

PASO A PASO

PARA INNOVAR

EN EL

BIENESTAR

«Todos somos creativos...
todos podemos innovar»



**Instituto Colombiano
de Bienestar Familiar**

Cecilia De la Fuente de Lleras



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia

CONTENIDO

Introducción

- 1** Objetivos
- 2** Modelo de Gestión del Conocimiento e Innovación
- 3** Algunos datos de contexto
- 4** ¿Qué es COCREAR?
 - 4.1** Comprender
 - 4.2** Crear
 - 4.3** Armar
- 5** Paso a paso para innovar
 - 5.1** Problema, necesidad u oportunidad
 - 5.2** Comprender el problema
 - 5.3** Crear soluciones
 - 5.4** Armar el prototipo
 - 5.5** Validar el prototipo
 - 5.6** Revisar los resultados de la validación/presentar y aprobar prototipo
 - 5.7** Implementar prototipo (piloto)
 - 5.8** Evaluar resultados piloto y proponer mejoras al prototipo inicial (iterar)
- 6** Set de herramientas de innovación
- 7** Bibliografía

INTRODUCCIÓN

Todos somos creativos y todos podemos innovar”, es una de las frases que acompañan el modelo de gestión del conocimiento e innovación del ICBF y en ese marco hemos querido presentar en este documento, algunas orientaciones y metodologías que faciliten la implementación del procedimiento de innovación en la entidad; por parte de todas aquellas personas que decidan conformar un equipo de trabajo y apostarle a innovar para resolver un problema, una necesidad o incluso aprovechar una oportunidad.

Este documento presenta y adopta la metodología “CO-CRE-AR del Centro de Innovación Digital del MinTic, la cual utiliza el método Design Thinking o pensamiento de diseño para abordar problemas específicos centrándose en el usuario, de manera que se generen soluciones innovadoras con alto valor agregado que puedan ser probadas en un contexto real llegando incluso a su implementación”.

INTRODUCCIÓN

De igual forma, se presentan los pasos para innovar alineados al procedimiento de innovación y se brindan insumos para aplicar cada una de las fases de la metodología a CO-CRE-AR, con el fin de que los equipos de innovación puedan COMPRENDER detalladamente el reto que se quiere afrontar, puedan también CREAR y generar ideas sin muchas restricciones para luego aterrizarlas y concretarlas en planes de trabajo y los elementos de comunicación necesarios para “vender” la solución en la organización y posteriormente implementarlas para beneficio de los usuarios y colaboradores de la entidad.

En la parte final, encontrarán un set de herramientas y metodologías que pueden ser utilizadas por los equipos de innovación dentro del desarrollo de los distintos momentos del reto de innovación, bien sea para comprender, para crear e idear y también para el armado del prototipo y su presentación por medio del pitch, tanto para la validación, como para la aprobación por parte de los líderes y responsables del proceso, igualmente llamados sponsor o patrocinadores.

Desde la Subdirección de Mejoramiento Organizacional de la Dirección de Planeación y Control, estaremos atentos a brindar la asistencia técnica que requieran, y también quedamos atentos a recibir ideas y sugerencias para mejorar este documento.

OBJETIVOS

1

Orientar las diferentes actividades establecidas en el procedimiento de innovación y brindar ayudas que faciliten el ejercicio de innovar en el instituto colombiano de bienestar familiar.

2

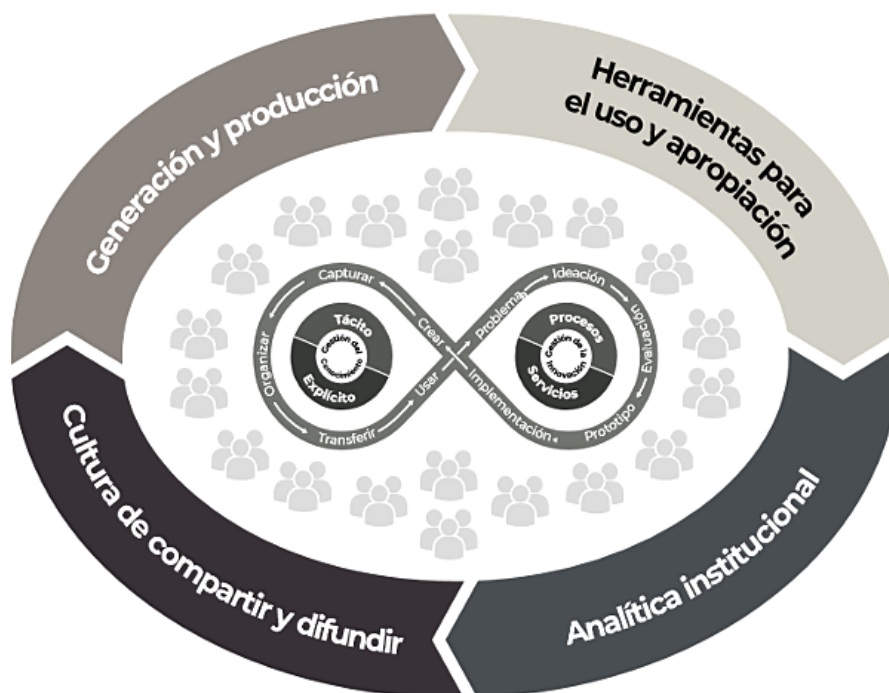
Facilitar la documentación de los ejercicios de innovación, para garantizar la gestión del conocimiento que se genera a partir de dichos ejercicios, buscando de igual forma conservar la memoria institucional.

MODELO DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN



El gobierno nacional a través del Decreto 1499 de 2017, establece los parámetros para la implementación del Modelo Integrado de Planeación y Gestión-MIPG, el cual cuenta actualmente con siete (7) dimensiones y dieciocho (18) políticas que facilitan su operación dentro de las entidades pública del orden nacional y territorial.

Una de esas siete (7) dimensiones y dieciocho (18) políticas es precisamente la Gestión del conocimiento e innovación y con el fin de trabajar este tema en el instituto, se diseñó el modelo de gestión del conocimiento e innovación del ICBF, aprobado el pasado 13 de septiembre de 2019 por el Comité Institucional de Gestión y desempeño.



Fuente: Subdirección de Mejoramiento Organizacional- Dirección de Planeación y Control de Gestión





MODELO DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN



Este modelo busca fortalecer la comprensión, entendimiento y aplicación de los conceptos relacionados con la innovación y la gestión del conocimiento en la entidad, con el propósito de apoyar de manera transversal las dimensiones del MIPG, fortalecimiento la generación de nuevo conocimiento que facilite y mejore la operación de los procesos de la entidad.

El Modelo de Gestión del conocimiento y la innovación del ICBF, busca administrar el conocimiento tácito (intangibile) y explícito (tangibile), para mejorar los servicios que ofrecemos, el desempeño y los resultados de gestión institucional.

De igual forma, el modelo conserva los mismos cuatro (4) ejes presentados por el departamento Administrativo de la función pública en sus imágenes del MIPG y específicamente para la sexta dimensión de gestión del conocimiento e innovación, así que demos un vistazo a esos cuatro (4) ejes:

-  Generación y producción
-  Herramientas para uso y apropiación
-  Analítica institucional
-  Cultura de compartir y difundir

MODELO DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN



Generación y producción: a través de este eje se busca centrar la atención en actividades tendientes a consolidar grupos de colaboradores capaces de realizar jornadas para idear, investigar y experimentar e innovar en sus actividades cotidianas.

Herramientas para uso y apropiación: este eje tiene por objetivo, identificar la tecnología para obtener, organizar, sistematizar, guardar y compartir fácilmente datos e información en la entidad. Repositorios destinados para almacenar datos, información y documentos generados dentro de su labor.

Analítica institucional: este eje busca a través del análisis, convertir los datos producidos por la entidad en conocimiento útil para la toma de decisiones y con ello determinar las acciones requeridas para el logro de los objetivos estratégicos planeados.

Cultura de compartir y difundir: busca desarrollar una visión estratégica de comunicación, consolidación de redes y la enseñanza-aprendizaje para difundir y reforzar la gestión del conocimiento. Las experiencias compartidas fortalecen el conocimiento a través de la memoria institucional, la retroalimentación y conjuntamente incentivan los procesos de aprendizaje.

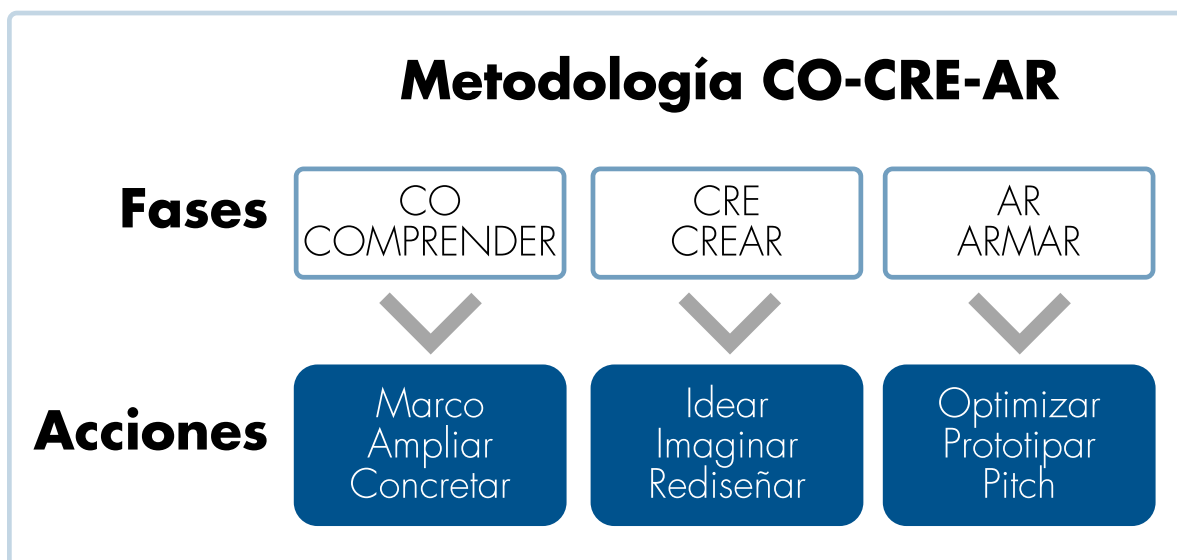
ALGUNOS DATOS DE CONTEXTO



Otros elementos que hacen parte del contexto en que se mueve la gestión del conocimiento e innovación, son:

- El Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 en su capítulo de innovación pública.
- La Declaración sobre innovación de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) en el sector público.
- La norma ISO 9001:2015 hace referencia al conocimiento de la organización en el numeral 7.1.6 y habla de la innovación en el numeral 10. cuando habla de la mejora.
- El Modelo de Planeación y Sistema Integrado de Gestión-ICBF, adoptado mediante la resolución 11980 del 30 de diciembre de 2019 y el cual contiene tres (3) componentes a saber: i) misionalidad, ii) Sistema Integrado de Gestión-SIGE y 3) Modelo Integrado de Planeación y Gestión-MIPG.
- El modelo de operación por procesos (mapa de procesos) adoptado a través de la resolución 8080 de 2016 y en donde uno de los procesos es precisamente Mejora e innovación, desde donde se apoya a la Dirección de Planeación y Control de Gestión, en la implementación de la gestión del conocimiento e innovación en la entidad.

¿QUÉ ES COCREAR?



Fuente: Cartilla COCREAR 2018- Centro de Innovación Pública Digital del MINTIC)

Es la metodología usada por el MINTIC en su programa catalizadores de la innovación y utiliza el método Design Thinking o pensamiento de diseño, para abordar problemas específicos centrándose en el usuario, de manera que se generan soluciones innovadoras con alto valor público que puedan ser probadas e implementadas en un contexto real. La gráfica anterior presenta las fases y actividades de la metodología COCREAR y a continuación veremos en qué consiste cada una de ellas.

Identifica un problema,
una necesidad u
oportunidad

Paso
1

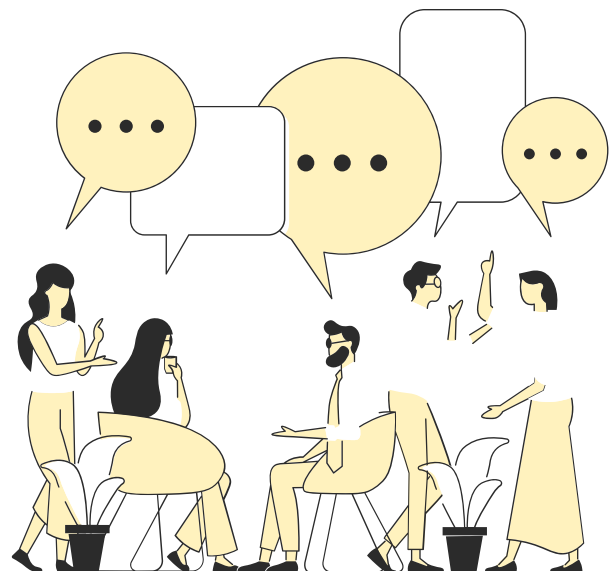
¿QUÉ ES COCREAR?

CO Comprender

se explora y se define exactamente en qué se quiere innovar. Uno de los secretos del buen innovador es saber a cuál objetivo dedicar sus energías.

Ampliar, para generar mejores ideas es necesario ampliar el conocimiento acerca del tema seleccionado, esto lo podemos hacer a través de la observación y la investigación.

Concretar, con el conocimiento adquirido es hora de re identificar, qué es lo verdaderamente valioso, dónde hay una oportunidad gigante de innovar.



¿QUÉ ES COCREAR?

genera
muchas ideas

Paso
2

rediseñar
inventar
idear
soñar

CRE
Crear

Momento de usar toda la creatividad disponible para generar las ideas más novedosas ideas que respondan a resolver o mejorar de manera significativa el problema identificado.

Optimizar, ha llegado el momento de seleccionar la mejor idea y hacerla aún más genial.



¿QUÉ ES COCREAR?

arma el
prototipo de la
mejor idea

Paso
3



dibujar
rayar

AR
Armar

Elabora el dibujo o maqueta de esa idea que resolverá el problema, necesidad u oportunidad de manera importante, pregúntate, ¿cómo sería una versión rápida de la idea a ejecutar y saber si resuelve o no el problema?

Validar esa idea, llegó el momento de presentarla a los usuarios y a otros interesados en la solución, lo cual nos permitirá ver cómo va a funcionar la idea, una vez ejecutada. Aquí seguramente recibirás retroalimentación valiosa para ajustar y mejorar ese primer prototipo.

Presentar la idea, para esto se sugiere hacer una breve presentación del prototipo usando la técnica del elevator pitch (discurso del elevador), en donde se muestre con claridad el problema, la solución y los beneficios de esta. PROSOBE (Problema-solución-beneficios).

PASO A PASO PARA INNOVAR



Esta parte del documento busca entregar algunos insumos que sirvan de apoyo a las personas que han tomado la decisión de aventurarse a trabajar un reto de innovación, utilizando el paso a paso establecido en el procedimiento de innovación de la entidad.

Aquí encontrarán orientaciones para el desarrollo de las actividades y con ello facilitar el trabajo de los equipos de innovación conformados en cualquier momento, bien sea en un centro zonal, en un grupo de la regional o en una dependencia de la sede de la dirección general.

Entonces, veamos cada uno de esos pasos:

5.1 Problema, necesidad u oportunidad

Resulta fundamental a la hora de querer innovar, **identificar un problema**, una necesidad o incluso, una oportunidad que requiere de la atención y con ello centrar los esfuerzos para trabajar un ejercicio de innovación. Para esto sugerimos dar una mirada a la manera como se comporta nuestro proceso a partir de varias fuentes como las que se comparten enseguida:

- Los indicadores del proceso a partir de los reportes del tablero de control.
- Informes de auditorías internas y externas, realizadas por Icontec como ente certificador, por los organismos de control o por la Oficina de Control Interno.
- Informes de PQRS a través de los cuales podemos escuchar la voz de los usuarios

PASO A PASO PARA INNOVAR



- Los indicadores del proceso a partir de los reportes del tablero de control.
- Informes de auditorías internas y externas, realizadas por Icontec como ente certificador, por los organismos de control o por la Oficina de Control Interno.
- Informes de PQRS a través de los cuales podemos escuchar la voz de los usuarios.
- Ejercicios de revisión interna desde cada dependencia y en donde se busquen nuevas oportunidades de hacer las cosas mejor a partir de las necesidades de los usuarios.
- Insumos de mesas públicas o rendiciones cuentas
- Resultados de ejercicios de benchmarking o referenciamiento en donde hayamos encontrado distintas formas de trabajar.

Identificado el problema, la necesidad u oportunidad, es importante preparar toda la información posible que soporte y de argumente el problema para luego ir a presentar al jefe inmediato sobre la situación sobre la cual se podría adelantar un ejercicio de innovación. para esta parte es vital establecer los hechos y los datos que le permitan al líder o responsable del proceso, tomar la decisión de innovar. Esto último está alineado al sexto principio del sistema de gestión de calidad; el cual define que la toma de decisiones debe estar basada en evidencias.

PASO A PASO PARA INNOVAR



Para realizar la conformación del equipo de innovación, es necesario que se haga de tal manera que sean seleccionados colaboradores de diferentes disciplinas, es decir que sea interdisciplinario; con el propósito de que se cuenten con variados conocimientos desde cada profesión y además, diferentes ópticas y forma de ver todas las situaciones que se verán en el desarrollo del reto de innovación. Esto definitivamente no solo enriquece cada sesión de trabajo, sino que las facilita y permite que haya una mejor conexión de ideas a la hora de buscar la mejor solución para resolver ese problema previamente identificado.

El equipo de innovación elabora un plan de trabajo, el cual se plasma en un cronograma, de tal manera que le permita avanzar de manera sistemática la implementación del procedimiento de innovación y les permita organizar sus agendas de acuerdo con las obligaciones y compromisos del quehacer diario al interior de sus procesos.

Acá es vital que, con toda la información recogida sobre el problema, se elabore una caracterización de este y el equipo se platee un reto de innovación. Es decir, que a estas alturas debemos contar con el problema y el reto bien definidos para proceder a presentarlo ante el líder o responsable del proceso para su aprobación.

Un factor de éxito cuando se trabajan retos de innovación es contar con el apoyo y respaldo de los líderes o responsables de los procesos en donde se quiere innovar, pues ello no solo legitima el trabajo del equipo de innovación, sino que le permite ir validando los avances que se tengan en el desarrollo del reto. Bien vale la pena recordar que ese líder o responsable del proceso, actúa como sponsor o patrocinador del ejercicio de innovación que se adelanta, bien sea en un centro zonal, en un grupo de la regional o en una dependencia de la sede de la dirección general.



5.2 Comprender el problema

Comprender es fundamental para poder tener en el radar todos los aspectos o factores que rodean bien sea el problema, la necesidad o la oportunidad para innovar. Para esto entonces es importante preguntar y respondernos la siguiente pregunta, ¿Por qué queremos o necesitamos innovar?, ejemplos de posibles respuestas: porque arrastramos un indicador en crítico desde hace ya varios meses, porque los niños, niñas y adolescentes requieren verificación de derechos oportuna o quizá porque contamos con una herramienta tecnológica que nos ayudará a ser más eficientes, esta última vista como una oportunidad.

De igual forma es importante identificar y describir porqué ese reto de innovación está alineado a la estrategia de la entidad, pues la innovación debe servir a los propósitos superiores que planea el instituto en su plan indicativo institucional. Dicho de otra forma, la innovación debe seguir el camino trazado en la estrategia. El conocimiento de todos es fundamental a la hora de innovar y además se requiere fortalecerlo para ampliar la comprensión del problema, para lo cual ya veíamos atrás como a través de la observación y la investigación podemos aumentar dicho conocimiento.

Observar: Es identificar "Momentos de conflicto emocional" que experimentan los usuarios al usar el producto o vivir la experiencia. Esto permite identificar "insights", es decir, conocimientos profundos de sus motivaciones.

Cuando vayamos a realizar observación es importante establecer un plan de observación que contenga respuesta a las siguientes preguntas:

PASO A PASO PARA INNOVAR



Plan de observación:

ítem	Pregunta
A	¿Qué quiero observar? Ejemplo: la atención que recibe un ciudadano cuando llega al centro zonal
B	¿Cómo voy a hacer la observación? Ejemplo: voy a un centro zonal para realizar la conservación de cómo se da la atención a los usuarios.
C	Requerimientos: ¿Qué preparación necesito para hacer esa observación? Ejemplo: solicitar autorización a la coordinación del centro zonal, definir hora y fecha para llegar al centro zonal a realizar la observación.

A fin de lograr buenos resultados en los ejercicios de observación se sugiere tener en cuenta los siguientes tips:

Ítem	Descripción del Tip
1	Evite cualquier distracción cuando está haciendo la observación. "Desconéctese del mundo" y enfóquese en la situación que desea observar
2	Registre todo lo que pasa. No trate de identificar qué cosas son importantes, eso lo hará después.
3	Haga observación en vivo y haga observación diferida: observe las fotos y videos con cuidado.
4	Observe diferentes momentos, usuarios, situaciones. Esto le permitirá comparar e identificar patrones.
5	Observe caras: esto le permite identificar momentos de conflicto, estrés, molestia, satisfacción y todo un conjunto de emociones. Esto es la clave para identificar insights.

También podemos llevar a cabo entrevistas para lo cual, así como para la observación, se sugiere elaborar un plan sencillo que responda a las siguientes preguntas:

PASO A PASO PARA INNOVAR



Plan de entrevista:

ítem	Pregunta
A	¿A quién/quienes voy a entrevistar? Ejemplo: vamos a entrevistar a los profesionales del equipo de la defensoría
B	¿Cómo voy a hacer las entrevistas? Ejemplo: las llevaremos a cabo de manera individual y grupal
C	Requerimientos: ¿Qué preparación necesito para hacer estas entrevistas? Preguntas específicas Ejemplo: elaborar un sencillo y corto cuestionario con las preguntas en lenguaje claro, solicitar autorización de la coordinación del centro zonal y concertar fechas y horas para su realización con los profesionales a entrevistar.

Con el propósito de lograr buenos resultados en las entrevistas se sugiere tener en cuenta los siguientes tips:

Ítem	Descripción del Tip
1	En general, las preguntas abiertas aportan más información que las preguntas cerradas, cuya respuesta es sí o no.
2	Incluya preguntas de recuerdo, estilo: ¿Qué hizo ayer al desayuno? o Deme un ejemplo de una situación que haya visto en la que se presente eso. Estas preguntas proveen información real sobre el comportamiento de las personas e incluyen información que el entrevistado no considera importante pero que puede serlo
3	Es conveniente grabar en audio y digitar después. Pida permiso al entrevistado para hacerlo.
4	Los entrevistados pueden ser buena fuente de nuevos recursos de ampliación. Pídales sugerencias de otros expertos, libros, etc.

PASO A PASO PARA INNOVAR



Otra forma en la que podemos ampliar y comprender aún más sobre el problema, es a través de la técnica del involucramiento, para lo cual se sugiere elaborar un plan sencillo que responda a las siguientes preguntas:

Plan involucramiento:

ítem	Pregunta
A	¿Cómo me voy a involucrar? Ejemplo: asumiré el rol de un ciudadano padre o madre de familia que se acerca al centro zonal a solicitar un determinado servicio.
B	Requerimientos: ¿Qué preparación debo hacer? Herramientas de Registro Ejemplo: solicitar autorización a la coordinación del centro zonal Definir el servicio a solicitar y asumir el rol de ciudadano Definir fecha y hora para realizar el ejercicio de involucramiento

Con el propósito de lograr buenos resultados en el ejercicio de involucramiento se sugiere tener en cuenta los siguientes tips:

Ítem	Descripción del Tip
1	Saque todo el tiempo necesario para vivir la experiencia sin estar preocupado por otros compromisos
2	Si puede pida a otra persona que registre la experiencia, para que usted se pueda enfocar en vivirla como un usuario típico.
3	Trate de identificar y recordar momentos de conflicto, estrés, incomodidad, molestia o, por el contrario, alegría, satisfacción.

PASO A PASO PARA INNOVAR



Ahora bien, con la investigación también podemos ampliar los conocimientos y para ello podemos buscar, a través de internet y otras fuentes secundarias, para lo cual se sugiere formular un sencillo plan usando preguntas tales como:

Plan de investigación:

ítem	Pregunta
A	¿Qué quiero investigar? Ejemplo: quiero investigar sobre servicios sociales virtuales a los ciudadanos
B	¿Dónde? Ejemplo: en diferentes países del mundo especialmente en los de América latina
C	¿Cuáles son algunas propuestas innovadoras que se han hecho en el mundo en el tema que estamos trabajando?
D	¿Qué conocimiento técnico se requiere para generar posibles soluciones? Ejemplo: necesitamos conocimientos de ingenieros expertos en inteligencia artificial
E	¿Quiénes son los jugadores o actores clave en este tema? etc. Ejemplo: listar los actores clave y aliados que nos ayuden a desarrollar el reto de innovación, estos pueden ser internos y externos, públicos o privados.
F	Herramientas de Registro Criterios de búsqueda (Palabras Claves) Ejemplo: se puede diseñar una herramienta en Excel o cualquier otra aplicación que facilite la recolección de la información producto de las investigaciones.

Con el propósito de lograr buenos resultados en las investigaciones se sugiere tener en cuenta los siguientes tips:

Ítem	Descripción del Tip
1	Cuando use buscadores en internet, pruebe diferentes términos de búsqueda, verá que los resultados cambian. Pruebe búsquedas en varios idiomas.
2	Si buscas tecnologías puede hacerlo no solo por los nombres de los dispositivos o aparatos sino por la función que cumplen.



5.3 Crear soluciones

Hemos llegado a la parte de la innovación que quizá a todos nos gusta, se trata de dar todas esas ideas que tenemos en nuestra cabeza y otras que saldrán de las jornadas de ideación. En este punto centramos nuestra atención en todas aquellas ideas que nos permitirán resolver el problema, atacar esa necesidad insatisfecha o para aprovechar una oportunidad de innovar.

A continuación, se comparten algunas técnicas que nos ayudarán a potencializar la creatividad que todos tenemos y con ello generar muchas ideas que apunten a resolver el reto de innovación a través de las jornadas de ideación:

Brainstorming o lluvia de ideas

¿Qué es?

Es la técnica para generar ideas más conocida. Fue desarrollada por Alex Osborn (especialista en creatividad y publicidad) en los años 30 y publicada en 1963 en el libro "Applied Imagination". Es la base sobre la que se sostiene la mayoría del resto de las técnicas.

¿Para qué?

El Brainstorming, también llamado torbellino de ideas, tormenta de ideas, remolí de cervells, lluvia de ideas... es una técnica eminentemente grupal para la generación de ideas

PASO A PASO PARA INNOVAR



¿Cómo aplicar esta técnica?

Ítem	Descripción de la acción
1	Se alistan materiales tales como: sala, sillas para el grupo, ordenador o cuaderno de notas para apuntar las ideas, post, grabadora (opcional y sin que sustituya al secretario/a), reloj. Esto en caso de que las sesiones sean presenciales y de ser virtuales, se pueden utilizar herramientas tales como MIRO de Office 365.
2	Debe haber un facilitador quien dinamiza la jornada, ya que es muy importante mantener no solo el orden, sino el buen ánimo del grupo, una persona que asuma el rol de secretario, quien apuntará y organizará las ideas y desde luego los miembros del grupo.
3	Se lleva a cabo unos ejercicios de calentamiento o gimnasia cerebrales a fin de que todos los participantes puedan conectar los dos hemisferios de sus cerebros y estén todos más dispuestos a generar ideas. Eso se puede hacer con retos cortos, acertijos, juegos y figuras de observación que faciliten la atención y participación de las personas.
4	Definir unas reglas de juego tales como: a) Toda idea es bienvenida b) Toda crítica está prohibida c) Tantas ideas como sea posible d) El desarrollo y asociación de las ideas es deseable
5	Se da lectura al reto sobre el cual se generarán todas las ideas, este reto generalmente se hace en forma de pregunta y se invita a los participantes a que durante un determinado tiempo generen el mayor número de ideas, hasta llegar a la meta planteada, por ejemplo: la meta es generar 50 ideas en 30 minutos.
6	Se categorizan o clasifican todas las ideas, de acuerdo con la similitud que tengas todas ellas, por ejemplo: si hay 5 ideas que hablen de herramientas tecnológicas ellas irían a una categoría de herramientas.
7	Se evalúan las ideas de acuerdo con unos criterios tales como: Rentabilidad de la idea, grado de factibilidad, facilidad para su implementación, otros.
8	Finalmente, el equipo selecciona la mejor idea o genera una nueva idea combinando las diferentes ideas generada en la jornada de ideación

PASO A PASO PARA INNOVAR



Estímulo al azar

Esta técnica de generación de ideas y que para que funcione es importante que nos demos permiso para dejar volar la imaginación, para hacer asociaciones absurdas y para unir temas que aparentemente no tiene relación ninguna. Se parte de la idea de que cuando está pensando en un tema, tu atención se centra en él y no te permite buscar soluciones alternativas en ningún otro lugar que no sea el campo en el que estamos trabajando.

A través el estímulo al azar, obligas a tu cerebro de alguna manera a centrarse en un tema diferentes y hacer asociaciones con el foco creativo, que te puedan llevar necesariamente por nuevos caminos y esos caminos pueden ser la puerta para encontrar ideas brillantes.

Ver vídeo 

PASO A PASO PARA INNOVAR



¿Cómo aplicar esta técnica?

Ítem	Descripción de la acción
1	Lo primero es tener claro el reto o también llamado foco creativo, sobre el cual vamos a generar las ideas
2	Se organizan grupos de creativos a los cuales se les entrega el reto o foco creativo y un objeto diferente a cada uno. Por ejemplo: Un zapato de tacón color rojo, un pasador de diapositivas o cualquier otro que se les ocurra en ese momento.
3	Cada grupo de creativos procede a describir todas las características o funcionalidades del objeto previamente entregado por el coordinador de la jornada de ideación. Para esto es importante poder hacerlo en una hoja de papel periódico, cartulina o lienzo donde queden todas escritas.
4	A partir de este momento, todos los integrantes de cada grupo de creativos dan rienda suelta a su imaginación, de tal manera que, dando lectura a las características y funcionalidades del objeto, sus cerebros empiecen a generar ideas inspiradas en todo lo que previamente han escrito sobre el objeto.
6	Se organizan las ideas y se buscan nuevas ideas a partir de lo que las personas han ideado, hasta llegar a tener una lista definitiva de ideas del grupo.
7	Se evalúan las ideas de acuerdo con unos criterios tales como: Rentabilidad de la idea, grado de factibilidad, facilidad para su implementación, otros.
8	Finalmente, el equipo selecciona la mejor idea o genera una nueva idea combinando las diferentes ideas generada en la jornada de ideación

PASO A PASO PARA INNOVAR



Para llevar a cabo la evaluación de las ideas se comparte una matriz denominada "Matriz Estratégica de Priorización de ideas- MEPI-)

Selección de las ideas de mayor potencial: MEPI (Matriz Estratégica de Priorización de Ideas)

Haga una pre-selección de las mejores ideas generadas en la fase de Re-diseño. Escríbalas en la tabla siguiente:

Nombre de la idea	Descripción breve
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Ahora ubique las ideas en los diferentes cuadrantes de la MEPI. Puede usar solo el número de identificación que está a la izquierda de cada idea para hacer más fácil la lectura de la matriz.

Alto	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Medio	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Bajo	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
IMPACTO EN LA ESTRATEGIA	Alto	Medio	Bajo
	ESFUERZO		

IMPACTO ESTRATÉGICO: Es el impacto que la idea puede tener en el crecimiento del negocio.
ESFUERZO: Tiempo. Requieren alto esfuerzo aquellas ideas cuya ejecución toma más tiempo. Presupuesto. Requieren alto esfuerzo las ideas cuya ejecución sea más costosa.
Recursos: Requieren alto esfuerzo aquellas ideas cuya ejecución requiera más recursos (Humanos y de otros tipos)

Fuente: Cartilla cocrear- Centro de Innovación Pública Digital -2018

Luego de presentar estas dos (2) técnicas de creatividad y la matriz estratégica de priorización de ideas- MEPI-, los invitamos a consultar la página de neuronilla en donde podrán conocer y aprender muchas más pues allí hay más de cuarenta (40) de ellas y además algunas técnicas para hacer la evaluación de las ideas. [Consultar este artículo](#)

Terminadas las jornadas de ideación, en donde nos solo el equipo de innovación participó, sino aquellas en donde participaron personas usuarias que padecen el problema o integrantes de otras áreas o entidades con las cuales estemos trabajando el reto de innovación y ya con la mejor idea seleccionada; se sugiere que el equipo de innovación le de otra mirada y la someta al reto de mejorarla aún más a través de nueva jornada de ideación. Una forma de hacer la idea seleccionada aún más genial podría ser respondiendo las siguientes preguntas:

PASO A PASO PARA INNOVAR



Ítem	Descripción de la acción
1	¿Cómo podríamos hacer que la ejecución de esta idea cueste la mitad?
2	¿Cómo podríamos hacer que la ejecución de esta idea cueste cero?
3	¿Cómo podríamos hacer que la ejecución de esta idea nos genere dinero?
4	¿Cómo sería la versión "Terrorífica" de esta idea?
5	¿Cómo sería la versión "Romántica" de esta idea?
6	¿Cómo sería una versión de esta idea que generara "fans de corazón" y "enemigos mortales simultáneamente"?
7	¿Cómo haríamos que esta idea tuviera el doble de potencial?
8	¿Qué podríamos agregarle a esta idea para que inversionistas de todo el mundo nos enloquecieran ofreciéndonos ser socios?
9	Aceptémoslo: Esta idea va a fallar. ¿Cómo sería una versión infalible de esta idea?
10	Esta idea es demasiado compleja: ¿Cuál sería la versión más simple y perfecta de la idea?
11	Esta idea no es realmente novedosa. ¿Cómo sería una versión radicalmente innovadora de esta idea?
12	Si alguien mucho más "loco" que nosotros hubiera propuesto esta idea, ¿Cómo sería?
13	¿Cómo podríamos hacer que cada paso de la ejecución de esta idea sea un producto vendible?
14	¿Cómo podríamos tener esa idea funcionando esta misma semana?
15	¿Cómo podríamos tener esa idea funcionando hoy mismo?



5.4 Armar el prototipo

Teniendo la idea ya seleccionada, es importante construir un prototipo que la represente y con la que se pueda probar rápido y barato, qué tan buena es esa idea para resolver o mejorar de manera significativa el problema identificado y sobre el cual el equipo de innovación ha centrado sus esfuerzos en el último tiempo.

Armar el prototipo, significa poder elaborar una figura, mapa, infografía o simplemente un dibujo de esa idea seleccionado, es hacer una maqueta, modelo o mockup); con el cual vamos a simular y experimentar la funcionalidad de la idea con sus futuros usuarios.

Los prototipos nos permiten experimentar e iterar para mejorar cada vez más nuestra idea innovadora y ello es un aspecto clave dentro del proceso de la innovación, promovida en el capítulo de innovación pública del Plan Nacional De Desarrollo y en la Declaración de Innovación Pública de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico- OCDE-.

Veamos algunos ejemplos de prototipos

Baja fidelidad



Alta fidelidad



Consultar este video, ¿qué es un prototipo? 



5.5 Validar el prototipo

Avanzamos en el ejercicio de innovación y es aquí donde el equipo de trabajo podrá poner a prueba su idea, si, esa que seleccionó y sobre la cual elaboró su primer prototipo. Este es el espacio para probar la propuesta en un estadio previo a fin de recibir de parte de los futuros usuarios, toda la retroalimentación posible y con ella poder iterar las veces que sea necesario para ajustar ese prototipo antes de llevarlo a su implementación en un piloto ya en el campo real.

Para esto es importante definir un plan sencillo de validación que responda las siguientes preguntas:

Plan para validar:

ítem	Pregunta
A	<p>¿Qué tipo de prueba o experimento podríamos hacer?</p> <p>Ejemplo1: podemos reunir un grupo de usuarios y mostrarles cómo funcionaría la idea, esto a través de un grupo focal.</p> <p>Ejemplo2: podríamos hacer una o más presentaciones usando la técnica del elevator pitch (discurso del elevador), en donde les contamos a un grupo de usuarios cómo funcionaría la idea y un corto tiempo (máximo 10 minutos).</p> <p>Estas dos maneras de hacerlo pueden ser aplicadas en forma presencial o virtual y con ambas se podrá conseguir retroalimentación útil para mejorar e iterar los prototipos.</p>
B	<p>Requerimientos: ¿Qué preparación debo hacer? Herramientas de Registro</p> <p>Ejemplo: seleccionar previamente las personas a las cuales se invitaría al grupo focal o a presenciar el pitch.</p> <p>Definir fecha, hora y medio para llevar a cabo la validación</p> <p>Convocar a los invitados al evento de validación</p> <p>Realizar la validación con los usuarios seleccionados</p>

PASO A PASO PARA INNOVAR



Luego de las validaciones rápidas con algunos de los futuros usuarios, es importante que se elabore un informe que contenga los comentarios de retroalimentación recibidos con el propósito de contar con insumos que ayuden a mejorar esa primera versión del prototipo. Este informe podría presentar la siguiente configuración:

INFORME DE VALIDACIÓN			
Validación Realizada a través de	Resultados muy satisfactorios	Resultados satisfactorios	Resultados negativos
Presentación (pitch) a usuarios	“ Describir todos los aspectos que definen el prototipo como muy satisfactorio”	“ Describir todos los aspectos que definen el prototipo como satisfactorio”	“ Describir todos los aspectos que definen el prototipo como negativo”

5.6 Revisar los resultados de la validación/presentar y aprobar prototipo

Con los insumos recibidos en cada una de las validaciones hechas por el equipo de innovación, se procede a revisarlos de manera objetiva y a considerar todas aquellas oportunidades para ajustar y mejorar el prototipo elaborado. Una vez revisados todos los aspectos que hicieron parte de la retroalimentación y habiendo ajustado o no el prototipo; se procede a preparar su presentación ante el líder o responsable del proceso, es decir ante el sponsor o patrocinador del reto de innovación.

Para esto, se sugiere una vez más usar la técnica del elevator pitch (discurso del elevador) y coordinar el momento y espacio para llevar a cabo dicha presentación del prototipo. A esta sesión podrá asistir no solo el líder o responsable del proceso, sino otras personas que se consideren podrían escuchar la propuesta y recibir una vez más retroalimentación valiosa para mejorar aún más ese prototipo.

PASO A PASO PARA INNOVAR



Algunos tips para realizar el Pitch:

Ítem	Descripción del Tip
1	Elaborar una presentación clara, corta y que logre conectar al auditorio desde lo emocional, destacando el problema, la solución y los beneficios de dicha solución. (PROSOBE= problema, solución, beneficios)
2	Realice la convocatoria tanto al líder o responsable del proceso y a otras personas, buscando ese mejor momento para que se pueda llevar a cabo la presentación sin interrupciones, esto es clave para que se pueda mantener la atención de los invitados y porque será el momento definitivo para que ese sponsor o patrocinador tome la decisión de aprobar el prototipo.
3	Recuerde que el objetivo acá es lograr la aprobación del prototipo, razón por la cual hay que preparar y ensayar varias veces esa presentación. Cabe anotar que luego de esta presentación se podrá recibir nueva retroalimentación para mejorar el prototipo y una vez ajustado, llevar a cabo su implementación a través de un piloto.

5.7 Implementar prototipo (piloto)

Aprobado el prototipo por parte del líder o responsable del proceso, éste con el apoyo del equipo de innovación y las demás personas que se decida incluir en esta etapa del proyecto de innovación; procederán a formular un plan para su implementación a través de un ejercicio piloto en un entorno real.

PASO A PASO PARA INNOVAR



Algunos aspectos para tener en cuenta para formular el plan del piloto:

Ítem	Tema	Descripción
1	Nombre del proyecto	Describir el nombre que le han dado al proyecto de innovación, por ejemplo, ADA- Asistente de Adopciones o CIBER- EVAS "Evidencias Adecuadas de Supervisión", entre otros nombres que el equipo de innovación ha decidido darle a su prototipo.
2	Objetivos	Describir claramente los objetivos que persigue la implementación del prototipo, bien sean de tipo general o específicos.
3	Alcance	Definir claramente el alcance que tendrá la implementación del prototipo dentro del piloto. Un ejemplo del alcance podría ser que la solución planteada sea implementada en una primera fase en un solo centro zonal y luego de los resultados y los ajustes al prototipo, se tome la decisión de implementarlo gradualmente en los demás centros zonales de una regional.
4	Recursos	Describir todos los recursos que se requieren para llevar a cabo la implementación del piloto, bien sean de tipo tecnológico, económico, alianzas internas o externas y desde luego determinar el talento humano y los conocimientos necesarios. Es vital tener en cuenta todo lo que se requiere pues de ello depende el éxito de la ejecución del piloto.
5	Aliados	Describir la lista de los aliados internos y externos con quienes trabajaremos en algún momento para llevar a cabo el piloto. Ejemplos pueden ser: la Dirección de información y Tecnología, la Dirección del SNBF en caso de que la solución involucre agentes de dicho sistema, operadores a través de las Entidades Administradoras de los servicios-EAS-, entre otros,
6	Fechas de realización piloto	Describir tanto la fecha de lanzamiento, como la de terminación del piloto para tener claro el periodo durante el cual será implementado el prototipo en su primera versión y además, para determinar el momento en que se escogerán y analizarán los resultados del mismo.
7	Resultados del piloto	Terminado el piloto, es hora de consolidar los resultados obtenidos en el ejercicio, los cuales servirán de insumos para su evaluación.



5.8 Evaluar resultados piloto y proponer mejoras al prototipo inicial (iterar)

Terminada la etapa de implementación del piloto y ya con los resultados documentados, el equipo de innovación y las demás personas que hicieron parte de dicha implementación, llevarán a cabo la evaluación de los resultados con el fin de establecer las posibles ajustes y mejoras al prototipo inicial.

El informe de los resultados deberá contener como mínimo los siguientes aspectos:

Ítem	Descripción del resultado
Aspectos positivos del prototipo en relación con el problema a resolver	Relacionar todos aquellos aspectos positivos que ha generado el prototipo en relación con el problema y que deben destacarse. Por ejemplo, aumento en la oportunidad de respuesta a las peticiones hechas por los ciudadanos, reducción de tiempos en la verificación de derechos de los niños, niñas y adolescentes, óptimo cumplimiento de las cláusulas SIGE por parte de los operadores de los servicios de primera infancia, entre otros.
Aspectos negativos del prototipo en relación con el problema a resolver	Relacionar todos aquellos aspectos negativos que ha generado el prototipo en relación con el problema y que deben destacarse. Por ejemplo, la herramienta creada para resolver un problema resultó compleja para los usuarios y se recibieron muchas quejas, entre otros.
Oportunidades de mejora del prototipo	Relacionar, como producto de la evaluación al piloto, todas aquellas oportunidades de mejora para ser aplicadas al prototipo y establecer la prioridad de su implementación. Por ejemplo, si las mejoras son de tipo tecnológico deberán solicitarse a la Dirección de Información y Tecnología.



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia

PASO A PASO PARA INNOVAR EN EL BIENESTAR
www.icbf.gov.co

SET DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN



SET DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN



Finalmente, queremos brindar en este espacio un set de herramientas "Toolkit" que podrían ser utilizadas en los diferentes momentos por los integrantes del equipo en el proyecto de innovación, veamos cuales son:

Journey Map o mapa de viaje

El Journey Map es una herramienta que busca plasmar de forma gráfica el paso a paso de la experiencia de un usuario frente a un producto o servicio, desde el momento en el que se entera de este, pasando por la adquisición y el uso, hasta lo que pasa después, como procesos de soporte. A través del paso a paso se espera identificar puntos donde haya oportunidades para mejorar la experiencia del usuario, se puedan reducir pasos o reducir costos. Al ser una herramienta visual sirve para comunicar las oportunidades e ideas a otros.

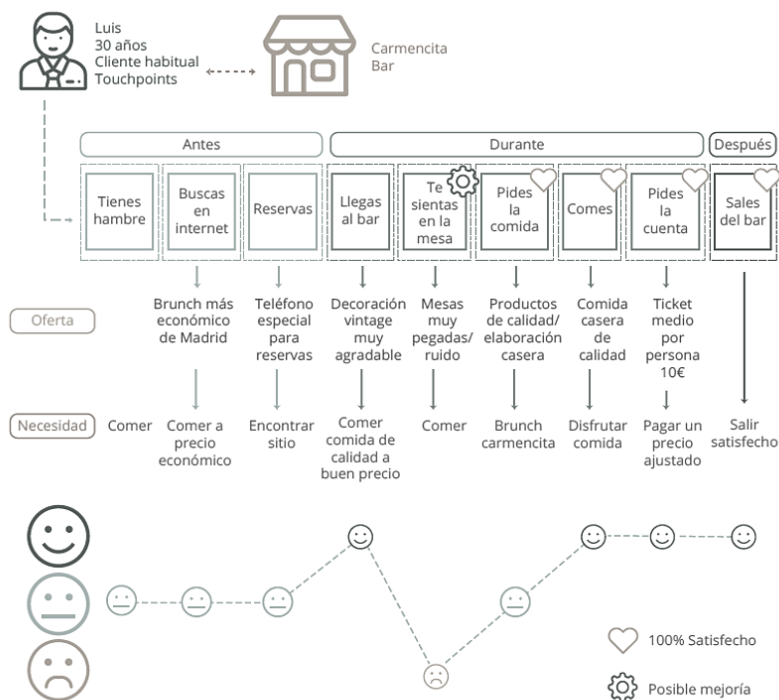


Figura 10. Ejemplo de un viaje del usuario Fuente: tomado de <http://bit.ly/2kypZTJ>

SET DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN



Este método se puede usar para **investigar y analizar un problema**, ayuda a entender la experiencia actual de los usuarios al usar un servicio o producto para identificar problemas, experiencias poco agradables y oportunidades. Adicionalmente, se puede usar en la parte de ideación, para construir nuevas soluciones.

Implementación: recuerda que es una herramienta visual, por lo tanto, se recomienda hacerla primero con papel y marcadores y luego pasarlo a digital. No es necesario, pero incluir fotografías o dibujos ayuda mejor a entender situaciones o sentimientos que experimentan los usuarios.

Identifica la situación que vas a mapear y el usuario principal. Por ejemplo, la situación podría ser tomar un taxi y el usuario personas de la tercera edad. 2. Adquiere información de los usuarios. Esto se puede hacer a través de entrevistas, encuestas, talleres o narraciones con los usuarios. 3. De forma lineal y conectando con flechas, indica el paso a paso. Siguiendo con el ejemplo, cómo las personas de la tercera edad piden un taxi, cuando llega el carro, lo que sucede durante el viaje y cuando llega al destino. Por más insignificantes que sean los pasos, no importa inclúyelos.

Analiza los sentimientos, ineficiencias, dificultades y fortalezas en cada paso. Esto permitirá descubrir qué pasos pueden ser eliminados o mejorados y cuáles deberían tener más relevancia. Referencias: IDEO.org (2015) y d.school Stanford University (2018)

SET DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN



Mapa de empatía

Descripción: Esta herramienta se utiliza para poner en el centro de los retos de innovación a los usuarios, entenderlos y poder generar empatía con ellos. Se puede usar para una persona específica o un segmento de ellas. Hay diferentes variaciones del mapa de empatía, pero acá se presenta la más sencilla de comprender. Esta herramienta la usan los equipos para analizar los problemas e identificar oportunidades.

Implementación: Es un ejercicio que puede realizarse después individual o en equipo y ya existen plantillas en internet para hacerlo virtual.

Identifica la persona, usuario o grupo en el que se concentrará tu mapa de empatía y dibújala en el centro.

1. Lo que los usuarios dicen. Escribe citas y frases populares que hayas escuchado decir al usuario.
2. Lo que hacen. De entrevistas u observaciones identifica qué acciones toman las personas frente a una situación o el uso del producto o servicio.
3. Lo que piensan. De los que dicen, abstrae los pensamientos de las personas, en entrevistas normal mente son las declaraciones menos evidentes.
4. Lo que sienten. Identifica los sentimientos asociados a una experiencia y qué acciones desencadenan esos sentimientos.
5. Analiza el mapa completo identifica patrones, desconexiones entre cada uno de los cuadros.
6. Haz preguntas como: ¿Es coherente lo que hace y piensa el usuario? ¿Cuáles son sus frustraciones? ¿Qué acciones despiertan sentimientos positivos y cuáles negativos?
7. Escribe conclusiones sobre los descubrimientos (insights) que encuentres.

Referencias: Kelley (2018) y Digital Society School (2019a)

Figura 11. Ejemplo de un mapa de empatía Fuente: tomado del ejemplo en <http://bit.ly/2kuv8w1>

SET DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN



Recomendamos ver programas como Masterchef y canales como Discovery Home and Health, además de Netflix Compra marca para mujeres exitosas como Zara "Necesito.

Miremos el mapa de empatía gráficamente:

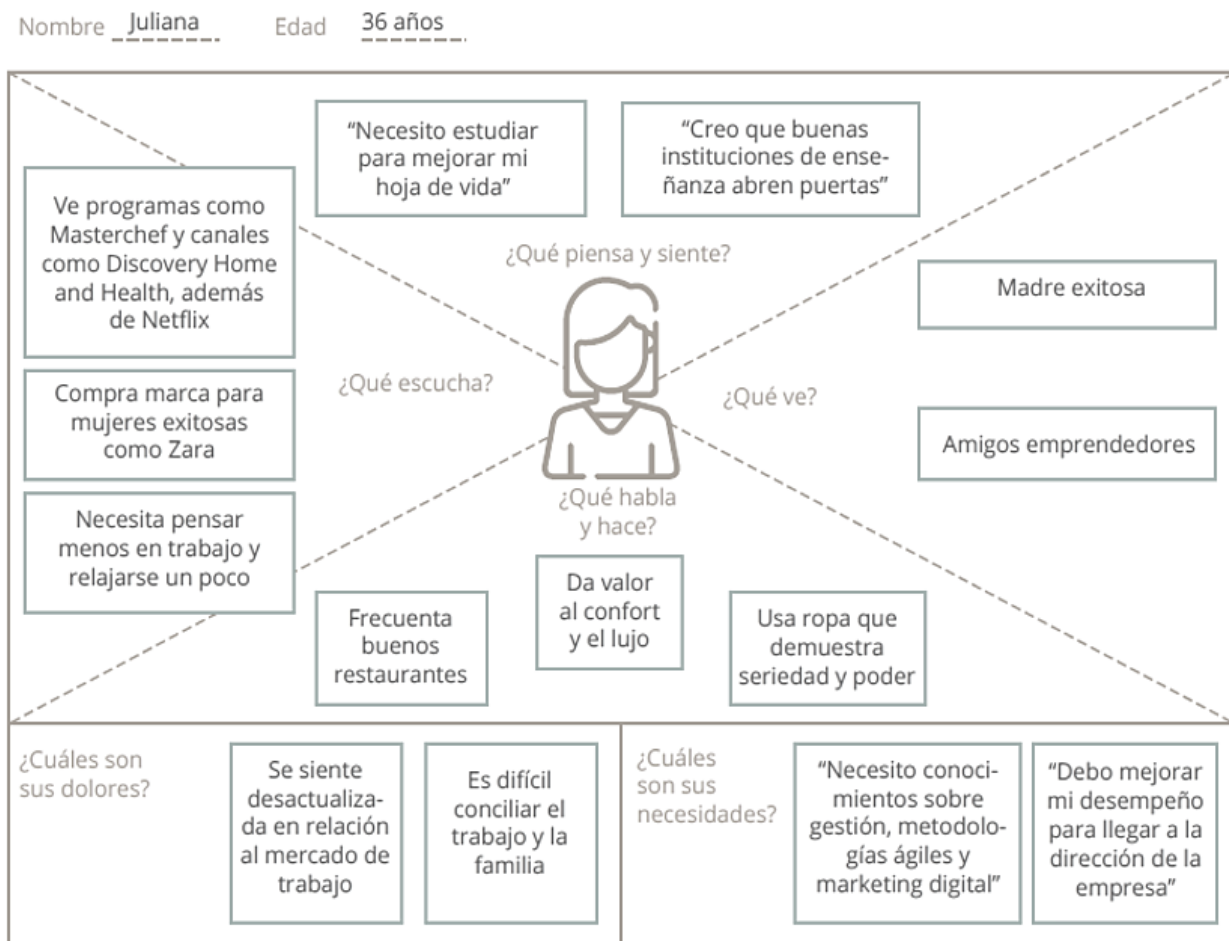
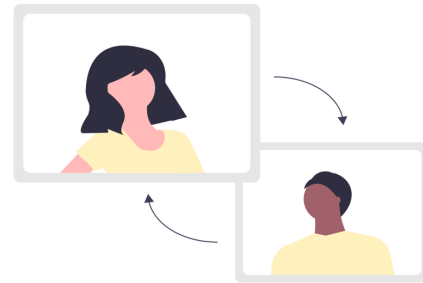


Figura 11. Ejemplo de un mapa de empatía Fuente: tomado del ejemplo en <http://bit.ly/2kuv8w1>

SET DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN



Grupos focales



El Policy Lab de Reino Unido, desarrolló esta herramienta para que los creadores de Política Pública pudieran comunicarse efectivamente con los científicos de datos. Sirven para entender qué tipo de datos son necesarios para comprender un problema o generar una solución.

Los grupos focales son utilizados para enfocarse o explorar un producto o una categoría de productos en particular (o cualquier otro tema de interés para la investigación). Durante una sesión de un grupo de discusión se alienta a los participantes a discutir acerca de sus reacciones ante conceptos de productos y servicios, en particular se utiliza para detectar deseos y necesidades en cuanto a envasado, nombres de marcas o test de conceptos. Esta herramienta puede dar información valiosa acerca del potencial de un concepto, un eslogan o un producto en el mercado. Esta herramienta puede ser usada para validar los prototipos de los productos y servicios previamente elaborados.

Implementación: los grupos focales pueden incluir actividades más allá de la conversación, si así lo desea el moderador, por lo que se pueden combinar con otros métodos. Se recomienda manejar grupos pequeños de máximo 12 personas y si es posible más de un grupo focal para tener diferentes puntos de vista.

1. Convocar los grupos. Es importante para la selección y convocatoria de las personas de finir los perfiles con los cuales se quiere contar, lo más específico posible. Por ejemplo, empresarios con empresas medianas del sector textil, ciudadanos pensionados con SISBEN, estudiantes universitarios de primer semestre.
2. Realizar la guía metodológica. Es un documento donde se define quién será el moderador, el equipo de apoyo, materiales y el minuto a minuto.
3. Conducir la sesión o sesiones. Deben quedar evidencias, normalmente se graba el audio o video de la sesión.
4. Analizar los resultados, encontrar patrones y documentarlo. Referencias: Universitat Oberta De Catalunya (2019)

SET DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN

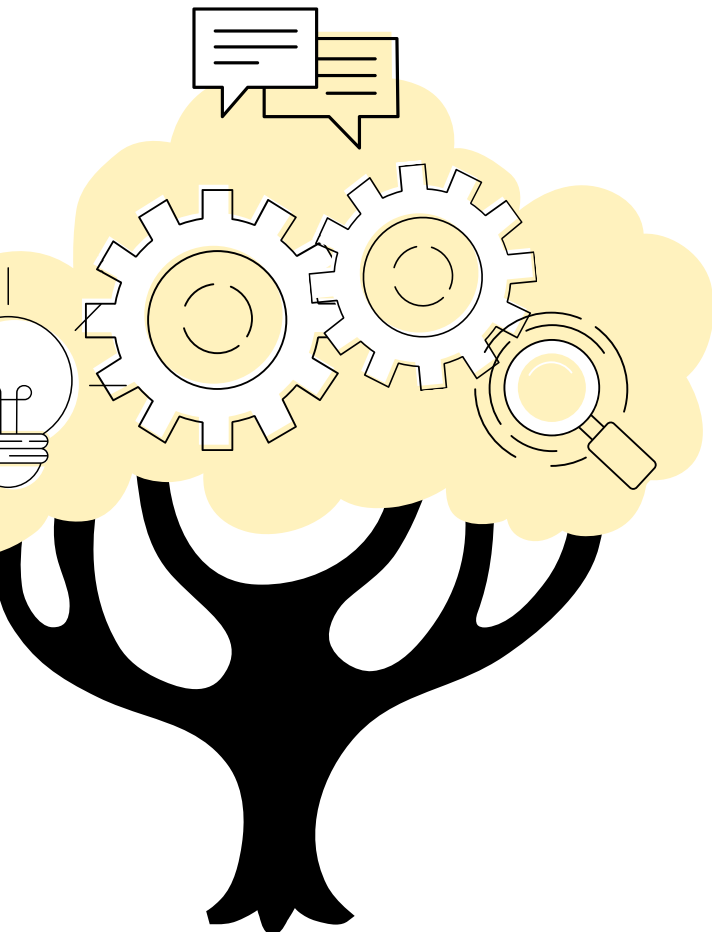


Árbol de problemas para la caracterización del problema

También conocido como método del árbol, técnica del árbol de problemas, análisis situacional o análisis de problemas, esta herramienta permite mapear o diagramar el problema.

La estructura de un árbol de problemas debe contener los siguientes elementos:

1. En las raíces se encuentran las causas del problema.
2. El tronco representa el problema principal.
3. En las hojas y ramas están los efectos o consecuencias



Es de tener en cuenta que para realizar la caracterización del problema de manera adecuada y encontrar las causas y efectos del problema es importante disponer de fuentes que permitan contar con hechos y datos que justifiquen el planteamiento: Entrevista, Grupos Focales, Revisión de Caso, Vivencia Personal, Observación del Entorno, Documentación Institucional, Estudios e Investigaciones, Material Multimedia, Sitios Web.

De esta manera al construir el árbol de problemas con fuentes de conocimiento que soporten el mismo, se puede identificar focos creativos que permitirán realizar el proceso de ideación.

SET DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN



Seis sombreros para pensar

La técnica de los seis sombreros para pensar de Edward de Bono sigue siempre la misma pauta, la misma estrategia. No obstante, por muy simple que nos pueda parecer a simple vista esta dinámica, no deja de tener un impacto positivo en nuestro cerebro, puesto que lo que estamos llevando a cabo es un entrenamiento en toda regla para aprender a pensar mejor.

Hay seis sombreros imaginarios o pueden ser físicos según los recursos que se posea, cada uno de un color diferente. En cualquier momento un pensador puede escoger ponerse uno de los sombreros o se le puede pedir que se lo quite. Todas las personas de la reunión pueden usar un sombrero de un color concreto durante un tiempo en un momento determinado. Los sombreros involucran a los participantes en una especie de juego de rol mental.



Una mirada objetiva a los datos y a la información. "Los hechos son los hechos". Este sombrero nos enseñará a ver las cosas desde un punto de vista objetivo, neutro y vacío de sesgos.



Simboliza el optimismo, lógica positiva, factibilidad y beneficios. Podremos ver posibilidades donde otros ven puertas cerradas. Por lo que, con este sombrero, siempre siendo realistas, nos da un enfoque más optimista sobre la realidad y nos anima a ver nuevos retos.



Brinda legitimidad a los sentimientos, presentimientos y la intuición, sin necesidad de justificarse. Este sombrero nos lanzará al vacío para abrazarnos a ese mundo habitado por las subjetividades más palpitantes a la vez que libres.



La oportunidad para expresar nuevos conceptos, ideas, posibilidades, percepciones y usar el pensamiento creativo. En este sombrero donde se contiene el pensamiento lateral, el que nos invita a ser provocativos y no tan conservadores, a usar el movimiento novedoso antes que el juicio restrictivo.



Significa la crítica, lógica negativa, juicio y prudencia. Por qué algo puede ir mal. Representa lo lógico-negativo y nos enseña a comprender por qué ciertas cosas pueden salir mal, no funcionar o no acontecer de la forma que nosotros pensamos.



Control y gestión del proceso del pensamiento. El color azul lo abarca todo, siempre está presente y domina cada rincón. A su vez transmite tranquilidad, equilibrio y también autocontrol.

SET DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN



¿Cómo desarrollar la metodología?

- Determinar el foco creativo, el cual, puede ser un problema, una necesidad o una oportunidad, generalmente presentada en forma de pregunta.
- Definir un líder moderador quien dirigirá las interacciones e irá realizando las conclusiones.
- Iniciar con el sombrero blanco en donde todos compartirán los hechos disponibles con relación al problema o idea objeto de estudio.
- De acuerdo con la dinámica de la sesión, indicar un cambio de sombrero de acuerdo con la pertinencia del momento.
- Es fácil de aprender y utilizar y tiene un atractivo inmediato. La visualización de los sombreros y de los colores ayuda a ello.
- Se debe dar tiempo disponible para el esfuerzo creativo deliberado.
- Se puede pedir "tres minutos de pensamiento de sombrero verde".
- Permitir la expresión legítima de sentimientos e intuiciones en una reunión - sin justificaciones ni disculpas. "Esto es lo que siento".
- Proporcionar una manera simple y directa de conmutar el pensamiento sin ofender.
- ¿Qué tal un poco de pensamiento de sombrero amarillo sobre este punto?
- Requiere que todos los pensadores sean capaces de utilizar cada uno de los sombreros en vez de quedarse cerrados en sólo un tipo de pensamiento.
- Separar el ego del rendimiento en el pensar.
- Liberar las mentes capaces para poder examinar un tema más completamente.
- Proporcionar un método práctico de pensar para utilizar diferentes aspectos del pensamiento en la mejor secuencia posible.
- Se escapa de los argumentos en pro y en contra y permite a los participantes colaborar en una exploración constructiva.

SET DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN



Lienco COCREAR

Una manera de articular la metodología es a través de lienco COCREAR. Este nos permite registrar y visualizar de manera rápida y efectiva todo el proceso de COCREACIÓN. A continuación, se presenta el lienco.

LIENZO COCREAR	COMPRESIÓN	CREACIÓN	ARMADO
Nombre del equipo: <hr/> Participantes: <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> Problema: <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> Reto: <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Comprender el problema y concretar el reto Concretar, identificar los elementos con mayor potencial y apostar todo allí. Dejar de lado lo demás. <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> Concretar el reto: <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Crear ideas-idear Jornada de Ideación Seleccionar la mejor idea y hacerla aún más genial. <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> Optimizar: <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	Armar la solución prototipar Elaborar un prototipo, hacer presentación y mostrar la idea Mostrar la idea PROSOBE Problema-solución-beneficios (PITCH)

Esta herramienta puede ser usada para consolidar en una sola imagen, lo que el equipo de innovación pueda trabajar en el momento en que se desarrollen las actividades número 3, 5, 6, 7 y 8 del procedimiento de innovación; lo cual a su vez será utilizado para elaborar esa presentación que se hará en su momento al líder o responsable del proceso a través de la técnica del elevator pitch (discurso del elevador).

SET DE HERRAMIENTAS DE INNOVACIÓN



Bueno, y de esta manera hemos entregado unas orientaciones y ayudas metodológicas que esperamos sean de gran utilidad para todas las personas que decidan lanzarse a desarrollar ejercicios de innovación y desde la Subdirección de Mejoramiento Organizacional estaremos atentos a brindar asistencia técnica en estos temas a través de mentorías a los equipos de innovación.

Esperamos se animen a innovar y utilicen este material, el cual estaremos fortaleciendo a través de la caja de herramientas que estamos construyendo para todos y que pueden consultar en el microespacio de gestión del conocimiento e innovación en la intranet del ICBF.

Para más información, consultar:

<https://www.icbf.gov.co/caja-de-herramientas-innovacion>.

BIBLIOGRAFÍA

- Cartilla COCREAR del Centro de innovación Pública Digital -2018
https://maximavelocidad.gov.co/710/articles-94314_recurso_2.pdf
- Materiales del Diplomado en innovación para el sector público-ESAP 2019
<https://www.esap.edu.co/portal/index.php/2020/05/04/innovacion-en-el-sector-publico-una-apuesta-de-la-esap-para-transformar-la-administracion-publica/>
- Fundación neuronilla para la creatividad y la innovación
<https://www.neuronilla.com/>
- Plan nacional de desarrollo
<https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/Resumen-PND2018-2022-final.pdf>
- Declaración de innovación en el sector público de la Organización para la cooperación y desarrollo económico-OCDE 2019
<https://oecd-opsi.org/wp-zontent/uploads/2018/11/Declaraci%C3%B3n-Espanol.pdf>
- Video sobre la técnica del estímulo al azar en YouTube
https://www.youtube.com/watch?v=jQ_zf-8VS3U
- Técnica del elevator pitch (discurso del elevador)
https://www.youtube.com/watch?v=2b3xG_Yjgvl
- Técnica de los seis (ó) sombreros de Edward de Bono
<https://lamenteesmaravillosa.com/la-tecnica-de-los-seis-sombreros/>