

# VIII RETO DE INNOVACIÓN

## Elementos de Co-Creación



**Ciencias**



# ELEMENTOS DE CO-CREACIÓN

**Objetivo: Socializar las herramientas para utilizar la metodología de co-creación en el pensamiento de diseño**

Oficina Asesora de Planeación e Innovación Institucional  
24 de septiembre de 2024



**Diligencia tu  
asistencia el  
código de la  
reunión es:  
U2430**

# Agenda

1

**Recapitulemos**

2

**Conceptos clave co-creación**

3

**Herramientas de co-creación**

4

**Ejercicio práctico**







**BIENVENIDOS**

# 1. Recapitulemos



# ¿Qué es la innovación?

## CONCEPTUALIZACIÓN

A nivel personal ¿qué tan innovador soy?



"Innovación es la **transformación de conocimiento en nuevos productos y servicios**. No es un evento aislado, sino la respuesta continua a circunstancias cambiantes" **Nelson, 1997**.

"Una innovación es la extensión de una invención. Si un inventor descubre "un gran hallazgo", pero es incapaz de encontrar alguien que se lo produzca, "el gran hallazgo" permanecerá oculto para el resto del mundo" **Schumpeter, 1978**.

"Innovación es cualquier **solución** de alto impacto o ampliamente diferenciada y novedosa que **tenga éxito en el mercado**. Los cambios innovadores se realizan mediante la aplicación de **nuevos conocimientos y tecnología** que pueden ser desarrollados internamente, en colaboración externa, o adquiridos mediante servicios de asesoramiento o por compra de tecnología" (**Comfecamaras, 2016**).

# ¿De qué se habla cuando se habla de innovar?

## Innovación desde lo esencial

### Crear soluciones

Entender necesidades y motivos

Ser creativo y no prohibir las ideas sin un criterio claro

Comprobar la utilidad de las soluciones propuestas

## Beneficios ¿Por qué innovar?

- ☐ Crear y mejorar productos y servicios
- ☐ Modelos de negocio competitivos
- ☐ Baja o nula competencia
- ☐ Consolidar culturas más colaborativas
- ☐ Dar respuesta a otras necesidades
- ☐ Aumento en la flexibilidad, la agilidad, la autonomía, el liderazgo, la diversidad, la capacidad de colaboración y el empoderamiento de los colaboradores



# Tipos de Innovación

## Según el objeto

Innovación de producto  
Innovación organizacional  
Innovación de proceso  
Innovación de mercado

## Según el impacto

Innovación incremental  
Innovación radical

## Según procesos sociales e integración de grupos

Innovación social  
Innovación abierta  
Innovación pública



# ¿Qué es la creatividad?

A nivel personal ¿qué tan creativo soy?



La creatividad es la capacidad de **generar ideas originales, novedosas y valiosas.**

Es la habilidad de **pensar de forma no convencional**, romper patrones establecidos y encontrar soluciones originales a los desafíos que se presentan.

# Tipos de Creatividad

**Creatividad habitual**

**Intrínseca a acciones  
cotidianas**

**Creatividad para improvisación**

**Impulsada por un problema**

**Creatividad innovadora**

**Intención inconsciente para  
generar novedad al resolver un  
problema**



## Barreras de la Creatividad

**Personales:**  
**Miedo al fracaso**  
**Conformismo**  
**Falta de confianza**

**Organizacionales:**  
**No hay cultura de innovación**  
**Estructuras rígidas**  
**Falta de apoyo**

# Cultura de la Innovación

Lo que sienten los colaboradores, lo que transmiten los directivos, el comportamiento que define la forma de operar de las organizaciones.

- ☐ Tolerante al fracaso
- ☐ Crear las condiciones para poder innovar
- ☐ Son las personas las que determinan la innovación
- ☐ Organizaciones dinámicas que fomentan la innovación
- ☐ Transmisión de la cultura





# ¿Qué es la cultura organizacional?

Tejido de normas, hábitos, creencias, valores y experiencias que se encargan de dar una caracterización o identidad a una organización



- ❖ Refleja la conducta diaria de los colaboradores
- ❖ Apoya el método de toma de decisiones
- ❖ Traza un camino para plantear los objetivos y estrategias



# Importancia de la cultura organizacional

**Tiene un papel de definición de fronteras es decir, genera distinciones entre una organización y las demás.**

**Transmite un sentido de identidad a los miembros de la organización.**

**Facilita la generación de un compromiso con algo más grande que el interés personal de un individuo**

**Incrementa la estabilidad del sistema organizacional**



Fuente: Stephen P. Robbins

# Clima laboral

Es el ambiente emocional y psicológico en el que los colaboradores realizan su trabajo. Es un concepto dinámico que puede cambiar con el tiempo y puede ser influenciado por diversos factores, a saber:



- ☐ Condiciones físicas del lugar de trabajo
- ☐ Relaciones interpersonales
- ☐ Estructura y organización del trabajo
- ☐ Estilos de liderazgo y gestión
- ☐ Cultura organizacional
- ☐ Comunicación

Fuente: Stephen P. Robbins

# Trabajo en equipo



**Manera coordinada y organizada de trabajar entre varias personas, implica la colaboración y la cooperación entre los miembros de un grupo para lograr un objetivo común.**

- ☐ Establecer metas claras y definir roles y responsabilidades para cada miembro del equipo.
- ☐ La comunicación efectiva es esencial, así como la confianza y el respeto mutuo.
- ☐ Importante que se aborden los conflictos de manera constructiva y buscar soluciones que beneficien a todo el equipo.
- ☐ Puede haber liderazgo compartido.
- ☐ La celebración de los logros del equipo y el reconocimiento del trabajo bien hecho.



# ¿Qué podemos aprender de la escena de BICHOS?



**Objetivo y metas, comunicación efectiva, sentido e identidad**



**Liderazgo compartido**



**Roles y responsabilidades claras, compromiso**



**Confianza y respeto mutuo**

LAB101

INNOVACIÓN  
CREATIVIDAD  
NUEVAS TECNOLOGÍAS



**Celebración de los logros del equipo y reconocimiento del trabajo bien hecho**

# ¿Cuáles son los elementos de la cultura organizacional?

## Valores y competencias:

- ¿Qué valores se fomentan al interior de la entidad?
- ¿Qué conocimientos y habilidades se fortalecen al interior de la entidad?

## Comunicación:

- ¿Es clara y eficiente la comunicación?
- ¿Los canales de comunicación son adecuados?
- ¿La forma de comunicación es correcta?

## Visión:

- ☐ ¿Hacia dónde se dirige la Entidad?
- ☐ ¿Qué pretende alcanzar?
- ☐ ¿En qué perspectiva temporal?



# ¿Cuáles son los elementos de la cultura organizacional?

## Desarrollo profesional:

- ¿Qué herramientas se brindan para empoderar a los colaboradores?
- ¿Se ofrecen espacios de Educación continua?

## Liderazgo:

- ¿Los procesos internos de una área están en cabeza de una sola persona?
- ¿Se fomentan espacios de creatividad e innovación?

## Clima laboral:

- ❖ ¿Qué clima se siente al interior de la Entidad?
- ❖ ¿Cuál es el ambiente específico que se vive en cada área?



# ¿Cuáles son los tipos de estructura organizacional?

Orientadas al poder

Orientadas a la norma

Orientadas a los resultados

Orientadas a las personas

# ¿Cuáles son los valores organizacionales?

Honestidad

Diligencia

Compromiso

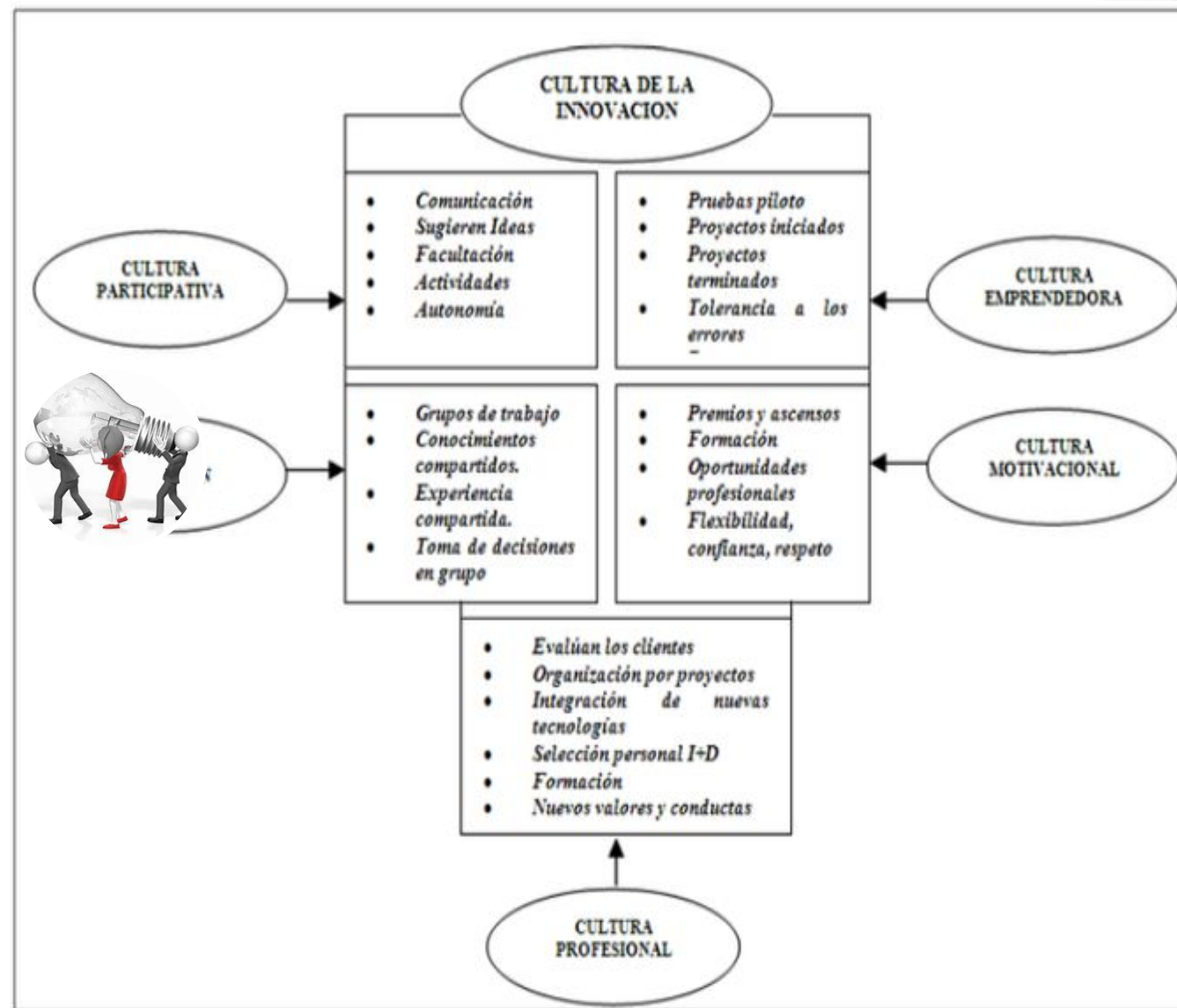
Respeto

Justicia



# Cultura organizacional participativa

La cultura organizacional es “la conducta convencional de una sociedad que comparte una serie de valores y creencias particulares y éstos a la vez influyen en todas sus acciones”.



Fuente: tomado de  
<https://www.revistaespacios.com/a18v39n42/18394236.html>

# Aspectos de la cultura organizacional



## Nivel 1

Se refiere a un proceso. En general se compone de todos aquellos elementos que pueden captarse con nuestros sentidos.



## Nivel 2

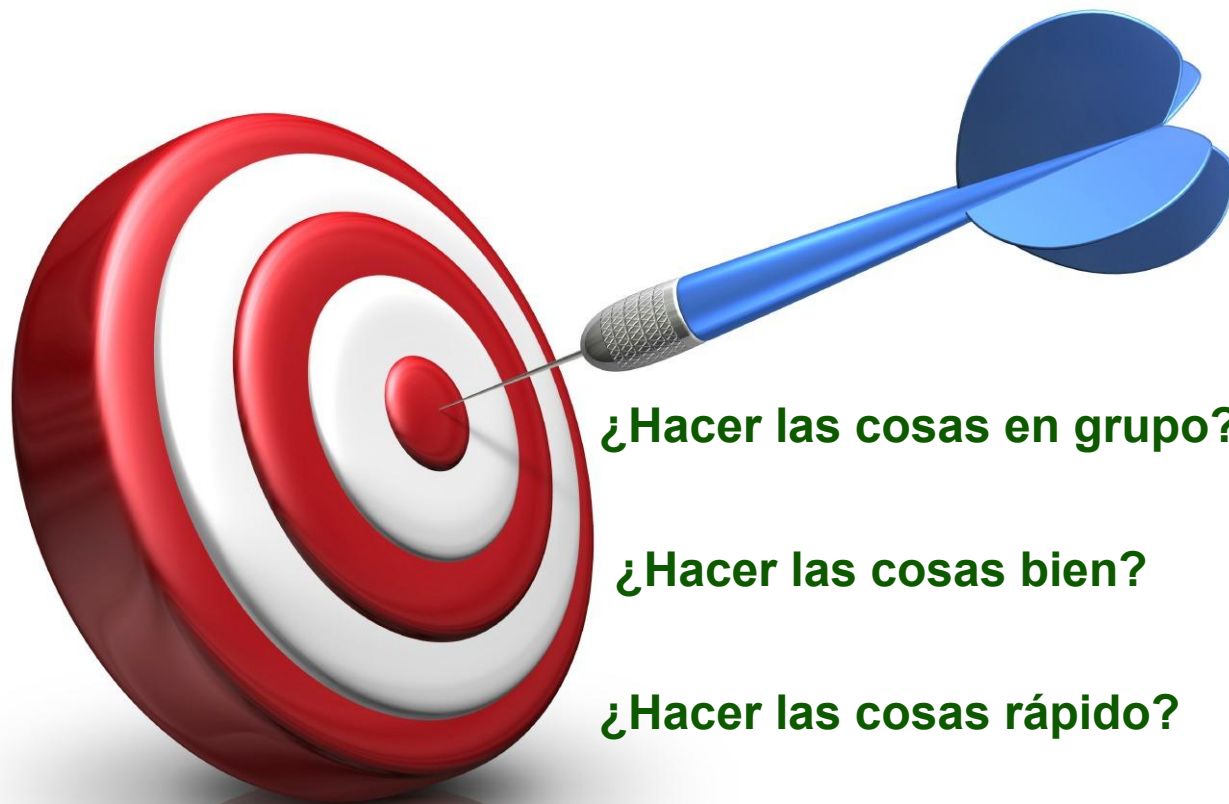
Define los valores, es decir, los que la organización y sus miembros piensan que deben ser, en función de lo cual actúan de una u otra manera



## Nivel 3

Está formado por una serie de presunciones básicas, invisibles y preconscientes que se dan por sentadas, son cuestiones indiscutibles y asimiladas por los colaboradores, que piensa que determinadas cosas son así porque no pueden ser de otro modo.

# Pensamiento Agile



¿Hacer las cosas en grupo?

¿Hacer las cosas bien?

¿Hacer las cosas rápido?

**El pensamiento agile “busca realizar las tareas para el desarrollo de un proyecto de forma sencilla, práctica y flexible para llegar al resultado esperado a pesar de cualquier imprevisto”.**

## PRINCIPIOS

- Las personas y sus interacciones. Más que procesos y herramientas.
- El producto funcionando. Más que documentación extensiva.
- Colaboración con el cliente/usuario. Más que negociación contractual.
- Respuesta al cambio. Más que seguir el plan

Fuente: tomado de <https://crisaza.com/guia-de-scrum/que-es-el-agilismo/>  
<https://blog.cobistopaz.com/es/blog/agile-thinking-metodo>

# Design thinking (Pensamiento de diseño)

## ¿Qué es crear?

Se refiere al proceso de generar algo nuevo a partir de la imaginación, la inspiración y la innovación. En un contexto más amplio. Es un acto que puede ser tanto individual como colaborativo, y abarca desde actividades artísticas hasta la resolución de problemas en disciplinas científicas, tecnológicas, sociales, etc.

## ¿Qué es design thinking?

Es un enfoque creativo y centrado en el ser humano para resolver problemas y desarrollar soluciones innovadoras. Se basa en la comprensión profunda de las necesidades y comportamientos de las personas para crear soluciones que sean prácticas. Esta metodología de trabajo se divide en diferentes fases que se han convertido en una herramienta indispensable en las organizaciones. Su éxito se basa en el enfoque centrado en fomentar la innovación de una forma eficaz y exitosa.



# Design thinking (Pensamiento de diseño)

## Proceso iterativo

### Empatía

Entendimiento de necesidades y motivaciones del usuario

### Definición

Construcción de perspectivas a partir de lo encontrado en la fase de empatía

### Ideación

Se imaginan ideas creativas para dar solución a las necesidades

### Prototipado

Construcción de una representación o más ideas imaginadas, para visualizar soluciones y detectar posibles problemas

### Testeo

Poner a prueba las soluciones para recibir y conocer sus limitaciones y fortalezas



# Design thinking (Pensamiento de diseño)

Proceso iterativo

## Empatizar

Entendimiento de  
necesidades y  
motivaciones del usuario

1. Investigación exploratoria
2. Investigación de gabinete
3. Entrevistas en profundidad
4. Cuadernos de sensibilización
5. Investigación etnográfica
6. Investigación generacional
7. Grupo de discusión
8. *Shadowing*
9. *Insight Cards*
10. Diagrama de afinidad
11. Mapa conceptual
12. Criterios orientativos
13. Mapa de empatía
14. Personas
15. *User Journey*

# Design thinking (Pensamiento de diseño)

Proceso iterativo

## Definir

Construcción de perspectivas a partir de lo encontrado en la fase de empatía

### Escuchar

**Preguntar:** ¿quién se encuentra con este problema y por qué?  
¿Por qué han fracasado los intentos anteriores de resolver el problema?

**Mantener conversaciones colaborativas:** trabajar en cubículos es una trampa en la que es fácil caer. Interactúa con todos, no sólo con los miembros de tu equipo.

**Mantén la imparcialidad:** no des por sentado que entiendes inmediatamente al problema o la solución. Con una mente abierta, puedes encontrar algo que no esperabas.

# Design thinking (Pensamiento de diseño)

Proceso iterativo

## Idear

Se imaginan ideas creativas para dar solución a las necesidades

### *Brainstorming y Brainwriting*

Es un proceso creativo para animar a los implicados en el proyecto a generar muchas ideas rápidamente. Reuniones de brainstorming en las que, antes de comenzar la discusión creativa, todos escriben sus ideas de forma anónima en trozos de papel, que se barajan después.

### Taller de cocreación

Reunión de colaboración celebrada por el equipo de diseño, que reúne a personas de diferentes áreas para fomentar soluciones innovadoras.

### Menú de ideas

Catálogo que resume y hace tangibles todas las ideas generadas en el proyecto.

# Design thinking (Pensamiento de diseño)

Proceso iterativo

## Prototipar

Construcción de una representación o más ideas imaginadas. Para visualizar las soluciones y detectar posibles problemas.

**Proof of Concept**

**Producto mínimo viable**

**Modelo de volumen**

**Wireframing**

**Storyboard**

**Escenificación y prototipo de servicio**



## 2. Conceptos clave co-creación

# ¿Qué es Co-crear?

El término “co” hace referencia a la colaboración. Apelando a sí a una de las necesidades que tenemos como seres sociales, trabajar en conjunto y trabajar para resolver un problema específico que afecta a uno o más individuos.



Comunidad se define según la Real Academia Española como “Conjunto de personas vinculadas por características o intereses comunes”

## GRUPOS DE VALOR DE LA ENTIDAD

El Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación - Minciencias ha identificado los siguientes grupos de valor:



Sociedad / Ciudadano



Empresa



Academia



Estado

## GRUPOS DE INTERÉS DE LA ENTIDAD

El Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación - Minciencias ha identificado los siguientes grupos de interés:



Proveedores



Funcionarios



Contratistas



Entidades  
de Carácter  
Especial

SA-NC

# Co-creación Innovación abierta

Permea la innovación al convertirse en un proceso abierto = innovación abierta

Permite identificar posibles aspectos de mejora o puntos en los cuales haya que concentrar la atención.

Tal como en el entorno empresarial el involucrar al público objetivo/ciudadanos/clientes, garantiza un flujo de trabajo óptimo y resultados eficaces.

Permite crear elementos de valor contruidos en colaboración con los beneficiarios o receptores.

*“Las ideas son conocimientos y los conocimientos son experiencias. La co-creación es una de las herramientas más efectivas para contribuir a cambiar una cultura, generar sentido de pertenencia en los colaboradores y construir ambientes de desarrollo, bienestar e innovación”, Denisse Herrera*



# Beneficios de la co-creación

## Inclusión de diversas perspectivas

Al trabajar con comunidades, se logran identificar prioridades y objetivos específicos. Esto fomenta la creación de vínculos que permiten una mejor intervención y comprensión de los entornos, ya que se conoce de primera mano los sentimientos, preocupaciones, áreas de mejora, sueños y otras formas en que las comunidades conciben la realidad. De esta manera, se alcanzan espacios donde la sociabilidad y la articulación entre actores logran objetivos consensuados en pro del bienestar social.





# Beneficios de la co-creación

## Mayor legitimidad y aceptación de las políticas públicas

Transparencia y confianza

Mayor relevancia y adecuación

Compromiso y participación activa

Legitimidad democrática

Reducción de conflictos







# Beneficios de la co-creación

## Innovación y soluciones más efectivas

Reconocer necesidades y problemas a través del contacto directo y el entendimiento de las comunidades permite plantear soluciones en el escenario local que abordan dimensiones culturales, sociales, tecnológicas y políticas dentro del entramado social. Estos procesos están estrechamente ligados al desarrollo local, promoviendo la cohesión social y su impacto significativo en la transformación de las realidades en distintos ámbitos.





# Beneficios de la co-creación

## Articulación ciudadanía-gobierno

La articulación entre ciudadanía y gobierno se fundamenta en la Constitución, que reconoce la participación ciudadana como un derecho constitucional en los estados democráticos. En nuestro país, esta participación trasciende la democracia representativa, evolucionando hacia una democracia participativa que promueve espacios de deliberación y diálogo en la toma de decisiones públicas.



# ¿Cómo fomentar la cocreación?

- 1** Crear un entorno colaborativo
- 2** Fomentar el intercambio de ideas
- 3** Facilitar colaboración
- 4** Reconocer y recompensar
- 5** Proporcionar oportunidades de aprendizaje
- 6** Acepte la retroalimentación



# ETAPAS DEL PROCESO DE COCREACIÓN

- 1 Iniciación y planificación
- 2 Descubrimiento y exploración
- 3 Formación del equipo cocreador
- 4 Ideación y generación
- 5 Prototipado y prueba
- 6 Implementación y lanzamiento
- 7 Evaluación y monitoreo

## 3. Herramientas de co-creación



# Herramientas de cocreación

## Talleres



Los talleres son una forma efectiva de reunir a un grupo de personas para generar ideas, compartir conocimientos y tomar decisiones conjuntas. Pueden ser estructurados o abiertos, y pueden utilizar una variedad de métodos de facilitación, como lluvia de ideas, mapas mentales, juegos de rol y prototipos.

# Herramientas de cocreación

## Entrevistas



Las entrevistas permiten a los investigadores o facilitadores recopilar información en profundidad de los miembros de la comunidad sobre sus necesidades, experiencias y perspectivas.

Pueden ser individuales o grupales, y pueden realizarse en persona o por teléfono o videoconferencia.

# Herramientas de cocreación

## Encuestas



shutterstock.com - 2505586735

Las encuestas son una forma eficiente de recopilar datos de una gran cantidad de personas. Pueden ser abiertas o cerradas, y pueden distribuirse en línea, en persona o por correo postal.

# Herramientas de cocreación

## Grupos focales



Los grupos focales son discusiones moderadas que reúnen a un pequeño grupo de personas para discutir un tema en particular. Pueden ser una forma valiosa de obtener información sobre las actitudes, creencias y motivaciones de los miembros de la comunidad.

# Herramientas de cocreación

## Mapa de actores

Los mapas de actores son herramientas visuales que identifican a los diferentes actores involucrados en un problema o iniciativa. Pueden ser útiles para comprender las relaciones de poder, las dinámicas de la comunidad y los posibles puntos de intervención.





# Herramientas de cocreación

## Narrativas



Las narrativas son historias que cuentan las experiencias de los miembros de la comunidad. Pueden ser una forma poderosa de dar voz a las personas marginadas y de generar empatía por sus experiencias.

# Casos de cocreación en Colombia



A través de esta plataforma se fomenta justamente la cocreación de programas con la ciudadanía.



Procesos adelantados por la Contraloría General de la República también son muestra de cómo aquellos mecanismos e instancia de participación se convierten en impulsores de la cocreación, principalmente para dar forma proyectos que se destacan por la transformación de un territorio frente a un tema que compete a distintos actores sociales.



CENTRO DE INNOVACIÓN  
**PÚBLICA DIGITAL**  
**2022**

MINISTERIO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN  
Y LAS COMUNICACIONES

DIRECCIÓN DE GOBIERNO DIGITAL

Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones –  
Centro de Innovación Pública Digital: Cartilla Co-Crear



## 4. Ejercicio práctico

# Autodiagnóstico OAPII



Proceso	Gestión de la Innovación Institucional - <b>D102</b>
Fecha de Entrega	15/08/2024
Calificación General	<b>61,6</b>
1. Riesgos	<b>80</b>
2. Documentos	<b>61,5</b>
3. Indicadores	<b>79,4</b>
4. Acciones de Mejora	<b>58,2</b>
5. Políticas de Operación	<b>44,5</b>
6. Normograma	<b>66,8</b>
7. Alineación Estratégica	<b>64,7</b>
8. Proyectos de Inversión	<b>46</b>
9. Gestión del Conocimiento	<b>65,8</b>
10. Herramienta TI	<b>53,2</b>
11. Transparencia	<b>74,3</b>
12. Participación Ciudadana	<b>78</b>
13. Satisfacción y PQRS	<b>35,7</b>
14. Comunicaciones	<b>54,8</b>



# Estructura del Plan de Mejoramiento

Trabajar en el diligenciamiento del formato para el plan de mejoramiento del proceso, para ello se solicita que cada uno se enumere de 1 a 3, para conformar tres equipos.

Con las herramientas de co-creación presentadas, abordar una de las 14 categorías a trabajar.


Recursos ingresar al drive: PLANEACION2024/Retos Innovación/Reto 8































Tipo ▾

Personas ▾

Modificado ▾

 ¡Nuevo! Combinaciones de teclas Las combinaciones de teclas de Drive se han actualizado para que puedas n

Nombre ↑

- |   |  |
|---|--|
|    | General_entrevista.pdf                     |
|    | General_grupos_focales.pdf                |
|    | General_lego_desafio_de_comunicacion.pdf  |
|    | General_observacion_participante.pdf      |
|    | General_Retrospectiva.pdf                 |
|    | Ideación_ideas_colectivas.pdf             |
|    | Ideación_rascacielos.pdf                  |
|    | Ideación_Tedx.pdf                           |
|    | Prototipado_card_sorting.pdf              |
|    | Prototipado_impact_mapping.pdf            |
|  | Prototipado_priorizacion_mvp.pdf        |
|  | Prototipado_Propuesta de valor.pdf      |
|  | Prototipado_Tarjetas persona.pdf        |
|  | Prototipado_User_story_mapping.pdf      |

## Reflexiones finales

**¿Cuáles son los beneficios de la Co-creación para el trabajo en equipo?**



**¿Qué palabra nos llevamos el día de hoy?**

**¡MUCHAS  
GRACIAS!**



**Ciencias**

