

Guía Metodológica

"Programa de transferencia

de conocimientos proceso de innovación social"

RESUMEN EJECUTIVO

El objetivo de la presente guía es sistematizar y difundir una **metodología de innovación social a través Aprendizaje Basado en Proyectos (MIS-ABP)** con el fin de que múltiples corregimientos en Panamá puedan vivir procesos de aprendizajes teórico - prácticos de innovación social para luego diseñar y ejecutar iniciativas colaborativas de impacto local en sus propias comunidades.

El ABP en este caso implica que los participantes del proceso de aprendizaje deben aplicar herramientas para formular una idea, que luego puede transformarse en un proyecto.

Se espera que esta guía sea leída, adaptada y utilizada por **talleristas y gestores de innovación social** que deseen generar impacto en comunidades a través de la vivencia de un proceso de aprendizaje y posterior puesta en práctica de estos.

Los objetivos específicos de esta guía son los siguientes:

1.

PRESENTAR un framework metodológico elaborado a partir de una experiencia empírica y adaptado a la realidad local que permita hacer más eficientes los procesos de aprendizaje de innovación social en las comunidades de interés.

2.

ENTREGAR fichas metodológicas que sirvan de guía para facilitadores del proceso en próximas aplicaciones.

3.

MOSTRAR su aplicación en un caso práctico realizado en Panamá en Agosto de 2022.

ÍNDICE

1.

DEFINICIÓN PÚBLICO
OBJETIVO 7

2.

VALIDACIÓN DE VIABILIDAD
TÉCNICA Y SOCIAL
..... 9

3.

DISEÑO
COMUNICACIONAL
..... 11

4.

DISEÑO
DE EXPERIENCIA
..... 13

5.

EJECUCIÓN
DE TALLERES
..... 19

6.

POSTULANDO
TU IDEA 24

7.

ANÁLISIS
DE DATOS
..... 26

8.

LLAMADO A
PROYECTOS
..... 31



EXPERIENCIAS
PRÁCTICAS
..... 35

ESTRUCTURA DE LA METODOLOGÍA

La guía metodológica considera **ocho pasos claves** para poder orquestar de manera efectiva un proceso de innovación social en las comunidades de interés de **Senacyt**. En las próximas páginas se encontrará un detalle y checklist de los principales pasos a considerar agrupados en ocho tópicos con preguntas clave a responder. Las etapas se detallan a continuación:



Comunidades con líderes de innovación capacitados y con un ejercicio de innovación Aplicada y realizado

METODOLOGÍA DE INNOVACIÓN SOCIAL

A continuación se presentan las principales preguntas a responder en cada una de las etapas:

1. DEFINICIÓN DE PÚBLICO OBJETIVO



- ¿A quienes queremos impactar en los talleres?
- ¿Cuál es el público objetivo al cual queremos entregar las herramientas y para quién queremos generar un espacio de innovación social?

2. VALIDACIÓN DE VIABILIDAD TÉCNICA Y SOCIAL



- ¿Con qué recursos de infraestructura, económicos y humanos contamos para poder hacer los talleres?
- ¿Existen las condiciones para realizar un proceso de innovación social en la comunidad seleccionada?

3. DISEÑO COMUNICACIONAL



- ¿Cuál es la invitación que debemos hacer a las comunidades para que participen de los talleres?

Definición de incentivos y propuesta de valor atractiva para que líderes de las comunidades participen de talleres formativos de innovación y construyan sus ideas.

- ¿A través de qué medios se realizará la invitación?

4. DISEÑO DE EXPERIENCIA



- ¿Qué herramientas, actividades y ejercicios serán los adecuados para cumplir los objetivos de aprendizaje en los talleres y la recepción de ideas?
- ¿Qué personas y roles son necesarios para ejecutar la metodología? Adaptar material de talleres prediseñados a la realidad e infraestructura local.

METODOLOGÍA DE INNOVACIÓN SOCIAL

5. EJECUCIÓN DE TALLER INTRODUCTORIO



- ¿Cómo aplicar las actividades seleccionadas a partir del cronograma base propuesto?

Factores clave a considerar en la ejecución del taller.

6. POSTULACIÓN DE IDEAS INICIALES



- ¿Qué tipo de preguntas se deben hacer a los asistentes para que pongan en práctica los conocimientos adquiridos y puedan dar los primeros pasos para confeccionar y poner en marcha sus iniciativas en etapa temprana?



7. ANÁLISIS DE DATOS

- ¿Qué datos debemos recoger y sistematizar a partir de la información obtenida para entender los principales desafíos comunitarios con el fin de enfocar correctamente los recursos asignados a innovación?



8. REALIZAR LLAMADO A PROYECTOS

- Luego de tener un conjunto de ideas en etapa temprana postuladas,
- ¿cómo se debería invitar a la comunidad y otros actores a postular a proyectos con mayor financiamiento y complejidad?



1. DEFINICIÓN DE PÚBLICO OBJETIVO

PÚBLICO OBJETIVO

Para comenzar definiendo un público objetivo, recomendamos caracterizarlos de manera general y luego dar paso a atributos más específicos.

Comenzar por: locación o unidad geográfica, edad, género, dónde viven y qué comparten; para dar paso a sus motivaciones, capacidades y expectativas. Idealmente se debe lograr que la mayor parte del público que participe del proceso cumpla con ese perfil.

PÚBLICO PRIMARIO Y PÚBLICO SECUNDARIO

En muchos casos, está la alternativa de crear un segundo grupo objetivo; estos se caracterizan como personas que pueden ser parte de la campaña pero no son la mayoría, sin embargo contribuyen a la masa crítica de la audiencia.

DEFINICIÓN DE ARQUETIPOS

A continuación se presenta un modelo de descripción de arquetipos para construir previo al diseño de proceso. Se deben realizar tantos arquetipos como sea necesario pensando en el público objetivo al cuál se quiere llegar.

Nombre del arquetipo →	Rango edad →	Intereses →	Alegrías Sueños Metas →
Descripción general →	Dónde vive →		
Hábitos →	Miedos Frustraciones Preocupaciones →		
	En qué trabaja →		



1. Definición de público objetivo

CHECKLIST

- Definir la unidad territorial sobre la cual se quiere trabajar.

- Elaborar arquetipo de público objetivo según variables sociodemográficas.

- Estimar cantidad de personas que cumplen las características.

- Repetir proceso con públicos secundarios hasta obtener una cantidad de participantes ideal. Se recomienda que los asistentes estén entre las 20 y 30 personas por proceso ya que las actividades sugeridas funcionan de manera óptima con esos números.



2. VALIDACIÓN DE VIABILIDAD TÉCNICA Y SOCIAL

Una vez definido el público objetivo y el corregimiento donde se realizará el taller es necesario chequear que exista un recinto con viabilidad técnica y social para realizar el taller.

VIABILIDAD TÉCNICA

Se espera contar con un **recinto amplio y techado de al menos 90 m² para ser dividido en dos espacios de trabajo**: un espacio asignado para presentaciones con sillas para los asistentes y otro espacio de trabajo donde los asistentes puedan trabajar en el suelo. Adicionalmente es necesario contar con un espacio donde se puedan manipular y preparar alimentos.

VIABILIDAD SOCIAL

Para poder convocar a las personas adecuadas es importante contar con un **liderazgo comunitario institucionalizado**, desde una junta de vecinos hasta agrupaciones sociales que puedan mantener un listado de posibles asistentes con su caracterización y luego poder convocarlos.

2. Validación de viabilidad técnica y social

CHECKLIST

Técnica:

- Salón techado con 2 espacios de trabajo habilitados.

- Proyector de imágenes tipo "data show".

- Sillas y mesas para hasta 30 asistentes.

- Espacio de cocina aledaño para gestionar la alimentación.

- Transporte de personas hacia el salón de encuentro (opcional).

Social:

- Agrupación social definida con un liderazgo claro.

- Canales de comunicación para invitar al taller.

- Listado de potenciales invitados caracterizados previamente.

- Líder comunitario con quien coordinar el proceso.



3. DISEÑO COMUNICACIONAL



Para invitar a los talleres es clave definir las condiciones e incentivos que tendrán los postulantes al asistir, dejando de hacer otras actividades. Se sugiere comunicar los siguientes puntos en la invitación:

OBJETIVO PRINCIPAL

Generación de aprendizajes en innovación social para que los participantes adquieran conocimientos básicos de cómo formular proyectos de innovación.



Longitud del taller: dos media jornadas consecutivas.



Incentivos: entrega de guías de aprendizaje, coffee break y almuerzo incluido. Posibilidad de participar en un concurso de ideas con un premio final.



Requisitos: los asistentes deben llevar ropa cómoda solamente.

Estos incentivos y condiciones deben ser resumidos en un texto que posteriormente sea entregado a la junta vecinal o ente comunal que hará la invitación.

3. Diseño Comunicacional **CHECKLIST**

Definición clara de los detalles técnicos del taller: fecha, hora, lugar, etc.

Contar con el listado de invitados previamente levantado por los liderazgos comunitarios.

Confección de invitaciones: texto y diseño.

Envío de invitaciones por canales relevantes:

Radio comunitaria.

Folleto entregado en su casa.

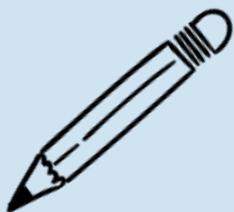
Puerta a puerta.

Llamada de teléfono.

Mensaje por Whatsapp.

Otros:

Llevar registro de las confirmaciones para recordar el día anterior a la realización.

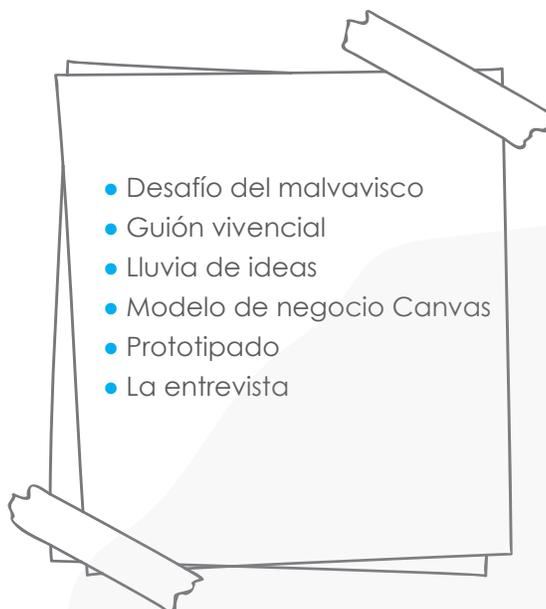
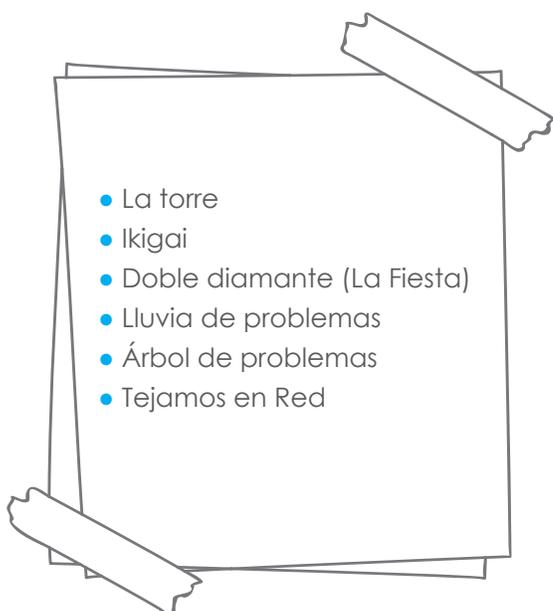


4. DISEÑO DE EXPERIENCIA

La metodología implementada en este proceso está **centrada en la transferencia de herramientas de innovación social** con el fin de capacitar a líderes o agentes de cambio comunitarios para levantar desafíos locales que solucionen a través de proyectos.

Para asegurar que esta transferencia sea efectiva se deben adaptar las distintas actividades a la población e infraestructura local. Adicionalmente es necesario realizar una encuesta inicial de expectativas para luego contrastar con dos encuestas de cierre: una de aprendizaje y otra de satisfacción.

Entre las actividades disponibles están:





4. DISEÑO DE EXPERIENCIA

Resumen herramientas



A continuación se resumen brevemente algunas de la actividades realizadas:

Ikgai: ejercicio individual donde cada persona reflexiona para detectar los 4 puntos más importantes de su propósito: lo que amo, en lo que soy bueno, en lo que me pueden pagar y lo que el mundo necesita. Donde la intersección de esos cuatro aspectos construye nuestro propósito de vida.

La torre: ejercicio práctico con una torre de Jenga de colores para vivenciar el diseño y desarrollo de proyectos y los distintos roles que cada uno asume de forma lúdica.

Doble diamante: juego para ejercitar procesos de convergencia y divergencia de forma lúdica.

Lluvia de problemas: Brainstorming de problemáticas como proceso de divergencia y empatía para encontrar los desafíos a resolver de forma visual y en equipo. Cada participante debe ir pegando en un papel post-it con distintas problemáticas detectadas.

Arbol de problemas: detalle y desglose del problema específico seleccionado, considerando sus principales causas y consecuencias en el diario vivir.

Lluvia de ideas: proceso creativo de generación de ideas en equipo como un proceso de divergencia para proponer soluciones a la problemática detectada.

Modelo de negocio Canvas: herramienta visual y ordenada para diseñar un proyecto desde una idea.

Zona chévere del Canvas: Simplificación del “Canvas Business Model” diseñado por Alex Osterwalder que es utilizado para describir un proyecto en etapa temprana usando solo cinco de los nueve bloques del Canvas original.



4. DISEÑO DE EXPERIENCIA

Para lograr entregar un proceso óptimo es necesario formar los equipos docentes a base de roles y habilidades definidas. En el escenario ideal, se requerirán, tres personas y sus cargos, perfil y tareas serán los siguientes:

Cargo

Tallerista

| Perfil Requerido |

Profesionales experimentados en metodologías de Design Thinking con experiencia docente y/o liderando equipos.

► Actividades

Previo al taller:

- Desarrollo del material metodológico.
- Coordinación y reuniones previas de preparación con coordinadores y asistentes de su equipo.

Durante el taller: ejecutar el taller para los asistentes, liderando la dinámica de trabajo y transmitiendo el conocimiento necesario.

Después del taller: hacer seguimiento a las soluciones propuestas a través de los coordinadores. Realizar informe final.

Cargo

Coordinadores de Equipo

| Perfil Requerido |

Profesionales recién egresados con experiencia en trabajo comunitario.

► Actividades

Previo al taller: preparar el lugar de realización del taller en términos logísticos y de infraestructura. Coordinar asistencia con comunidades.

Durante el taller: Acompañar y asistir a los talleristas en el desarrollo de éstos como apoyo. Realizar registro fotográfico y audiovisual de los talleres. Hacer cumplir los horarios

Después del taller: Hacer seguimiento a los líderes comunitarios que deseen postular sus ideas para resolver los desafíos planteados.

Cargo

Asistentes de Equipo

| Perfil Requerido |

Estudiantes o personas con habilidades necesarias para poder estar en terreno, levantar conclusiones y relacionarse con la comunidad.

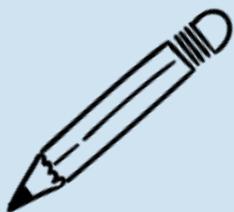
► Actividades

Previo al taller:

- Instalación de mobiliario en el lugar del taller, entrega de alimentación para su preparación,

Durante el taller: coordinación y recibimiento de asistentes, entrega y manipulación de materiales del taller. Sistematizar y digitalizar los resultados de los talleres en el formato predefinido.

Después del taller: recepción de los entregables de los talleres y apoyo en las dudas de los participantes del taller, entrega de base de datos en formato excel.

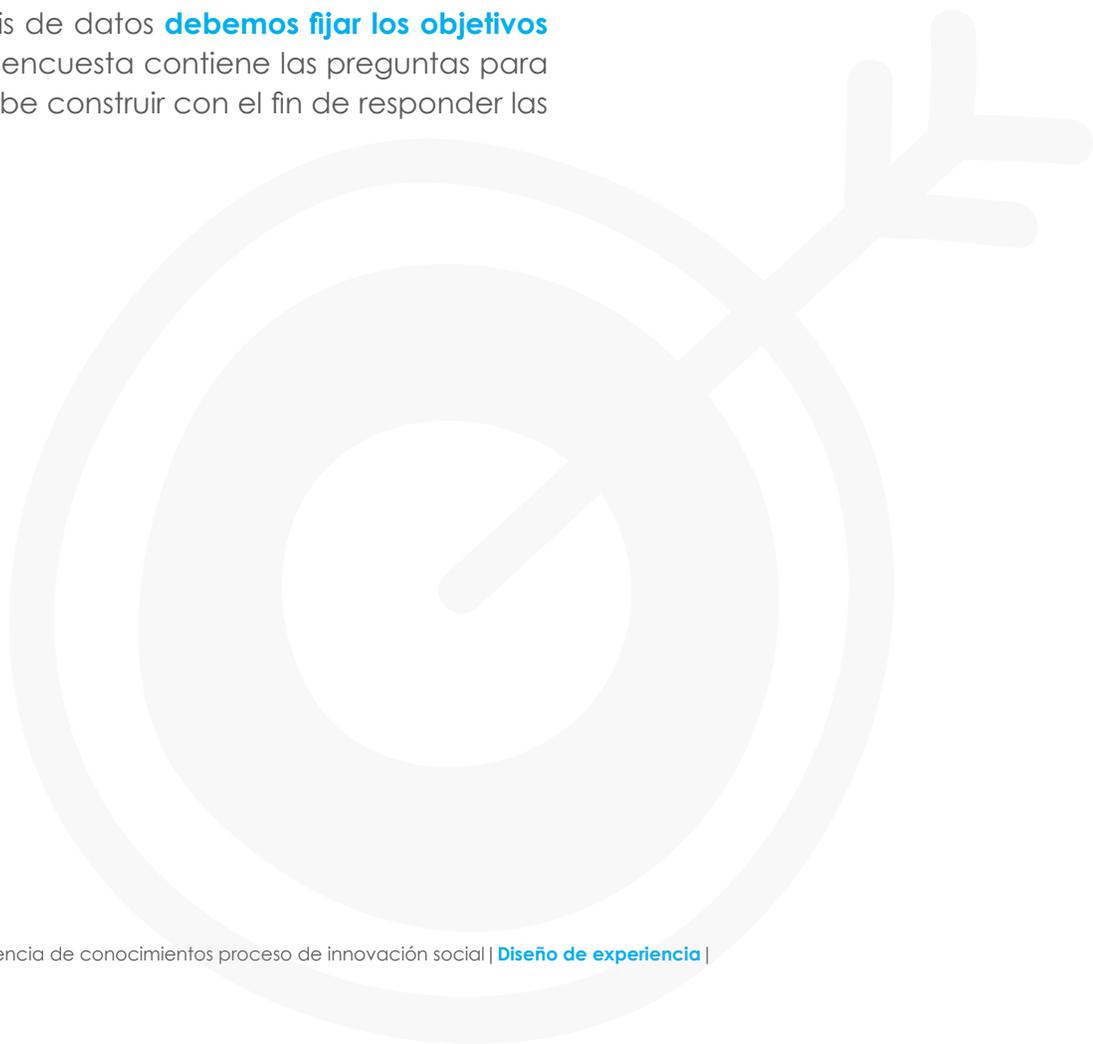


4. DISEÑO DE EXPERIENCIA

Un punto clave para la correcta ejecución de las actividades **es llevarlas a un plano cercano a los asistentes**; sea ajustándose a la realidad local (ejemplos *ad-hoc* al contexto o materiales más accesibles) o simplificándolas en cuanto a su duración.

Adicionalmente es clave que luego de realizar los talleres se **lleve a cabo una encuesta al final de cada día con el fin de levantar las problemáticas identificadas por los mismos asistentes**; así como sus apreciaciones de las actividades o cualquier información que se estime importante.

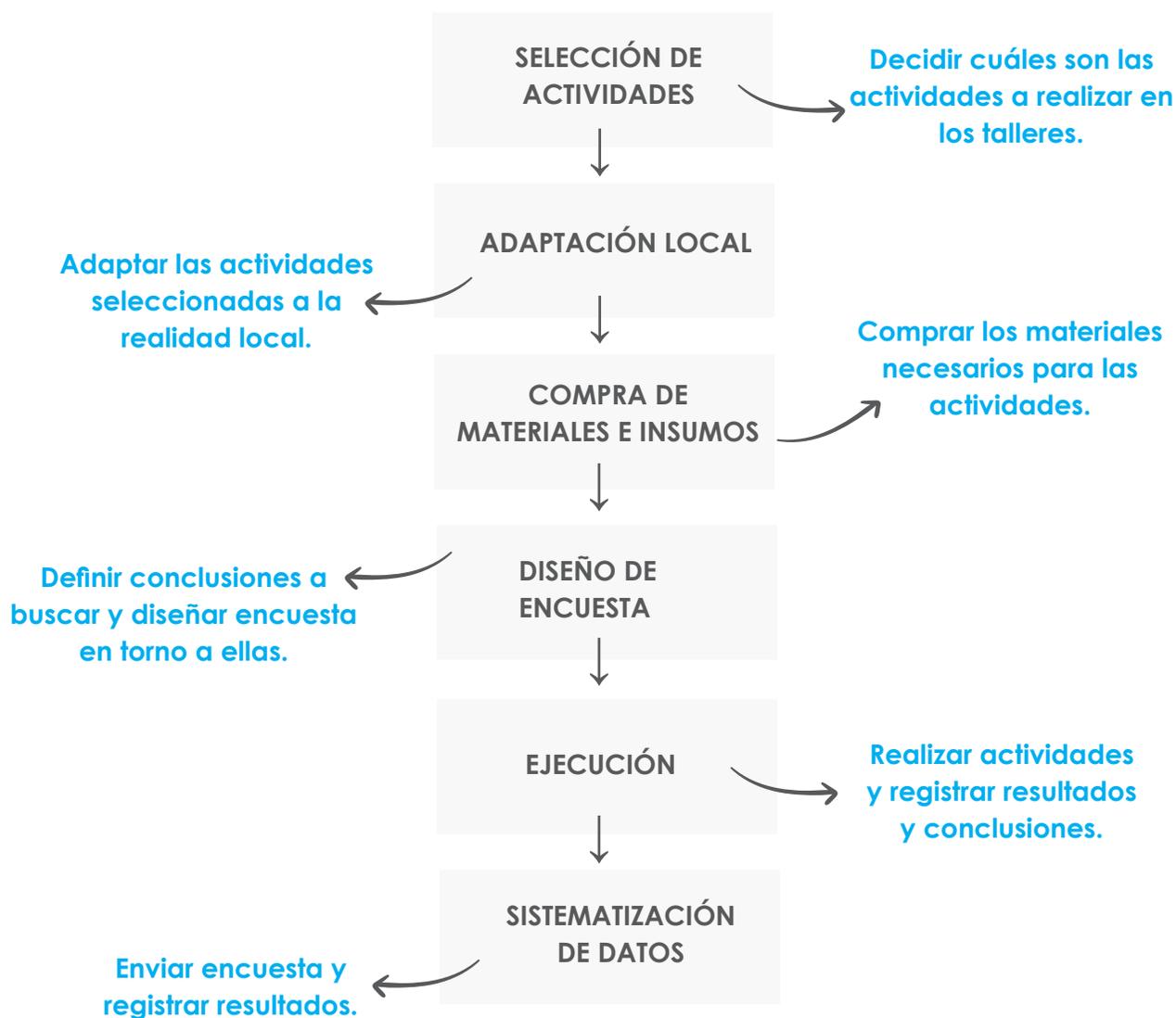
Como primer paso del análisis de datos **debemos fijar los objetivos** a lograr con ese proceso. La encuesta contiene las preguntas para levantar dichos datos y se debe construir con el fin de responder las incógnitas planteadas.





4. DISEÑO DE EXPERIENCIA

En el siguiente diagrama de flujo se muestra el paso a paso para lograr un correcto diseño de experiencia adaptado al lugar seleccionado



4. Diseño de experiencia **CHECKLIST**

Para taller de 30 asistentes

- Definir cantidad de asistentes finales.

- Definir cantidad de equipos necesarios en base a los asistentes confirmados.

- Seleccionar y contactar a miembros de equipos.

- Planear itinerarios junto a director de equipo.
 - Seleccionar actividades y su duración.

- Coordinar asistencia con comunidad participante.

- Compra de materiales para talleres.

- Preparación de materiales.

- Ejecución de talleres.

4. Diseño de experiencia **CHECKLIST**

Materiales taller de 30 asistentes

- Stickers en blanco para identificar y nombrar a los participantes (Uno por persona).

- Marcadores (Uno por persona).

- Malvaviscos (1 bolsa).

- Fideos (1 bolsa).

- Tacos de Post Its de Colores para Brainstorming (10 tacos).

- Impresión grande CANVAS Chévere (1 unidad).

- Papel kraft grande para Brainstorming.

- Impresión grande Árbol de Problemas (1 unidad).

- Lana (1 ovillo).

- Jenga de colores.

- Cinta adhesiva (3 rollos).

- Resma de Papel (90 hojas).

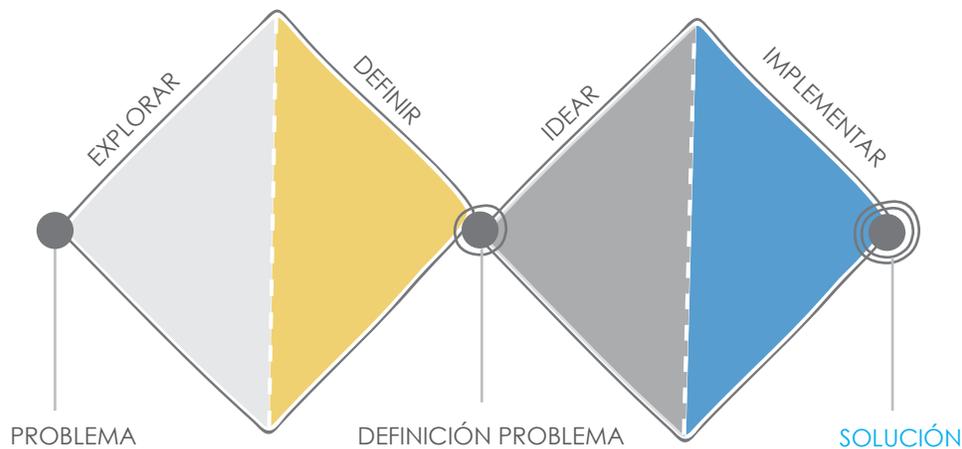
- Comida para asistentes y equipo organizador.



5. EJECUCIÓN DE TALLERES

El objetivo del taller es **transmitir los principios básicos de diseño centrado en el usuario** (*Design Thinking*) aplicado a problemáticas locales basados en el doble diamante de la innovación. De esta forma, a través de dos procesos de divergencia y dos de convergencia, podemos pasar de la detección de un problema a la generación de un prototipo.

Esta conceptualización es clave para comprender que para generar un proyecto innovador se debe pasar por al menos 4 estados distintos:



El proceso utilizado según la metodología mencionada consta de cinco etapas que son abordadas en las dos jornadas mencionadas a través de las actividades propuestas:



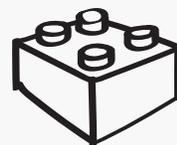
EMPATIZAR



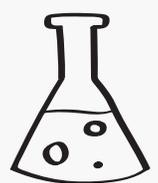
DEFINIR



IDEAR



PROTOTIPAR



EVALUAR

A continuación se sugiere orden y tiempos base para poder planificar las jornadas que pueden ser adaptadas según necesidad.



5. EJECUCIÓN DE TALLERES

Cronograma propuesto día 1.
(inicio sugerido 9:00 am). En azul se identifican las actividades lúdicas y que necesitan materiales específicos.

Duración	Actividad	Descripción
0:20 min	Bienvenida y café	
0:20 min	Introducción Taller - nombre y expectativa	
0:20 min	Ikigai + conversación (opcional)	► Ejercicio de búsqueda del propósito personal a través de las cuatro dimensiones del Ikigai en un trabajo individual
0:10 min	Ejemplos de emprendedores	
0:05 min	Conclusiones	
0:10 min	1. Inmersión - Empatiza	► Ejercicio en grupo a partir de un juego de Jenga
0:10 min	La Torre (opcional)	
0:10 min	Conclusiones	
0:20 min	Coffee Break	► Ejercicio en dupla para explicar de forma práctica los procesos de convergencia y divergencia
0:10 min	La Fiesta (obligatorio)	
0:05 min	El doble diamante	
0:05 min	Formar 4 - 5 grupos aleatorios	► Ejercicio grupal de creatividad con post it para enlistar las principales problemáticas
0:15 min	Lluvia de problemas (obligatorio)	
0:15 min	2. Define	
0:05 min	Agrupar los problemas	
0:05 min	Gráfico prioridad vs inversión	
0:05 min	Elegir una causa por grupo	► Luego de seleccionar el problema principal o causa, de profundiza en él a través del árbol
1:00 min	Almuerzo	
0:15 min	Árbol de problemas (obligatorio)	
0:05 min	Conclusiones	
0:20 min	Tejamos en red (opcional)	► Ejercicio de todo el grupo completo que propicia la colaboración
0:10 min	Conclusiones	
0:10 min	Cierre y encuesta	



5. EJECUCIÓN DE TALLERES

Cronograma propuesto día 2.
(inicio sugerido 9:00 am)

Duración	Actividad	Descripción
0:20 min 0:10 min 0:20 min	Bienvenida y café Introducción día 2 Marshmallow challenge (opcional)	▶ Juego grupal para introducir el concepto de prototipado
0:05 min 0:10 min 0:10 min 0:10 min 0:15 min	3. Idear Caso Papinotas Guión Vivencial Lluvia de ideas (obligatorio) Categorización (obligatorio)	▶ Ejercicio grupal de creatividad con post it para enlistar las principales ideas ▶ Priorización de ideas
0:05 min 0:20 min 0:10 min	Presentación principales ideas por grupo Coffee Break Modelo de negocio canvas	
0:20 min	Zona Chévere del canvas (obligatorio)	▶ Elaboración del canvas de modelo de negocios adaptado
0:10 min 0:20 min	4. Prototipado Prototipemos (obligatorio)	▶ Ejercicio de prototipado con materiales simples
0:10 min 1:00 min	5. Evalua Almuerzo	
0:20 min 0:10 min 0:10 min 0:10 min	La Entrevista: Muestra tu idea (opcional) Explicar concurso Conclusiones abiertas Cierre taller	▶ Juego de rol en grupos pequeños para testear prototipos

5. Ejecución de talleres

CHECKLIST

Presentación tipo PPT adaptada para la comunidad a partir del archivo template entregado.

Instalación de mobiliario y materiales en el salón elegido.

Revisión de lista de asistentes al inicio de cada jornada con sus datos personales solicitados antes de comenzar.

Ejecución del taller en los tiempos sugeridos.

Cierre y encuesta de satisfacción posterior a cada taller.



6. POSTULANDO TU IDEA

Luego de dos medias jornadas en las que **se entregaron conceptos básicos de innovación social a través de herramientas colaborativas y aplicadas**, se les solicita a los participantes que las pongan en práctica a partir de la formulación de una idea en las 2 semanas posteriores al taller. Éstas se deben recibir vía digital y ser evaluadas por los mismos equipos que realizaron el taller a través de un formulario sencillo compuesto por las temáticas entregadas en los mismos talleres.

La mejor idea debe recibir un incentivo para cada uno de los integrantes del grupo y así fomentar su participación.

Esto permitirá a los asistentes aplicar los conocimientos aprendidos y difundirlo a un público mayor al asistente a los talleres.

A continuación se muestra cómo se plantea este proceso a los participantes.



Poner en práctica los conceptos aprendidos durante el taller de innovación, a través de la formulación de un proyecto que proponga resolver alguna de las problemáticas levantadas.



Todos los participantes de los talleres podrán postular un proyecto de innovación social a través de la entrega de un formulario donde propongan una idea y apliquen el Modelo chévere del canvas.



A continuación las reglas básicas de participación:

- No es necesario que el proyecto esté implementado.
- No es necesario que la postulación la hagan con los grupos conformados, ni con la problemática seleccionada.
- Únicamente podrán participar las personas que asistieron a los talleres, con la posibilidad de sumar a su equipo a miembros de la comunidad.
- La postulación requiere como mínimo un equipo de 2 personas, y como máximo de 4 personas.

6. Postulando tu Idea

CHECKLIST

- Definir los incentivos para el equipo ganador.

- Validar las preguntas tipo que se realizarán y asegurarse de que hayan sido explicadas en el contexto del taller.

- Crear documento y formulario online según corresponda.

- Definir el canal de entrega y postulación de ideas: desde envío en foto por correo electrónico hasta un formulario online según se estime conveniente.

- Recepción de postulaciones y unificación de material recibido.

- Evaluación y ranking de las ideas por parte del equipo gestor del taller.

- Entrega de premios al equipo ganador.



7. ANÁLISIS DE DATOS

El análisis de datos es un proceso que **nos permite entender de mejor manera múltiples tipos de levantamiento de información**; por ejemplo, podemos caracterizar una población o muestra a través de distintos factores y combinar estos hallazgos con nuestro conocimientos previos para obtener planes de acción claros y pertinentes. En el contexto de talleres de innovación este proceso nos permitirá describir de manera justificada nuestra población objetivo, podremos saber la naturaleza de los desafíos planteados y podremos entender qué tipo de convocatoria para soluciones será necesaria.

PASO 1 - DEFINICIÓN DE OBJETIVO

Antes de comenzar a interactuar es necesario preguntarse: ¿qué quiero saber de la población encuestada? Por ejemplo: podríamos querer saber la distribución de género de quienes participaron, o su edad, o que los motivó a participar; independiente de que sea lo que buscamos saber, es importante entender qué datos se necesitarán para cada objetivo y trabajar en torno a ellos, definiendo las preguntas que se harán. Todo esto considerando que a mayor cantidad de datos a recolectar, más lento y complejo es su proceso de recopilación. Por lo anterior es clave verificar si hay preguntas correlacionadas o innecesarias.

PASO 2 - RECOPIACIÓN

Definida la información con la que se quiere contar, debemos llevar a cabo el levantamiento o recopilación de la información. Aquí recomendamos construir una encuesta con preguntas simples, donde las respuestas sean idealmente numéricas (Ejemplo: ¿Qué calificación, de 1 a 10, le darías al taller?) o requieran poco texto para responder. También recomendamos que cuando sea posible, utilices respuestas predefinidas, donde el encuestado tenga que seleccionar una opción de las que tú presentas. Finalmente una buena práctica para facilitar la tabulación de datos, es no construir preguntas dobles (Ej.: ¿Qué es lo que más te gustó del seminario y los docentes?) si no que separarla en dos preguntas.



7. ANÁLISIS DE DATOS

PASO 3 - DEPURACIÓN

Con los datos recopilados, es momento de ordenarlos y revisar la calidad de su información. En esta etapa es importante mantener los datos que servirán para explicar los objetivos definidos de manera inicial y apartar aquellos que no consideres útiles para facilitar su uso. En esta etapa posiblemente podrás darte cuenta que los datos disponibles sirven para lograr nuevas conclusiones o indicadores a crear. **Familiarízate con los datos y crea nuevos indicadores con tu equipo.**

PASO 4 - ANÁLISIS

En este paso es donde deberás utilizar planillas de Excel u otro tipo de programa para agrupar datos de manera que puedas construir o visualizar los datos que obtuviste. En el programa aplicado que se llevó a cabo en los corregimientos del Arado, 24 Diciembre y El Cacao, se agrupó y contó la data por género de los participantes, corregimiento donde participaban, temática de la problemática detectada y tipo de solución diseñada. En estos dos últimos temas, se definió un listado de posibles temáticas y tipo de soluciones y luego al analizar los datos se le asignó una opción de estos listados. Los datos deberían quedar fáciles de leer e interpretar.

PASO 5 - VISUALIZACIÓN

Para la construcción de gráficos y visualización de datos puedes utilizar las planillas que tu estimes conveniente, sin embargo se recomienda tradicionalmente utilizar gráficos de barra o gráficos de pastel. Los gráficos de barra son normalmente utilizados para visualizar conteo de datos de manera absoluta y los gráficos de pastel para expresar porcentajes de un total; como ejemplo utilizamos gráficos de barra para comparar a los asistentes de los talleres por día y género, y utilizamos el gráfico de pastel para visualizar el porcentaje de las temáticas de las problemáticas identificadas. Lo importante es que tus diagramas sean fáciles de interpretar, no estén sobrecargados de información e idealmente que sean autoexplicativos.



7. ANÁLISIS DE DATOS

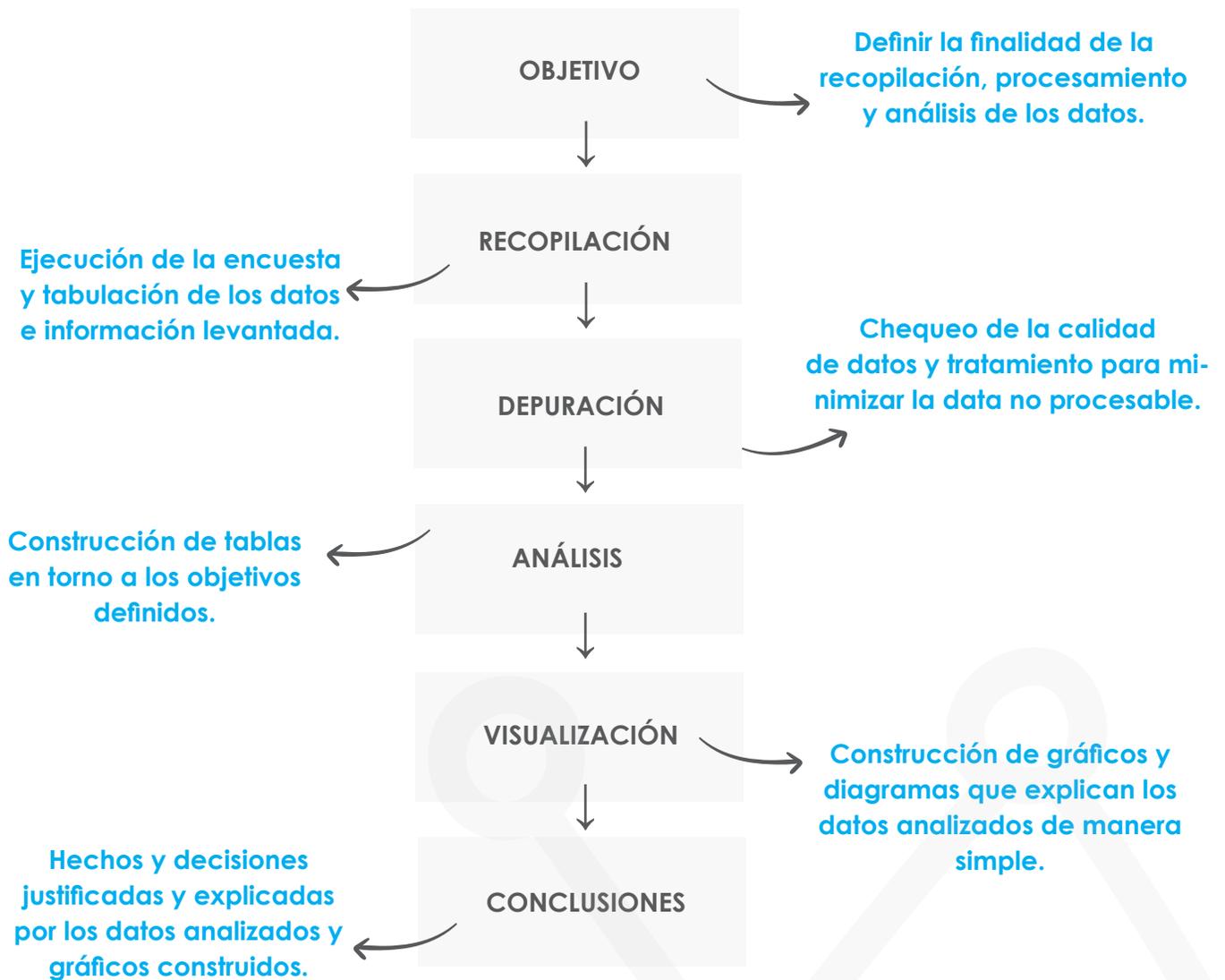
PASO 6 - CONCLUSIONES

Como último paso llegamos al cierre del proceso de análisis donde a través de los datos que hemos recopilado, purgado, agrupado, promediado y visualizado podemos tomar decisiones en cuanto a los siguientes pasos del proceso. Combinando pensamiento crítico con las afirmaciones que extrajimos de los datos (ej.: la mayoría de las problemáticas giran en torno a la falta de infraestructura en educación) podemos entender que los próximos pasos que se tomen impactarán de manera más directa a nuestras comunidades.



7. ANÁLISIS DE DATOS

A continuación se muestra un diagrama de flujo con los principales objetivos a considerar para manejar los datos que se obtendrán del proceso. Si bien el análisis de datos debe considerarse desde el inicio del proceso, su aplicación principal ocurre en la ejecución de los talleres. por esa razón lo encontramos como el séptimo paso de la metodología.



7. Análisis de Datos

CHECKLIST

- Definir objetivos del análisis de datos.

- Sistematizar información levantada a través de la digitalización del material físico generado en los talleres

- Depurar datos incompletos y reparar en caso de ser posible.

- Construir tablas necesarias para llevar a cabo los análisis.

- Construcción de gráficos para facilitar entendimiento del análisis.

- Generación de conclusiones a base de información generada junto a conocimientos propios.



8. LLAMADO A PROYECTOS

En esta etapa se concreta el llamado a los participantes del proceso de talleres a presentar sus proyectos que impactarán su comunidad.

El proceso, de manera general, consiste en crear un llamado comunicacionalmente atractivo con el fin de encontrar la mayor cantidad de soluciones comunales a los desafíos encontrados a raíz de los talleres realizados.

En las próximas diapositivas puedes encontrar referencias gráficas y de contenido para visualizar este llamado a la convocatoria de solución de desafíos, recuerda que la mejor manera de ejecutar este proceso es lograr una convocatoria fácil de entender y focalizada en los desafíos seleccionados.

Objetivo principal de la convocatoria

Invitar a los líderes comunitarios de los corregimientos seleccionados a formular y postular sus ideas y proyectos con el objetivo de conseguir financiamiento proveniente del **Senacyt** para implementar innovaciones de impacto social en sus propias comunidades.

Enfoque creativo/comunicativo

La comunicación de esta convocatoria tiene como propósito inspirar a líderes comunitarios y sus comunidades a ser gestores de cambio para mejorar su calidad de vida y la de sus vecinos resolviendo los problemas que existen en sus corregimientos.

Conceptos claves

Comunicación, inspiración, participación, comunidad, transferencia, conexión.



8. LLAMADO A PROYECTOS

Propuestas gráficas:

REPUBLICA DE PANAMÁ GOBIERNO NACIONAL | SENACYT | BID

El Arado • 24 de Diciembre • El Cacao

ACTÍVATE

Mejoremos nuestra forma de vivir

¿TIENES UNA IDEA PARA MEJORAR TU VIDA Y LA DE TUS VECINOS?

* Postula a esta convocatoria si vives en El Cacao, El Arado y 24 de Diciembre y súmate al cambio.

Fecha plazo: xxxxx

WWW.SENACYT.GOB.PA/CONVOCATORIAS

REPUBLICA DE PANAMÁ GOBIERNO NACIONAL | SENACYT | BID

CONVOCATORIA INNOVACIÓN SOCIAL

El Arado • 24 de Diciembre • El Cacao

ACTÍVATE

Mejoremos nuestra forma de vivir

¿TIENES UNA IDEA PARA MEJORAR TU VIDA Y LA DE TUS VECINOS?

* Postula a esta convocatoria si vives en El Cacao, El Arado y 24 de Diciembre y súmate al cambio.

Fecha plazo: xxxxx

WWW.SENACYT.GOB.PA/CONVOCATORIAS



8. LLAMADO A PROYECTOS

Relato tipo de la campaña:

Si eres parte de una ONG, universidad, empresa, persona natural o vives en esta [comunidad] ¡Este llamado es para ti!

Buscamos ideas y proyectos que sean aplicables en las [comunidades] para mejorar la calidad de vida de sus habitantes.

Buscamos soluciones a las siguientes problemáticas sociales: [temáticas seleccionadas] para mejorar la calidad de vida de estas [comunidades]

8. Llamado a Proyectos **CHECKLIST**

- Definición de arquetipo de postulante.

- Definición de arquetipo de idea.

- Definición de enfoque creativo.

- Definición de objetivo/relato de la convocatoria.

- Construcción de mensaje y contenido de convocatoria.

- Selección de medios para difusión.

- Co-creación e iteración de material gráfico.

- Ejecución de convocatoria (llamado a proyectos).

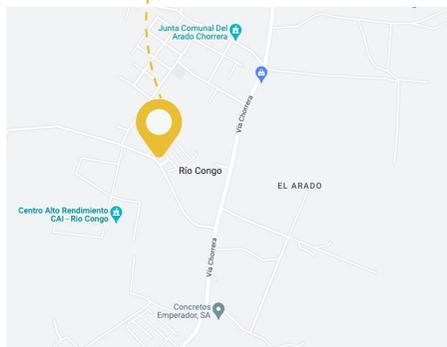
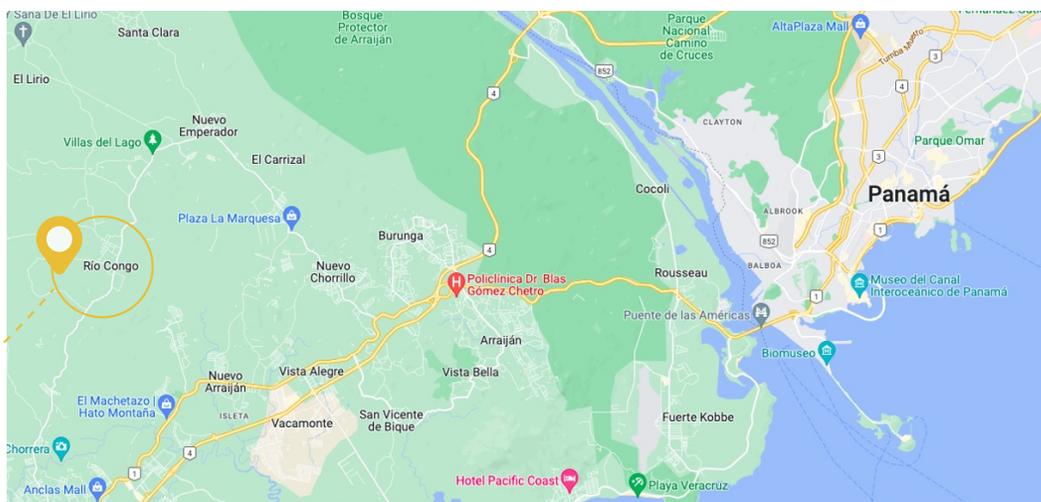
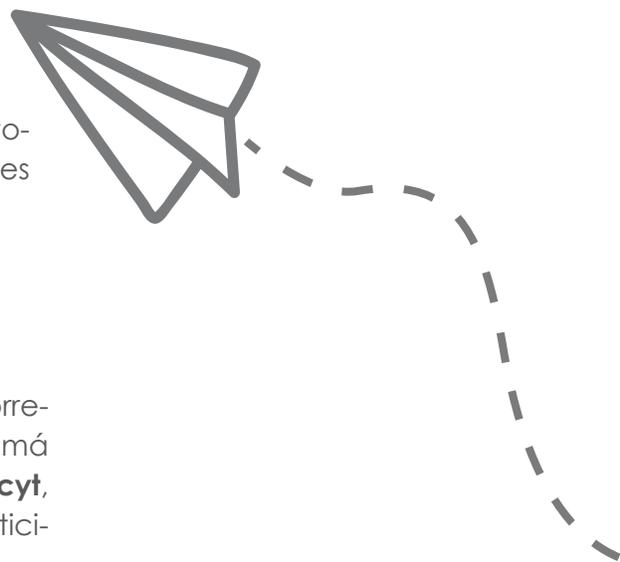
EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

A continuación se muestran distintas aplicaciones de la metodología validadas presencialmente en distintas comunidades durante agosto de 2022.

1. Definición de público objetivo

Público objetivo

Para uno de los talleres realizados se decidió trabajar en el corregimiento de El Arado, Distrito La Chorrera, Provincia de Panamá Oeste. Esto definido como una población prioritaria por **Senacyt**, siendo parte del plan Colmena. Se invitan a 20 personas a participar de los talleres a través de la junta comunal.



EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

2. Validación de viabilidad técnica y social

Para el caso anterior se seleccionó la sede de la junta comunal de los tres corregimientos, para realizar los talleres, donde también se contaba con una infoplaza. La misma junta comunal a través de sus participantes fue la encargada de hacer el listado y convocar a los participantes para invitarlos a los talleres. El lugar contaba con 3 espacios adecuados para el taller, además de sillas, mesas y proyector.



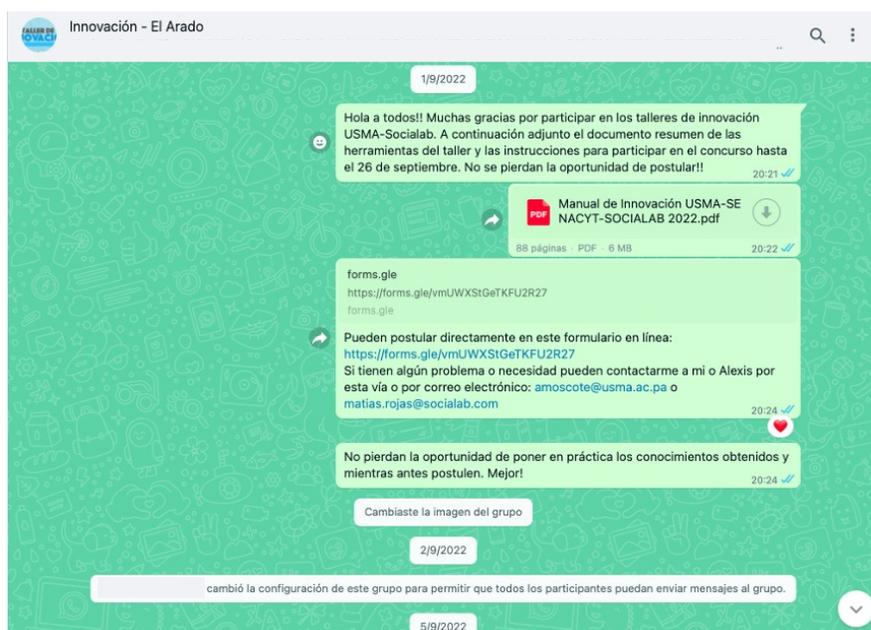
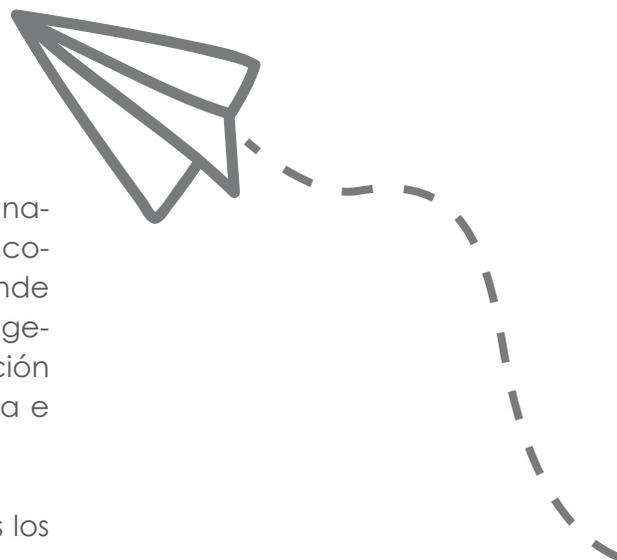
EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

3. Diseño comunicacional

Para invitar a los talleres en 3 comunidades de ciudad de Panamá (El Arado, El Cacao y 24 Diciembre) se recurrió a la junta comunal, luego de una visita del equipo de **Senacyt** y USMA donde se generó un vínculo con el liderazgo comunitario para luego generar una lista previa de posibles asistentes. Luego esta invitación fue difundida por la junta comunal a través del boca a boca e invitación de texto a través de *Whatsapp*.

Luego de esto se generó un grupo de *Whatsapp* entre todos los asistentes para realizar las coordinaciones necesarias: La invitación debe ser acotada, clara y recordada con anterioridad por miembros de la junta vecinal como por ejemplo:

“Querida comunidad, les recordamos que el próximo martes 28 de octubre realizaremos la jornada de capacitación en innovación para entregar nuevas herramientas que nos permitan crear y formular mejores proyectos. Será entre 9.00 y 13.00hrs e incluye desayuno y almuerzo”



EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

4. Diseño de experiencia

Durante agosto de 2022 se definieron los corregimientos de El Arado, 24 Diciembre y El Cacao, para ejecutar talleres de dos días de duración para aproximadamente 30 asistentes. Cada uno de los cuales contó con un equipo de Socialab y USMA que ejecutó los talleres.

Se llevaron a cabo las dos jornadas con la siguiente agenda, así como la aplicación de una encuesta de expectativas; previo al inicio de los talleres y una de aprendizaje y otra de satisfacción (al final de ambas jornadas):

Con inicio a las 9:00 am:

Duración	Actividad	Material
0:20 min 0:20 min 0:20 min 0:10 min 0:05 min 0:10 min	Bienvenida y café Introducción Taller - nombre y expectativa Ikigai + conversación Ejemplos de emprendedores Conclusiones	Libretas y lápices Lápices y Post Its Hojas lapices
0:10 min 0:10 min 0:20 min 0:10 min 0:05 min 0:05 min 0:15 min	1. Inmersión - Empatiza La Torre Conclusiones Coffee Break La Fiesta El doble diamante Formar 4 - 5 grupos aleatorios Lluvia de problemas	Jenga y papeles Hojas de papel Post-its
0:15 min 0:05 min 0:05 min 0:05 min 0:15 min 0:05 min 0:20 min 0:10 min 0:10 min	2. Define Agrupa los problemas Gráfico prioridad vs inversión Elegir una causa por grupo Árbol de problemas Conclusiones Tejamos en red Conclusiones Cierre y encuesta	Hacerlo en una hoja de papel Ovillo de lana Encuesta

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

4. Diseño de experiencia



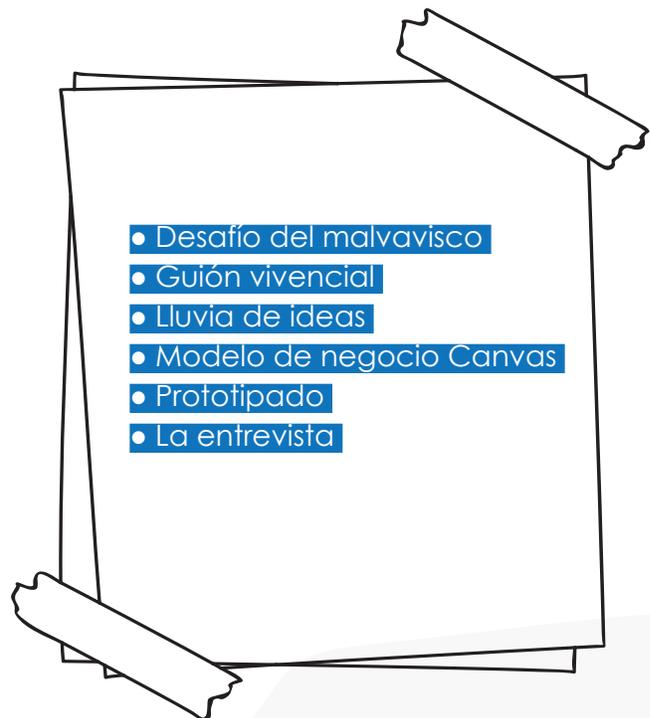
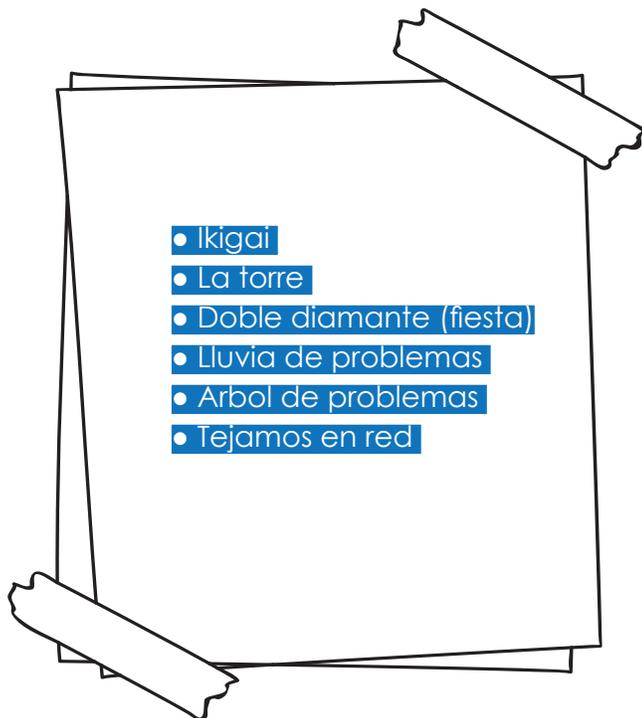
Con inicio a las 9:00 am:

Duración	Actividad	Material
0:20 min 0:10 min 0:20 min	Actividad Bienvenida y café Introducción día 2 Marshmallow challenge	<ul style="list-style-type: none">▶ Marshmallow, fideo, cinta adhesiva y lana
0:05 min 0:10 min 0:10 min 0:10 min 0:15 min 0:05 min 0:20 min 0:10 min 0:20 min 0:10 min	3. Idear Caso Papinotas Guión Vivencial Lluvia de ideas Categorización Presentación principales ideas por grupo Coffee Break Modelo de negocio canvas Actividad zona Chévere del canvas	<ul style="list-style-type: none">▶ Hojas de papel blanca▶ Post - its + papel▶ Post - its + papel ▶ Impresión canvas + lápices
0:20 min 0:10 min 0:20 min 0:10 min 0:10 min 0:10 min	4. Prototipado Prototipemos 5. Evalua La Entrevista: Muestra tu idea Explicar concurso Conclusiones abiertas Cierre taller	<ul style="list-style-type: none">▶ Todo material disponible▶ Papel y lapices (post-its opcionales) ▶ Encuesta

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

4. Diseño de experiencia

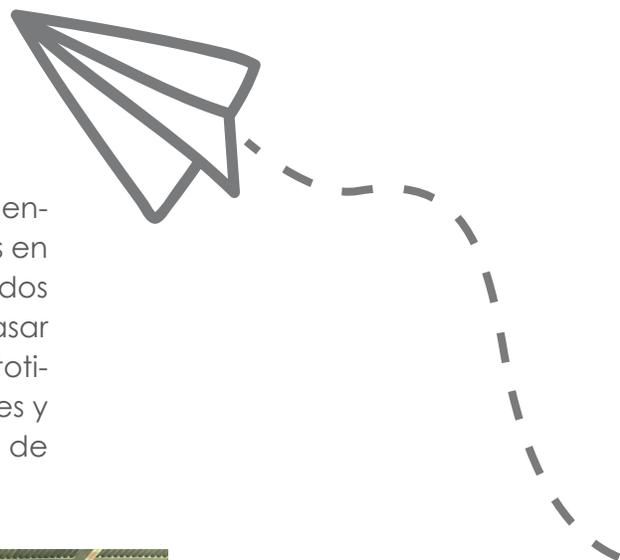
Resumen herramientas



EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

5. Ejecución de talleres

El objetivo del taller es transmitir los principios básicos de diseño centrado en el usuario aplicado a problemáticas locales basados en el doble diamante de la innovación. De esta forma, a través de dos procesos de divergencia y dos de convergencia, podemos pasar de la detección de un problema a la generación de un prototipo. A continuación se adjuntan detalles y fotos de los asistentes y talleristas que participaron en los talleres en los corregimientos de El Arado, El Cacao y 24 de Diciembre:



El Cacao



El Arado



24 Diciembre



EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

6. Postulando tu Idea

Luego de dos medias jornadas en las que se entregaron conceptos básicos de innovación social a través de herramientas colaborativas y aplicadas, se les solicita a los participantes que las pongan en práctica a partir de la formulación de una idea con un plazo de un mes para su envío a través de un *Google Form*. A continuación se muestra un ejemplo del *Google Form* generado y en las próximas slides las reglas explicadas a los participantes:



Proyecto de innovación social USMA-Socialab

Todos los participantes de los talleres podrán postular un proyecto de innovación social a través de la entrega de un formulario donde su proyecto y apliquen el modelo chévere del canvas.

Requisitos:

- Únicamente podrán participar las personas que asistieron a los talleres, con la posibilidad de sumar a su equipo a miembros de la comunidad.
- La postulación requiere como mínimo un equipo de 2 personas, y como máximo de 4 personas.

Para más información puedes revisar la [siguiente presentación](#).

Recuerda que la fecha límite para postular es el **lunes 26 de septiembre** a las 23:59 y no se aceptarán proyectos después de esa fecha.

 matias.rojas@socialab.com (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#) 

*Obligatorio

Indica el correo electrónico y teléfono del representante del grupo *

Tu respuesta

Nombre completo y el número de cédula de los integrantes del grupo (entre 2 y 4) *

Tu respuesta

¿A qué corregimiento perteneces? *

Elige

Describe brevemente tu proyecto *

Tu respuesta

¿Por qué tu equipo es el indicado para ejecutar este proyecto? *

Tu respuesta

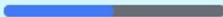
¿Por qué tu proyecto es innovador? *

Tu respuesta

¿Qué necesitarías para ejecutar tu idea? Cuéntanos sobre los recursos necesarios para poder llevarlo a cabo *

Tu respuesta

[Siguiente](#)

 Página 1 de 2

[Borrar formulario](#)

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

6. Postulando tu Idea

¿Cómo postular?

1. Llenar el formulario de postulación

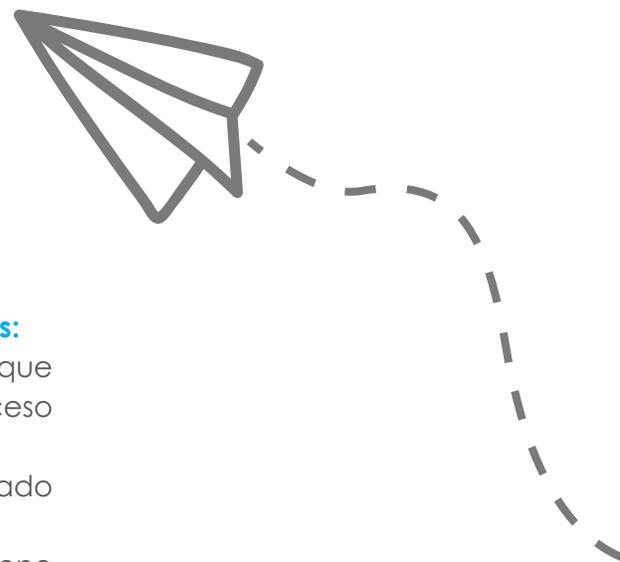
2. Los formularios pueden ser llenados de las siguientes formas:

- Envío a través de un formulario en línea (Google Form) que puede ser llenado desde un teléfono o computador con acceso a internet.
- Documento en línea (en formato Doc o PDF enviado) enviado por correo electrónico.
- Fotos del formulario en papel enviado a través de un teléfono propio o del representante designado en cada comunidad a los coordinadores del proyecto.

3. La evaluación se basará en los siguientes criterios que tendrán una calificación del 1 al 10 (Siendo 1 el mínimo y 10 el máximo):

innovación, factibilidad de implementación, match problema-solución, equipo. El jurado definirá a un equipo ganador por comunidad según esos criterios.

4. Llenar el formulario antes del 26 de septiembre de 2022.



EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

6. Postulando tu Idea

El mejor proyecto recibirá como premio, **una tablet** para cada uno de sus integrantes.



EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

6. Postulando tu Idea

A continuación se muestran las preguntas realizadas a partir de las cuales se recibieron cinco proyectos postulados en El Arado.



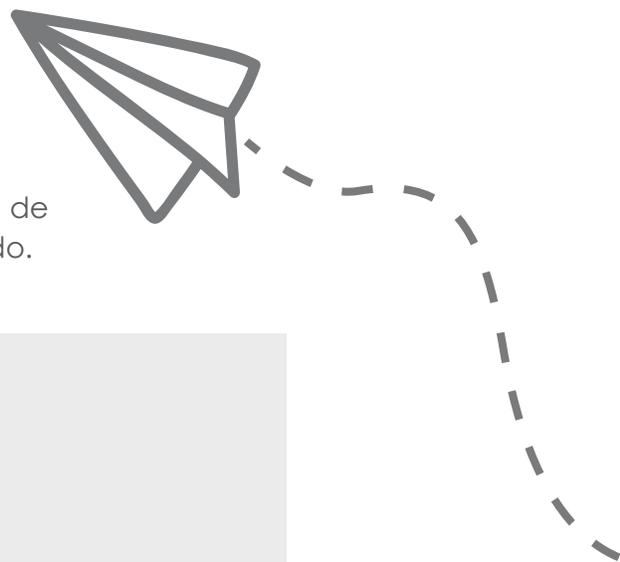
Nombre completo y el número de cédula de los integrantes del grupo (entre 2 y 4):	
Describe brevemente tu proyecto	
¿Por qué tu equipo es el indicado para ejecutar este proyecto?	
¿Por qué tu proyecto es innovador?	
¿Qué necesitarías para ejecutar tu idea?:	
¿Qué actores clave necesitas que te apoyen para que el proyecto funcione?	

*Adjuntar la Zona Chévere del Canvas

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

6. Postulando tu Idea

A continuación se muestran las preguntas realizadas a partir de las cuales se recibieron cinco proyectos postulados en El Arado.



Segmento de mercado →	Propuesta de valor →	
Relación con el cliente →	Canales →	Fuentes de ingresos →

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

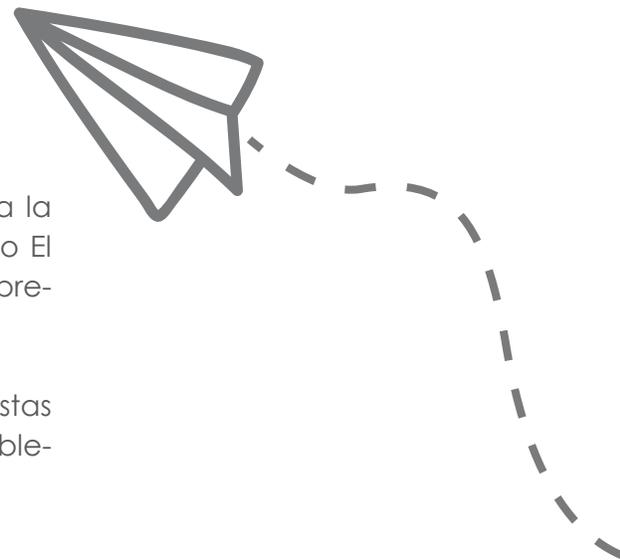
7. Análisis de datos

En este caso se llevó a cabo el análisis de datos aplicado a la información levantada de los participantes del corregimiento El Arado; se les preguntó por su edad, género y nombre como preguntas personales.

En relación a sus las problemáticas levantadas y solución de estas se utilizaron los ejercicios de lluvia de problemas, árbol de problemas y lluvia de soluciones donde se preguntó:

- Menciona un problema actual que vive tu comunidad
- Desarrollar brevemente
- Junto a tu grupo menciona todos los tipos de soluciones que se les ocurran.

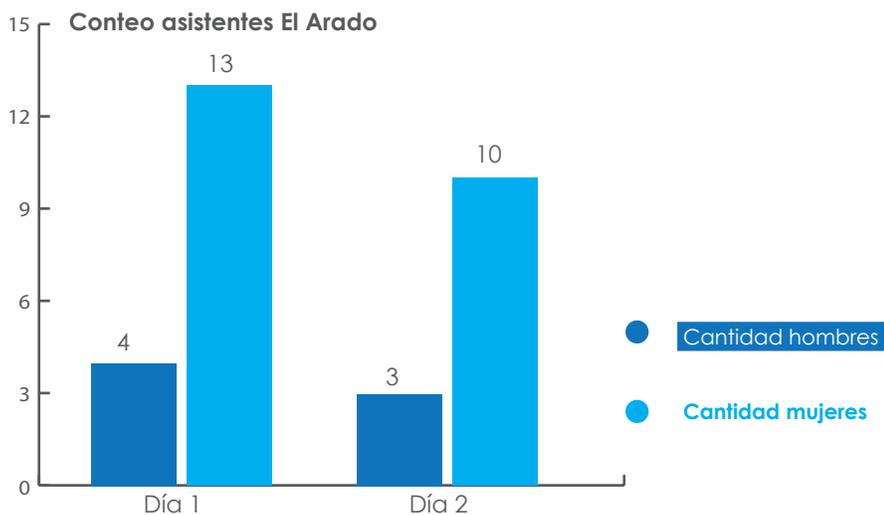
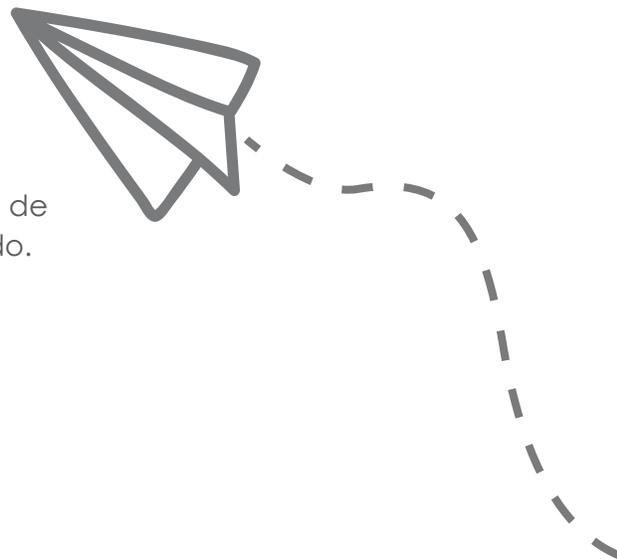
Estas respuestas fueron luego depuradas y agrupadas en grupos por similitud (clústers) para entender donde se concentraban la mayor cantidad de problemas y como se caracterizaban las soluciones.



EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

7. Análisis de datos / El Arado

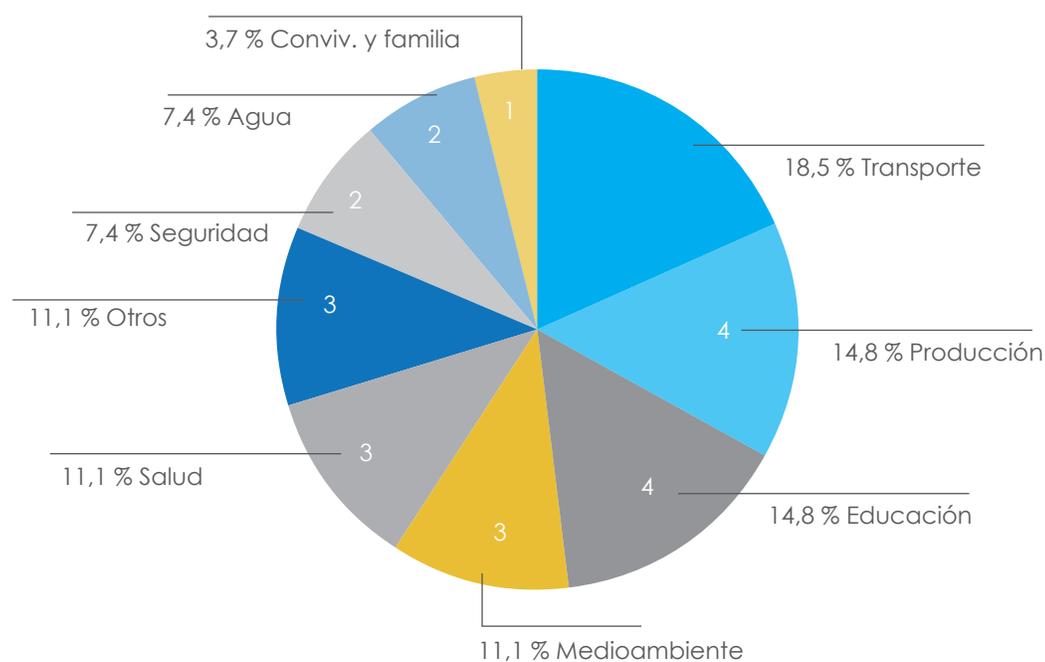
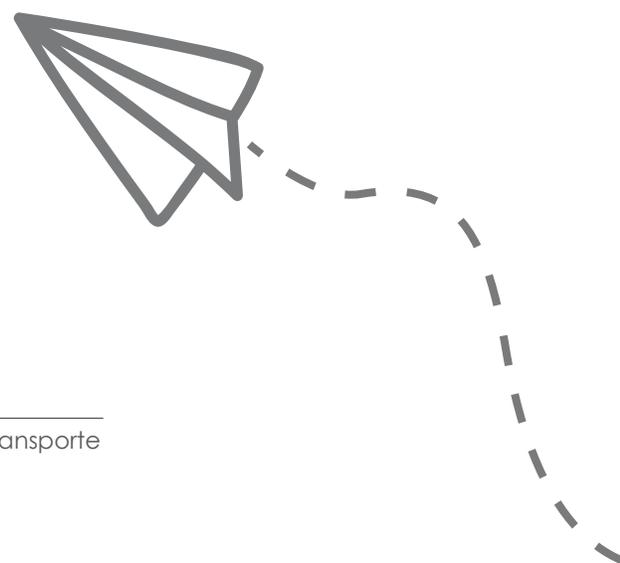
A continuación se muestran las preguntas realizadas a partir de las cuales se recibieron cinco proyectos postulados en El Arado.



EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

7. Análisis de datos / El Arado

Clústers de Problemáticas / El Arado / Total 27

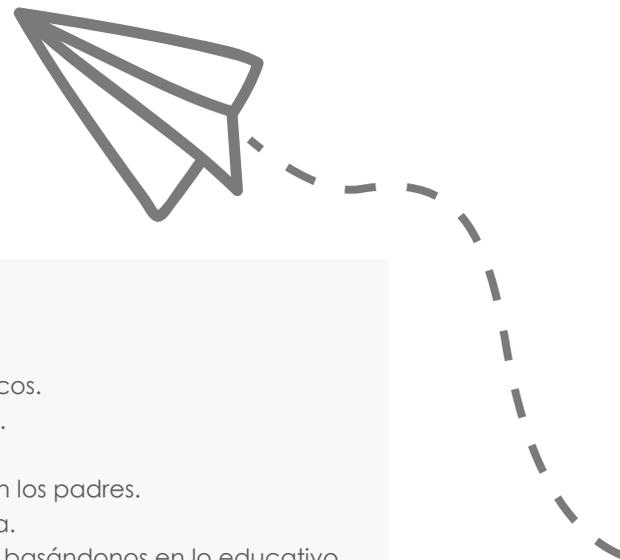


Principales problemas

Clústers de Problemáticas	Duración Frecuencia
Transporte	5
Producción	4
Educación	4
Medio ambiente	3
Salud	3
Otros	3
Seguridad	2
Agua	2
Conviv. y familia	1
Gobierno	0
Economía	0
Deporte	0

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

7. Análisis de datos / El Arado



Árbol de problemas

- Falta de profesionales en la comunidad.
- Deserción escolar en niños y jóvenes.
- Falta de motivación escolar.
- Enfermedades en comunidades.
- Incrementación del alfabetismo.

- Deserción escolar.
- Más personas iletradas.
- Personas sin capacidad de expresarse por ser tímidos ya que no contaron con una educación.
- No tener en el corregimiento personas idóneas para cumplir con papeles importantes como en salud y docencia.

- Falta de docentes.
- Deserción escolar.
- Transporte.
- Problemas económicos.
- Problemas familiares.
- Sociedad.
- Educación básica en los padres.
- Educación igualitaria.
- Falta de orientación basándonos en lo educativo.

- Deserción escolar.
- La falta de desarrollo cultural.
- Estanca las mejoras de oportunidades de vida.

▲ Consecuencias - Hojas

Problema central | **Falta de accesibilidad y calidad en la educación**

▼ Causas - Raíces

- Planteles en mal estado.
- Falta de escuela de bachiller.
- Falta de un comedor.
- Baño en mal estado.
- Falta de un gimnasio escolar.
- Falta de luz y agua en las escuelas.
- Falta de apoyo institucional.
- Mas seguridad dentro de los planteles.

- Falta de presupuesto.
- Falta de asignación de terreno para construir aulas.
- Falta de personal docente y administrativo.
- Falta del apoyo del gobierno.
- Asesoría del ministerio de educación.
- Falta de programa de mejoramiento de la educación continua.
- Falta aulas de inclusión para niños.

- Falta de estructura.
- Escasez de docentes.
- Dificultad de accesibilidad por malos caminos.
- Falta de transporte.
- Familias de escasos recursos.

- Falta de aulas en el plantel.
- Saturación en los salones de clase.
- Falta de sillas.
- Falta de agua.
- Animales dentro de la escuela.
- Mejoras en el baño y comedor.
- Mal acceso a internet.

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

7. Análisis de datos / El Arado



Lluvia de ideas por problema

Falta de accesibilidad y calidad en la Educación

▼ Grupo 1

- Planificación.
- Proyectos con empresas privadas.
- Implementar plan de seguridad.
- Estudio y capacitación de la comunidad.



Mejorar los planteles con proyectos que ayuden a las infraestructuras y seguridad de las mismas

▼ Grupo 2

- Financiamiento.
- Capacitación.
- Orientación.
- Mejoras.
- Apoyo a la comunidad.



Mejoras a las estructuras educativas

▼ Grupo 3

- Infraestructura.
- Educación.
- Ayuda Profesional.
- Colaboración.



Construcción de aulas

▼ Grupo 4

- Ayuda.
- Calidad de educación.
- Nombramientos.
- Transporte.
- Seguridad.

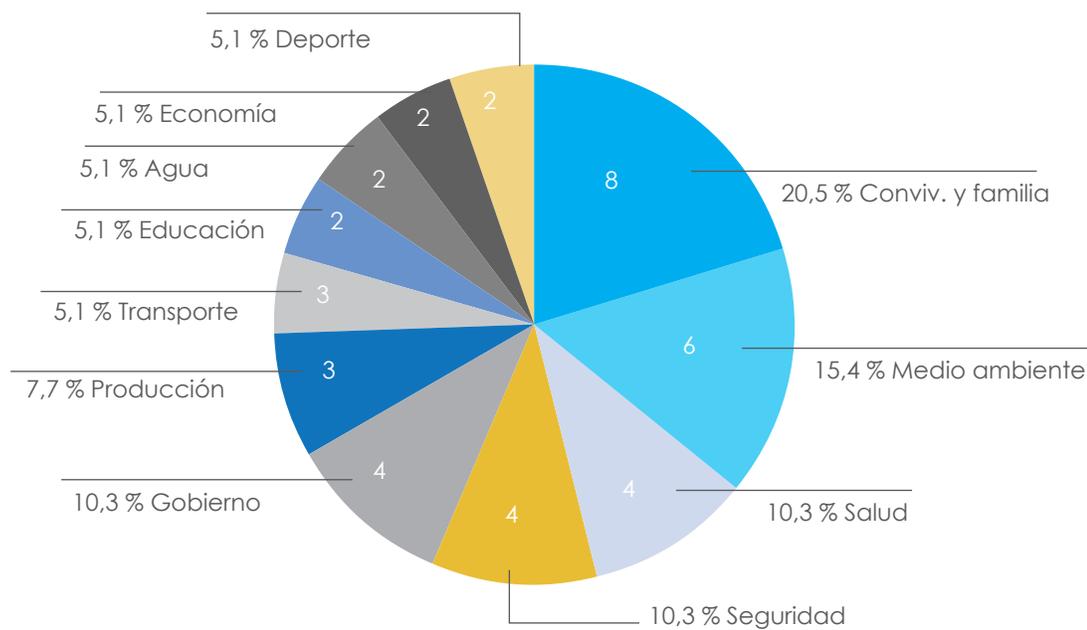
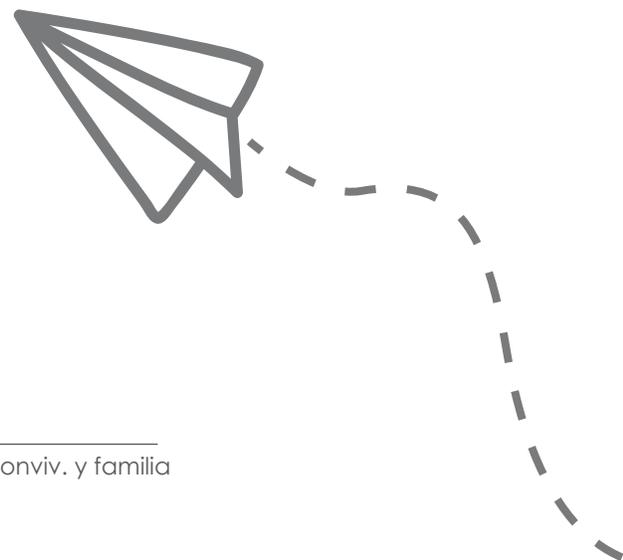


Actividades y solicitud de apoyo a entidades privadas para la construcción de aulas

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

7. Análisis de datos / 24 Diciembre

Clústers de Problemáticas / 24 Diciembre / Total 39

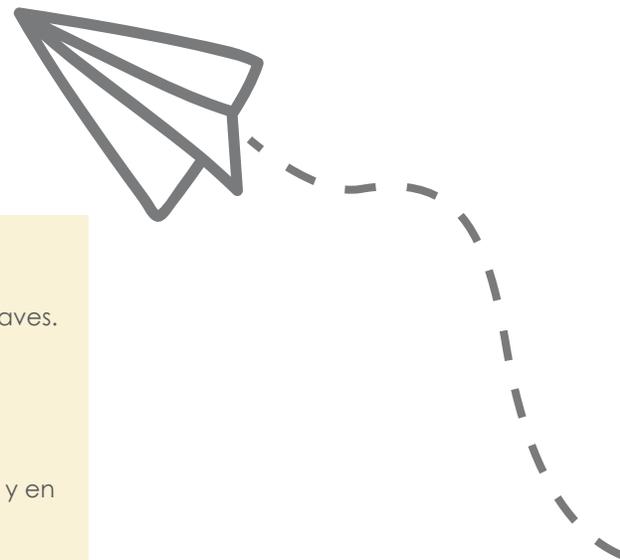


Principales problemas

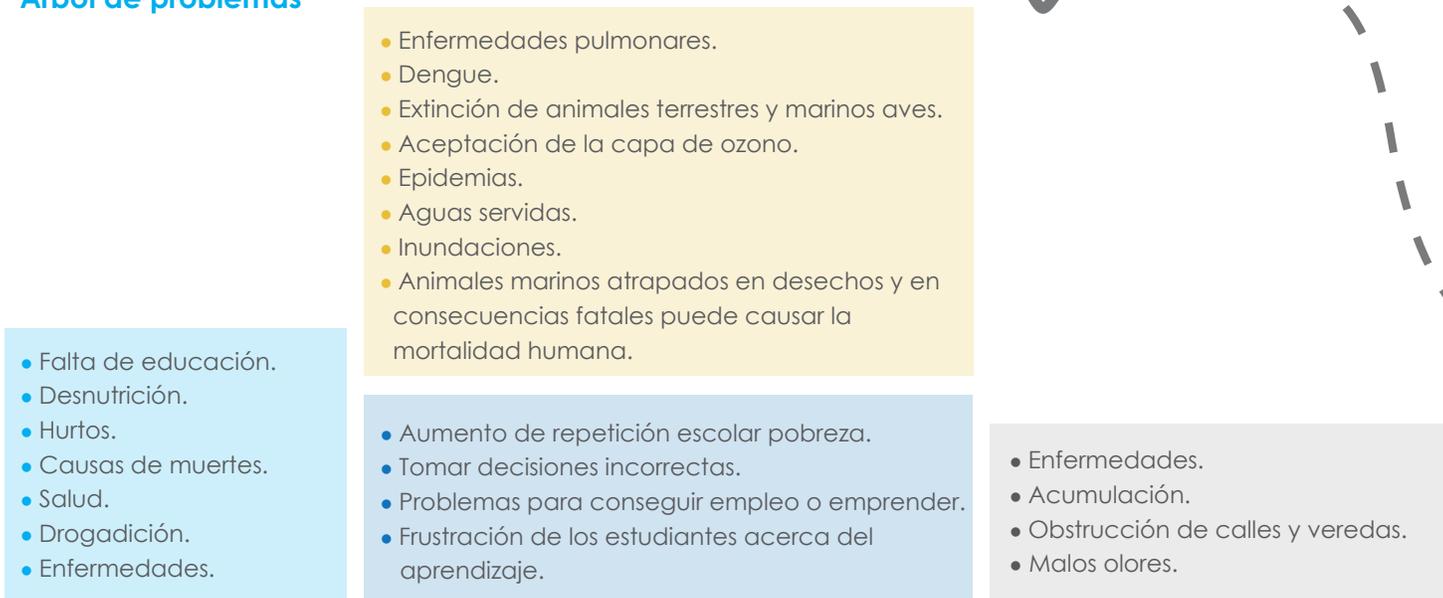
Clústers de Problemáticas	Duración Frecuencia
Conviv. y familia	8
Medio ambiente	6
Salud	4
Seguridad	4
Gobierno	4
Producción	3
Transporte	2
Educación	2
Agua	2
Economía	2
Deporte	2
Otros	0

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

7. Análisis de datos / 24 Diciembre



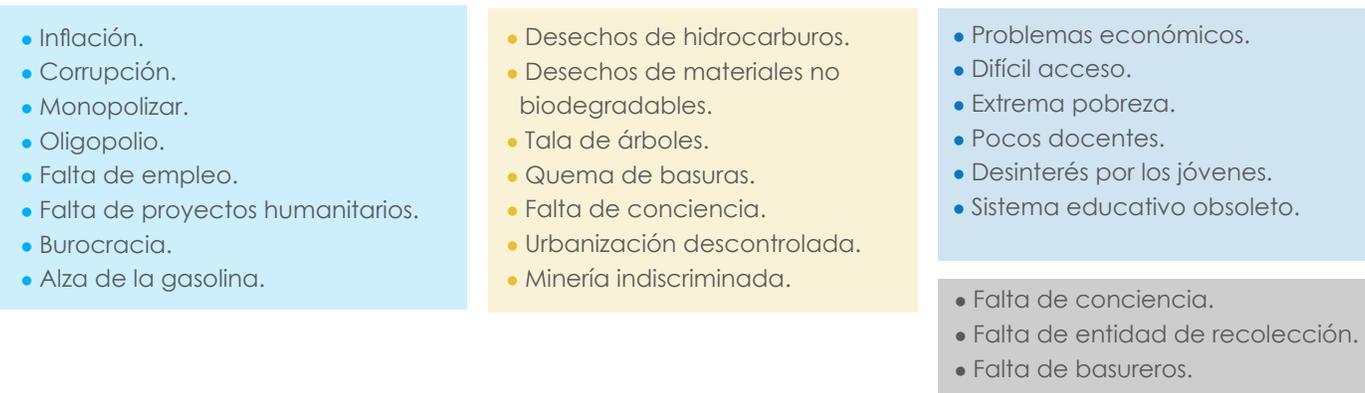
Árbol de problemas



▲ Consecuencias - Hojas



▼ Causas - Raíces

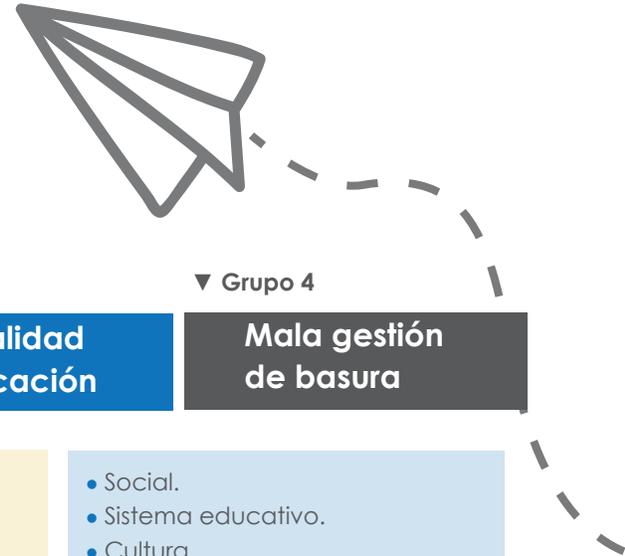


| Problema central |

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

7. Análisis de datos / 24 Diciembre

Lluvia de ideas



▼ Grupo 1

Alto costo de alimentación

- Uso de tierras.
- Educación.
- Solidaridad comunitaria.
- Apoyo gubernamental.
- Innovación.



FUNDACIÓN S. P. A. C. "Solución de Problemas de Alimentación y Capacitación de Cultivos" S.A.: "Crear una fundación con apoyo comunitario y recepción de donaciones que permita implementar programas de capacitación".

▼ Grupo 2

Contaminación del medio ambiente

- Basura a los ríos.
- Eliminación.
- Limpiezas.
- Ahorramiento de energía.
- Cuidado de árboles.
- Cuidado de animales.
- Reciclaje.



Campaña a favor del Reciclaje con el fin inicial de concientizar a la población.

▼ Grupo 3

Mala calidad de educación

- Social.
- Sistema educativo.
- Cultura.
- Valores.
- Familia.
- Padre estudiante y educadores.



Implementar un Sistema de Educación donde se renueve los planes de estudios que puedan ofrecer programas de educación para que la familia se involucre positivamente dentro de la educación y que incluya proyectos de cultura valores y deporte.

▼ Grupo 4

Mala gestión de basura

- Apoyo de la comunidad.
- Concientización.
- Acción.
- Presionar por parte de las autoridades para que los ciudadanos cumplan las medidas de aseo de manera correcta.
- Apoyo de la institución del Aseo.

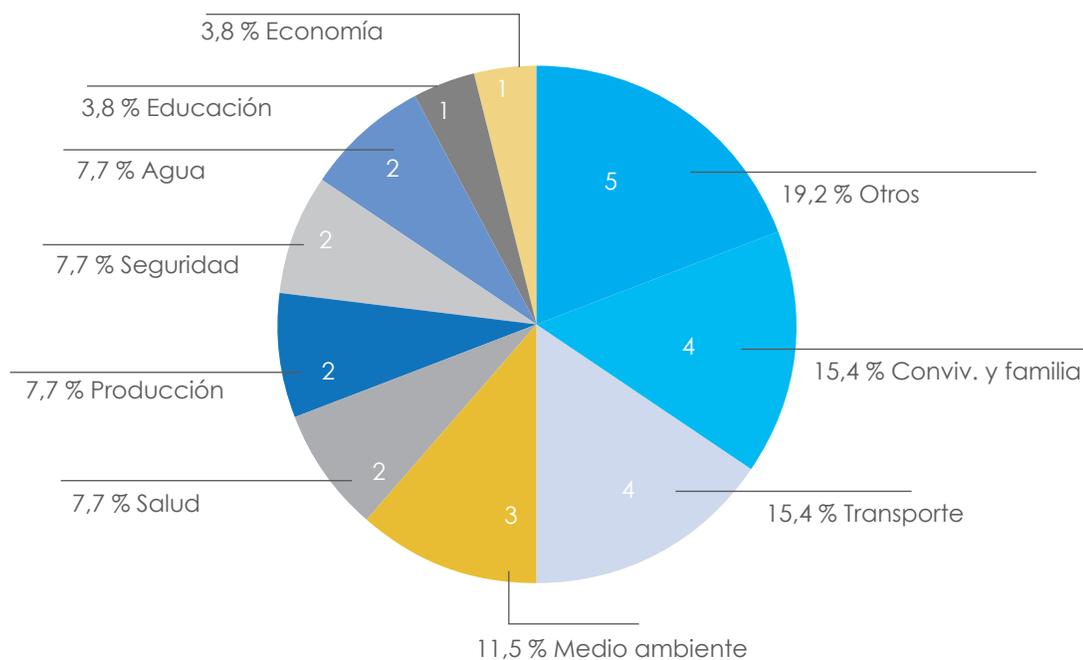
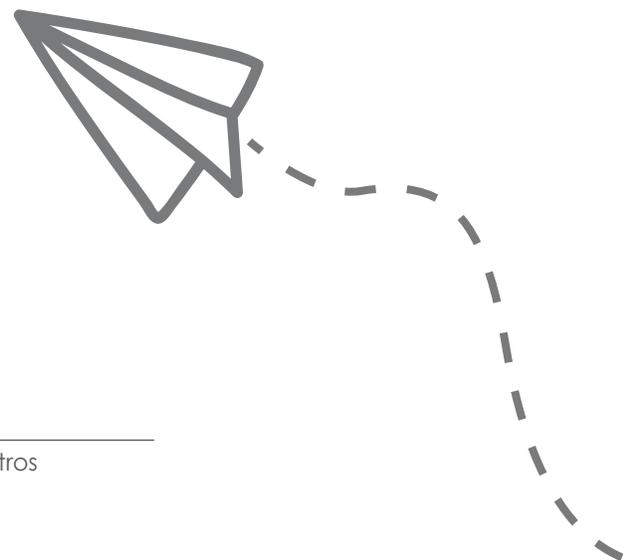


Cada semana 5 familias de la comunidad limpian el sector para que así no haya acumulación de basura.

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

7. Análisis de datos / El Cacao

Clústers de Problemáticas / El Cacao / Total 26

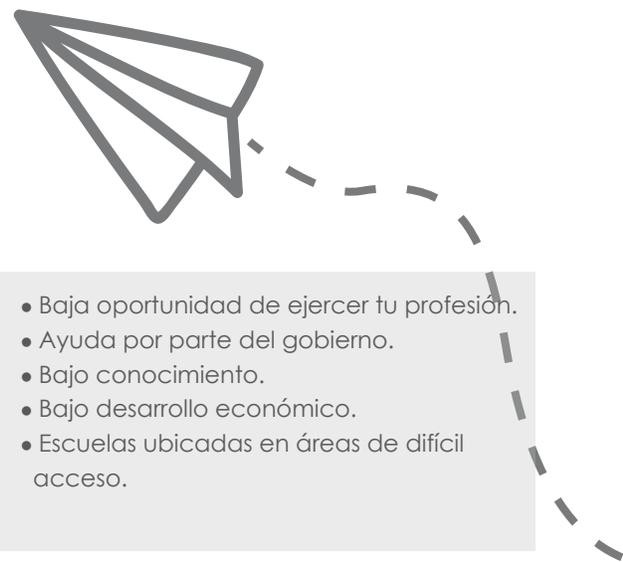


Principales problemas

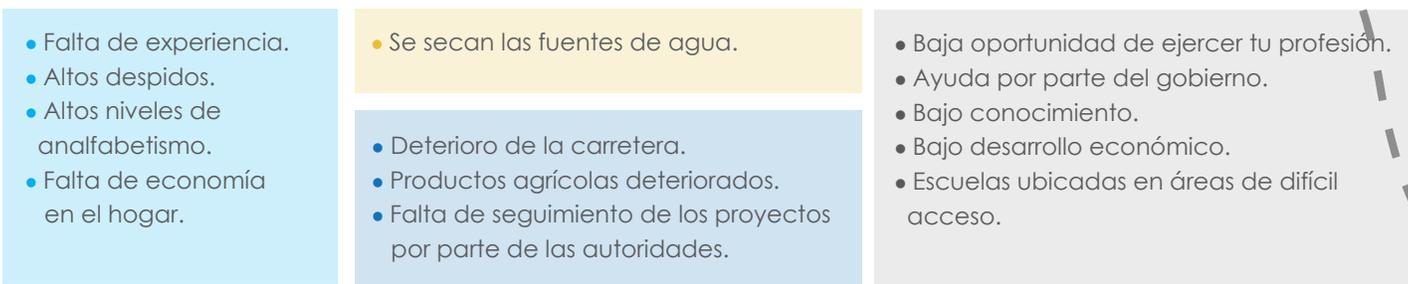
Clústers de Problemáticas	Duración	Frecuencia
Otros		5
Conviv. y familia		4
Transporte		4
Medioambiente		3
Salud		2
Producción		2
Seguridad		2
Agua		2
Educación		1
Economía		1
Gobierno		0
Deporte		0

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

7. Análisis de datos / El Cacao



Árbol de problemas



| Problema central |

▲ Consecuencias - Hojas



- Irresponsabilidad en el trabajo.
- Abandono al estudio.
- Falta en capacitación.
- Falta de feria de empleo.

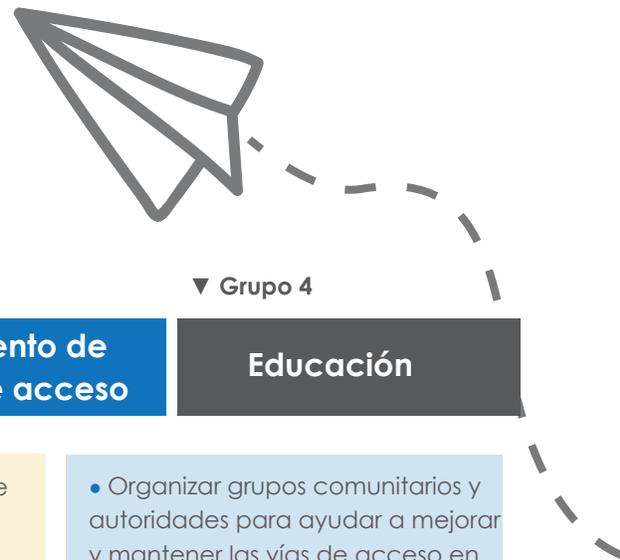
- Mala infraestructura de almacenamiento.
- Falta de tuberías.

- ▼ Causas - Raíces
- Falta de mantenimiento de las vías de asfalto.
 - Mejoramiento de los caminos de piedra con carpetas asfáltica.
 - Falta de apoyo de autoridades correspondientes a este tema entre ellos el MOP.

- Falta de recursos.
- Deficiente acceso a internet.
- Falta de áreas recreativas.
- Falta de planteles.

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

7. Análisis de datos / El Cacao



Lluvia de ideas

▼ Grupo 1

Oportunidades de trabajo

- Ferias de empleo.
- Nueva red de transportes para áreas rurales.
- Capacitaciones solidarias.



Organizar una feria de empleos.

▼ Grupo 2

Captación de agua

- Instalación de un motor que le dé cobertura al agua.
- Uso de caballos para transportar agua.
- Instalación de filtros que en puntos donde el agua sale sucia.
- Recaudar fondos para comprar tuberías.
- Estudiar el uso de agua de lluvia.



Recolectar agua de lluvia y adaptarla a los diversos usos.

▼ Grupo 3

Mejoramiento de las vías de acceso

▼ Grupo 4

Educación

- Organizar grupos comunitarios y autoridades para ayudar a mejorar y mantener las vías de acceso en las mejores condiciones.
- Pedir apoyo a las autoridades Usar otros métodos de desplazamiento.
- Abrir cunetas para que la lluvia no afecte las calles.



Conseguir busitos para que transporten a los estudiantes y se le cobre un pasaje bajo.

- Organizar una red comunitaria de tutores.
- Contactar autoridades para apoyo gubernamental.
- Apoyo coordinador de las familias.



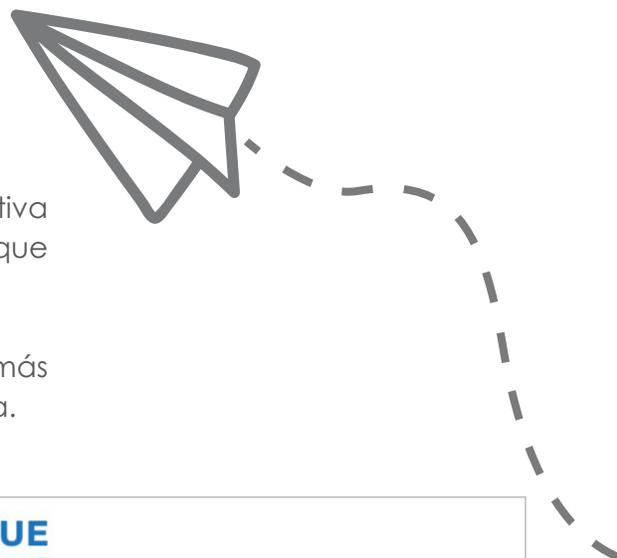
Crear un centro de internet al que los estudiantes tengan acceso.

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

8. Llamado a Proyectos

En las siguientes diapositivas podrás ver el diseño de narrativa y ejecución gráfica que se realizó para captar proyectos que solucionarán las problemáticas del corregimiento El Arado.

Tienen un diseño propio, generado con el fin de ser lo más efectivo para comunicarse con la demográfica seleccionada.



PROBLEMÁTICAS POR CORREGIMIENTO

1.

EL ARADO.

Educación

2.

24 DE DICIEMBRE.

Alimentación
Medio ambiente Basura
Educación

3.

EL CACAO.

Transporte
Agua
Oportunidades laborales
Educación

ENFOQUE CREATIVO

La comunicación de esta convocatoria tiene como propósito *inspirar* a líderes comunitarios y sus comunidades a ser *gestores de cambio* para mejorar su calidad de vida y la de sus vecinos resolviendo los problemas que existen en sus corregimientos.

- Enfocar el problema como un desafío.
- Comunicación que incentive al trabajo comunitario y el sentido de unidad.
- Masificar la comunicación.
- Lenguaje sencillo y de fácil entendimiento, que sea inspirador y con un llamado a la acción.
- Imágenes locales y del diario vivir.

ACTÍVATE es un llamado a la acción para inspirar y convocar. Buscamos un lenguaje sencillo, que los residentes que habitan en estos corregimientos se sientan identificados con la convocatoria y se atrevan a postular sus ideas.

PROPUESTA GRÁFICA
ESTILO FORMAL

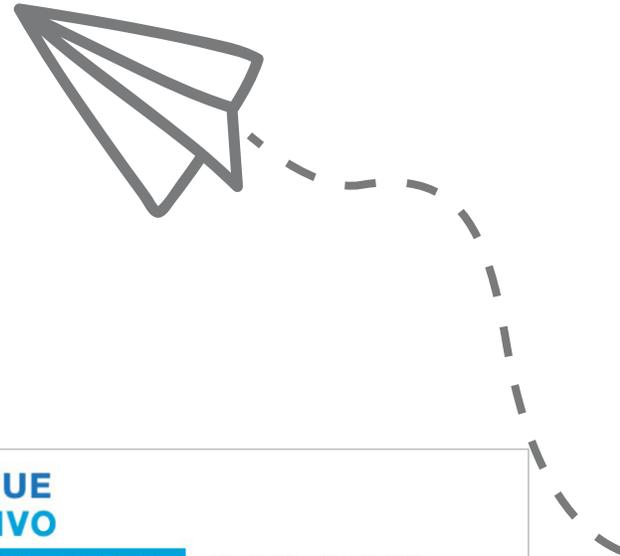
NOMBRE: ACTÍVATE

Bajadas y Subtítulos

- Mejoremos nuestra forma de vivir
- Y mejoremos nuestro corregimiento
- Juntos busquemos la solución a nuestros desafíos

EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

8. Llamado a Proyectos



PROPUESTA GRÁFICA NAMING

ESTILO FORMAL

- Colores corporativos de Senacyt.
- Tipografía corporativa Senacyt: Century Gothic.

El Arado • 24 de Diciembre • El Cacao

ACTÍVATE
Mejoremos nuestra forma de vivir

El Arado • 24 de Diciembre • El Cacao

ACTÍVATE
Y mejoramos nuestro corregimiento

El Arado • 24 de Diciembre • El Cacao

ACTÍVATE
Juntos busquemos la solución a nuestros desafíos

ENFOQUE CREATIVO

La comunicación de esta convocatoria tiene como propósito *inspirar* a líderes comunitarios y sus comunidades a ser **gestores de cambio** para mejorar su calidad de vida y la de sus vecinos resolviendo los problemas que existen en sus corregimientos.

- Enfocar el problema como un desafío.
- Comunicación que incentive al trabajo comunitario y el sentido de unidad.
- Masificar la comunicación.
- Lenguaje sencillo y de fácil entendimiento, que sea inspirador y con un llamado a la acción.
- Imágenes locales y del diario vivir.

PROPUESTA GRÁFICA

ESTILO FORMAL

- Ejemplo gráficas para RRSB y difusión.



Fotografía de referencia

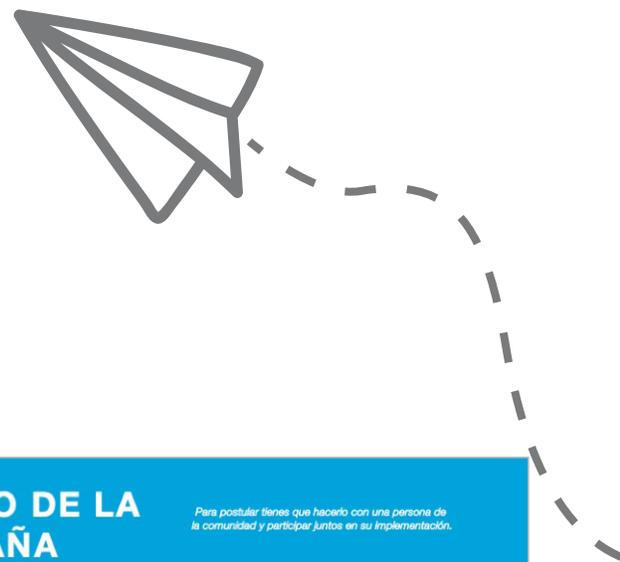
PROPUESTA GRÁFICA

ESTILO FORMAL
Publicaciones redes sociales
Publicación Feed



EXPERIENCIAS PRÁCTICAS

8. Llamado a Proyectos



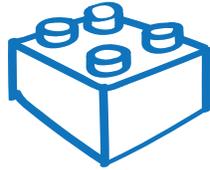
PROPUESTA GRÁFICA

ESTILO FORMAL
Publicaciones redes sociales
Stories

RELATO DE LA CAMPAÑA

Para postular tienen que hacerlo con una persona de la comunidad y participar juntos en su implementación.

- Si eres parte de una ONG, universidad empresa, persona natural o vives en estos 3 corregimientos ¡Este llamado es para ti!
- Buscamos ideas y proyectos que sean aplicables en los corregimientos de 24 Diciembre, El Cacao y El Arado para mejorar la calidad de vida de sus habitantes.
- Buscamos soluciones a las siguientes problemáticas sociales: educación, transporte y medio ambiente para mejorar la calidad de vida de estos 3 corregimientos.



Guía Metodológica

"Programa de transferencia

de conocimientos proceso de innovación social"