

ETAPA 2: PLAN DE AMPLIACIÓN DEL RETO DE INNOVACIÓN

Nota: El Plan de Ampliación tiene como propósito profundizar en la comprensión del problema u oportunidad de mejora identificado en la etapa 1: Marco, mediante la recolección de información desde diferentes fuentes y actores. Esta etapa busca comprender el problema en su contexto real, identificar sus causas, efectos y dinámicas territoriales, y evitar la formulación de soluciones predeterminadas o basadas únicamente en supuestos institucionales.

Alcaldía local: Usme				
Líder del proceso de innovación: Rocio Vargas				
Actividades de ampliación realizadas				
Nota: Añada las filas necesarias para registrar las diferentes actividades.				
Tipo de actividad	Descripción de la actividad	Actores involucrados	Objetivo de la actividad	Fecha de realización
Taller de ideación	Actividad de ideación organizada por el equipo de Golab, dirigida a los equipos de innovación de las alcaldías locales.	Equipo de Golab Representantes de los equipos de innovación de las alcaldías locales	Fortalecer las habilidades de redacción y análisis de problemas en los equipos de innovación de las alcaldías locales, con el fin de mejorar la formulación de iniciativas.	13 de marzo de 2026
Análisis de canales digitales	Se realizó la revisión de las redes sociales y la página web del área de innovación.	Equipo GABO	Identificar oportunidades de mejora en los canales digitales para fortalecer la comunicación con la comunidad y mejorar la difusión de las iniciativas del área de innovación.	16 al 17 de marzo

Transferencia de conocimiento	Reunión entre el equipo de Golab y Aura, en la cual se realiza la transferencia de conocimiento al equipo GABO de la Alcaldía Local de Usme, con el fin de fortalecer capacidades internas.	Aura Albarracín apoyo de Golab Cristian Ruiz expositor y participante en la actividad de ideación. Equipo GABO	Transferir los conocimientos adquiridos en la actividad de ideación, con el fin de fortalecer las habilidades de redacción y análisis de problemas en todo el equipo GABO.	19 al 23 de marzo de 2026
Diseño y estructuración de documento técnico Hackatón	Construcción del documento base de la hackatón, en el cual se definieron los lineamientos estratégicos, alcance, metodología, criterios de evaluación, roles, reglas del juego y resultados esperados, con el fin de garantizar la correcta planeación y ejecución del evento.	Equipo GABO	Estructurar un documento base que establezca de manera clara y organizada los lineamientos del evento, asegurando su viabilidad, coherencia metodológica y orientación a resultados concretos en términos de soluciones innovadoras para la mejora institucional.	24 al 25 de marzo de 2026
Creación de Formulario para la Hackaton	Se crea formulario para recoger, desde la experiencia de los funcionarios, los principales problemas en los procesos internos, identificando dificultades, causas y posibles mejoras de manera sencilla y directa.	Equipo Gabo	Levantar información real sobre los procesos que requieren mejora como insumo base de la hackatón	26 al 27 de marzo
Creación de estrategia de sensibilización y convocatoria	Se desarrolla una estrategia de comunicación interna (correos,	Equipo Gabo	Lograr la participación de los funcionarios y generar apropiación	30 al 31 de marzo

	mensajes, video institucional y sesión de lanzamiento) para dar a conocer la hackatón, motivar la participación y posicionarla como un espacio para proponer soluciones.		del proceso.	
Desarrollo de User History Mapping	Se organiza el proceso completo de la hackatón, desde la identificación de problemas hasta la implementación de soluciones, incluyendo priorización, diseño, prototipado, validación y pilotaje.	Equipo Gabo	Estructurar y guiar el desarrollo de soluciones viables que puedan implementarse y generar impacto.	1 al 3 de abril
Solicitud de apoyo a prensa para la ejecución de la Hackatón	Se realiza solicitud formal al equipo de prensa para el apoyo en socialización y convocatoria de la hackaton	Equipo de prensa. Equipo Gabo	Gestionar el acompañamiento del equipo de prensa para fortalecer la socialización y convocatoria de la hackatón.	6 y 7 de abril
Ejecución de la hackaton	Se desarrolla la hackatón como un espacio participativo en el que los funcionarios identifican y comparten las principales dificultades que enfrentan en sus procesos de trabajo.	Funcionarios y contratistas de la Alcaldía Local de Usme, equipo Gabo	Identificar de manera general los principales dolores y problemas en los procesos internos de la Alcaldía.	9 al 11 de abril
Análisis de resultados de la hackatón	Se realiza la revisión y análisis de la información	Equipo Gabo	Organizar y priorizar los principales	11 al 13 de abril

	recopilada durante la hackatón, identificando las principales categorías de dolor, su frecuencia y nivel de impacto. A partir de esto, se priorizan los problemas más relevantes y se formulan retos orientados a posibles soluciones.		problemas identificados, con el fin de enfocar los esfuerzos en aquellos que generan mayor impacto y definir retos claros para su solución.	

Análisis del problema	
Problema central: Se evidencia la ausencia de articulación efectiva entre el grupo de innovación y las demás áreas institucionales, reflejada en bajos niveles de coordinación interdependencias, limitado flujo de información, escasez de espacios formales de trabajo conjunto y débil integración de iniciativas, lo que restringe el trabajo colaborativo y el aporte transversal de valor a los procesos institucionales.	
Causas del problema: - Ausencia de mecanismos formales de coordinación interáreas, lo que genera información fragmentada y gestión desarticulada de las iniciativas. - Procesos internos altamente segmentados y con múltiples dependencias, que dificultan el flujo oportuno de información entre áreas. - Escasez de espacios estructurados de trabajo conjunto (mesas técnicas, comités, sesiones de co-creación), limitando la interacción y planificación colaborativa. - Baja cultura de trabajo colaborativo interdependencias, lo que reduce la participación de las áreas en procesos de innovación.	
Efectos del problema (alineados a articulación) - Dificultad para consolidar y conocer el estado real de los proyectos de innovación - Reprocesos y demoras en la gestión de información, - Información dispersa, duplicada o poco accesible - Toma de decisiones con información incompleta o desactualizada - Baja eficiencia en la ejecución de iniciativas	
Actores involucrados	
Nota: Añada las filas necesarias para registrar los diferentes actores	
Actor	Relación con el problema
Equipo de innovación (Equipo GABO)	Lidera las iniciativas, pero tiene dificultades para consolidar información, hacer

	seguimiento y articularse con otras áreas.
Áreas de la Alcaldía	Participan en los procesos y generan información, pero trabajan de forma desarticulada, lo que genera reprocesos
Funcionarios y contratistas	Conocen los problemas desde la operación diaria (evidenciado en la hackatón), pero no siempre cuentan con herramientas claras para canalizar sus ideas o mejoras.
Comunidad	Es beneficiaria de las iniciativas, pero tiene poco acceso a la información y baja participación por falta de difusión efectiva.
Población o territorio impactado	
Funcionarios y contratistas de la Alcaldía Local de Usme, así como la comunidad de la localidad, quienes se ven afectados por la forma en que se gestionan y comunican las iniciativas de innovación.	
Insights o aprendizajes relevantes	
Los principales problemas identificados (hackatón) están relacionados con reprocesos, tiempos y múltiples pasos en los procesos. Muchos “dolores” se repiten entre áreas, lo que evidencia falta de articulación institucional. Los funcionarios tienen claras las fallas y posibles soluciones, pero no existen canales estructurados para recogerlas. La información sobre proyectos e iniciativas no está centralizada ni es fácil de consultar. Los canales digitales actuales no están siendo efectivos para comunicar ni para generar interacción. Hay baja frecuencia de publicación y poco aprovechamiento de herramientas digitales. Existe disposición a participar y mejorar, pero se necesitan espacios más claros, dinámicos y continuos.	