



Kit de INNOVACIÓN II

Herramientas prácticas
para la Innovación Pública



1.	Introducción.....	4
2.	La Innovación Abierta como mecanismo de participación ciudadana.....	5
3.	El proceso de Innovación	6
4.	Dispositivos de Innovación Pública	8
	4.1 Charla inspiracional.....	8
	4.2 Mesa con la Sociedad Civil.....	9
	4.3 Hackaton.....	10
	4.4 Concurso de Innovación Abierta.....	21
	4.5 Camp	22

1. Introducción

En el último tiempo, la Administración Pública en todo el mundo enfrenta nuevos desafíos producto del surgimiento de las tecnologías de información y comunicación. Se presentan diferentes formas de relacionamiento y demandas, cada vez más específicas, a las que los Gobiernos deben adaptarse y generar un profundo cambio interno y en su relación con la comunidad.

Por ello, el Plan de Modernización del Estado, impulsado por el Gobierno Nacional tiene como objetivo avanzar hacia una Administración Pública al servicio del ciudadano. A su vez, busca promover un Estado sólido, moderno y eficiente, con equipos técnicos profesionalizados y capacitados para brindar soluciones y resultados dentro de un marco de ética, transparencia y rendición de cuentas. La Subsecretaría de Innovación Pública y Gobierno Abierto del Ministerio de Modernización de la Nación desarrolló una serie de Kits de Herramientas que les permiten a los empleados y funcionarios del Estado hacer frente a estos desafíos de manera práctica, a través de la aplicación de los principios de apertura e innovación pública.

En este Kit presentamos cuatro dispositivos de Innovación Pública Abierta: Charla Inspiracional, Hackaton, Mesa con la Sociedad Civil, Concurso de Innovación Abierta y Camp. Cada uno de los dispositivos propone un espacio de participación y colaboración entre el Gobierno y la sociedad civil con el objetivo de potenciar la inteligencia colectiva y nuevas formas de diseño y creación de políticas innovadoras en la gestión pública.

2. La innovación Abierta como mecanismo de participación ciudadana

La Innovación Abierta propone repensar las organizaciones y las políticas públicas desde la apertura, la participación y la colaboración con la ciudadanía. El objetivo es estimular la

creatividad y la búsqueda de soluciones innovadoras no sólo al interior de las organizaciones públicas, sino también por fuera de sus límites.



Los dispositivos que proponemos en este Kit nos permiten alcanzar distintos objetivos:

- ▶ Promover la colaboración entre el Gobierno y la ciudadanía en la búsqueda de soluciones a problemáticas públicas de manera creativa e innovadora.
- ▶ Trabajar hacia adentro de los equipos públicos para pensar proyectos, innovar y potenciar su trabajo.
- ▶ Generar conversaciones y redes de colaboración entre diversos actores.

Cada dispositivo puede ser utilizado solo o en complementación con otro, en una o más etapas del proceso de innovación.

3. El proceso de innovación

Antes de desarrollar cada uno de los dispositivos, resulta fundamental introducirnos en el proceso de innovación. A grandes rasgos, podríamos decir que cualquier proceso de innovación atraviesa, en mayor o menor grado, cuatro momentos o etapas antes de llegar a una de las posibles soluciones. Este proceso no se da de forma lineal, es decir no

transcurre un camino que inicia en un primer paso y termina en un último paso, sino que se trata de un proceso cíclico o circular. Podemos volver una y otra vez a transcurrir los pasos del proceso, alcanzando en cada iteración una versión más acabada de la solución que estamos construyendo.

INMERSIÓN en el contexto



Una primera aproximación a la problemática o desafío que se quiere abordar. Acercarnos a expertos, protagonistas e información que nos brindarán datos clave para comprender a fondo el problema en todos sus aspectos. Considerar y registrar que tendrán opiniones diferentes, verán prioritario uno u otro camino, según su propio esquema de ideas y valores. Lo importante es contruir una foto de la situación y comprenderla a fondo.

Definición del PROBLEMA



Identificar y definir un problema de manera correcta es fundamental. El proceso de inmersión nos permite desagregar entre síntomas y problemas (más amplios) para entender si estábamos trabajando en el plano correcto desde el principio. Es fundamental una definición clara y consensuada del problema para comprender qué es lo que se quiere resolver con un determinado proyecto.

IDEACIÓN



El objetivo de esta etapa es pensar en un sinfín de soluciones de todo tipo: las obvias, las inesperadas y las que aún no han sido exploradas. Trabajaremos con el fin de que se puedan interconectar ideas, indagar preferencias y examinar opciones para pensar “fuera de la caja”, es decir, pensar de manera expansiva y eliminar los juicios de valor.

PROTOTIPADO y testeo



Los prototipos que generemos en esta etapa brindarán claridad para avanzar, para hacer realidad una idea y ponerla a prueba. Pondrá en evidencia si una idea no se adapta a las necesidades y dará la oportunidad de re-formularla para desarrollar alternativas superadoras. Es probable que muchas de las ideas que se generen en la ideación no funcionen. El prototipado busca ser una aproximación del producto final que nos permite validar sus componentes claves, apunta a fallar rápido, barato y en un contexto de contenido.



- ▶ Definición de perfiles
- ▶ Mapa de actores
- ▶ Guía para entrevistas



- ▶ Definición del problema
- ▶ Diagrama de causas

INMERSIÓN
en el contexto

Definición del
PROBLEMA

PROTOTIPADO
y testeo

IDEACIÓN



- ▶ Prototipado y testeo



- ▶ Taller creativo
- ▶ Lienzo de políticas públicas
- ▶ 7 preguntas para priorizar tus ideas

Para más información sobre el proceso de Innovación ver:

Kit de Innovación 1: herramientas prácticas para impulsar la innovación pública.

4. Dispositivos de Innovación Pública

4.1 CHARLA INSPIRACIONAL

Una charla inspiracional busca sensibilizar y/o generar conciencia a un grupo de personas sobre un tema específico. Se puede utilizar como un recurso individual o como parte de un proceso más largo, por ejemplo durante la

etapa inicial de un concurso de innovación abierta. Realizar la charla inspiracional en un espacio no tradicional permite generar un ambiente distendido, abierto y receptivo del mensaje del orador.

Pasos para organizar una charla inspiracional

- 1 Identificar la temática sobre la cual vamos a querer inspirar, motivar y/o generar conciencia. Recomendamos siempre que la charla se centre en un sólo eje temático.
- 2 Elegir cuidadosamente a los oradores, éstos serán la clave del éxito o fracaso de la charla.
- 3 Buscar un espacio de acuerdo a la convocatoria que hagamos - en cantidad de gente y estilo.
- 4 Conformar el equipo de trabajo. Se recomienda asignar roles para la organización (la misma persona puede cumplir más de un rol): coordinador general, responsable de la convocatoria, coordinador de comunicación para difusión, diseñador para piezas y logística.
- 5 Contemplan que la charla utilice recursos variados (imágenes, videos y audio), y fundamentalmente, que el expositor sea carismático.



#TIP

Es recomendable que las charlas inspiracionales sean cortas (entre 15 y 30 min) y dinámicas.

¿Cómo y cuándo podemos utilizar el recurso?

- ▶ Etapas de presentación y relación con participantes de concursos y hackatones.
- ▶ Buscamos inspirar, sensibilizar o generar conciencia.
- ▶ Sumarle un condimento atractivo a eventos institucionales.

4.2 MESA CON LA SOCIEDAD CIVIL

Este dispositivo está dirigido a potenciar los procesos de diálogo, participación y colaboración con la comunidad sobre un tema/problema específico. Se busca promover la inteligen-

cia colectiva para co-diseñar y co-crear políticas públicas centradas en el ciudadano. Puede ser una reunión aislada o prolongarse en el tiempo en varias sesiones.

Pasos para organizar la mesa con la Sociedad Civil

- 1 **Planificar el objetivo esperado:** tener en claro cuál es el objetivo de la mesa. ¿Estamos tratando de identificar problemáticas? ¿Estamos buscando soluciones o ideas concretas? ¿Queremos co-crear un proyecto de política pública?



#TIP

Establecer un periodo limitado para el desarrollo de la mesa. Se recomienda que sea de 4-6 semanas y que no se extienda más de 4 hs. cada encuentro.

- 2 **Metodología:** Construir una metodología de trabajo permite establecer y comunicar con claridad el objetivo, las actividades, los tiempos y la forma en la que va a funcionar la/s mesa/s.



#TIP

para el diálogo

Conformar grupos pequeños de 8-12 personas para que todas las voces pueden ser escuchadas y se fomente el intercambio.

- 3 **Seleccionar o entrenar facilitadores:** para que puedan liderar, guiar y conducir el proceso de diálogo y co-creación a partir de una posición abierta y neutral. Es posible que el facilitador pueda co-crear la metodología de trabajo o proponerla.
- 4 **Guías de discusión:** Los facilitadores pueden utilizar una lista de temas o puntos a tratar, un cronograma de la reunión, etc. para no perder de vista el objetivos de la mesa.
- 5 **Identificar los participantes a convocar:** hay que asegurarse que la voz de todos los interesados, impactados por el tema y actores que puedan agregar valor esté representada.



#TIP

La solución es más duradera y eficaz cuando la participación es multisectorial y a distintos niveles; individuo, grupo, institucional, no gubernamental.

Para más información ver la herramienta Mapa de Actores en el **Kit de Innovación 1: herramientas prácticas para impulsar la innovación pública.**

- 6 **Desarrollar el mensaje de convocatoria:** crear el material gráfico y/o audiovisual que se utilizará para invitar a la comunidad a participar de la mesa.



#TIP

A lo largo de este proceso, los individuos a menudo adquieren nuevos conocimientos y generan nuevos vínculos, e incluso a veces pasan por una transformación personal y se transforman en líderes en la comunidad y promotores del cambio.

- 7 **Resultados:** Al final del proceso y durante, es clave publicar o presentar los resultados obtenidos a la comunidad que estuvo participando, para incrementar su sentido de pertenencia y mostrar los resultados del trabajo en conjunto.



#TIP

Documentar gráfica o audiovisualmente todo el proceso a lo largo del camino es un gran recurso para no perder nada de vista.

¿Cómo y cuándo podemos utilizar el recurso?

- ▶ Las mesas con la Sociedad Civil nos ayudan a generar espacios de trabajo con la sociedad civil u otros equipos de Gobierno para resolver desafíos, analizar problemáticas o diseñar planes de acción conjuntos. Son un buen recurso para atravesar procesos de innovación colaborativos y avanzar con eficacia.

4.3 HACKATON

La palabra **“hackaton”** proviene de la unión de las palabras en inglés **marathon** y **hack**. La primera, se refiere a la extensión en el tiempo de estas reuniones que se compara con una “maratón”, y la segunda se refiere al

espíritu de desarmar, investigar, ver por dentro objetos o softwares y resignificarlos, característico de los hackers tecnológicos y representado en la palabra raíz **“hack”**.

Los hackatones proponen trabajar de forma colaborativa durante un periodo extendido pero intenso de tiempo (24 o 48 hs de continuo) en la resolución de un problema o desafío. También pueden incluir charlas o espacios de capacitación más técnicos e inspiradores sobre la temática a resolver.

En sus orígenes los hackatones se limitaban al desarrollo de software o aplicaciones. En el presente el dispositivo se utiliza para diferentes procesos, ya no es una convocatoria solo para programadores y diseñadores.

Existen los Ideatones (maratón de ideas), Creatones, Editatones (edición de textos abiertos como wikipedia), Uxatón (un hackaton sobre la experiencia del usuario), etc. Podemos adoptar el término y metodología

para utilizarlo con el fin que nos propongamos. Lo rico e interesante radica en la diversidad de perfiles que se juntan, el trabajo colaborativo y abierto, los lazos sociales que se generan y los conocimientos que se comparten y aprenden. Al finalizar el hackaton se espera que los equipos puedan haber construido un prototipo (generalmente imperfecto y desprolijo) de la solución o idea propuesta.

Pasos para organizar un Hackaton

- 1 Tener un objetivo claro:** La primera clave de éxito es tener un objetivo claro, un mensaje explícito de por qué estamos haciendo un hackaton y cuál es el desafío o problema a resolver.
- 2 Materiales y contenido:** En los hackatones se utiliza información y materiales sobre el desafío a resolver, que puede disponibilizarse en forma de conjuntos de datos -que pueden ser abiertos* o utilizados exclusivamente para el evento-, código de software, material audiovisual o algún tipo de información que permita a los participantes comprender y abordar la temática.

*¿Qué son los datos abiertos?

Los datos abiertos son aquellos a los que cualquier persona puede acceder, usar y compartir libremente.

-Para más información ver Kit de Datos Abiertos-

- 3 Establecer reglas claras:** Organizar un hackaton es como diseñar un juego, hay que establecer reglas claras. En la convocatoria debe estar la hoja de ruta del evento: cuál es el ámbito y meta del hackaton, la duración, quiénes pueden participar y qué ganan por participar. Existen distintos incentivos para participar de un hackaton; premios económicos y/o materiales (plata, becas, mentoreo, incubación de proyectos), contactos, prestigio, etc. En el caso de los hackatones organizados desde el sector público, el principal incentivo suele estar vinculado a generar soluciones que beneficien a la comunidad ante algún problema público.

- 4 Convocar distintos perfiles:** Para llevar adelante un hackaton necesitamos como mínimo dos roles: un programador y un diseñador web ipero con eso no alcanza!

Los hackatones deben ser **abiertos y multidisciplinarios**; necesitamos de periodistas, sociólogos, antropólogos, politólogos y de la comunidad en su conjunto para crear un espacio donde se complementen los conocimientos y la experiencia de cada persona con el fin de lograr un objetivo común: desarrollar soluciones concretas a partir de la colaboración y la inteligencia colectiva.

Los hackatones son excelentes instancias para promover la creación de **COMUNIDADES**, es decir, equipos de trabajo y espacios de participación y colaboración entre el Gobierno, las Organizaciones de la Sociedad Civil, el sector privado, las universidades y la ciudadanía en general.



#TIP

Cuando organizamos hackatones desde el Estado, la participación activa de los servidores públicos como mentores o facilitadores es fundamental para el desarrollo de los proyectos y/o soluciones. Ellos pueden ayudar a los participantes a analizar y comprender las organizaciones, el contexto en el que funcionan, los actores involucrados, sus particularidades y necesidades.

5 Logística: La logística es un factor clave, tanto en la organización previa, como en el desarrollo de todo hackaton. Al momento de organizarlo debemos considerar algunos aspectos claves para su éxito.

- ▶ **Equipo:** el equipo organizador es gran parte del éxito del hackaton. Los roles fundamentales son:
 - » **Un coordinador general:** que centralice la información del resto de los roles.
 - » **El rol técnico-logístico:** encargado de internet, electricidad, sonido, de la comida, la agenda, la seguridad, etc.
 - » **Responsable del contenido:** los datos, información, materiales y mentores*. Debe armar un inventario y dejar al alcance de los participantes a través de un sitio web o google drive o impresos si no hay internet. (*Mentor: la persona que acompaña a los equipos aportando conocimiento técnico específico de la temática y sobre el desarrollo de los proyectos).
 - » **Responsable de comunicación:** diseño e impresión de los materiales gráficos -banners, dípticos, agenda, señalética del lugar- afiches y fibrones para los equipos, convocatoria y de la comunicación de los resultados del hackaton.
 - » **Facilitador:** se necesita de alguien que dinamice los grupos, que promueva el intercambio y las actividades alrededor del hackaton.
 - » **Jurado:** el comité evaluador de los proyectos debe estar conformado por personas relacionados con el tema que busquemos trabajar en el hackaton y que además provengan de distintas áreas como la academia, el Gobierno y el ámbito privado o emprendedor.
- ▶ **Espacio:** tiene que ajustarse a la cantidad de participantes esperados. Es fundamental la comodidad del lugar, que cuente con un espacio de trabajo que permita el intercambio (por ejemplo mesas amplias) y también de esparcimiento. Puede ser una universidad, una biblioteca o salón de uso exclusivo para el evento.

- ▶ **Participantes:** la cantidad de participantes puede variar en gran medida, no hay mínimos ni máximos. Lo deseable es conformar equipos de entre 3 y 5 personas por proyecto. Cuantos más equipos tengamos, más se potenciará la inteligencia colectiva y las posibilidades de resolución de algún desafío.
- ▶ **Comida:** tiene que ser simple de ser trasladada y servida, y se recomienda que se pueda seguir comiendo mientras se esté trabajando.
- ▶ **Seguridad:** en eventos grandes, abiertos y de esta extensión de tiempo, resulta clave contemplar las medidas de seguridad. Candados para las computadoras, lugar para guardar las pertenencias personales, pre-inscripción y registro al ingreso son algunas de las medidas básicas que se pueden adoptar.
- ▶ **Conexión a internet:** 1 MBPS por segundo por participante es la velocidad de conexión recomendada.
- ▶ **Plataformas para la colaboración:** herramientas como Hackdash (www.hackdash.org) -nacido de un hackaton- o plataformas de innovación abierta colaborativas sirven para que los asistentes al hackaton creen su proyecto, consigan miembros de equipo y se le pueda hacer seguimiento al proyecto una vez concluida la actividad.
- ▶ **Presupuesto:** una condición fundamental para la planificación del hackaton es tener muy en claro cuál es nuestro presupuesto y qué costos tienen cada uno de los requerimientos de la organización. Es importante considerar costos de máxima y mínima. También considerar la posibilidad de ampliar nuestro presupuesto consiguiendo auspiciantes, sponsors o colaboradores que nos ayuden y faciliten algunos de los requisitos.



¿Qué hacemos con los resultados del hackaton?

El problema de la mayoría de los hackatones es la falta de concreción de sus resultados, es decir, del desarrollo y seguimiento de los proyectos. Para que esto no suceda, debemos planificar esta etapa en el momento de la organización. Pensar en cómo potenciar los proyectos desde la expertise de las áreas de Gobierno que conocen los desafíos, acercarlos a los mentores, relacionarlos con incubadoras locales u otras acciones de fortalecimiento que podamos implementar.

¿Cómo y cuándo podemos utilizar el recurso?

Los hackatones ayudan a construir y fortalecer comunidades, generar conversaciones multiactores sobre un tema, subir temáticas en agenda, sensibilizar a una comunidad sobre oportunidades de innovación y a pensar en la resolución de desafíos públicos con la comunidad.

Ejemplos para la planificación y armado de un Hackaton

A. Hackaton Agro - Realizado por la Subsecretaría de Innovación Pública y Gobierno Abierto del Ministerio de Modernización de la Nación

- ▶ **Objetivo:** Durante 2 días, desarrolladores, productores rurales, técnicos, estudiantes, profesionales, ingenieros, programadores y emprendedores relacionados al sector agroindustrial, trabajaron en desafíos para vincular ideas innovadoras con soluciones concretas.

- ▶ **Desafíos:**



Pesca: La industria de la pesca en Argentina genera exportaciones que representan más ingresos que la exportación de carne vacuna, pero con la diferencia de que el recurso es escaso y se encuentra seriamente amenazado por la sobreexplotación. ¿Cómo se pueden incorporar prácticas innovadoras para mejorar la capacidad de control en mares y puertos?



Emergencias: Desertificación, tormentas, sequías, inundaciones, erupciones volcánicas, deslizamientos de tierra, grandes nevadas, terremotos y tornados. Estas son las amenazas a las que se enfrenta nuestro país. Las mismas no solo representan un riesgo para la producción agropecuaria sino también para el bienestar de los potenciales afectados. ¿Cómo podríamos desarrollar soluciones innovadoras que ayuden a reducir el riesgo y mitigar el impacto causados por los desastres naturales?



Plan Belgrano: El Plan Belgrano es un programa integral de políticas públicas que promueven el desarrollo del Norte de la Argentina para reducir la desigualdad. ¿Qué tipo de soluciones se pueden desarrollar para dinamizar las economías productivas de estas regiones?

- ▶ **Logística:**



¿Cuándo? 3 y 4 de Diciembre de 2016



¿A qué hora? De 10 a 22 horas



¿Dónde? Campus UNICEN, Paraje Arroyo Seco, Tandil

AGOSTO/SEPTIEMBRE		OCTUBRE		NOVIEMBRE	
<p>Logística:</p>					
IDEACIÓN Y CO-CREACIÓN		HACKATON		BETA	
 IDEAS	 OBJETIVOS	 Poner el tema en agenda, generando comunidad para lograr participación masiva.  Profundizar las ideas o proyectos.  Fomento a la reutilización de datos	 PARTICIPANTES	 Prototipado junto con perfiles específicos que complementan al equipo participante.	 Sociedad en general +25 becados de la plataforma
 PROYECTOS	 DINÁMICA	 Sociedad en general, con foco en emprendedores, programadores, ingenieros y agrónomos.	 Sociedad en general +25 becados de la plataforma	 Encuentro presencial para desarrollar, prototipar, y presentar soluciones.	 Ganadores de los procesos, anunciados en el hackaton.
INSCRIPCIÓN					
 IDEAS	 OBJETIVOS	 Registrar perfiles interesados en estos temas.	 PARTICIPANTES	 Sociedad en general, con foco en perfiles técnicos que complementen equipos.	 Sociedad en general +25 becados de la plataforma
 PROYECTOS	 DINÁMICA	 Anotate y contanos un poco de vos.	 Encuentro presencial de ideas y proyectos seleccionados con perfiles complementarios		

▶ **Aliados:**

- » Ministerio de Agroindustria
- » Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva
- » Gobierno de la Provincia de Buenos Aires
- » Fundación Sadosky

▶ **Ganadores**

- » **1er premio para “Transparentar”**, desarrollado por un grupo de jóvenes estudiantes de la Universidad de Buenos Aires, quienes crearon una aplicación que por medio de algoritmos de data análisis detecta anomalías en las actas de pesca evidenciando las prácticas fraudulentas.
- » **2do premio se lo llevó SiMoGa**, un equipo integrado por profesionales de Salto y Pergamino (Provincia de Buenos Aires) que desarrollaron una aplicación para que usen los productores ante una situación de emergencia climática y puedan ver los lugares hacia los cuales mover su ganado.
- » **3er premio fue para los creadores de “Detección inteligente”**, quienes generaron una plataforma de imágenes satelitales para detectar anomalías como por ejemplo plagas y malezas, y así transmitir alertas e informes para los productores.

B. Innovación Financiera - Realizado por la Subsecretaría de Innovación Pública y Gobierno Abierto. El Banco Central junto a los Ministerios de Modernización y Producción llevaron adelante dos jornadas para vincular los sectores público, privado y emprendedor y buscar soluciones de innovación financiera.

▶ **Objetivos**

- » Catalizar la transformación financiera digital.
- » Promover la inclusión financiera con nuevas herramientas.
- » Disponer oportunidades de financiamiento.

▶ **Socios**

- » BCRA
- » Min. Modernización (DNIP)
- » Min. Producción

► **Desafíos**

- » Transformación Financiera - Componentes: Ahorro e inversión, Instrumentos en UVA, Digitalización, Financiamiento a emprendedores.
- » Inclusión Financiera - Componentes: Inclusión financiera, Educación financiera, Protección al usuario
- » Oportunidades de financiamiento - Componentes: Difusión de instrumentos de financiamiento, Transparencia financiera
- » Metas de inflación - Componentes: Metas de inflación

► **Finalistas y Ganadores:** En base a los desafíos y con soporte de mentores expertos, los equipos idearon y prototiparon soluciones tecnológicas. Fueron 10 proyectos finalistas, con los que se continúa la vinculación y soporte para su implementación. Tres de ellos serán incubados internamente.

- » Una aplicación web/mobile que te permite calcular tu inflación de forma personalizada.
- » Un documento amplio que te permite acceder de manera rápida, sencilla y segura a los productos de instituciones financieras.
- » Un sistema que permita aumentar la formalidad de la economía expandiendo la población bancarizada.

C. **Impacta Energía** - Iniciativa del Ministerio de Energía de Chile.

Impacta Energía, con el apoyo del Laboratorio de Gobierno, buscó ideas que aborden el acceso, el ahorro y la promoción de la energía como fuente de desarrollo para Chile. Participaron cientos de emprendedores tanto de Chile como del extranjero, en la búsqueda de las innovaciones energéticas del futuro, en un proceso que incluyó a actores públicos y privados.

¿Por qué es necesario innovar en energía? La energía es mucho más que un insumo básico para todos los ciudadanos; es un factor estratégico en el desarrollo de Chile.

Su generación y uso representan oportunidades para mejorar la calidad de vida de las personas y favorecer el desarrollo económico y social.

De acuerdo con la Política Energética elaborada en el año 2015 por el Gobierno de Chile, la gran meta es lograr que la energía en Chile sea sustentable, inclusiva, competitiva y sostenible. Los avances del Ministerio de Energía han sido consistentes en este camino, pero hoy necesitan abrirse a nuevas ideas y compartir los desafíos con los talentos que viven fuera del Estado.

Desafíos

- » ¿Cómo satisfacemos las necesidades energéticas de las viviendas y sus barrios con soluciones eficientes?
- » ¿Cómo mejorar el acceso y uso de la energía renovable en micro, pequeñas y medianas empresas para aumentar su productividad?
- » Se recibieron 494 ideas, de las cuales 20 fueron seleccionadas para trabajar en un Bootcamp o un proceso de incubación acelerada, donde por un mes, los equipos pudieron contar con el apoyo técnico de instituciones públicas y privadas, así como también el soporte metodológico del Laboratorio de Gobierno y la co creación conjunta con la ciudadanía.

► Premios

- » **20 Ideas preseleccionadas** - \$5.000.000 Para incubar cada idea en un Bootcamp de un mes.
- » **4 Equipos ganadores** - \$75.000.00 para 6 meses de implementación de cada piloto.

► Algunos Aliados



D. Socialton - Ideas para resolver problemas sociales

Organizado por la provincia de Neuquén

En este caso el dispositivo del hackaton se realizó con el objetivo de promover, a través del trabajo en equipo, ideas innovadoras y diseñar y desarrollar colectivamente proyectos que resuelvan problemas sociales, mejoren la calidad de vida de las personas, brinden más oportunidades, más autonomía y mayor independencia y agreguen valor a la

comunidad de pertenencia.

Se buscaba generar una oportunidad para integrar esfuerzos de los ciudadanos interesados en las problemáticas sociales, las organizaciones intermedias que incansablemente trabajan para mejorar la calidad de vida de las personas y el Gobierno Provincial.

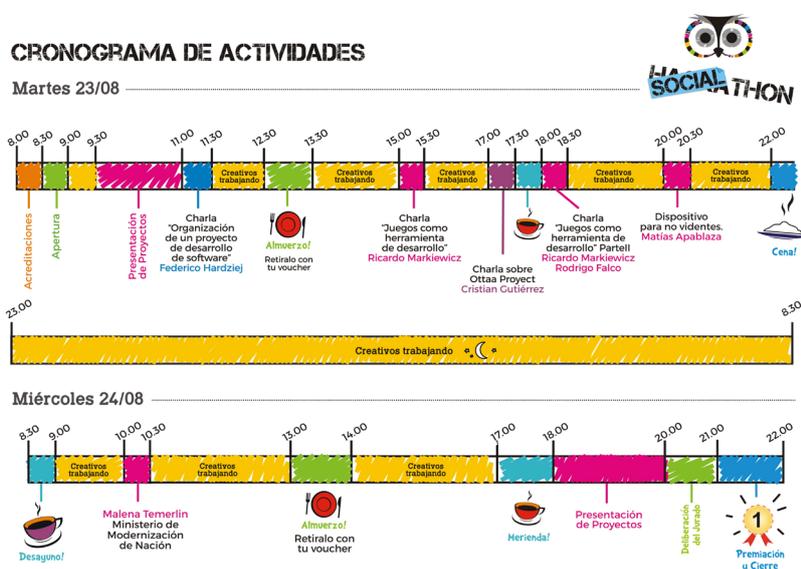
► Participantes

- » Mayores de 16 años.
- » Grupos de hasta 7 personas.
- » Innovadores, pensadores, creativos, programadores, diseñadores, desarrolladores web, especialistas tecnológicos, estudiantes secundarios, terciarios, universitarios, idóneos.

► ¿Cómo diseñar los proyectos?

- » Los datos están enmarcados en algunas de las categorías establecidas por los organizadores para el Hackaton: Seguridad civil, Medio Ambiente, Salud, Educación y Cultura, Ciudades inteligentes, Emprendimientos sociales y tecnologías.

► Agenda del evento



E. Hackaton Open Data Gov - Crisis climática

Organizado por la provincia de Corrientes

Fue un ambiente de generación de ideas y propuestas de diseño de prototipos, soluciones, plataformas o herramientas tecnológicas, útiles al ciudadano en tiempos de crisis climática.

▶ **Objetivos**

- » Promueve una comunidad más abierta, colaborativa e integrada.
- » Potencia la innovación tanto pública como privada.
- » Genera impacto en el desarrollo de software y de las industrias creativas.
- » Mejora la gestión pública y la calidad de vida de los ciudadanos.

▶ **¿Quiénes pueden participar?**

- » El encuentro estuvo dirigido a equipos conformados por estudiantes avanzados, graduados y profesores universitarios; equipos de alumnos y docentes del nivel secundario y terciario de la provincia de Corrientes, y personas con competencia en el desarrollo de soluciones tecnológicas o conocimientos en crisis climáticas y sus consecuencias.

▶ **Entrega de Certificados**

- » Se entregarán certificaciones digitales a los participantes de los distintos equipos, a los docentes del Departamento de Informática colaboradores en el evento. Este evento es avalado por la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales y Agrimensura de la UNNE, Universidad Tecnológica Nacional Facultad Regional Resistencia y el Ministerio de Coordinación y Planificación del Gobierno de la provincia de Corrientes.

▶ **Premios**

- » **Categoría Programadores:** 4 (cuatro) Raspberry Pi
- » **Categoría General (Secundario, terciario, otro):** 1 (una) Tablet

4.4 CONCURSO DE INNOVACIÓN ABIERTA

Un concurso de innovación abierta tiene el objetivo de abrir un desafío público a la sociedad para que propongan ideas y soluciones para resolverlo. Si bien no hay reglas

sobre cuánto debe durar es clave que los participantes pasen por diferentes etapas que les permita ir evolucionando y mejorando sus proyectos.

Pasos para organizar un Concurso de Innovación Abierta

- 1 **Elegir un desafío público:** el desafío que plantea el concurso debe describirse y contextualizarse. Los objetivos y las premisas deben estar claramente explicados.
- 2 **Establecer las bases y condiciones del concurso:** en donde se detallen las líneas de participación, quiénes pueden participar, los criterios de selección y evaluación de los proyectos, la cantidad de proyectos que serán seleccionados, los premios, las formalidades del proceso, la calendarización y todos los demás aspectos que implica el concurso.
- 3 **Definir los premios:** la mayoría de los concursos tienen premios como una forma de incentivar la participación. Pueden ser económicos, un monto determinado de dinero que varía según el puesto de los ganadores; en especie (objetos), la incubación de los proyectos u otra cosa.

INCUBADORA

Una incubadora tiene por objetivo brindar asistencia para que los proyectos sobrevivan y crezcan durante su etapa de despegue, en la cual son más vulnerables. La incubación de un proyecto es un proceso en el cual se busca la validación de la idea, la investigación y segmentación de los públicos y la definición del producto y consolidación del equipo de trabajo que impulsa el proyecto.

- 4 **Buscar una plataforma o medio digital que permita seguir el proceso del concurso:** lanzar el concurso, publicar las bases y condiciones, abrir la inscripción, la postulación de los proyectos y la interacción con la comunidad, puede hacerse con una plataforma más compleja de gestión de concursos o innovación abierta, pero no es condición fundamental. También podríamos utilizar una una página web sencilla, que se ajuste a nuestras posibilidades y recursos.

Es clave trabajar mucho en la interacción con la comunidad que gira alrededor del concurso como expertos en la temática, participantes, evaluadores, mentores, apoyo a los proyectos u otros perfiles relacionados.

5 **Abrir el concurso:** (duración recomendada de 3 a 6 meses)

- ▶ **Etapa 1 de Ideación:** lanzamiento de la convocatoria, registro y postulación de ideas/proyectos. La primera etapa de ideación comprende la subida de iniciativas a la plataforma del concurso, por medio de un formulario de registro sobre el participante y el proyecto en detalle para poder ser evaluado. Es deseable promover o facilitar la interacción de la idea con la comunidad a través de la plataforma (si tuviesen la posibilidad). Esto permite recolectar comentarios de perfeccionamiento de la idea, votarla online para buscar apoyo en la evaluación y el mentoreo virtual (ya que son muchas) a las iniciativas presentadas para prepararlas para la selección en la Etapa 2. Las ideas postuladas son evaluadas por el jurado, que realiza una pre-selección. A veces se considera también la evaluación (los votos) que el público le otorga a cada proyecto.
- ▶ **Etapa 2 de Co-creación:** una vez realizada la selección de la Etapa 1 (Ideación), se abrirá un proceso de co-creación, el cual consistirá en el desarrollo y profundización de las ideas/proyectos, para lo cual, los organizadores brindan mentoría a través de herramientas de capacitación en innovación y emprendimiento.
- ▶ **Etapa 3 de consolidación y evaluación final:** en esta etapa los finalistas presentan sus iniciativas y un jurado definirá quiénes serán los ganadores del concurso en base a un criterio de ponderación y selección previamente establecido. Es recomendable realizar distintas actividades intensivas relacionadas profundizar y mejorar las ideas y proyectos finalistas. Además, se contactará a los finalistas con las redes necesarias para potenciar sus ideas y proyectos.

¿Cómo y cuándo podemos utilizar el recurso?

Los concursos nos permiten incorporar a la ciudadanía y a los distintos actores involucrados en la construcción de proyectos que permitan la resolución de un desafío público.

4.5 CAMP

Un Camp es una desconferencia, un espacio de entrenamiento, intercambio de información y networking intensivo donde no existe una agenda predeterminada, sino que los participantes son quienes la definen.

Este dispositivo de Innovación Abierta tiene como objetivo la construcción horizontal del

conocimiento, permitiendo romper con la formalidad de las conferencias tradicionales. A través de distintas modalidades de implementación, el Camp busca generar una vinculación interactiva y dinámica entre los participantes, que si lo desean pueden convertirse, en los oradores del encuentro.

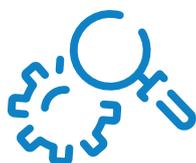


#TIP Se recomienda que la duración del Camp sea de un día.

Pasos para organizar un Camp

Llevar adelante un Camp demanda menos organización logística en relación a otros dispositivos, pero sin embargo requiere de una planificación previa.

- 1 Elegir una temática:** el Camp debe realizarse sobre alguna temática, que sea amplia y permita que los participantes puedan aportar sus puntos de vista, experiencias y conocimiento.
- 2 Elegir un espacio apropiado:** es importante generar un ambiente amplio y distendido que permita el intercambio y “coworking” entre los participantes. Si quisiéramos que se den charlas, entrenamientos u otro tipo de actividades en paralelo, tendríamos que contar con salones, aulas o espacios separados.
- 3 Utilizar metodologías ágiles:** una forma de organizar el desarrollo del Camp es a partir de dos momentos:
 - ▶ **1er momento:** utilizar la primera mitad de la jornada para generar un intercambio abierto, horizontal y democrático entre los participantes. Una forma de hacerlo es colocar un grilla o agenda abierta donde los participantes puedan anotarse y proponerse como oradores.
 - ▶ **2do momento:** en la segunda mitad del día generar espacios de idea-ción y trabajo compartido.



#TIP

En un Camp no hay jefes, ni jerarquías o palabras autorizadas. El intercambio y aprendizaje horizontal y compartido es la regla.

¿Cómo y cuándo podemos utilizar el recurso?

Un Camp es excelente dispositivo de Innovación Abierta cuando nos proponemos conectar distintas áreas y equipos de trabajo, intercambiar información, inspirar ideas, proponer proyectos y debatir desafíos. Además permiten detectar oportunidades de trabajo en conjunto.

Autoridades

- ▶ **Presidente de la Nación**
Mauricio Macri
- ▶ **Ministro de Modernización**
Andrés Ibarra
- ▶ **Secretaría de Gestión e Innovación Pública**
María Inés Baqué
- ▶ **Subsecretario de Innovación Pública y Gobierno Abierto**
Rudi Borrmann
- ▶ **Directora Nacional de Innovación Pública**
María de Aranzazu Echazarreta
- ▶ **Dirección de Desarrollo de Capacidades para la Innovación**
- ▶ **Directora de Innovación Cívica**
Malena Temerlin

Equipo de Trabajo

- ▶ **Dirección**
María de Aranzazu Echezarreta
Malena Temerlin
- ▶ **Diseño**
Ignacio Leguizamón, Manuel Mercúri y
Ornella Falcone
- ▶ **Desarrollo y Redacción**
Santiago Yelmini, Carolina Raspo, María Sol Tischik, Natalia Dreizzen, Delfina Perez y Gastón De Rochebouët
- ▶ **Impresión**
Imprenta INAP - Ministerio de Modernización
Febrero 2017
Emilio Etchart, Pablo Conde y Ricardo Gamarra

Ejemplo de documento guía para la etapa 2 de co-creación.

Problema

Descripción: ¿A cuál de los desafíos refiere?

¿Quién?

¿Para quiénes es un problema?

Perfiles de usuario

¿Qué?

¿Qué propongo para resolverlo?

¿Qué lo vuelve innovador?

¿Cómo?

¿Cómo lo voy a implementar?

¿Cuál es el grado de avance?

¿Cuánto?

Breve descripción de los costos que implica la puesta en marcha y operación del proyecto.

Breve descripción de los ingresos que se esperan del proyecto.



Ministerio de Modernización Presidencia de la Nación

**Subsecretaría de Innovación Pública
y Gobierno Abierto**

Secretaría de Gestión e Innovación Pública



www.twitter.com/GobAbierto_AR



www.facebook.com/GobAbiertoAR



www.argentina.gob.ar/modernizacion