

# Y ¿CÓMO LO HAGO?

## Guía práctica para emprendimientos de Innovación Social

Diseño de un toolkit  
compuesto por información  
práctica y múltiples herramientas.





# Guía práctica para emprendimientos de Innovación Social

**Daniela Mendieta Pineda**

Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para optar al título de:  
**Diseñadora Industrial**

Director (a):  
**Título (Magister, Diseñador etc.)**  
**Martha Lucia Sarmiento**

Línea de Investigación:  
**Investigación - Creación**

**Universidad El Bosque**  
**Facultad de Creación y Comunicación**  
**Bogotá, Colombia**  
**2019**

# Nota de Salvedad de Responsabilidad Institucional

“La Universidad El Bosque, no se hace responsable de los conceptos emitidos por los investigadores en su trabajo, solo velara por el rigor científico, metodológico y ético del mismo en aras de la búsqueda de la verdad y la justicia”





*Este proyecto de grado se lo  
quiero dedicar a todas las  
personas valientes que tienen  
como propósito de vida,  
ayudar a los demás.*

## Agradecimientos

>> Ante todo, a Dios.

Primeramente, al docente Iván Franco, quién inicio esta investigación y me permitió ser parte de ella.

Seguidamente, a Lucia Sarmiento, investigadora principal y asesora de mi proyecto de grado, quién me acompaño y guio durante todo el proceso y me permitió explorar mis facultades como diseñadora industrial, al momento de tomar decisiones importantes frente al proyecto.

También, a Rosa Granados, co – investigadora, de quién recibí asesoría en varias oportunidades.

---

## Resumen

Este proyecto de grado hace parte de la investigación – creación de la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad el Bosque: “Diseño para la Innovación Social” la cuál busca entender la complejidad del concepto ‘Innovación Social’, para así, poder encontrar un punto concerniente en el cuál poder intervenir con diseño y aportar algo significativo a estos procesos, que muchas personas emprenden con intenciones de ayudar a comunidades.

Para entender la innovación social, se consultó a diferentes autores que exponen sus interpretaciones sobre qué proyectos se pueden clasificar bajo este término; también se realizaron entrevistas para conocer la posición de algunos docentes de la facultad y así, poco a poco la investigación fue tomando el rumbo que la llevo a al resultado final.

Durante todo el análisis, se notó la poca información práctica que se puede encontrar y la desarticulación de esta, dificultando el proceso de muchas personas que desean iniciar proyectos de innovación social.

Por esto, se toma la decisión de diseñar un toolkit conformado por información práctica y herramientas que permitan llevar a cabo esta información y así ayudar a que muchas personas sepan que pasos deben seguir para que su emprendimiento, con intenciones sociales, se convierta en realidad, siempre haciendo una invitación a co-crear con la comunidad, priorizar su participación durante todo el proceso.

Las herramientas diseñadas fueron revisadas y probadas por personas expertas en co-creación y también por personas sin conocimientos previos del tema y los resultados fueron positivos, ya que cada herramienta es clara y logra su propósito.

## >> Palabras Clave

*Innovación Social*  
*Emprendimiento Social*  
*Co - Creación*  
*Herramientas*  
*Información práctica*  
*Toolkit*

---

## Abstract

This degree project is part of the research - creation of the Faculty of Creation and Communication of the Universidad El Bosque: “Design for Social Innovation” which seeks to understand the complexity of the concept of ‘Social Innovation’, in order to find a point of interest in which is possible to intervene with design and make a significant contribution around these processes significant in these processes, which many people undertake with intentions of helping communities.

To understand social innovation, I started from consulting authors who present their interpretations of what projects can be classified under this term; Interviews were also made to know teachers of the faculty and thus, little by little the investigation was taking the course that led to the final result.

Throughout the analysis, the little practical information that can be found and the dismantling of this was noted, making it difficult for many people who wish to initiate social innovation projects.

Therefore, the decision is was

to design a toolkit consisting of practical information and tools that allow to carry out these projects to carry out this information and thus help many people to know and understand the steps they must follow for their entrepreneurship, with social intentions, to become in reality, always making an invitation to co-create with the community, prioritizing their participation throughout the process.

The tools were reviewed and tested by experts in co-creation and also by people without previous knowledge of the subject and the results were positive, since each tool is clear and achieves its purpose.

## >> Palabras Clave

*Social Innovation  
Social Entrepreneurship  
Co - Creation  
Tools  
Practical information  
Toolkit*

# Tabla de Contenido

<b>Introducción</b>	10
<b>Capítulo 01</b>	11
Objetivo General	12
Objetivos específicos	13
Metodología	14
<b>Capítulo 02</b>	15
2. Marco Teórico	15
2.1 Innovación Social	16
2.2 Innovación Social en Colombia	19
2.3 Priorización de la comunidad	21
2.4 Emprendimiento e innovación social	22
2.5 Opinión de expertos	22
2.6 Conclusiones	25
<b>Capítulo 03</b>	26
3. Caracterización de agentes	27



# Tabla de Contenido

<b>Capítulo 04</b>	36
4. Planteamiento del proyecto	37
4.1 Alcance del proyecto	42
4.2 Comprobaciones	44
4.3 Conclusiones	45
4.4 Modelo de negocio	46
<b>Capítulo 05</b>	47
5. Marco referencial	48
<b>Capítulo 06</b>	52
6. Bibliografía	53



---

## Introducción



La relevancia de este proyecto nace desde la necesidad de crear una guía práctica que acompañe el proceso de quienes desean realizar proyectos de innovación social para ayudar a una comunidad específica, pero no tienen los conocimientos que les permitan llevarlo a cabo.

Se tiene la percepción de que en Colombia el apoyo al emprendimiento es muy limitado y aún peor, si se habla del emprendimiento social. En este proyecto no se pretende desmentir este argumento, pero si se quiere tratar de

organizar cierta información que le permita saber a los emprendedores que, si pueden conseguir algún tipo de apoyo y ayudarles a saber, cómo y a quién se le puede pedir ayuda para impulsar sus proyectos.

Esto, porque se vio la necesidad de articular la información ya existente que hace referencia a cómo realizar proyectos de innovación social, ya que al estar desarticulada, dificulta la comprensión para su aplicación.

De igual manera, es evidente que, para muchas personas acceder a capacitación sobre el tema, es todo un reto, y aunque tengan algún conocimiento, no saben cómo llevarla a la práctica, no están seguros de cómo co-crear con la comunidad y por esto, se diseñan herramientas que son soportadas por la información práctica, para que los emprendedores puedan leer y tener presente información relevante, pero al mismo tiempo puedan efectuarla.

Capítulo 01

# Objetivos y Metodología

---



# 01



## **Objetivo General**



Diseñar mediaciones comunicativas y plásticas que recopilen información práctica especializada en emprendimientos de Innovación Social, permitiendo a los actores del sistema adaptar soluciones viables que aseguren el éxito del proceso creativo.

## Objetivos Específicos

>> Identificar y tipificar los aspectos mínimos que son determinantes dentro de la estructura de la generación de un proyecto de Innovación Social, independientemente de la tipología del proyecto a desarrollar.

>> Generar herramientas que sean lo suficientemente versátiles para que puedan ser adaptadas y apropiadas por aquellos actores que inician un proceso de Innovación Social, asegurando la continuidad en el tiempo de este.

>> Priorizar la experiencia de los usuarios dentro la generación de las mediaciones, de tal forma que faciliten su comprensión y adopción.



Este proyecto aplicó varias metodologías para llegar al resultado esperado; primeramente y durante todo el proceso, se consultó literatura sobre innovación social, para lograr comprender cuáles son sus alcances, después, se realizaron entrevistas semi estructuradas a algunos docentes de la facultad, que son expertos en la materia social, para así, obtener información de primera mano.

Seguidamente, se inició la búsqueda de información práctica para llevar a cabo este tipo de proyectos, y al encontrar que la poca información que existe está desarticulada, se empezó la recopilación de esta misma, para determinar qué temas eran importantes para mencionar en el libro y qué herramientas eran necesarias diseñar.

## Metodología

Con esto, se dio inicio al proceso de redacción y diseño y todo lo pertinente al toolkit, al mismo tiempo que se iban realizando comprobaciones con personas expertas, como lo son integrantes de Distancia Cero, una organización que se dedica a realizar procesos de co – creación entre emprendimientos sociales y universidades; como también con personas sin experiencia previa.

Capítulo 02

# Marco Teórico

---

»

# 02

## 2.1 Innovación Social

La innovación social (IS) es un concepto que ha sido implementado durante un lapso de tiempo longevo, construyendo una participación importante tanto en planes gubernamentales de desarrollo como en iniciativas lideradas por el sector privado en Colombia, convirtiéndose en un aspecto concreto a estudiar (Villa y Melo, 2015, p. 4).

En primera instancia, se presentará la revisión de referentes externos en el que se buscaba conocer cómo el concepto de innovación social (IS) ha sido interpretado por diversas entidades en el contexto nacional e internacional; cada una de estas interpretaciones está construida en relación al objeto de estudio. En segunda instancia, se exponen los hechos importantes para la IS en Colombia y por último se habla sobre el papel que cumple el usuario dentro de este panorama.

Entre las definiciones de IS más destacadas están las de El Banco Interamericano de Desarrollo (BID), en el documento donde habla sobre el panorama de la IS en Colombia, define que “la innovación social se considera un mecanismo para buscar y desarrollar soluciones novedosas a los problemas sociales, principalmente la reducción de la pobreza y el mejoramiento de las condiciones de vida de la población” (Villa y Melo, 2015, p. 4).

Y en su Política de Innovación en América Latina y el Caribe. Nuevos Caminos (2016), la innovación social tiene por objetivo “dar visibilidad a demandas sociales latentes y desestructuradas, y conectarlas con soluciones innovadoras, escalables y rentables” (p. 176).

En el documento RESINDEX (2013, p. 2) se insta que “la IS busca, sobre todo dar respuesta a demandas sociales insatisfechas y es por ello por lo que debe estar orientada, tanto al desarrollo de acciones como a la obtención resultados”.

Por su parte, la Agencia Nacional para la Superación de la Pobreza Extrema (ANSPE) entiende la IS como “una solución (producto, servicio, práctica o modelo de gestión) que al haber sido implementada demos-

tró ser sostenible, más eficiente y de mayor impacto que las soluciones existentes para la población en situación de pobreza extrema”.

Por último, es importante mencionar la definición que se estableció en el borrador de la Política Nacional de Innovación Social, ya que esta podría ser la que reúne los factores clave mencionados en las anteriores, y de igual manera agrega unos nuevos que son significativos:

La Innovación Social es el proceso a través del cual se crea valor para la sociedad mediante prácticas, modelos de gestión, productos o servicios novedosos que satisfacen una necesidad, aprovecha una oportunidad y resuelve un problema de forma más eficiente y eficaz que las soluciones existentes, produciendo un cambio favorable en el sistema en el cual opera. La IS se caracteriza por tener potencial de escalabilidad, replicabilidad, ser sostenible, promover mayores niveles de empoderamiento de la comunidad y generar alianzas entre diferentes actores de la sociedad. (Villa y Melo, 2015, anexo 1.).

Esta definición también es muy valiosa, gracias a la particularidad de no especificar que la comunidad beneficiada tenga que estar bajo una condición de pobreza extrema, lo cual denota, que los proyectos de IS pueden estar dirigidos a comunidades vulnerables y no vulnerables, porque como lo defiende Gotzon Bernaola, “la innovación social es un modelo que permite construir nuevas formas de relación entre la sociedad civil y las instituciones para la generación de valor público compartido” (Domanski, Monge, Quitiaquez, Rocha, 2016), refiriéndose como sociedad civil a comunidades de cualquiera de las dos índoles.

Frente a estas definiciones de IS que hacen estas entidades, se entiende la forma en la que la IS se ha venido fortaleciendo, y aunque sigue estando en un proceso de consolidación por falta de un común acuerdo, varias entidades han entendido la importancia de atribuirle unas características específicas que la diferencien frente a otros ámbitos sociales. Las características principales relacionadas con un proyecto IS, como se menciona en el documento de El Panorama de la IS en Colombia, son:

Esta debe ofrecer una solución a un problema social, ambiental o cultural, de forma novedosa y más efectiva, eficaz, sostenible o justa que las soluciones existentes. Puede tomar la forma de producto, proceso, tecnología, regulación, intervención o movimiento social. Puede provenir de cualquier sector de la sociedad (público, privado, académico, comunitario, ciudadano). Debe buscar el beneficio de la sociedad en general antes que el del desarrollador o financiador de la solución. Se construye e implementa a partir de relaciones horizontales entre el proveedor de la solución y la comunidad que la recibe (Villa y Melo, 2015, p. 4).

Esto quiere decir que la IS hace un vínculo entre componentes como el mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades y el ser sostenible en el tiempo, lo cual requiere de empoderamiento y apropiación social del conocimiento de las soluciones, para así asegurar la replicabilidad y escalabilidad de las mismas. (Méndez, Merino, Rocha, 2015, p. 27).



Gráfico 1. Componentes de la innovación social. Elaboración propia.

## 2.2 Innovación Social en Colombia

Es importante partir del hecho que Colombia es uno de los países que más se ha aproximado al concepto de IS en Latinoamérica, surgiendo en discursos desde el año 2006, considerándose como una alternativa para el desarrollo del país. (Tovar, López y Betancur, 2018).

En el periodo presidencial 2010 – 2014 y 2014 - 2018, Prosperidad Para Todos, uno de los temas con mayor relevancia era el acuerdo de paz con las FARC, y como menciona Moreno en un artículo (2018) Colombia debe “encontrar diferentes maneras para reconciliar a las comunidades, invertir en la gente e involucrarla en el proceso, para que se sientan en posiciones no marginales ni vulnerables, cambien a una posición de inclusión y de esperanza hacia el futuro”, por esto, en el Plan Nacional de Desarrollo Colombiano del gobierno de Santos, se estableció la IS como uno de los impulsores del crecimiento económico del país, destinando el 0,2% del PIB para incentivos que esperan fortalecer la investigación, el desarrollo e innovación, ya que estos son factores que promueven la competitividad a largo plazo, sin dejar de lado el desarrollo de la innovación dirigida a solucionar las problemáticas de la pobreza extrema (Ley 1450 de 2011) y las coyunturas resultado de la etapa posterior a la firma del acuerdo paz.

Esta es la justificación de la creación del ANSPE, ya que es la entidad encargada de dirigir a nivel nacional las acciones y articulaciones de actores público-privados, para desarrollar mecanismos de solución a estas condiciones. (Méndez et al., 2015, p. 30)

Bajo este Plan Nacional de Desarrollo 2010-2014 y 2014 -2018, se creó el Centro de Innovación Social, el cual cumple un papel muy importante coordinando proyectos de IS y gestionando el conocimiento.

En el año 2012, Colciencias creó un programa llamado “Ideas para el cambio”, que nace con el propósito de crear relaciones colaborativas entre expertos en ciencia, tecnología e innovación y comunidades, para la generación de soluciones novedosas, ayudando de igual manera a la financiación de estas ideas para que puedan ser sostenibles en el tiempo, y lograr su propósito de mejorar la calidad de vida de los ciudadanos.

Hasta la fecha han logrado “38 soluciones científico-tecnológicas implementadas y funcionales, a lo largo y ancho del territorio colombiano, 12.280 personas impactadas pertenecientes a comunidades afrodescendientes, indígenas y campesinas” (Colciencias, 2019).

En este mismo año, gracias al escenario que propicio el Plan Nacional de Desarrollo, se inicio la labor de realizar una política pública de Innovación Social, para la creación participativa de soluciones a problemáticas sociales, enfocadas en la erradicación de la pobreza extrema.

Este proceso inicio siendo interinstitucional entre un comité técnico de Colciencias, el Centro de Innovación Social y la Agencia Nacional para la Superación de la Pobreza Extrema. Luego, fueron conscientes de la importancia de involucrar un proceso de co-creación, entre el gobierno nacional, la ciudadanía, las comunidades y otros actores del sistema de la IS, generando así, encuentros y talleres presenciales que ayudaban a vivificar un proceso de construcción de la política pública descentralizado y transparente.

En el 2013, este proceso se siguió llevando a cabo mediante una plataforma virtual, que arrojó resultados exitosos, ya que pudieron participar 57 municipios del país, generándose más de 50 propuestas, y casi 4.500 visitas. Un año después se terminó de redactar el documento de política de IS. (Centro de innovación, 2015).

Gracias al Decreto 4155 del 3 Noviembre de 2011, se creó el Departamento Administrativo para la Prosperidad Social, entidad que lidera el sector de la inclusión social y reconciliación, con una meta muy específica, llegar al 2025 con la pobreza extrema erradicada, abordando sus problemáticas desde el enfoque de la IS, posicionándose como el primer grupo de Innovación Social que existe en América Latina y el sexto en el mundo impulsado por un gobierno, y el actual presidente Iván Duque, en su Plan Nacional de Desarrollo 2018 – 2022 considera que la innovación tiene un rol relevante para crear valor público, así que seguirá amparando estas iniciativas. (Prosperidad Social, 2019).

## 2.3 Priorización de la comunidad

En este punto, donde ya se ha hablado de las definiciones de IS y de sus logros más resonados nacionalmente, es fundamental evidenciar que gran parte de las entidades que están realizando avances en el ámbito de la IS mencionan que el eje principal debe girar en torno a la población afectada por las particularidades que este grupo objeto determina en la problemática a tratar, es decir, en cada decisión a tomar, se debe priorizar el bienestar de la comunidad y sus agentes relacionados, por esto es conveniente hablar sobre el “pensamiento de diseño de servicio” (traducción libre, Schneider y Stickdorn, 2012), el cual plantea un proceso creativo iterativo que circula entre, la comprobación de las herramientas planteadas directamente con la comunidad y en la constante corrección de los aspectos a mejorar, para así cerciorar el beneficio de todos los agentes durante el proceso. Para lograr esto, se basa en cinco principios:

1. Es centrado en el usuario y no en la entidad que está realizando el proyecto.
2. Permite una co-creación, en donde todas las personas involucradas tienen participación durante el proceso.
3. Es secuencial, ya que sigue un orden.
4. Contiene evidencias que refuerza el servicio planteado y la experiencia del usuario.
5. Es holístico, ya que tiene en cuenta todos los posibles factores y grupos de interés afectados por el servicio (Schneider y Stickdorn, 2012).

Es interesante reconocer el papel tan significativo del proceso co-creativo generado entre los expertos y la comunidad, porque es uno de los pilares que asegura la asertividad de la solución y que esta se pueda denominar de innovación social, en términos de Marulanda y Tancredi (2016) “Una de las claves del éxito y de la posibilidad de sostenibilidad en el tiempo está en la participación activa de la comunidad beneficiada, asegurando que se convierta en un actor de su propio bienestar y no solo en un receptor pasivo de beneficios.” (Domanski et al., 2016).

## 2.4 Emprendimiento e Innovación Social

La relación de estos dos términos, será un punto focal en el proceso de este proyecto de grado, así que es sustancial implementarlos en el marco teórico del presente documento.

El emprendimiento social, se puede definir como la generación de soluciones a problemáticas sociales, basadas en un modelo de negocio que les permita ser rentables y sostenibles en el tiempo, generando una solución prolongada a comunidades que las requieran.

Cuando estos emprendimientos sociales son ejecutados correctamente, tienen un carácter de innovación y apoyo financiero, permiten que quien los lidera reciba una retribución económica y pueda dedicarle más tiempo a potencializar su idea de negocio y logre ayudar a más comunidades, por esto, entidades públicas, han aumentado su interés en apoyar iniciativas de emprendimientos sociales, que ya hayan pasado la etapa inicial, ofreciéndoles convocatorias y programas que impulsan sus modelos de negocio.

El emprendimiento social, es una de las formas en las que se puede materializar la innovación social, pero actualmente es un desafío, como lo menciona Prosperidad Social, en el documento sobre la innovación y emprendimiento social, ya que, hay que eliminar la brecha entre el ámbito empresarial y la responsabilidad social, permitiendo concebir un nuevo tipo de emprendedor, quien inicia un proyecto en busca de generar valor social y poder aportar a la construcción de capital, pretendiendo transformar la calidad de vida de las comunidades, con una propuesta sostenible, escalable y replicable. (Prosperidad Social).

## 2.5 Opinión de expertos

En la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque, más específicamente en el pregrado de Diseño Industrial, hay varios docentes que tienen una relación directa con la IS, ya que han trabajado

en proyectos de esta índole, creando una experticia de conocimientos y opiniones muy valiosas, que ayuda a tener una aproximación más humana y no teórica sobre la IS, y cada una muy diferente, ya que cada docente tiene especialidad en una tipología de la IS.

Por esto, se determinó que era importante realizar entrevistas individuales semi-estructuradas, a cada uno de los cinco docentes, sobre que conocimientos tenían de la IS gracias a su experiencia y de cómo abordaban estos proyectos.

Es importante mencionar, que una de las hipótesis con la cual se inició este proyecto, era la creación de un servicio con una metodología propia con un respectivo toolkit para guiar y potencializar los proyectos de IS, dirigida a entidades públicas y privadas, así que, se realizaron preguntas relacionadas.

Estas eran las preguntas estructuradas:

1. ¿Cuáles son para usted las 3 características más importantes de un proyecto de innovación social?
2. ¿En qué campos de aplicación ha desarrollado este tipo de proyectos? (por ejemplo: diseño sostenible, artesanía, fortalecimiento de comunidad, etc.)
3. ¿Usa o conoce algún tipo de metodología para abordar el desarrollo de estos proyectos? ¿cuál/es?
4. En su experiencia usted ¿ha podido medir el impacto de un proyecto de innovación social?, sea de forma cualitativa o cuantitativa, ¿de qué manera? (por ejemplo: cantidad de participantes, éxito del proyecto, continuidad en el tiempo, etc.)
5. Me puede compartir un caso de éxito y uno fallido en proyectos de este estilo que haya realizado?, ¿cuál fue el factor determinante?
6. Actualmente conoce ¿cuáles son las entidades o instituciones que se están apropiando de estas iniciativas?, ¿y bajo su criterio

cuáles cree que podrían ser a futuro?

7. En su experiencia, ¿las entidades o comunidades que trabajan los proyectos cuentan con presupuesto? ¿Cuál es el presupuesto respecto a la capacidad del proyecto?, ¿se asocia por ejemplo a la duración?

8. Cuénteme cuáles son para usted los referentes más importantes de considerar en la aplicación de un proyecto de innovación social.

9. Finalmente por favor dibuje el proceso que lleva a cabo en este tipo de proyectos.

10. ¿Cree usted que las entidades estarían dispuestas a comprar un toolkit que los guíe en el proceso de un proyecto de innovación social?

11. ¿Podría una persona sin experiencia previa ejecutar un proyecto de Innovación Social con solo la ayuda de un toolkit?

Estas entrevistas, realizadas entre el 01 de Marzo y el 26 de Marzo del 2019, con autorización de los docentes, fueron grabadas y posteriormente transcritas (Anexo 1), para luego poder realizar una recopilación de las palabras más repetidas y así poder hacer un acercamiento a unas conclusiones.

Características	Campo de aplicación	Forma de identificación	Metodologías	Medición de impacto
Comunidad	Comunidad	Voluntariado	IDEO	Calidad
Responsabilidad	Discapacidad	Emprendimiento	Creación propia	Asistencia / Convocatoria
Ser humano	Organizaciones	Organizaciones	Context mapping	Ingresos
Innovación	Artesanías	"Me contactan"	Co-creación	Calidad de vida
Objetivo	Medio Ambiente		Mapa de interrelaciones	Usabilidad
Escenario	Académico		Design Thinking	Continuidad en el tiempo
Propuesta de valor	Fundaciones		Design for Sustainability	
Co-creación				
Replicabilidad				

Factor éxito	Factor fracaso	Actores	Recurso económico	Compra de toolkit	Ejecución sin experiencia
Apropiación	Falta de compromiso	ONG	Concursos	"Si, si es super bueno"	No
Comprobación / Coherencia	No es sostenible	Fondos	Convocatorias	No	"Debería poderse"
Continuidad en el tiempo	Perder contacto	Colciencias	"Muy con las uñas"	"No, pagarían por el servicio"	Si
Sostenibilidad		SENA			"De pronto si es un líder"
Compromiso		LASIN			
		RISES			
		DESIS NETWORK			
		Corporación			
		Todas las empresas			
		Fundaciones			
		RAD			

## 2.6 Conclusiones

Con esta aproximación a los docentes y complementando referentes externos, se dedujeron varios puntos importantes. Para empezar y como ya se mencionó anteriormente, hay diferentes visiones sobre que es la IS, pero lo que sí es común son las razones por las cuales los proyectos de diseño social no logran catalogarse como de IS, y esto es porque no consiguen ser sostenibles en el tiempo a causa de varios factores. Uno de ellos es la falta de apropiación de la solución brindada por parte de la comunidad, ya que no se involucra correctamente en el proceso de su creación, también, por falta del compromiso de algún actor involucrado, gracias a que los roles no son claros, y la queja más frecuente es que no se evidencia un apoyo claro por parte de las entidades públicas o privadas para impulsar estos proyectos.

Un resultado significativo de las entrevistas afectó directamente a la primera hipótesis planteada, ya que no se evidencia la relevancia de diseñar una metodología pues existen unas que son comúnmente empleadas y son de acceso gratuito, o en algunos casos se mencionaba que cada entidad ya tiene creada su propia metodología o está en el proceso de hacerlo, así que no se cree que las entidades estén dispuestas a pagar por este servicio, tampoco se vio la viabilidad de que una persona sin experiencia llevara a cabo un proyecto de IS solo con la ayuda de un toolkit siendo aún necesaria la guía de un experto.

Por esto, para crear un proyecto viable se vio la necesidad de replantearlo y formular una nueva hipótesis con base en toda la información ya recolectada.

Capítulo 03

# Caracterización de agentes

---

»»

03

### 3. Caracterización de agentes involucrados en el ecosistema de la Innovación Social

Para continuar con la recolección de información y tener una buena base para formular la nueva hipótesis, se realizó una caracterización de cada uno de los agentes que generalmente hacen parte de un proyecto de IS y así poder conocerlos a más detalle y esclarecer sus roles.

Se determinó que los agentes que están implicados en este ecosistema de IS, son, primeramente y de manera indispensable una comunidad vulnerable o no vulnerable, un experto que podría ser un profesional en diseño, en este caso, también está el actor gobierno, las organizaciones no gubernamentales y las empresas privadas.

En este punto del proceso se usó la herramienta de caracterización “personas” que nos permite definir rasgos significativos que a través de un arquetipo representan a un grupo más grande, con esta herramienta se describió quien era cada uno, sus rasgos de personalidad, sus intereses, su entorno y habilidades, y sus sueños.

#### Experto

**¿Quién es?:** Juan decidió estudiar diseño, que, aunque no hiciera parte de las profesiones más comunes, es lo que realmente le apasiona y disfruta hacer, por esto le dedica mucho tiempo a su profesión y sobresale por tener grandes habilidades entorno a esta, gracias a estos conocimientos uno de sus trabajos es ser profesor de universidad. Al trabajar en proyectos en los cuales se solventaban las necesidades de una comunidad, se dio cuenta que sentía gran empatía por ayudar a las personas, y decidió dirigir su especialidad a esta línea del diseño.

**Rasgos de personalidad:** Juan es altruista, tiene una capacidad innata de querer ayudar a los demás desde sus conocimientos, es una persona muy audaz ya que es capaz de emprender acciones poco comunes en pro de un proyecto, no le da pena hablar con las personas, al contrario, es muy sociable, porque en su trabajo tiene que hacer que las personas conecten con él, no tiene interés en que le den crédito por cada cosa que hace.

**Sus intereses:** A Juan le interesa ayudar a las comunidades, generando respuestas que tengan relevancia, no tiene problema de participar en proyectos sociales donde no tenga una retribución económica y en los que tenga que esforzarse mucho, le gusta poner en contacto a las personas y les da espacios para hablar y así conocer sus necesidades, le gusta relacionarse con diferentes personas y hacer que los demás conozcan la importancia del papel del diseñador en un proyecto.

**Entorno y habilidades:** Juan es proactivo, no tiene inconveniente si tiene que desplazarse a otros lugares fuera de su sitio de trabajo, tiene un pensamiento lateral que lo hace abarcar situaciones de manera diferente, se lleva bien con todo tipo de personas, sabe escuchar, sabe cómo hablarles y transmitir efectivamente lo que quiere decir, es líder porque sabe cómo dirigir y organizar a un equipo de trabajo, tiene conocimientos sobre diferentes áreas a su profesión. Es una persona recursiva, que encuentra la manera de solucionar inconvenientes y saca proyectos adelante sin muchos recursos económicos.

**Sueños:** Juan sueña con poder encontrar organizaciones que realmente apoyen su trabajo, haciéndolo un poco más fácil, teniendo más recursos para ejecutar sus ideas y tener un mayor alcance, y poder ayudar a más personas.

  
**¿Quién es?**  
Especialista.



  
**Sueños**  
Encontrar apoyo.  
Mayor alcance.

  
**Rasgos de personalidad**  
Altruista.  
Audaz.  
Carismático.  
Desinteresado.

  
**Intereses**  
Ayudar a comunidades  
sin retribución económica.

*Elaboración propia.*

## Gobierno Local

**¿Quién es?:** Son las instituciones y programas del sector público encargados de buscar la superación de los problemas más urgentes, especialmente la pobreza extrema, como: el Ministerio de Cultura, Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Ministerio de Educación, Colciencias, SENA, Ministerio de Salud y Protección Social, Departamento para la Prosperidad Social, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, la Agencia Nacional para la Superación de la Pobreza Extrema, entre otros.

**Rasgos de personalidad:** Tienen el carácter de responsabilidad para defender los derechos sociales y así proteger a comunidades específicas que tienen alguna condición de vulnerabilidad. Son accesibles para todos, sin discriminación en lo teórico y en la práctica, son adaptables a las necesidades de cada comunidad desde su experiencia, sus planes de acción son aceptables en términos culturales y sociales, considerando la integridad de cada actor involucrado.

**Intereses:** Sus intereses están enfocados a la superación de la pobreza extrema, con el mejoramiento de las necesidades básicas de estas comunidades, por medio de identificación, ingresos y trabajo,

educación, salud, nutrición, habitabilidad, dinámica familiar, banca- rización y ahorro, y acceso a la justicia.

**Entorno y habilidades:** Estas instituciones son conformadas por personas que tienen estudios pertinentes con las problemáticas a tratar, teniendo funciones particulares dentro del programa. Cuen- tan con un cronograma establecido y con un presupuesto econó- mico que tiene unas directrices, por esto ninguna decisión es a la ligera, hacen estudios previos que garanticen la congruencia de estas acciones. Crean convocatorias para fortalecer proyectos que ayuden a estas problemáticas que ellos tratan de mitigar. Tienen la capacidad y autoridad de crear y gestionar leyes, programas, redes, instituciones, actividades, y demás, entorno a esta temática.

**Sueños:** Estas entidades sueñan con erradicar todas las problemá- ticas que conllevan la pobreza extrema con un bajo presupuesto.



*Elaboración propia.*

## ONG

**¿Quién es?:** Organizaciones no gubernamentales sin ánimo de lu- cro, que se crean gracias a iniciativas civiles con fines humanitarios que están vinculados a proyectos que generan cambios para el be- neficio de las comunidades. Puede tener diversas formas jurídicas: asociación, fundación, cooperativa, etc.

**Rasgos de personalidad:** La sensibilidad es la fuente de todo trabajo voluntario, considerando la dignidad humana como un valor inherente a todas y cada una de las personas, por medio de la solidaridad buscan erradicar la desigualdad en las comunidades con las que trabajan, gracias al compromiso y la transparencia en cada acción realizada fomentan la cooperación, la solidaridad y la generación de soluciones a los conflictos de incidencia social. Son independientes, ya que se financian través de la colaboración de los ciudadanos, de los aportes de empresas y de la generación propia de ingresos, por esto son fundamentales los valores de la constancia y la perseverancia.

**Intereses:** Su principal interés es ayudar a personas en alguna situación de vulnerabilidad sin recibir una ganancia monetaria, por esto se basan en el voluntariado y se conforman en su mayoría de personas que se unen libre y desinteresadamente para trabajar con fines benéficos, sustentándose en la obligación moral de hacer lo correcto en cada caso; la generosidad, el altruismo y la empatía son los sentimientos elementales para lograr su cometido.

**Entorno y habilidades:** Gestionan recursos humanos y económicos para poder desarrollar las contribuciones que quieren hacer a las comunidades, y así, algunas tienen presupuestos para apoyar proyectos externos que impacten positivamente a las comunidades que quieren ayudar. Cuenta con la aptitud de convocar personas en pro de su movimiento, gracias a que evidencian los resultados de sus colaboraciones.

**Sueños:** El sueño de estas organizaciones es recibir una cantidad extraordinaria de aportes económicos y humanos, para así poder realizar ayudas que sean sostenibles en el tiempo y lograr cambios positivos permanentes. También que las comunidades a las que ayudan se apropien de estas iniciativas para que sean exitosas.



### ¿Quién es?

Organizaciones con fines humanitarios.



### Rasgos de personalidad

Altruista.  
Bondadoso.  
Trabaja por los demás.

*Elaboración propia.*



### Sueños

Impactar a muchas personas.



### Intereses

Sostenibilidad.  
Lograr un impacto.  
Mostrar su gestión.

## Empresas privadas

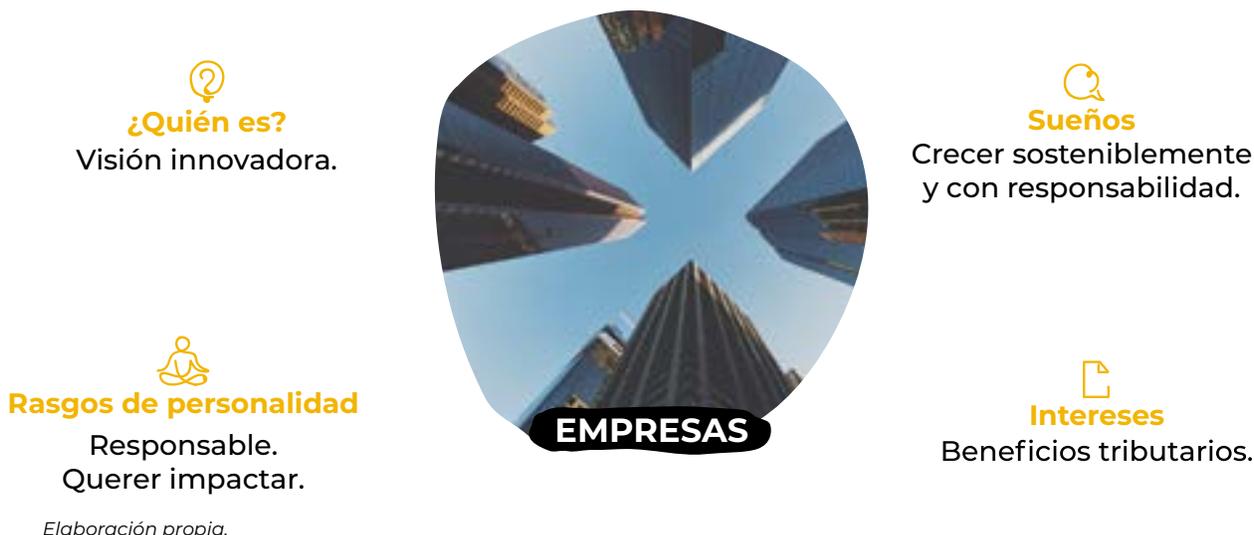
**¿Quién es?** Entidades privadas no gubernamentales, formadas por un grupo de personas, capital material y financiero, con la finalidad de producir algo o prestar un servicio que satisface una necesidad, y así obtener beneficios. La academia, los retail multiformato, la banca, entre otros sectores, hacen parte de esta denominación.

**Intereses:** Buscan responsabilidad social extendida del producto, por que por ley deben cumplirlo. Anteriormente algunas empresas no solo realizaban actividades sociales con ánimo de ayudar, sino también porque les ayudaba a reducir sus impuestos, lo cual ya dejó de funcionar, por esto ha descendido el interés de las empresas en apoyar obras sociales. Por el lado de la academia, universidades que tienen carreras afines, se han dado cuenta de la importancia de la innovación social, y les interesa realizar investigación y dirigir proyectos entorno a esto.

**Sueños:** El sueño de estas entidades, es ser pioneras en la generación de iniciativas para subsanar las condiciones de vulnerabilidad y crear nueva documentación sobre el tema.

**Entorno y habilidades:** Tienen la capacidad de crear ONG's dedica-

das a brindar ayuda a una necesidad específica, ya que tienen los recursos económicos y humanos, por esto también apoyan proyectos externos que buscan ayudar a comunidades, creando alianzas entre varias entidades para llevarlos a cabo. De igual manera, cuentan con el capital intelectual, para generar nuevos conocimientos.



## Comunidad Vulnerable

**¿Quién es?:** Grupo de personas con características similares que están en situación de vulnerabilidad, ya sea gracias a la pobreza extrema y/u otros factores. Pueden ser niños, madres cabeza de familia, comunidades indígenas, desplazados, habitantes de calle, personas con discapacidades físicas y/o cognitivas, entre muchos más, generalmente tienen un líder que es vocero de todos y quien conoce bien las necesidades particulares.

**Rasgos de personalidad:** Son poblaciones que, por determinadas circunstancias, viven situaciones de trauma y empiezan a comportarse de forma distinta a cómo lo hubieran hecho si no hubieran vivido estos eventos. De igual manera tienen características muy propias de su entorno, lo cual hace, que la comunicación con ellos sea particular.

**Intereses:** Cada comunidad tiene intereses propios originados por su quehacer diario, por medio del cual buscan ayudar a su situa-

ción, sea de manera económica y/o terapéutica. Aunque a veces no es muy evidente a raíz de experiencias previas, están en disposición de recibir indicaciones para hacer parte de la solución a su problema.

**Sueños:** El sueño de estas comunidades es que quienes lleguen a ellos, les brinden la ayuda pertinente para solventar las problemáticas que viven actualmente, de manera permanente, respetando y manteniendo sus características propias de comunidad.



## Comunidad NO Vulnerable

**¿Quién es?:** Grupo de personas con características similares, como el idioma, su trabajo, sus valores, la ubicación geográfica, edad, intereses y demás, generalmente tienen un líder que es vocero de todos y quien conoce bien las necesidades particulares.

**Rasgos de personalidad:** Son personas que, por determinadas circunstancias, tienen características diferentes a otros, lo cual puede traer consigo una variación en su estilo de vida, y que realicen actividades muy propias de su entorno.

**Intereses:** Cada comunidad tiene intereses propios originados por su quehacer diario, por medio del cual buscan ayudar a su situación, sea de manera económica y/o terapéutica. Aunque a veces no

es muy evidente, a raíz de experiencias previas, están en disposición de recibir indicaciones para hacer parte de esa ayuda.

**Sueños:** El sueño de estas comunidades es que quienes lleguen a ellos, les brinden la ayuda pertinente para solventar las problemáticas que viven actualmente, de manera permanente, respetando y manteniendo sus características propias de comunidad.

**¿Quién es?**  
Características específicas.

**Sueños**  
Ayuda pertinente.

**Rasgos de personalidad**  
Propios de sus circunstancias.  
*Elaboración propia.*

**Intereses**  
Que hacer diario.

**COMUNIDAD NO VULNERABLE**

Con estos roles caracterizados, se realizó un mapa de relacionamiento, para saber cuál es la interacción entre ellos generalmente.

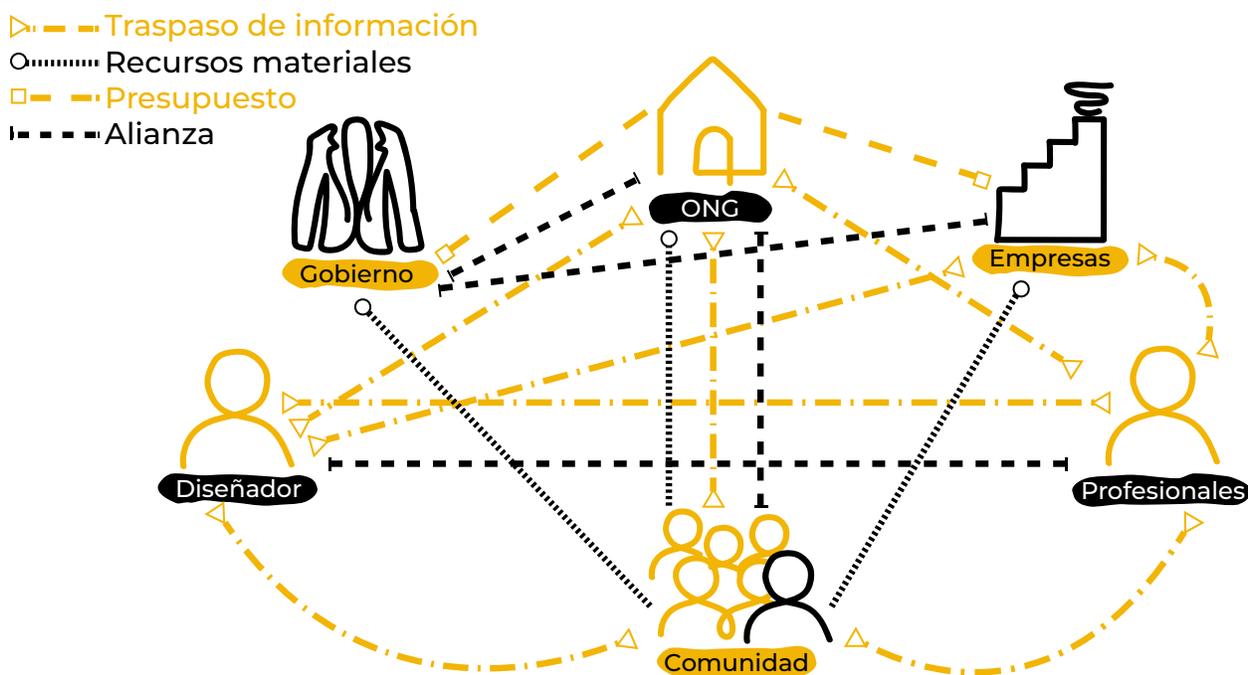


Gráfico 2. Mapa de relacionamiento entre actores. Elaboración propia.

Capítulo 04

# Planteamiento del proyecto

---

»»

04

## 4. Planteamiento del proyecto

Con base en toda la información mencionada anteriormente, siendo complementada con la consulta de varios documentos que hablaban de la IS, se da paso a la hipótesis del proyecto.

Al momento de hablar sobre las falencias entorno a la innovación social, una de las más reiterativas es que una persona que inicia proyectos de esta índole, sin estar necesariamente vinculada con una entidad, no encuentra fácilmente información que le ayude a saber cómo debe iniciar su proyecto, qué debe contemplar, legalmente cuál es el orden de las cosas, no encuentra entidades que le asesoren y/o que apoyen su proyecto económicamente, por esto se tiene el imaginario de que dichas entidades son muy escasas y casi inexistentes.

A medida que se fue realizando la investigación sobre la IS para este proyecto, se apreció que existe bastante información teórica sobre el tema y que además a nivel Colombia y Latinoamérica, hay entidades que se dedican a impulsar proyectos de Innovación Social mediante convocatorias, alianzas, premios y otros mecanismos,

pero las personas no las conocen.

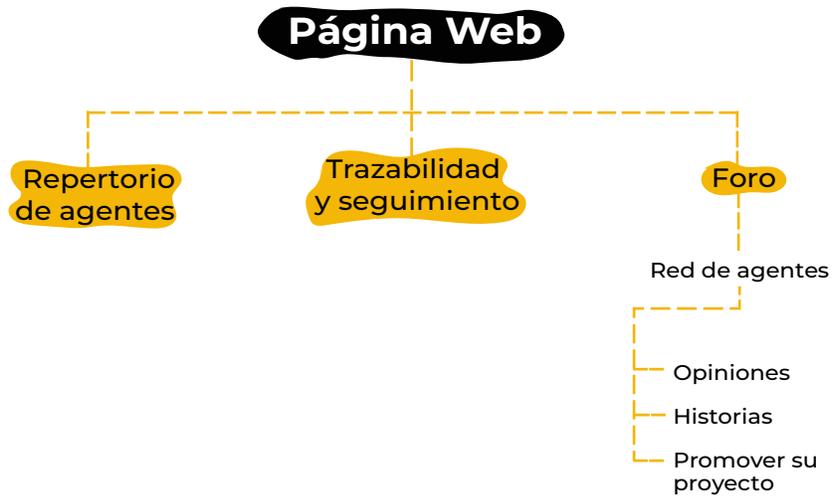
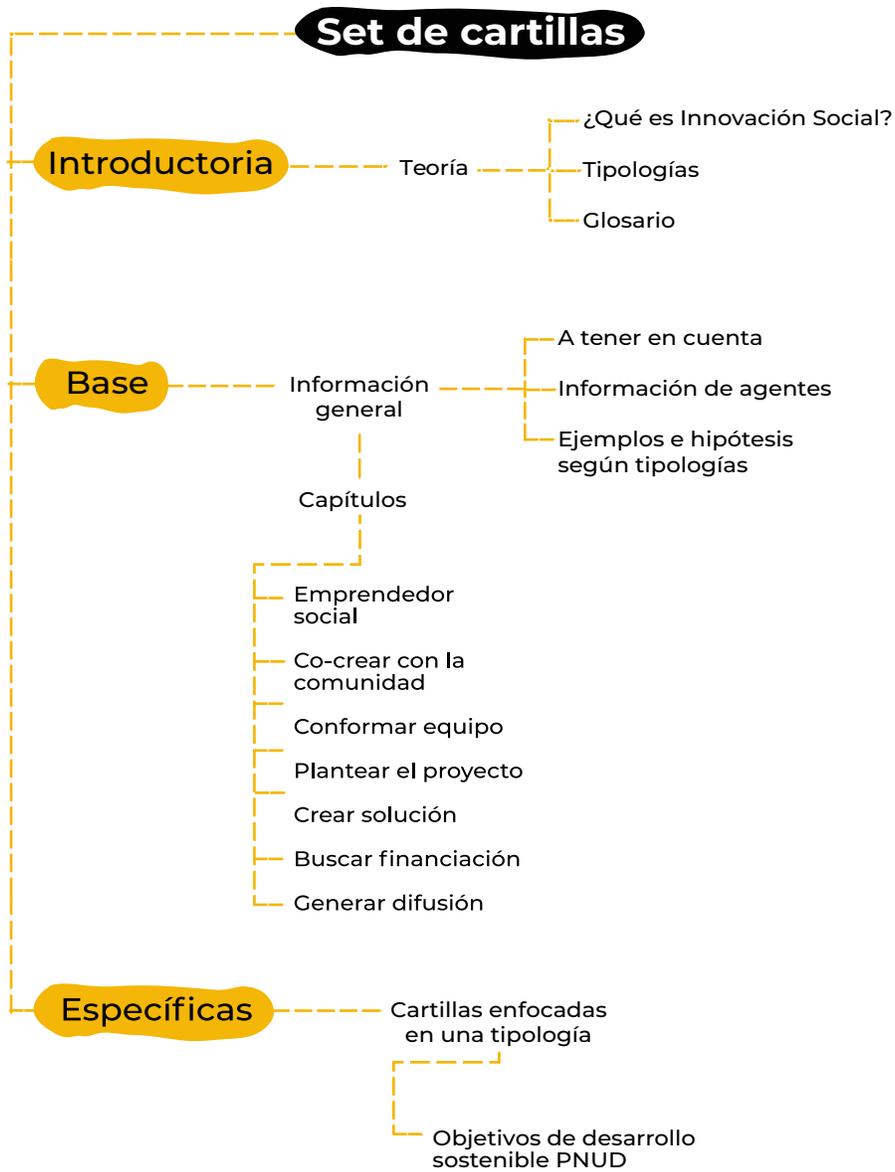
Esto deja en evidencia una gran falencia; la accesibilidad a la información es limitada y esta desarticulada, así que la capacidad de encontrarla conglomerada y aumentar el entendimiento de esta es un proceso laborioso. Tampoco se encontró información práctica para el momento de llevar a cabo un proyecto, ya sea por una entidad o por una(s) persona(s) natural(es).

En los resultados de la primera encuesta sobre emprendimiento social en Colombia, se evidencia que el 62% de los emprendedores sociales encuestados, no han tenido ninguna capacitación sobre el tema, y el proceso que han podido llevar lo han hecho mediante la experimentación sin conocimientos previos, y esta puede ser una de las razones por las cuales el 66.1% de los emprendimientos sociales no son rentables ni sostenibles, y permanecen vigentes gracias a las donaciones sin llegar a ofrecer productos y/o servicios. (RECON, 2018, p. 20).

Los pocos programas de formación que existen relacionados al tema, son enfocados en los procesos de emprendimiento convencionales más no en emprendimientos sociales, que llegan a tener una lógica diferente, y la falta de conocimiento y mentoría, es una de las razones para que el 65.8% de los líderes de emprendimientos sociales, reciban una retribución económica muy inferior al salario mínimo legal vigente. (RECON, 2018, p. 25).

Por esto, se propone una recopilación de información teórica y práctica para proyectos de innovación social que tengan como propósito convertirse en una idea de negocio, por medio de mediaciones plásticas y comunicativas físicas y virtuales con carácter interactivo, que compilen datos que sean de gran ayuda durante todo el proceso de un emprendimiento de IS, aclarando dudas frecuentes, siendo de fácil comprensión y con un acercamiento personal con quien lo lee, como si estuviera recibiendo consejos de un amigo.

Esta recopilación de información está siendo planteada de la siguiente manera:



Esta recopilación es dirigida a hombres y mujeres que deseen o estén emprendiendo un proyecto de innovación social por su cuenta, que necesitan encontrar información que les guíe y les ayude a no pasar por alto los temas importantes y que, de igual manera quieren generar más compromiso con su proyecto.

Esta es la caracterización realizada del usuario potencial:

## Emprendedor Social

**¿Quién es?:** María tiene 30 años, vive en Bogotá y es profesional, actualmente quiere realizar un proyecto de emprendimiento social, pero nunca ha recibido capacitación sobre el tema, así que no sabe cómo iniciar, pero quiere buscar la manera, ya que es un tema de su interés.

**Rasgos de personalidad:** María es altruista, tiene una capacidad innata de querer ayudar a los demás desde sus conocimientos, pero le frustra no saber otras cosas necesarias y no encontrar fácilmente información, aun así, es una persona muy audaz, ya que es capaz de emprender acciones que le ayuden a cumplir una meta que se haya propuesto, gracias al alto compromiso y perseverancia que le dedica a sus quehaceres.

**Sus intereses:** A María le interesa ayudar a personas necesitadas, desde sus conocimientos personales y profesionales si es posible, su interés a corto plazo no es una retribución económica, pero sería ideal que a futuro si la pudiera tener para poder dedicarse tiempo completo a su proyecto. Gracias a su vocación, está dispuesta a utilizar sus ahorros personales para iniciar el proyecto, mientras logra encontrar la financiación de otra manera.

**Entorno y habilidades:** Actualmente tiene un trabajo fijo, y paralelamente trabaja en su emprendimiento social, haciendo lo posible para dedicarle de 4 a 6 horas a este esfuerzo, se considera una persona proactiva y autodidacta, ya que sabe que para que su proyecto sea exitoso, debe encontrar la mayor cantidad de información que

le pueda ayudar, esto lo hace desde su casa y cuando el tiempo le alcanza, se desplaza a otros lugares, le gusta relacionarse con diferentes personas que estén interesadas, se le facilita empatizar con personas con alguna necesidad.

**Sueños:** María sueña con poder llevar a cabo su proyecto de emprendimiento social y que este sea exitoso, por eso quiere encontrar la mayor cantidad de información y así lograr más aciertos que desaciertos, desea encontrar alguna entidad que le apoye con recursos económicos e intelectuales, y así, realmente poder ayudar a muchas personas y lograr tener una retribución económica para dedicarse tiempo completo a esto, y poder volver su proyecto escalable y replicable.

## ¿PARA QUIÉN?



### ¿QUIÉN ES?

Emprendedor social.  
25 - 34 años.



### RASGOS de PERSONALIDAD

Altruista.  
Visionario.  
Autodidacta.  
Alto compromiso.



### SUEÑOS

Encontrar apoyo  
intelectual y económico.  
Dedicación de tiempo  
completo.



### INTERESES

Ayudar a comunidades  
con retribución económica.

## 4.1 Alcance del proyecto

Anteriormente se mostró el esquema básico de la propuesta de este proyecto, que es, realizar una recopilación de información teórica y práctica sobre innovación social, que pueda ayudar a los emprendedores a saber qué hacer. Es evidente que esta propuesta abarca muchos aspectos y requeriría bastante tiempo y recursos, y bajo el marco de un proyecto de grado, hay unas acotaciones que obligan a delimitar un alcance del proyecto.

Por esto, se decidió que este proyecto de grado, se enfoque en hacer la cartilla base, que contiene únicamente información práctica dirigida a los emprendedores sociales, que desean realizar o ya empezaron un emprendimiento de innovación social, contestando preguntas concisas sobre el proceso.

La intención es que, el emprendedor no solo cuente con la información sino también con unas herramientas que lo guíen a cómo poner en práctica esa información, y lo más importante, que lo haga en conjunto con la comunidad. A lo largo de todo el libro, se invita al emprendedor a co – crear con la comunidad, a priorizar su papel como actor activo del proyecto y no solo como el receptor de este, para que los emprendimientos tengan un gran impacto positivo y realmente puedan ser denominados de innovación social.

Por esto, el proyecto pasa de ser un libro a un “toolkit”, conformado por la información práctica y un set de herramientas que soportan esta información. La estructura de este toolkit es la siguiente; cada capítulo responde una pregunta específica del proceso y donde se vio la necesidad, se diseñaron herramientas que respaldaran dicha información.

# ESTRUCTURA



El propósito de este libro, es que quién lo lea, sienta que está hablando con un amigo que ya tiene alguna experiencia sobre el tema, y le está dando consejos y aclarando dudas sobre lo que podría hacer en su emprendimiento; no se pretende dar a entender que, el proceso planteado en este toolkit, es la única manera de hacer emprendimientos de innovación social, ya que hay gran variedad de tipologías de proyectos y es imposible concertar un solo procedimiento para todos, por esto, el libro trata de mencionar solo los temas elementales, que generalmente, la gran mayoría de proyectos tiene y así, ayudar a crear unas bases sólidas que permitan el éxito de estos procesos.

El lenguaje que el libro maneja es de muy fácil comprensión, cada herramienta está explicada paso a paso lo que la persona debería hacer, no solo dentro del formato de la herramienta, sino también, en el libro, tratando de evitar al máximo dudas en los lectores.

La diagramación del libro, busca reducir el estrés y la tensión que probablemente el emprendedor tenga, ya que, generalmente, la literatura que habla sobre IS, es dispendiosa y de difícil comprensión,

por esto, en este toolkit se utilizan elementos que hagan más amena la experiencia del lector, que esta persona no sienta que el tema del que está leyendo y/o aplicando, es confuso, aburrido y, por ende, estresante.

Se tomó la decisión que, el formato del libro, fuera un tamaño pequeño, con pasta dura, para que fuera fácil su traslado, no se dañara y no fuera engorroso, ya que, es muy probable que el emprendedor tenga que desplazarse para tener encuentros con la comunidad, y deba cargar con el libro.

## 4.2 Comprobaciones

Este proyecto habla mucho de la co – creación, por ende, entiende la necesidad de estar realizando comprobaciones a medida que se está diseñando, y para esto, es necesario tener un acercamiento a algunos grupos de personas que estén relacionadas con el tema en cuestión.

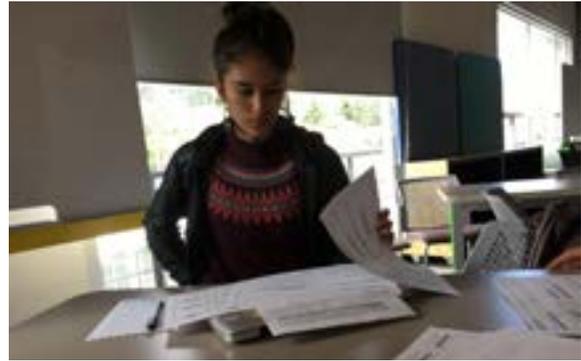
Se tuvo la oportunidad de hablar con distintas personas, como docentes de otras universidades, emprendedores de diferentes tipos, estudiantes, personas expertas en innovación social y/o en co – creación. Gracias a esta revisión, se pudieron realizar diferentes comprobaciones de las herramientas.

Dos integrantes de la organización Distancia Cero, que se dedica a generar espacios de co – creación entre emprendedores, estudiantes y empresas, tuvieron las disposiciones de revisar las herramientas, dar sus recomendaciones en base de su experiencia y de igual manera resaltar los elementos que resaltaban.

Así que, las herramientas fueron estudiadas con expertos, luego re diseñadas y finalmente comprobadas con otras personas, más cercanas al sujeto de estudio; personas sin muchos conocimientos previos sobre emprendimiento social ni innovación social.

Se les entregaba diferentes herramientas junto con el texto del libro, y se les pedía que, primero, dieran sus opiniones y segundo

trataran de diligenciar las herramientas.



## 4.2.1 Conclusiones

En las diferentes oportunidades en las que Distancia Cero realizaban retroalimentación, la gran mayoría de comentarios fueron positivos, y así mismo, la opinión de las personas inexpertas, quienes resaltaban varios aspectos del libro y las herramientas:

1. Se entiende fácilmente la importancia y el propósito de cada herramienta.
2. Es de fácil comprensión toda la información, tanto la del libro, como las instrucciones de las herramientas.
3. Visualmente es agradable e incita a su realización.
4. En algunas herramientas, es más evidente la necesidad de la participación de la comunidad.
5. Los resultados que arrojan las herramientas, pueden ser muy valiosos en el proceso de un emprendimiento de innovación social.
6. El tamaño del libro es práctico.
7. Es muy conveniente que todo lo del toolkit este compactado en un libro, así se evitan daños y pérdidas.
8. Es interesante la información plasmada en el libro.
9. Se logra el propósito de crear bases sólidas para proyectos exitosos.
10. La invitación a priorizar con la comunidad es insistente.

## 4.3 Modelo de negocio

El modelo de negocio de este toolkit, está basado en que su principal canal de venta sea el Centro de Diseño de la Universidad El Bosque, quien lo venderá a \$85.000 por unidad. Para que este sea sostenible, se plantea un sistema en el cuál, los creadores de este toolkit puedan recibir la retroalimentación de quienes lo van usando y así, cada edición será mejorada conforme a la opinión de los usuarios. Quienes ya compraron el libro, también pueden tener acceso a estas mejoras, de hecho, serán los primeros, ya que al momento de comprar tienen acceso a un correo electrónico al cuál compartir sus opiniones y también recibir las actualizaciones.

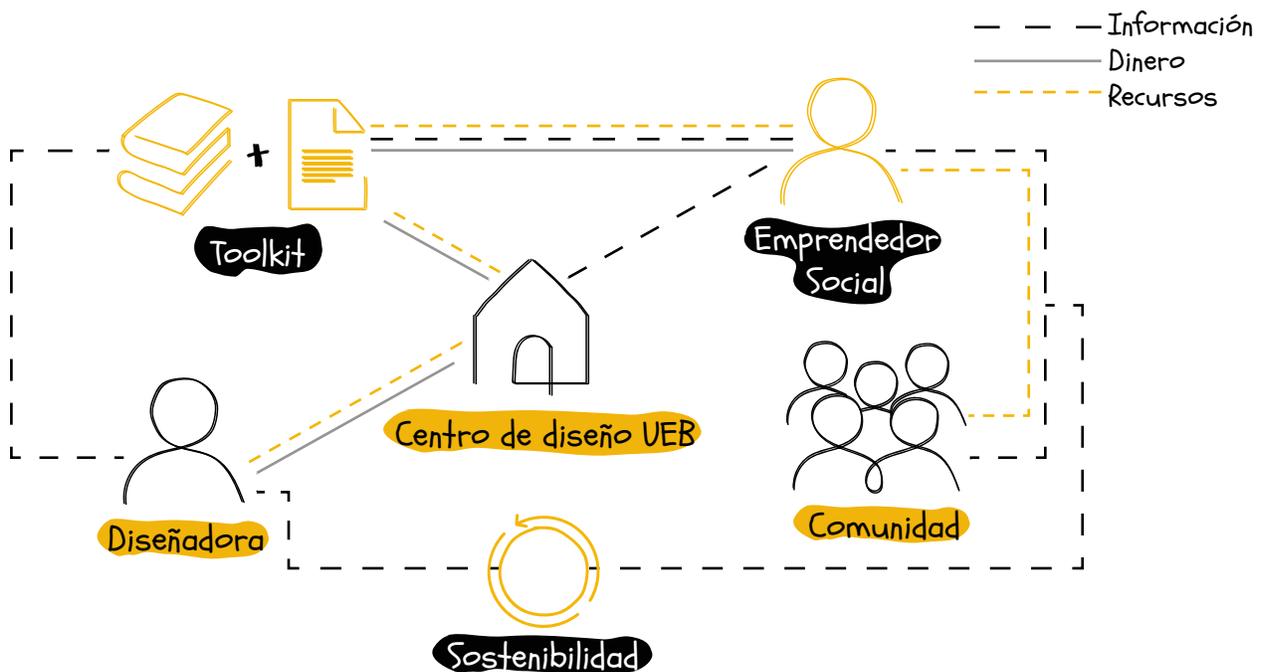


Gráfico 3. Mapa modelo de negocio. Elaboración propia.

Capítulo 05

# Marco Referencial

---

»»

05

## 5. Marco Referencial

En primer momento, este proyecto parte del planteamiento realizado por el docente Iván Franco, del programa de Diseño Industrial de la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque, quien en un documento plasma su posición sobre la innovación social, la cual ayudó a establecer un punto de partida para el proyecto, sin embargo, a continuación, se presentan otros antecedentes externos que fueron considerados relevantes.

Al ser este un proyecto planteado en un ámbito académico, es esencial saber como está el panorama de la innovación social en las instituciones de educación superior en Colombia.

Para esto, se consultó la Red de Innovación Social desde la Educación Superior, (RISES) que es una iniciativa de trabajo colaborativo, desde instituciones de educación superior orientadas a potenciar la innovación social, a través de la investigación, la formación, co-construcción y desarrollo de proyectos con diferentes agentes (RISES, 2015).

Actualmente hay once Universidades que son integrantes de RISES, de las cuales se destaca la Corporación Universidad Minuto de Dios, donde desarrollaron “El Parque Científico de Innovación Social” que está enfocado al desarrollo de proyectos basados en la IS, y así mismo, adelanta espacios de investigación sobre el tema,

articulando investigadores y comunidades (Corporación Universitaria Minuto de Dios, 2018). Cuenta con varias publicaciones y proyectos muy pertinentes que han servido como referentes importantes para este proyecto.

También está la Universidad de Antioquia con el Banco Universitario para Programas y Proyectos de Extensión, BUPPE Innovación Social, donde diseñan e implementan “contribuciones desde la academia al mejoramiento de la calidad de vida con y para las comunidades, en pro de la transformación de los territorios” (Universidad de Antioquia, 2018).

Otra entidad importante a resaltar es la Asociación Colombiana Red Académica de Diseño (RAD) que desarrolla el Taller RAD Social, el cual tiene como objetivo “potenciar y proyectar los proyectos de IS a través de diseño que a nivel individual desarrollan los diferentes programas de la RAD” en el cual participa el programa de Diseño Industrial de la Facultad de Creación y Comunicación de la Universidad El Bosque.

Para ampliar el panorama de la IS en el contexto nacional, se consultó a la organización RECON, que se dedica a identificar, visibilizar, apoyar y fortalecer iniciativas de emprendimiento e innovación social. Recientemente publicó un informe de resultados de la primera encuesta de emprendimiento social en Colombia (2018), arrojando datos que son relevantes para el proyecto.

Para saber quiénes están desarrollando proyectos de IS, es valioso conocer que “el 50,6% de los emprendedores sociales que respondieron la encuesta son hombres y el 49,4% mujeres, lo cual demuestra una relación 1:1 y que este tipo de emprendimiento es incluyente, equitativo y participativo, reduciendo las brechas de desigualdad entre géneros” (RECON, 2018, p. 18).

El 96,5% de los emprendedores sociales se han formado académicamente para desarrollar sus proyectos y lo hacen desde sus áreas de experticia. Y sólo el 3,5% lo hacen de manera empírica (RECON, 2018, p. 19).

En procesos de formación asociados a emprendimiento social, “sólo el 38% de los encuestados ha recibido alguna capacitación, mientras que el 62% indicó que no. El 12% de quienes han recibido capacitaciones, indicaron que éstas han sido dictadas por entidades del Estado, el 7,3% por organismos internacionales y el 80,7% señaló la participación de otros actores como: universidades, cámaras de comercio, incubadoras de negocios sociales y procesos de formación individuales, a través de diplomados o cursos online” (RECON, 2018, p. 20).

Estas cifras, muestran el interés de los agentes que están involucrados en la IS de adquirir herramientas de formación que los impulsen a desarrollar habilidades para diseñar y/o mejorar todo lo relacionado con el emprendimiento social.

Por esto, existen empresas privadas, que se dedican a realizar consultorías y conexiones, como Distancia Cero, que fomenta espacios de co – creación entre las empresas con enfoque social, con comunidades y universidades, generando más de 17.000 horas de trabajo colaborativo en diferentes retos locales, empleando herramientas que guían el proceso de estos encuentros, para finalmente llegar a soluciones innovadoras para estos retos que están orientados hacia un Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS). (Distancia Cero, 2019).

Así como en Distancia Cero, a nivel mundial, los proyectos de innovación social, van encaminados a cumplir alguno de los 17 objetivos planteados en el 2015 por el Programa de Las Naciones Unidas para el Desarrollo, que busca erradicar la pobreza, proteger el medio ambiente y mejorar la calidad de vida de los habitantes de 170 países para el 2030. (ODS, 2019).

Capítulo 06

# Bibliografía

---

»»

06

Agencia Nacional para la Superación de la Pobreza Extrema, ANSPE.(s.f.).ANSPE. Recuperado de [http://issuu.com/ciscolombia/docs/brochure\\_cis\\_ii\\_semestre\\_2014\\_bj](http://issuu.com/ciscolombia/docs/brochure_cis_ii_semestre_2014_bj)

Asociación Colombiana Red Académica de Diseño - RAD (2017). Taller RAD - Social. Recuperado de: <http://www.radcolombia.org/proyectos/taller-rad-social>

Centro de Innovación en gobierno electrónico (2015) . Experiencia: Plataforma para la Construcción Participativa de la Política de Innovación Social. Recuperado de: [http://centrodeinnovacion.gobiernoenlinea.gov.co/sites/default/files/fichaexp\\_2015\\_1\\_platinovacionsocial\\_v1.pdf](http://centrodeinnovacion.gobiernoenlinea.gov.co/sites/default/files/fichaexp_2015_1_platinovacionsocial_v1.pdf)

Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. (2018). PCIS. Recuperado de: <http://www.uniminuto.edu/web/pcis/pcis>

Departamento Administrativo para la Prosperidad Social (2019). Recuperado de: <http://www.dps.gov.co/ent/gen/prg/Paginas/Innovaci%C3%B3n-Social.aspx>

Distancia Cero (2019). Recuperado en: <https://www.distanciaceroco/>

Domanski, Monge, Quitiaquez, Rocha (2016). Innovación Social en Latinoamérica. Parque Científico de Innovación Social UNIMINUTO.

Franco, I. (2018) Diseño para la Innovación Social - DIS. Anexo 2. Línea temática desarrollo e innovación.

Guaipatín, C. (2016). Cómo promover la innovación social. En Navarro, J. y Olivari, J. (Eds.) La política de innovación en América Latina y el Caribe Nuevos Caminos. (p. 175 - 198). Washington: BID.

Ideas para el cambio. Dirección de Mentalidad y Cultura para la CTeI de Colciencias. (2019). Recuperado en: [www.ideasparaelcambio.gov.co](http://www.ideasparaelcambio.gov.co)

Programa de Las Naciones Unidas para el Desarrollo (2019). Recu-

perado de: <https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html>

Mendez, Merino, Rocha (2015). Propuesta para formular indicadores de innovación social. Uniminuto.

Moreno, M. (31 de 07 de 2018). La Paz, un proceso que se construye en equipo. El reto es encontrar maneras de reconciliar a la comunidad. Recuperado en: <https://www.elespectador.com/noticias/educacion/la-paz-un-proceso-que-se-construye-en-equipo-articulo-802831>

Prosperidad Social. Innovación y emprendimiento social: alternativa de alto impacto para la construcción de un nuevo modelo de desarrollo para el país. Recuperado en: [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/INNOVACION\\_Y\\_EMPRENDIMIENTO\\_SOCIAL.PDF](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/INNOVACION_Y_EMPRENDIMIENTO_SOCIAL.PDF)

RECON (2018). Informe de resultados: El emprendimiento social en Colombia, primera encuesta de Emprendimiento Social.

Red de Innovación Social desde la Educación Superior, RISES (2015). Sobre Nosotros. Recuperado de: <https://nisesantioquia.wixsite.com/nises/sobre-nosotros>

Schneider, J y Stickdorn, M. (2012). This Is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases. Estados Unidos: Wiley.

SINNERGIAK Social Innovation (UPV/EHU).(2013). Un Índice Regional para medir la Innovación Social. Bizcaica: Innobasque, agencia vasca para la innovación.

Tovar, Lopez y Betancur (2018). Tendencias de Innovación Social. Informe 2018, Colombia. Parque Científico de Innovación Social UNIMINUTO.

Universidad de Antioquia (2018). BUPPE Innovación Social. Recuperado de: <http://www.udea.edu.co/wps/portal/udea/web/inicio/extension-UdeA/convocatoria-buppe>

Villa, L. y Melo, J. (2015). Panorama actual de la innovación social en Colombia. BID. Recuperado de: [https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/6957/CTI\\_DP\\_Panorama\\_actual\\_de\\_la\\_innovacion\\_social.pdf?sequence=1](https://publications.iadb.org/bitstream/handle/11319/6957/CTI_DP_Panorama_actual_de_la_innovacion_social.pdf?sequence=1)

