

ETAPA 4: IDEACIÓN DEL RETO DE INNOVACIÓN

Nota: La etapa tiene como objetivo generar, explorar y seleccionar alternativas de solución al reto de innovación formulado en la etapa anterior.

Esta etapa se desarrolla en dos momentos:

1. **Expansión:** generación de múltiples ideas (sin restricciones)
2. **Enfoque:** análisis y selección de la alternativa más pertinente y viable

El resultado de esta etapa es la definición de una **solución priorizada**, alineada con el contexto institucional y el reto de innovación.

Pregunta emóciónate:	
¿Cómo podríamos atraer y mantener vinculados a jóvenes de las UPL con mayor incidencia de ideación e intento suicida en Suba, mediante experiencias innovadoras de tecnología y robótica que fortalezcan su bienestar emocional, sentido de pertenencia y proyecto de vida?	
Ideas generadas: fase de expansión	
Idea propuesta	Fuente
Semillero Local de Innovación, Robótica y Tecnología para el Bienestar Juvenil: laboratorio fijo de robótica, programación y prototipado con acompañamiento psicosocial	Mesa de trabajo institucional
Clubes escolares de robótica y programación en colegios de Rincón, Tibabuyes y Suba, articulados con mentores juveniles	Mapeo de actores e instituciones educativas
Hackatón juvenil “Crea tu futuro”: jóvenes diseñan prototipos tecnológicos para problemas de su barrio	Sesiones de ideación equipo formulador
Red de jóvenes mentores (pares) que acompañen procesos de otros jóvenes apoyados en herramientas digitales y de creación	Insigh: percepción de no ser escuchados por su entorno
Línea de acompañamiento juvenil (app o chat) con lenguaje cercano y anónimo, vinculada a las rutas de atención existentes	Hallazgos encuesta “Voces jóvenes: bienestar y entorno en Suba”
Laboratorio móvil de robótica e innovación que visite colegios, bibliotecas y casas de cultura de las UPZ priorizadas	Sesiones de ideación equipo formulador
Escuela de familias en tecnología y comunicación emocional, con talleres prácticos usando herramientas digitales	Insight: familias sin herramientas para reconocer señales de riesgo
Sistema de reconocimiento y logros visibles (insignias, certificados, muestras públicas de proyectos) para sostener	Mesa de trabajo institucional

Edificio Liévano
Calle 11 No. 8 -17
Código Postal: 111711
Tel. 3387000 - 3820660
Información Línea 195
www.gobiernobogota.gov.co

la motivación y la permanencia

Selección de ideas priorizadas: fase de enfoque

Analizar las ideas generadas y seleccionar la(s) más pertinente(s) para abordar el reto de innovación, utilizando criterios que permitan comparar las alternativas de manera estructurada.

Criterios de evaluación

Se recomienda evaluar cada idea con base en los siguientes criterios: Pertinencia, viabilidad e impacto. Cada criterio debe calificarse en una escala de **Alto, Medio o Bajo**, de acuerdo con las siguientes orientaciones:

Pertenencia: Evalúa qué tan bien la idea responde al reto de innovación y a los hallazgos identificados.

Alta	La idea responde directamente al reto de innovación y se basa claramente en los hallazgos e insights identificados
Media	La idea responde parcialmente al reto, pero no aborda todos los aspectos clave del problema
Baja	La idea no responde claramente al reto o no se relaciona con el problema identificado

Viabilidad: Evalúa qué tan posible es implementar la idea en el contexto institucional.

Alta	Puede implementarse con recursos disponibles, sin requerir cambios significativos en estructura, normativa o tecnología
Media	Requiere algunos ajustes, articulaciones o recursos adicionales, pero es viable con gestión institucional
Baja	Requiere recursos, capacidades o cambios estructurales que dificultan su implementación en el corto plazo

Impacto: Evalúa el potencial de la idea para generar cambios en el problema identificado.

Alta	Tiene alto potencial de generar cambios significativos en el problema y beneficiar a la población objetivo
Media	Puede generar mejoras parciales o en un grupo limitado de la población
Baja	Tiene bajo potencial de generar cambios relevantes en el problema

Idea	Pertinencia	Viabilidad	Impacto	Observaciones
Semillero Local de Innovación,	Alta	Alta	Alta	Responde directamente al reto al

Edificio Liévano
Calle 11 No. 8 -17
Código Postal: 111711
Tel. 3387000 - 3820660
Información Línea 195
www.gobiernobogota.gov.co

Robótica y Tecnología para el Bienestar Juvenil: laboratorio fijo de robótica, programación y prototipado con acompañamiento psicosocial				combinar tecnología, innovación y bienestar juvenil. Puede implementarse con los recursos previstos en el proyecto y tiene potencial de generar cambios sostenidos en la población participante.
Clubes escolares de robótica y programación en colegios de Rincón, Tibabuyes y Suba, articulados con mentores juveniles	Alta	Media	Alta	Aprovecha la infraestructura y jornada escolar, sin embargo, depende de la disposición de colegios, docentes y entidades
Hackatón juvenil "Crea tu futuro": jóvenes diseñan prototipos tecnológicos para problemas de su barrio	Media	Alta	Media	Promueve la creatividad y participación juvenil, pero aborda solo parcialmente el problema al tratarse de una actividad puntual y no de un proceso continuo.
Sistema de reconocimiento y logros visibles (insignias, certificados, muestras públicas de proyectos) para sostener la motivación y la permanencia	Media	Alta	Media	Bajo costo y fácil de implementar; complementa la estrategia principal

Las dos ideas con dos o más criterios en nivel Alto (el Semillero Local de Innovación, Robótica y Tecnología y los clubes escolares de robótica y programación) se priorizan e integran en una sola solución, ya que los clubes constituyen el principal canal de implementación del Semillero en los colegios de las UPZ priorizadas.

Solución seleccionada

Nombre: Semillero Local de Innovación, Robótica y Tecnología para el Bienestar Juvenil

Descripción: Estrategia de formación dirigida a jóvenes de territorios priorizados de Suba que integra robótica educativa, programación, innovación y enfoque STEAM. A través del uso de kits de robótica

Edificio Liévano
Calle 11 No. 8 -17
Código Postal: 111711
Tel. 3387000 - 3820660
Información Línea 195
www.gobiernobogota.gov.co

y metodologías basadas en proyectos, busca fortalecer habilidades tecnológicas y socioemocionales, promover el bienestar juvenil y contribuir a la prevención de la ideación y el intento suicida mediante la construcción de proyectos de vida y la participación.

Condiciones para la implementación

Identifique los elementos necesarios para implementar la solución.

Elemento	Descripción
Actores involucrados	Alcaldía Local de Suba (líder), Secretaría Distrital de Salud, Secretaría de Educación, instituciones educativas de Rincón, Tibabuyes y Suba, IDIPRON, Secretaría Distrital de Integración Social, Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, Alta Consejería TIC, GobLab y universidades aliadas, familias y jóvenes de la localidad
Áreas/dependencias responsables	Equipo SubaTech del área TIC de la Alcaldía Local de Suba
Recursos necesarios	Espacio físico para el laboratorio o aulas STEAM, kits de robótica y equipos tecnológicos, conectividad, formadores en robótica y programación, profesional de acompañamiento psicosocial y materiales de prototipado
Riesgos identificados	Baja convocatoria o deserción de los jóvenes, estigmatización frente al componente de salud mental, rotación del talento humano formado

Alcance de la intervención:

¿Qué es?: Define hasta dónde llega la solución, es decir: qué incluye, qué no incluye y en qué contexto se implementa.

¿Qué debe describir?

- tipo de intervención (servicio, proceso, estrategia, etc.)
- lugar o escenario donde se implementará
- duración estimada
- componentes principales de la solución

Implementación de una estrategia de formación e innovación tecnológica para el bienestar juvenil en la

localidad de Suba, con una duración estimada de ocho (8) meses. Se desarrollará en los territorios priorizados y en los espacios dispuestos por la Unidad de Innovación Pública y Social y las instituciones aliadas para la ejecución del proyecto. La estrategia contempla como componentes principales la adquisición y uso de kits de robótica educativa, la formación en robótica, programación, pensamiento computacional y enfoque STEAM, el fortalecimiento de habilidades mecánicas, tecnológicas y socioemocionales, y el desarrollo de proyectos basados en retos e innovación, con el propósito de contribuir a la construcción de proyectos de vida y a la prevención de la ideación y el intento suicida en jóvenes de la localidad.

Población objetivo:

Indique el grupo específico de personas al que está dirigida la intervención.

El proyecto está dirigido a jóvenes entre los 12 y 29 años de la localidad de Suba, con énfasis en adolescentes y jóvenes escolarizados que presentan factores de riesgo asociados a su bienestar emocional, como dificultades en el entorno familiar, baja percepción de apoyo, desmotivación o limitada vinculación a espacios de participación. La intervención se focalizará en las UPL con mayor concentración de casos de ideación e intento suicida, específicamente El Rincón, Tibabuyes, Britalia y Suba, priorizando población residente en estos territorios, especialmente aquella con menor acceso a oportunidades de desarrollo personal, tecnológico y comunitario, y con baja vinculación a la oferta institucional existente.

Resultados esperados

Indique los cambios que se espera lograr con la implementación de la solución.

Resultado esperado	Incrementar la permanencia y participación juvenil en procesos formativos.
¿Cómo se mediría?	Porcentaje de jóvenes que culminan el proceso.
¿A quién impacta?	Jóvenes participantes