

ABC DE LA INNOVACIÓN PÚBLICA

Descripción

Este glosario es un compendio de los conceptos que forman parte del lenguaje de la Innovación Pública. A través de este glosario, se espera lograr una aproximación que permita trabajar de manera colaborativa con aquellos actores interesados en las labores del Laboratorio de Innovación de la Gestión Pública de la Veeduría Distrital (LABcapital), así como con aquellos interesados en los temas propios de la innovación pública.



Adopción:

“El proceso por el cual las personas se hacen usuarios de un producto y es la adopción la que hace posible que los usuarios descubran que un producto es utilizable y útil para ellos para hacerse usuarios a largo plazo del producto” (Interaction Design Foundation, párr. 1).

Co-crear:

“La co-creación consiste en una forma diferente de realizar un proceso creativo, una relación con las personas y un modo de generación de conocimiento, cumpliendo con los objetivos de invitar a personas tanto por dentro o por fuera de la organización, reconocer que todos pueden ser creativos, e involucrar a miembros de otras entidades públicas o privadas, innovadores sociales, comunidades, familias y ciudadanos individuales” (Bason, 2010, p. 8)

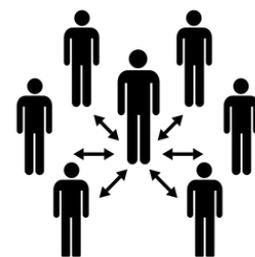


Control Preventivo:

“Actividades de tipo preventivo, las cuales, al actuar antes de la generación del hecho, impiden la vulneración de los derechos del ciudadano y su consecuente costo social” (PGN y BID, 2007, p.14).

Corresponsabilidad:

“En sí misma la palabra corresponsabilidad significa e implica una responsabilidad compartida. Dicha responsabilidad compartida puede darse entre dos o más individuos o personas, bien sean naturales o jurídicas” (Definición a.com, 2014).



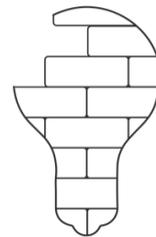
crowdsourcing:

“El proceso de lograr trabajo o recolección de fondos a través de gran grupo de personas en un escenario en línea. El concepto básico detrás del término es que se usa al grupo por sus capacidades, ideas y su participación para generar contenido o ayudar facilitar la creación de contenidos o productos” (Goodrich, 2013, párr.1).

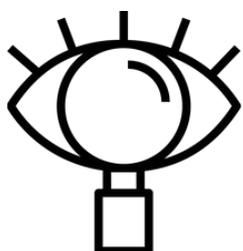
ABC DE LA INNOVACIÓN PÚBLICA

Cultura de Innovación:

“La cultura de la innovación se percibe como aquellos procesos de transformación y de cambio que se implementan en el entorno, en la sociedad, en la cultura, en la ciencia, y cómo se aplican a través del reconocimiento de todas las capacidades y las experiencias del ciudadano del común, para vincularlos desde su manera de pensar.



Con este concepto se pretende invitar a toda la ciudadanía a hacer parte de este proceso, a involucrarse en el cambio que requiere la innovación. La cultura habla de un colectivo de personas, por eso es importante que todos se sumen a esa transformación de ciudad, es decirle a la gente que hay que migrar a la innovación y verla como ese medio que permite el desarrollo” (Ruta N, párr.1-3).



Descubrimientos:

“Un entendimiento enfocado de una emoción, comportamiento o creencia humana: es en realidad un entendimiento muy astuto de personas o grupos de personas” (Zalla, 2014).

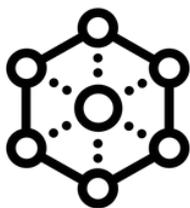
Diseño de servicios:

“La actividad de planificar y organizar personas, infraestructura, comunicación y los componentes materiales de un servicio, para mejorar su calidad y la interacción entre el proveedor de servicios y los clientes. El propósito de las metodologías de diseño de servicios es diseñar de acuerdo con las necesidades de los clientes o participantes, de modo que el servicio sea fácil de usar, competitivo y relevante para los clientes” (Lazier, párr. 3).



Ecosistema de Innovación:

“Un ecosistema de innovación propone una forma integrada de ver a los esfuerzos de innovación de las organizaciones públicas que incluye las estructuras, procesos y roles de liderazgo claves mutuamente dependientes que pueden permitir o impedir el cambio dentro y más allá del sector público. Los cuatro componentes de los ecosistemas de innovación con la conciencia (conocimiento), la capacidad (estructura), la co-creación (procesos) y el coraje (liderazgo)” (Bason, 2010, p. 22-23).



Hackatón:

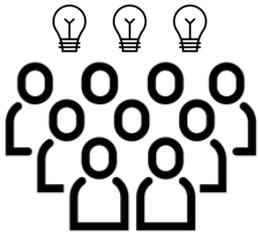
Son eventos intensos en los que equipos de científicos de datos, programadores, ingenieros de sistemas, diseñadores gráficos y de interfase y administradores de proyectos tratan de enfrentar problemas de datos de manera creativa para prototipar productos tecnológicos o informáticos. Usualmente duran entre un día y una semana. (Comisión Europea, párr. 1)



ABC DE LA INNOVACIÓN PÚBLICA

Herramientas de Innovación:

Las herramientas son instrumentos que ayudan a realizar el trabajo, pero sin ser un sustituto para la persona realizando dicho trabajo. Pueden ser extremadamente simples o formalmente estructuradas. Por lo general, las herramientas son categorizadas por áreas problema, dado que algunas son útiles para el diagnóstico y otras para el análisis de información (Tidd, Bessant, Pavitt & Perrin, párr. 1).

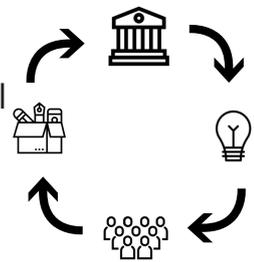


Innovación Abierta:

“La innovación abierta permite combinar el conocimiento interno con el externo para llevar adelante iniciativas. De esta manera, se generan intercambios que permiten incorporar perspectivas externas para co-crear soluciones y conocimiento para hacer frente a los retos del desarrollo” (Banco Interamericano de Desarrollo, 2016)

Innovación Pública / Innovación en Gobierno:

La creación o mejora de políticas, procesos, productos o servicios del Estado, apropiado por el gobierno y la ciudadanía, que busca generar un valor público en los ciudadanos.



Innovación social:

“La Innovación Social consiste en encontrar nuevas formas de satisfacer las necesidades sociales que no están adecuadamente cubiertas por el mercado o el sector público, o en producir los cambios de comportamiento necesarios para resolver los grandes retos de la sociedad, capacitando a la ciudadanía y generando nuevas relaciones sociales y nuevos modelos de colaboración. Por tanto, son al mismo tiempo innovadoras en sí mismas y útiles para capacitar a la sociedad para innovar” (Comisión Europea, 2010)

Inteligencia colectiva:

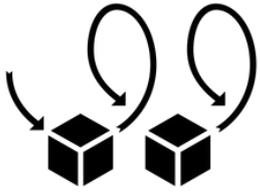
“Generalmente, la inteligencia colectiva se refiere al proceso por el cual grandes grupos de individuos reúnen conocimiento, información y capacidades para contribuir a resolver problemas sociales” (Broadbent & Gallotti, 2015).



Intraemprendimiento

El acto de adelantar una actividad emprendedora dentro de una organización. Se diferencia de un emprendimiento ya que este último parte de cero y da inicio a una empresa o un producto. El intraemprendimiento parte de una plataforma existente y procura el crecimiento de una entidad. (Centro de Emprendimiento Inacap, 2017)

ABC DE LA INNOVACIÓN PÚBLICA

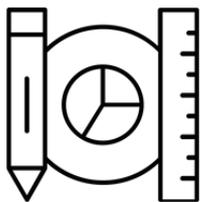


Iteración:

“el proceso de diseñar un producto o servicio, en el cual el producto [o servicio] es testeado y evaluado repetidamente en diferentes etapas del diseño para eliminar fallas de su uso antes de que el producto o servicio sea completamente diseñado y lanzado. En otras palabras, es el proceso de mejorar y pulir el diseño sobre el tiempo” (PIDOCO, 2018a., párr. 1).

Pensamiento de Diseño:

“una metodología utilizada por los diseñadores para resolver problemas complejos y encontrar soluciones deseables para los clientes. Una mentalidad de diseño no se centra en el problema, se enfoca en desarrollar una solución y en las acciones necesarias para alcanzarla para así crear un futuro estimado. El pensamiento de diseño se basa en la lógica, la imaginación, la intuición y razonamiento sistémico para explorar las posibilidades de lo que podría ser y para crear los resultados deseados que benefician al usuario final (el cliente)” (Creativity at work, s.f., párr. 6).

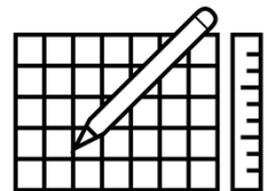


Prototipo:

“Un prototipo es un ejemplo inicial de un producto o programa, que actúa como una base para los diseños subsecuentes. Usualmente se hacen prototipos de materiales poco costosos y con un menor nivel de detalle que el producto final” (PIDOCO, 2018b., párr. 1).

Prototipar:

Es una versión tentativa o borrador de un producto, servicio o sistema que permite al equipo de diseño explorar ideas y mostrar la intención detrás de una función o un concepto general a los usuarios antes de invertir tiempo y recursos adicionales en un desarrollo posterior. Un prototipo puede ser cualquier cosa desde un boceto, una plataforma con algunos contenidos disponibles o una solución completamente funcional (Bason, 2017, p. 237)



Reto:

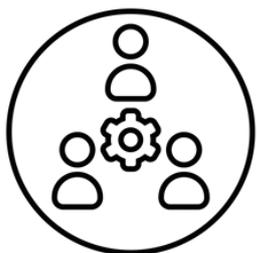
“Un reto es una pregunta relevante sobre nuestra organización, un problema o una oportunidad que, si resolvemos, nos puede generar un valor importante” (Sociedad de la Innovación, 2016, párr. 3).

Taller (Jam):

Un espacio de formato flexible y durante un tiempo determinado que ayuda a encontrar la mejor solución a un reto común al generar y explorar diversas ideas, para introducir y educar a los participantes sobre el valor de un proceso de innovación (Ideation360°)



ABC DE LA INNOVACIÓN PÚBLICA

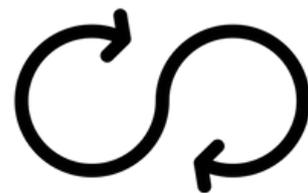


Trabajo colaborativo:

El trabajo compartido puede ser definido como una forma diferente de organizarse para que individuos se unan con una dinámica común, alcanzando determinados objetivos que serían imposibles de conseguir individualmente, o que se alcanzan con una mejor optimización de recursos (Joblers).

Valor compartido:

Es una estrategia de administración en la cual organizaciones encuentran oportunidades en problemas sociales, enfocando a sus líderes en maximizar el valor competitivo de resolver problemas sociales en nuevos mercados y consumidores, recortes de costos, retención de talento y más (Shared Value Initiative, párr. 2)



Valor Público:

Es una versión tentativa o borrador de un producto, servicio o sistema que permite al equipo de diseño explorar ideas y mostrar la intención detrás de una función o un concepto general a los usuarios antes de invertir tiempo y recursos adicionales en un desarrollo posterior. Un prototipo puede ser cualquier cosa desde un boceto, una plataforma con algunos contenidos disponibles o una solución completamente funcional (Bason, 2017, p. 237)

Referencias

- Bason, C. (2010) Leading Public Sector Innovation: Co-creating for a better society. Bristol, Reino Unido: Policy Press.
- Bason, C. (2017) Leading Public Design: Discovering Human-Centered Governance. Bristol, Reino Unido: Policy Press.
- Banco Interamericano del Desarrollo (2016) Innovación Abierta. [Página Web] (Fecha de consulta de 08 de marzo de 2018) Recuperado de <https://blogs.iadb.org/abierto-al-publico/innovacion-abierta/>
- Broadbent, S. & Gallotti, M. (2015) Collective Intelligence: How does it emerge? [Página Web] (Fecha de consulta 26 de febrero de 2018) Recuperado de https://www.nesta.org.uk/sites/default/files/collective_intelligence.pdf
- Centro de Emprendimiento Inacap. (2017) ¿Qué es el intraemprendimiento? [Página Web] (Fecha de consulta 08 de marzo de 2018) Recuperado de <http://www.redemprendimientoinacap.cl/noticias/2013/08/que-es-el-intraemprendimiento/>
- Comisión Europea (2010) Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions: Europe 2020 Flagship Initiative Innovation Union. Recuperado de http://ec.europa.eu/research/innovation-union/pdf/innovation-union-communication_en.pdf#view=fit&pagemode=none
- Comisión Europea. (2018) What is a hackathon? [Página Web] (Fecha de consulta 08 de marzo de 2018) Recuperado de https://ec.europa.eu/eurostat/cros/content/what-hackathon_en

ABC DE LA INNOVACIÓN PÚBLICA

- Creativity at work. Design-thinking as a strategy for innovation. [Página Web] (Fecha de consulta 05 julio de 2017) Recuperado de <https://www.creativityatwork.com/design-thinking-strategy-for-innovation/>
- Definición a.com. (2014). Definición y etimología de corresponsabilidad. [Página Web] (Fecha de consulta 08 de marzo de 2018) Recuperado de <https://definiciona.com/corresponsabilidad/>
- Goodrich, Ryan (2013). What is Crowdsourcing? Business News Daily. Recuperado de <https://www.businessnewsdaily.com/4025-what-is-crowdsourcing.html>
- Ideation360°. Innovation Jams. [Página Web] (Fecha de consulta 08 de marzo de 2018) Recuperado de <https://ideation360.com/services-5/innovation-jams/>
- Interaction Design Foundation. What is Product Adoption? [Página Web] (Fecha de consulta 26 de febrero de 2018) Recuperado de <https://www.interaction-design.org/literature/topics/product-adoption>
- Joblers. Qué es el trabajo colaborativo. [Página Web] (Fecha de consulta 26 de febrero de 2018) Recuperado de <https://www.joblers.net/que-es-el-trabajo-colaborativo.html>
- Kavanagh, S. (2014) Defining and Creating Value for the Public. Government Finance Review, octubre 2014, pág. 57 – 60.
- Lazier, M. What is Service Design? [Página Web] (Fecha de consulta 05 de julio de 2017) Recuperado de <http://trydesignlab.com/blog/what-is-service-design/>
- PIDOCO. (2018a) Iterative Design. [Página Web] (Fecha de consulta 26 de febrero de 2018) Recuperado de <https://pidoco.com/en/help/ux/iterative-design>
- PIDOCO. (2018b) Prototype. [Página Web] (Fecha de consulta 08 de marzo de 2018) Recuperado de <https://pidoco.com/en/help/ux/prototype>
- Procuraduría General de la Nación (PGN) y Banco Interamericano de Desarrollo (BID) (2007). Sistema Integral de Prevención. La función preventiva a cargo de la Procuraduría General de la Nación, Bogotá: Programa de Apoyo al Fortalecimiento Institucional PGN-BID.
- Ruta N. Cultura de la Innovación. [Página Web] (Fecha de consulta 26 de febrero de 2018) Recuperado de <https://www.rutanmedellin.org/es/recursos/abc-de-la-innovacion/item/cultura-de-la-innovacion>
- Shared Value Initiative. About Shared Value. [Página Web] (Fecha de consulta 08 de marzo de 2018) Recuperado de <https://www.sharedvalue.org/about-shared-value>
- Sociedad de la Innovación. (2016) 3 pasos para definir un reto de innovación. [Página Web] Recuperado de <http://www.sociedaddelainnovacion.es/3-pasos-definir-reto-innovacion/>
- Tidd, J., Bessant, J., Pavitt, K., & Perrin, G. What are innovation tools? [Página Web] (Fecha de consulta 26 de febrero de 2018) Recuperado de <https://www.wiley.com/legacy/wileychi/innovate/website/pages/what/what.htm>
- Zalla, M. (2014) Five fundamentals of great design: Insight [Página Web] (Fecha de consulta 26 de febrero de 2018) Recuperado de <https://landor.com/thinking/five-fundamentals-of-great-design-insight>