantes a incrustar electrónica en materiales de papel para crear luces, tarjetas pop-up. Si bien se encuentra predominantemente en espacios no escolares (Sefton-Green, 2013)
* Technocamps en Gales, involucrar a los jóvenes en horarios no escolares, ofrece talleres de programación, robótica, diseño de juegos y desarrollo de aplicaciones para teléfonos inteligentes- para jóvenes entre las edades de 11 y 19 años. Su objetivo es hacer que los niños se interesen en la fabricación digital como una forma de cultivar STEM y ciencias de la computación en la juventud comunidades.
* En 2013, hubo 60 Maker Faires y Mini Maker Faires, muchos en los Estados Unidos, pero otros en Roma, Tokio, Seúl y otros lugares. En las ferias, los fabricantes comparten lo que han hecho: robots de cartón, cupcake cars, mousetraps de tamaño natural, arte de fuego, textil artesanías, jardinería, comida, artes, y la lista continúa.
* la organización sin fines de lucro Maker Education Initiative (Maker Ed) proporciona oportunidades para que los jóvenes creen y construyan más fuerte puentes entre la fabricación y las demandas de educación.