

**DESIGN  
SPRINT  
4 E.SAL**

giovani designer incontrano las comunidades

# DESIGN SPRINT 4 E.T.S.



**Esperiencia  
en Italia**

---



El proyecto *Design Sprint 4ETS* de Studio Shift es una adaptación de la metodología Design Sprint 2.0, que a su vez es una actualización del Design Sprint creado por Google Ventures en 2010. Su objetivo inicial era apoyar el crecimiento de startups y así mejorar el desarrollo de ideas para experiencias digitales. Está dividido en cinco etapas, que corresponden a cinco días de trabajo, con el fin de llevar a cabo el proceso lo más rápido posible y, por ende, ahorrar recursos y tiempo. Según el autor de la metodología (Knapp et al., 2016), las cinco fases son las siguientes:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

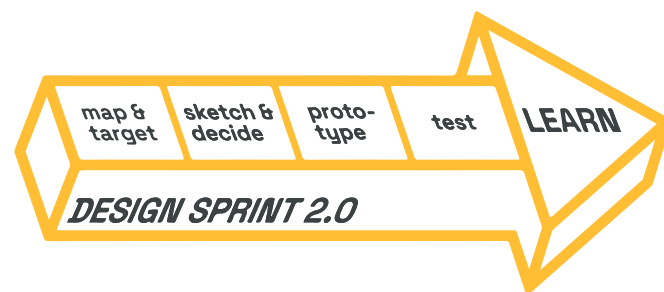
- Map & Target:** Establecer una base y enfoque para la semana del sprint a través de conversaciones estructuradas.
- Sketch:** Resolver el problema esbozando soluciones detalladas y opinadas de forma individual.
- Decide:** Decidir qué soluciones prototipar utilizando el método de "Sticky Decision".
- Prototype:** Construir un prototipo realista para simular un producto terminado.
- Test:** Probar el prototipo con clientes a través de entrevistas 1:1 para obtener retroalimentación inmediata.

Con el objetivo de optimizar aún más el tiempo y los recursos, en 2018, la agencia AJ&Smart desarrolló una actualización tras capacitarse en la metodología con Jake Knapp. Esta actualización se llama Design Sprint 2.0, y se reduce a una experiencia de 4 días en lugar de 5, después de que los practicantes notaran que la primera fase, dividida entre el lunes y el martes, podría ser comprimida en un solo día. Así, la metodología se distribuye de la siguiente manera:

1. Map, Target & Sketch.
2. Decide.
3. Prototype.
4. Test.

Siguiendo la misma lógica que el Design Sprint 2.0, Studio Shift hace su propia modificación a la metodología de la manera que considera más conveniente, teniendo en cuenta el tipo de organizaciones involucradas y la necesidad de un modo de trabajo híbrido, combinando sesiones remotas y presenciales.

Además, en esta versión, se proporcionarán materiales de investigación y antecedentes para asegurar que los participantes estén alineados con el tema antes de que comience toda la experiencia. Las fases que se comprimen son Sketch y Decide.



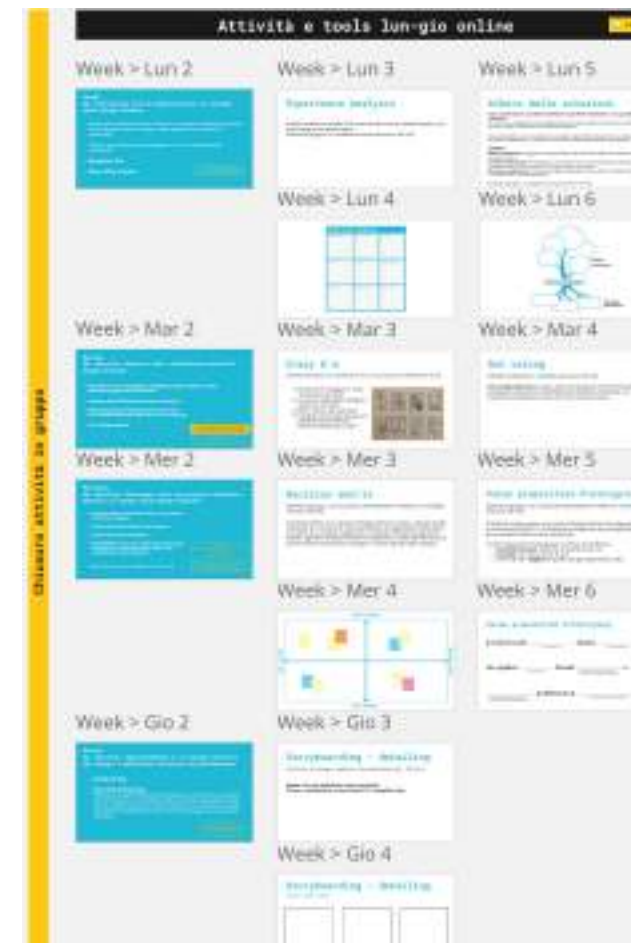
Las 4 fases del Design Sprint 4ETS. (Giunta, 2023)

VEN kick-off online	SAB Lavoro remoto	DOM Lavoro remoto	LUN Lavoro remoto	MAR Lavoro remoto	MER Lavoro remoto	GIO Lavoro remoto	VEN Workshop onsite	SAB Workshop onsite
------------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	------------------------	------------------------

Distribución de las horas de trabajo para el Design Sprint 4ETS por Studio Shift. (Giunta, 2023)

En el libro dedicado a detallar la metodología y las experiencias llevadas a cabo en Italia en 2023, *Design for Social* (Giunta, 2023), cada etapa se describe de la siguiente manera:

1. **Map, Target:** Mapeo del proceso y análisis del contexto y del público objetivo, en modalidad online sincrónica.
2. **Sketch:** Diseño de las soluciones propuestas y **Decide:** Elección de una solución única. En modalidad online asincrónica, con los siguientes objetivos específicos:
  - a. Formalizar las áreas de oportunidad definidas en la fase de Map.
  - b. Generar ideas e identificar posibles soluciones de diseño.
  - c. Converger hacia la propuesta compartida y definir el concepto.
  - d. Realizar un estudio en profundidad de un aspecto específico del concepto y definir el plan del prototipo.
3. **Prototype:** Construcción de un prototipo físico de la solución de diseño, de manera presencial.
4. **Test:** Prueba del prototipo con personas reales y recopilación de retroalimentación, de manera presencial.



Captura de pantalla del tablero de Miro preparado por Studio SHIFT para la facilitación de las actividades en la tercera fase del Design Sprint.

Las herramientas se proporcionan durante el proceso a través de la plataforma Miro (online), presentadas en varios tableros creados por el equipo de Studio SHIFT, divididos según cada uno de los días de trabajo. Estos tableros incluyen explicaciones claras, asegurando que incluso aquellos involucrados que no estén tan familiarizados con estos ejercicios puedan comprenderlos de manera efectiva.

A continuación se presenta una breve explicación de la dinámica de desarrollo del Design Sprint 4ETS junto con las herramientas correspondientes para cada paso del proceso. Esta información se detalla mucho más en el libro "Design for Social".



## Fase 1: Map & Target Día 1

Durante el primer día, el enfoque está en mapear el problema y establecer metas. El proceso comienza con una reunión inicial en línea, donde los participantes reciben materiales preliminares para confirmar su participación. Las actividades del día se llevan a cabo de manera sincrónica e incluyen la presentación del proyecto, la introducción de los líderes de equipo y tutores, y la explicación de la metodología. Los participantes se familiarizan con la plataforma Miro y se realizan actividades de integración para presentaciones. Se expone el tema del proyecto, el contexto, los resúmenes y los objetivos, y se forman grupos de trabajo. Los grupos definen de manera independiente los resúmenes del proyecto, crean mapas de problemas, identifican al público objetivo y concluyen con una presentación en sesión completa de las aplicaciones y objetivos elegidos para sus proyectos.

### Herramientas y Métodos:

#### Superpoder:

Usado durante las actividades de integración para presentar a los participantes.

#### HMW - How Might We:

Método de lluvia de ideas para definir los resúmenes del proyecto.

#### Mapa de Problemas:

Crear y seleccionar áreas de interés para enfocarse.

#### Personas y Mapa de Empatía:

Identificar y comprender audiencias objetivo específicas.

## Fase 2: Sketch & Decide Pequeñas tareas en el Día 2

Esta fase se extiende durante cuatro días, con actividades realizadas principalmente de manera asincrónica y algunas sesiones breves sincrónicas. La fase permite que los participantes equilibren sus otros compromisos mientras colaboran en la generación y desarrollo de soluciones de diseño. Los objetivos incluyen entender el desafío, generar soluciones, validar ideas con el cliente y converger en una propuesta compartida para la creación de prototipos. Los líderes de equipo están disponibles para apoyo, y las actividades incluyen formalizar áreas de oportunidad, generar y agrupar ideas, evaluar los grupos, elegir una solución de diseño y definir el concepto y plan de prototipo.

### Herramientas y Métodos:

#### Herramienta de Experiencia y Análisis de Estudios de Caso:

Formalizar áreas de oportunidad de manera asincrónica.

#### Árbol de Soluciones:

Organizar aspectos de los estudios de caso relevantes al problema identificado.

#### Crazy8:

Generar y hacer una lluvia de ideas de forma sincrónica.

#### Votación:

Evaluar y agrupar la fuerza de las ideas de manera asincrónica.

#### Matriz de Decisión:

Elegir la solución de diseño en una sesión sincrónica.

#### Prototipado de Propuesta de Valor:

Desarrollar y definir el concepto de manera asincrónica.

## Fases 3 and 4: Prototipación y Testeo Días 3 y 4

Las fases finales se llevan a cabo de manera presencial durante dos días, enfocándose en la creación de prototipos y la prueba de la idea en el campo. Los participantes trabajan en las instalaciones del anfitrión o en lugares relevantes, con el objetivo de desarrollar y refinar el prototipo basándose en retroalimentación real de los usuarios. Observan y registran formas de mejorar el prototipo mediante formularios de evaluación. Este enfoque práctico permite ajustes inmediatos y garantiza soluciones prácticas informadas por los usuarios.

### Herramientas y Métodos:

#### 1. Herramientas de Prototipado (realizado por cada grupo):

- Diversas herramientas y materiales para desarrollar prototipos de forma presencial.

#### 2. Formularios de Evaluación (realizado por cada grupo):

- Utilizados para recopilar comentarios durante las pruebas de campo.

El formato, validado a través de repeticiones exitosas, apoya la escalabilidad para desafíos más complejos y fomenta la innovación en empresas sociales. El material está disponible bajo una licencia CC BY-NC-ND para promover una adopción más amplia.

Las imágenes a continuación muestran algunas de las herramientas desarrolladas por Studio SHIFT ya utilizadas por los participantes durante la tercera versión llevada a cabo en Romano di Lombardia en septiembre de 2023.



Capturas de pantalla de las herramientas de Design Sprint 4ETS utilizadas por los participantes.



Captura de pantalla de la vista previa de las sesiones publicadas en [www.designforsocial.it](http://www.designforsocial.it).







**Piano di prototipazione**

**Attività di prototipazione previste**

Creazione di un mock-up fisico della bacheca e del percorso comunicativo verso lo spazio salotto/altri spazi del centro.

**Aspetti che si desidera osservare o verificare**

- Individuare gli spazi (dimensioni)
- Distanza dall'ingresso (bacheca) allo spazio da raggiungere (salotto)
- Come impostare la bacheca? Quali materiali (sughero, grafite, colori...)
- Quali servizi (attività, arredi) mettere nel salotto?

**Materiali necessari**

- CARTONE VARIO
- PANNELLI POLISTIRENE
- PENNARELLI
- POST-IT
- CUTTER/FORBICI
- MATITE/GOMME
- FOGLI BIANCHI E/O COLORATI
- SCOTCH
- NASTRI/FILI COLORATI



Captura de pantalla de la vista previa de las sesiones publicadas en [www.designforsocial.it](http://www.designforsocial.it).

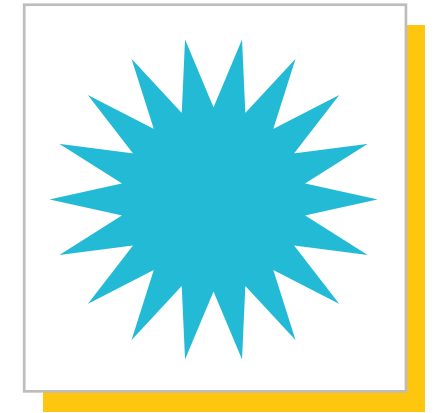
Durante 2023, Studio SHIFT llevó a cabo las siguientes tres experiencias en el norte de Italia:



**DS1**  
Cooperativa ALCHIMIA  
Bergamo  
Eco-diseño para la sostenibilidad ambiental y el turismo



**DS2**  
Cooperativa SOCIOSFERA  
Seregno (MB)  
Regeneración urbana para ciudades más inclusivas



**DS3**  
Cooperativa ITACA  
Romano di Lombardia (BG)  
MinD Association. Turin  
Promoción de la salud mental con servicios innovados

Para ofrecer una idea de las experiencias en Italia, aquí tienes una breve descripción de la tercera edición celebrada en septiembre de 2023 en Bérnago.

PROMOCIÓN DE LA SALUD MENTAL CON SERVICIOS INNOVADORES  
Cooperativa ITACA, Romano di Lombardia (BG)  
Associazione MinD, Turín

El taller "Promoción de la Salud Mental con Servicios Innovadores" fue organizado por la Cooperativa ITACA de Romano di Lombardia (BG) y la Associazione MinD de Turín. Este evento abordó el desafío de diseñar servicios innovadores para promover la salud mental en un contexto de rápidos cambios políticos, sociales y ambientales. Es fundamental apoyar a los adolescentes en su crecimiento educativo proporcionándoles herramientas y servicios educativos que fomenten el desarrollo de su identidad y su bienestar psicofísico.

El Design Sprint dedicado a este E.T.S. forma parte de los nuevos proyectos en el área educativa para menores (11-18 años). El objetivo es crear un espacio para adolescentes y jóvenes que sirva como un lugar de educación para su bienestar psicológico. Este espacio tiene como

objetivo centrarse en los factores protectores, ofreciendo a los preadolescentes y adolescentes oportunidades de bienestar, autoeficacia y empoderamiento. Las propuestas pueden incluir el uso de herramientas digitales, campañas de comunicación para llegar a los usuarios, y la organización de eventos y servicios adicionales que se proporcionarán en el espacio.

A continuación, se presentan los desafíos propuestos por la Cooperativa ITACA que se abordarán durante la sesión de Design Sprint:

1. Onboarding  
Las soluciones para este desafío se centran en hacer el servicio accesible. Las preguntas clave incluyen cómo atraer a las personas, cómo presentar el servicio y cómo explicar la misión y los métodos de acceso. Las propuestas pueden implicar el uso de herramientas digitales y campañas de comunicación para llegar a los usuarios. Las soluciones también deben dirigirse a usuarios secundarios (familias, adultos cercanos a los adolescentes) y estar estructuradas de manera inclusiva para todos los adolescentes.

## 2. Experiencias Habilitadoras

Este desafío tiene como objetivo definir las ofertas del espacio, identificando tres servicios innovadores clave que el lugar debería proporcionar. Las propuestas pueden apoyar el desarrollo de habilidades de vida específicas e incluir herramientas tanto físicas como digitales. Las soluciones deben detallar los tipos de experiencias que los usuarios pueden tener en el espacio, considerar quién brinda el servicio (pares o profesionales) y tener en cuenta a los cuidadores.

## 3. Pop-ups Urbanos

El enfoque aquí es comprender cómo involucrar a los ciudadanos en el espacio. ¿Qué papel desempeñan y cómo podrían interactuar con el espacio? Las propuestas pueden incluir formatos de eventos, servicios adicionales y campañas de comunicación. Las soluciones deben visualizar cómo el espacio/servicio se abre a la comunidad, identificar a los interesados a involucrar (padres, turistas, profesores) y considerar cómo los espacios públicos de la ciudad interactúan con el espacio/servicio principal.

Esta sesión incluyó la participación de 25 personas, tanto diseñadores como no diseñadores, y las siguientes son las soluciones desarrolladas hasta las etapas de prototipado y prueba:



Captura de pantalla del sitio web Design for Social ([designforsocial.it](http://designforsocial.it)) que presenta las soluciones de diseño implementadas por los participantes en DS4ETS #3.

Para obtener información más detallada sobre el proceso y las soluciones de diseño, se recomienda visitar la página dedicada del proyecto: [www.designforsocial.it](http://www.designforsocial.it) o adquirir el libro que contiene la descripción de todas las sesiones y la metodología del Design Sprint 4ETS por Studio SHIFT.

## Hipótesis:

Las suposiciones sobre el proyecto se basaban en el hecho de que se planeaba realizar una cuarta versión del Design Sprint 4ETS en Bogotá, Colombia, ya que Daniela Montenegro (miembro de Studio Shift) es colombiana. Las experiencias en Italia durante 2023 abordaron principalmente desafíos propuestos por organizaciones para satisfacer sus necesidades internas. En este caso, se decidió experimentar con un rol diferente para la Entidad del Tercer Sector dentro del proceso.

Se esperaba que:

- Los temas de los desafíos a resolver estuvieran relacionados con problemas más amplios con un enfoque social en lugar de organizacional.
- La inclusión de un mecanismo de participación ciudadana en el proceso sirviera como una opción viable para la implementación de las propuestas desarrolladas por los participantes.
- El nivel de influencia de la Entidad del Tercer Sector en la toma de decisiones sobre las propuestas estuviera limitado a un acuerdo conjunto con el resto de los participantes.



# Propuesta - *Design Sprint 4ESAL* en Bogotá

# DESIGN SPRINT 4 ESAL

jóvenes diseñadores se encuentran con las comunidades

El proyecto *Design Sprint 4ETS* de Studio Shift ofrece una oportunidad significativa para las organizaciones del Tercer Sector en Italia, ya que proporciona una metodología que les permite encontrar respuestas a sus desafíos internos en un plazo más corto de lo habitual dentro de sus procesos, y a un nivel explicativo suficiente para evaluar su viabilidad al final de la actividad.

Aplicarla en Colombia llevaría a comprender los cambios que la metodología requiere para aplicarse con éxito en un contexto que, aunque cuenta con la participación de partes interesadas similares a las de las versiones iniciales, presenta diferencias evidentes (históricas, sociales, políticas, demográficas, entre otras) en comparación con los escenarios italianos, lo que podría modificar la experiencia en cualquier punto del proceso.

El primer cambio fue el nombre, ya que el acrónimo "ETS" no es reconocido de la misma manera en español, por lo que en el contexto colombiano debería cambiarse a "ESAL", que significa "Entidades Sin Ánimo de Lucro".

El siguiente paso es una explicación detallada de todo el proceso y su desarrollo:





# Proceso para desarrollar

Priorizar los componentes del budget

Encontrar maneras de financiar el proyecto

Encontrar los stakeholders

Octubre

Definir el tema

Abrir la convocatoria

Noviembre

Construir la investigación de base

Adaptar las herramientas

Diciembre

Cerrar la convocatoria

Terminar los materiales

Enero

Desarrollar la sesión del DS4ESAL en Bogotá

Febrero

2023

2024

el Design Sprint 4ESAL

La fase de búsqueda de los stakeholders tuvo lugar en octubre de 2023, pero se fortaleció a lo largo del proceso. Comenzó con la búsqueda de una organización del Tercer Sector interesada en resolver desafíos internos, similar a las versiones anteriores del Design Sprint. Esto llevó al contacto con Gina Romero, miembro de la Bosch Alumni Network y Directora Ejecutiva de la Red Latinoamericana y del Caribe para la Democracia (REDLAD). Gina propuso que REDLAD se pusiera en contacto con la Corporación OCASA, representada por Carlos Rodríguez, el director ejecutivo, ya que es una de las organizaciones dentro de la red en la ciudad de Bogotá.



**Gina Romero** | Directora Ejecutiva de la Red Latinoamericana y del Caribe para la Democracia (REDLAD)

La Red Latinoamericana y del Caribe para la Democracia (REDLAD), es una plataforma sin fines de lucro, con cerca de 100 miembros y más de 300 aliados entre organizaciones de la sociedad civil, redes, activistas y otros actores sociales de América Latina y el Caribe, que trabajan por el fortalecimiento del sistema democrático, la defensa de los derechos humanos y la cohesión social de la ciudadanía latinoamericana.citizens.



**Carlos Rodríguez** | Director Ejecutivo de la Corporación OCASA

La Corporación OCASA es una organización de la sociedad civil, sin ánimo de lucro, apartidista, fundada y conformada por jóvenes, que trabaja en pro de una democracia transparente y una ciudadanía activa. Nacen como la iniciativa de un grupo de jóvenes amigos en 2003.



En este punto, el proceso empieza a tomar un camino diferente al de las sesiones en Italia, pues la organización del tercer sector (OCASA) tiene como objetivo articular la actividad con el Consejo Local de Juventud NARP (Negros, Afro, Raizales y Palenqueros) y que los retos propuestos durante esta versión del Design Sprint estén relacionados con necesidades de esta comunidad. Esto quiere decir que esta versión no estaría dedicada a responder a desafíos internos de una organización, pero aún así estarán alineados con la misión de la misma.

Los Consejos Locales y Municipales de Juventud están compuestos por jóvenes provenientes de diversas fuentes tales como listas de jóvenes independientes, procesos y prácticas organizativas de jóvenes formalmente establecidos, así como representantes de juventudes de partidos políticos seleccionados mediante voto popular y directo de los jóvenes. Además, en aquellos municipios y localidades donde existan organizaciones juveniles de campesinos, comunidades indígenas, afrocolombianas, negras, palenqueras, rom, raizales de San Andrés y Providencia, o de cualquier comunidad étnica, así como de población joven víctima, cada entidad territorial deberá elegir un representante de estas comunidades o poblaciones. Considerando la influencia de los actos comunitarios en otros ámbitos, se ha establecido un espacio para la realización de la Asamblea de Jóvenes NARP (comunidades negras, afrocolombianas, raizales y palenqueras), con el fin de abordar las luchas y desafíos a los que se enfrentan. Este evento no solo fue una plataforma para discutir temas en mesas de trabajo, sino que también brindó la oportunidad de compartir conocimientos artísticos y ancestrales, interactuar con pares y, gradualmente, fortalecer una cultura de participación.



## El lugar

Uno de los partners más importantes del DS4ESAL es el Design Factory Bogotá ubicado en la Pontificia Universidad Javeriana, liderado por Lucas Ivorra Peñafort. Permitieron que la actividad se llevara a cabo durante los cuatro días enteros, a cambio de dejar las puertas abiertas a la experiencia a los estudiantes de la universidad.



**Lucas Ivorra Peñafort** | Coordinator of the Design Factory Javeriana Bogotá, Project Management Professional, Assistant Professor and Researcher Pontificia Universidad Javeriana.



El Design Factory Javeriana Bogotá es un hub de innovación y colaboración vinculado a la Universidad Javeriana, y a su vez a la Design Factory Global Network. Se centra en proyectos interdisciplinarios y promueve la innovación y el diseño creativo.

Tener este partner permitió que los gastos relativos al espacio y los recursos audiovisuales se redujeran a 0, en términos económicos. Durante los cuatro días de workshop, el Design Factory ofreció recursos como mesas, sillas, materiales de escritura y papelería, computadores y proyectores de imagen, disponibilidad de café durante el día, la posibilidad de comprar en la tienda de confianza presente en el salón, así como el servicio de baño de las instalaciones de la Universidad Javeriana.

## Los partners



### Inngesta:

Es un laboratorio de innovación que tiene como objetivo ayudar a las organizaciones a crear valor empresarial a través de herramientas creativas. Sus enfoques principales son: Incubación, estrategia y transformación. Quien se hizo cargo de esta colaboración fue Luis Gabriel

**Luis Gabriel Peñaloza** | Co-fundador y Director de Estrategia Corporativa de Inngesta

Aporta en procesos de planeación estratégica, modelos de gestión de innovación, gestión de conocimiento, comunicación organizacional, implementación, control y seguimiento en los diferentes procesos internos y externos de una organización.

**Tipo de colaboración:** Difusión de la convocatoria, facilitación del workshop.







### Fundación Lápiz de Acero:

Es una organización colombiana sin ánimo de lucro que tiene la misión de impulsar el mejoramiento de la calidad de la vida a través del diseño, cooperando con las personas, las comunidades, las empresas y las entidades de gobierno.

De la Fundación nació el Premio Lápiz de Acero, en 1997, que tenía como objetivo principal la difusión del diseño. Con el tiempo, se ha convertido en un medio de convergencia de diferentes actores del diseño colombiano, permitiendo la creación de redes que desembocan en proyectos cuna de productos, servicios y estrategias.

**Iván Cortés** | Director General Lápiz de Acero, Promotor del diseño con experiencia directiva y estratégica, Editor, reportero, historiador de diseño, lector con mirada transversal entre diversas disciplinas, dominio del lenguaje verbal y escrito, competencia en negociación.

Consultor en diseño para las regiones, acupuntura urbana, diseño de servicios, peritaje de diseño y política de diseño.

**Tipo de colaboración:** Difusión de la convocatoria.



### Fundación Sandbox:

Es una SOCIALTECH que democratiza la innovación y las tecnología en beneficio de las causas sociales. Nuestro objetivo es vencer la marginación social y promover la equidad en la sociedad. Para lograr este propósito, creamos y promovemos un ecosistema de innovación que fomente la apropiación e implementación de nuevas tecnologías en todas las áreas de la sociedad sin importar el nivel económico.

**Diana Arenas** | Founder & CEO Fundación Sandbox, Ingeniera Electrónica, Magíster en Gestión de las TIC con Especialidad en Dirección tecnológica y de la estrategia ebusiness, becaria de la Maestría en Gerencia de la Innovación (en curso), apasionada por la innovación pública, con visión estratégica y el uso de TIC como herramienta de desarrollo.

**Tipo de colaboración:** Premiación para los participantes.



### ITACA

Es una Cooperativa Sociale di tipo "A" que opera en los campos del compromiso social, sanitario y educativo. Tiene presencia en Friuli Venezia Giulia, Veneto, Alto Adige-Südtirol y Milán. ITACA también fue una de las organizaciones socias del proyecto Design Sprint 4ETS en Italia, en septiembre de 2023, en Bérgamo. Su objetivo es perseguir el interés general de la comunidad promoviendo la integración social y el bienestar humano a través de la gestión de servicios socio-sanitarios y educativos, enfocados principalmente, aunque no exclusivamente, en responder a las necesidades de personas en situaciones de desventaja física, psíquica y social, así como ancianos y menores.

**Tipo de colaboración:** Donación económica.

Como expertos del programa de Presupuesto Participativo de Bogotá, el taller contó con la participación de dos personas que han trabajado en diferentes fases de este mecanismo en la ciudad de Bogotá, incluyendo su concepción y planificación:



**Nicolás González** | Referencia para la Participación - Oficina de Participación y Diálogo de la Ciudad - Secretaría Distrital de Planeación

Profesional en Ciencias Políticas de la Universidad Nacional de Colombia, actualmente cursando una Maestría en Gestión Pública en la Universidad Europea de Madrid, con amplia experiencia en Participación Ciudadana.

**Felipe González** | Coordinador de Presupuestos Participativos - Secretaría Distrital de Gobierno

Profesional en Ciencias Políticas - Universidad de los Andes. Especialista en Gestión Estratégica de la Innovación - Pontificia Universidad Javeriana. Máster en Construcción de Paz - Universidad de los Andes.



El tema para esta versión del Design Sprint se definió por consenso con varias variables del proceso:

- 1 Las líneas de inversión propuestas por el plan de desarrollo del alcalde para el mecanismo de presupuesto participativo, dado que las propuestas que los ciudadanos desean presentar suelen estar vinculadas a estas líneas. Esta fue una forma coherente de comenzar a seleccionar el tema.
- 2 La alineación de una de estas líneas de inversión con las necesidades e intereses de la entidad del Tercer Sector (Ocasá) y la representación de la comunidad con la que la entidad coordinó (Consejo Local de Juventud NARP).

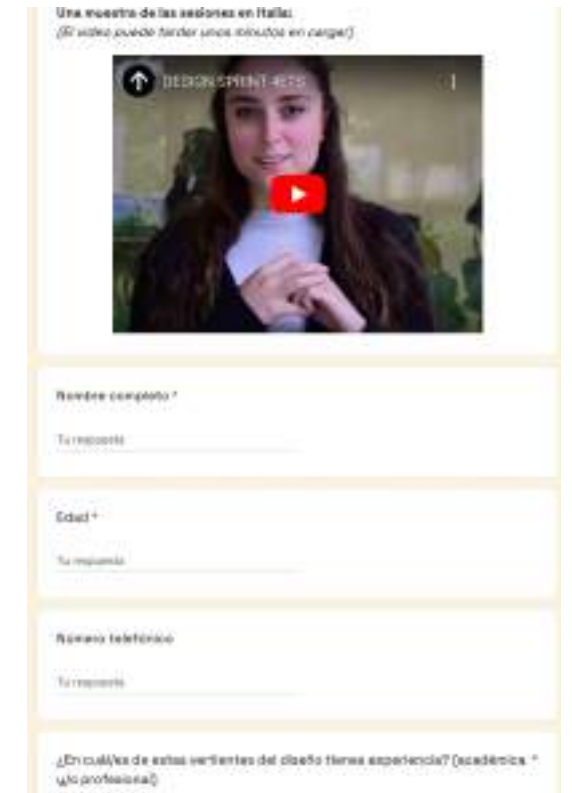
En colaboración con Ocasá, se consideraron las líneas de inversión del presupuesto participativo para el año 2023 como ejemplos para determinar cuáles podrían alinearse con las necesidades de la comunidad NARP.

Nombre Localidad	Sector	Concepto línea de inversión
8 Kennedy	MOVILIDAD	Diseño, construcción y conservación (mantenimiento y rehabilitación) de la malla vial local e intermedia urbana o rural.
8 Kennedy	MOVILIDAD	Diseño, construcción y conservación de ciclo-infraestructura.
8 Kennedy	MUJERES	Construcción de ciudadanía y desarrollo de capacidades para el ejercicio de derechos de las mujeres.
8 Kennedy	MUJERES	Estrategias de cuidado para cuidadoras, cuidadores y a personas con discapacidad
8 Kennedy	MUJERES	Prevención del feminicidio y la violencia contra la mujer.
8 Kennedy	SEGURIDAD, CONVIVENCIA Y JUSTICIA	Acceso a la Justicia.
8 Kennedy	SEGURIDAD, CONVIVENCIA Y JUSTICIA	Promoción de la convivencia ciudadana.
8 Kennedy	SEGURIDAD, CONVIVENCIA Y JUSTICIA	Promoción de la convivencia ciudadana.
9 Fontibón	AMBIENTE	Acuerdos con las redes locales de protectionistas de animales para urgencias, brigadas médico veterinarias, acciones de esterilización.
9 Fontibón	AMBIENTE	Arbolado urbano y/o rural.
9 Fontibón	AMBIENTE	Arbolado urbano y/o rural.
9 Fontibón	AMBIENTE	Manejo de emergencias y desastres.
9 Fontibón	CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE	Construcción, mantenimiento y dotación de parques vecinales y/o de bolsillo.
9 Fontibón	CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE	Dotación e infraestructura cultural.
9 Fontibón	EDUCACIÓN	Dotación pedagógica a colegios.
9 Fontibón	GESTIÓN PÚBLICA	Construcción de memoria, verdad, reparación, víctimas, paz y reconciliación.
9 Fontibón	GOBIERNO	Acuerdos para el uso, acceso y aprovechamiento del espacio público.
9 Fontibón	INTEGRACIÓN SOCIAL	Prevención y atención de violencia intrafamiliar y sexual para poblaciones en situaciones de riesgo y vulneración de derechos.

Captura de pantalla de un documento de muestra con las líneas de inversión, identificando la línea de inversión seleccionada para el Design Sprint 4ESAL.

El tema general elegido fue la **Promoción de la Convivencia Ciudadana**, debido a los problemas específicos que la comunidad NARP y el correspondiente Consejo Local de Juventud han identificado a lo largo del tiempo como prioritarios. Estos se mencionarán más adelante al abordar los desafíos que se deben enfrentar.

La convocatoria para participar se abrió el 15 de noviembre de 2023 y duró dos meses. El número objetivo de participantes a alcanzar era de 12, pero en realidad se recibieron más de 50 postulantes. Consistió en un formulario de inscripción y materiales gráficos preparados para su difusión.



Capturas de pantalla del formulario creado para reunir participantes para el DS4ESAL.

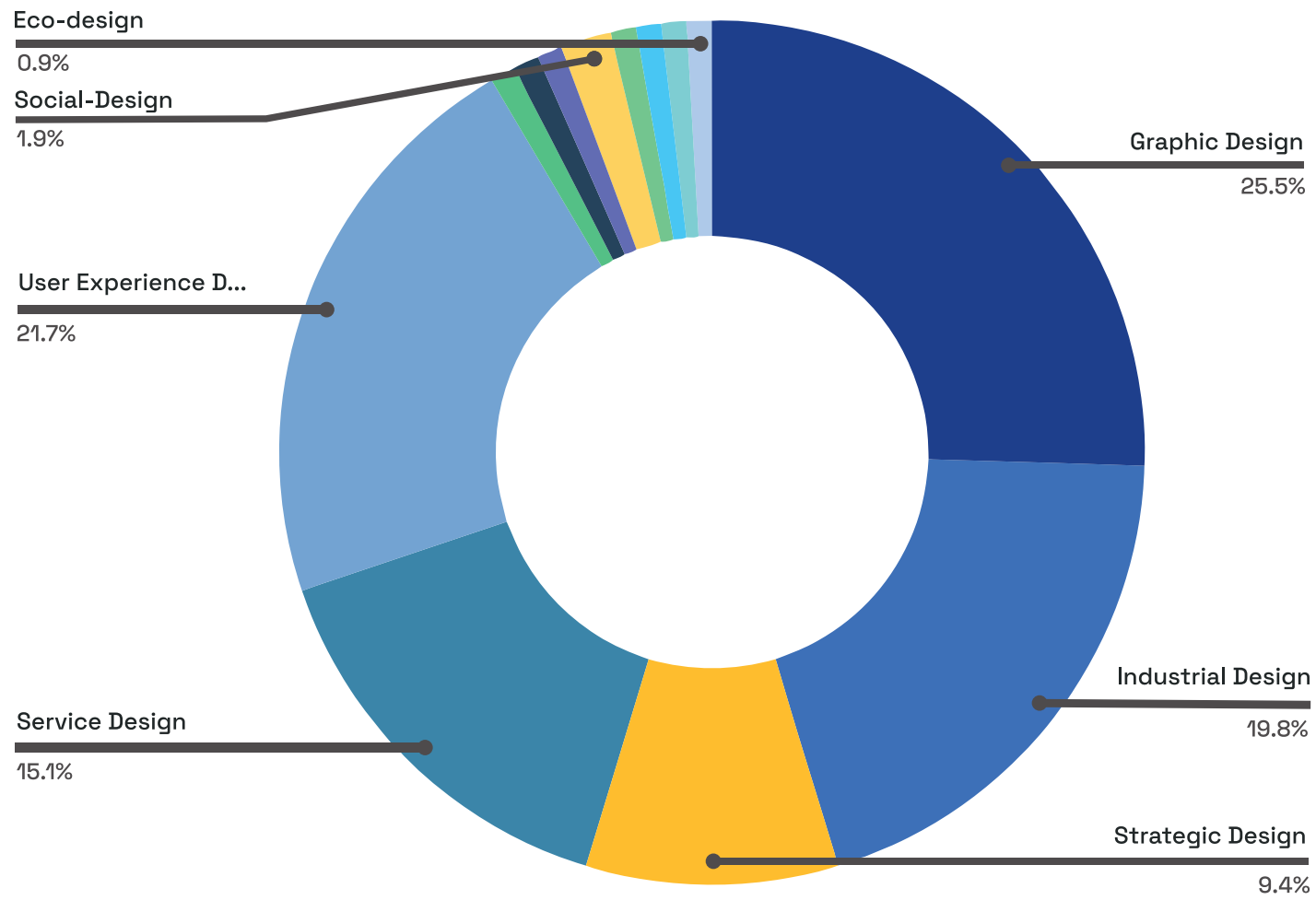




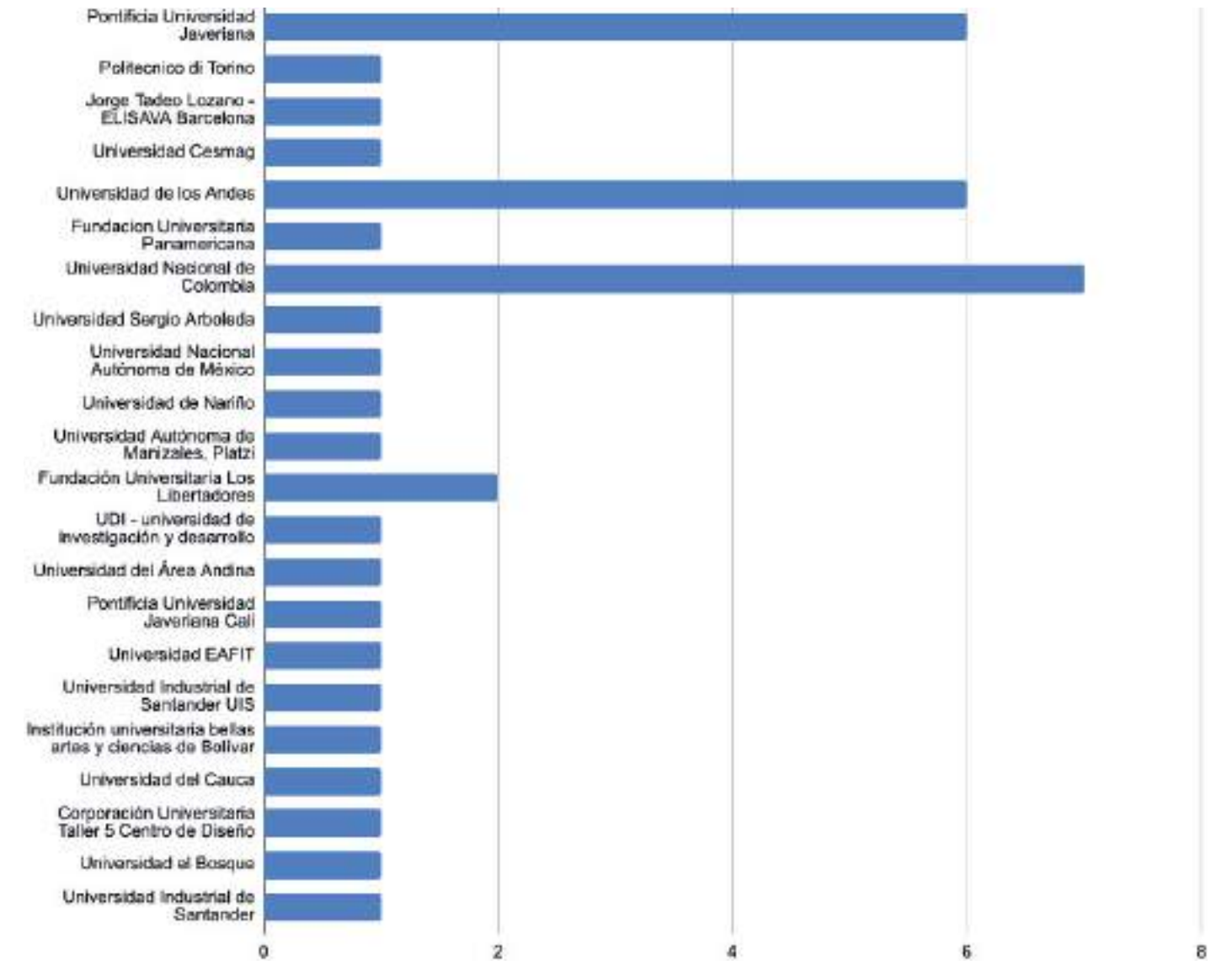
Las áreas de diseño en las que los solicitantes tienen experiencia son bastante variadas:

Graphic Design, Industrial Design, Strategic Design, Service Design, User Experience Design, Speculative Design - Critical Design, Design for Social Innovation, Instructional - Pedagogical Design, Social Design, Design for Craftsmanship, Eco-design and Material Driven Design (MDD), Communication and Culture, Eco-design.

Están organizadas de las más mencionadas a las menos mencionadas.



Los solicitantes provienen de 22 universidades diferentes, ubicadas en todo el país, y también de algunas universidades extranjeras. Las universidades con más solicitantes son la Universidad Nacional de Colombia, la Pontificia Universidad Javeriana y la Universidad de los Andes, que se encuentran entre las universidades más importantes del país.





La selección final de los participantes se realizó considerando los siguientes criterios, en orden de prioridad:

- Edad.
- Motivación.
- Experiencia en temas relacionados con el diseño estratégico.

A continuación, se presentan los datos sobre el origen, la edad y la experiencia de los 12 diseñadores seleccionados para el Design Sprint 4ESAL:

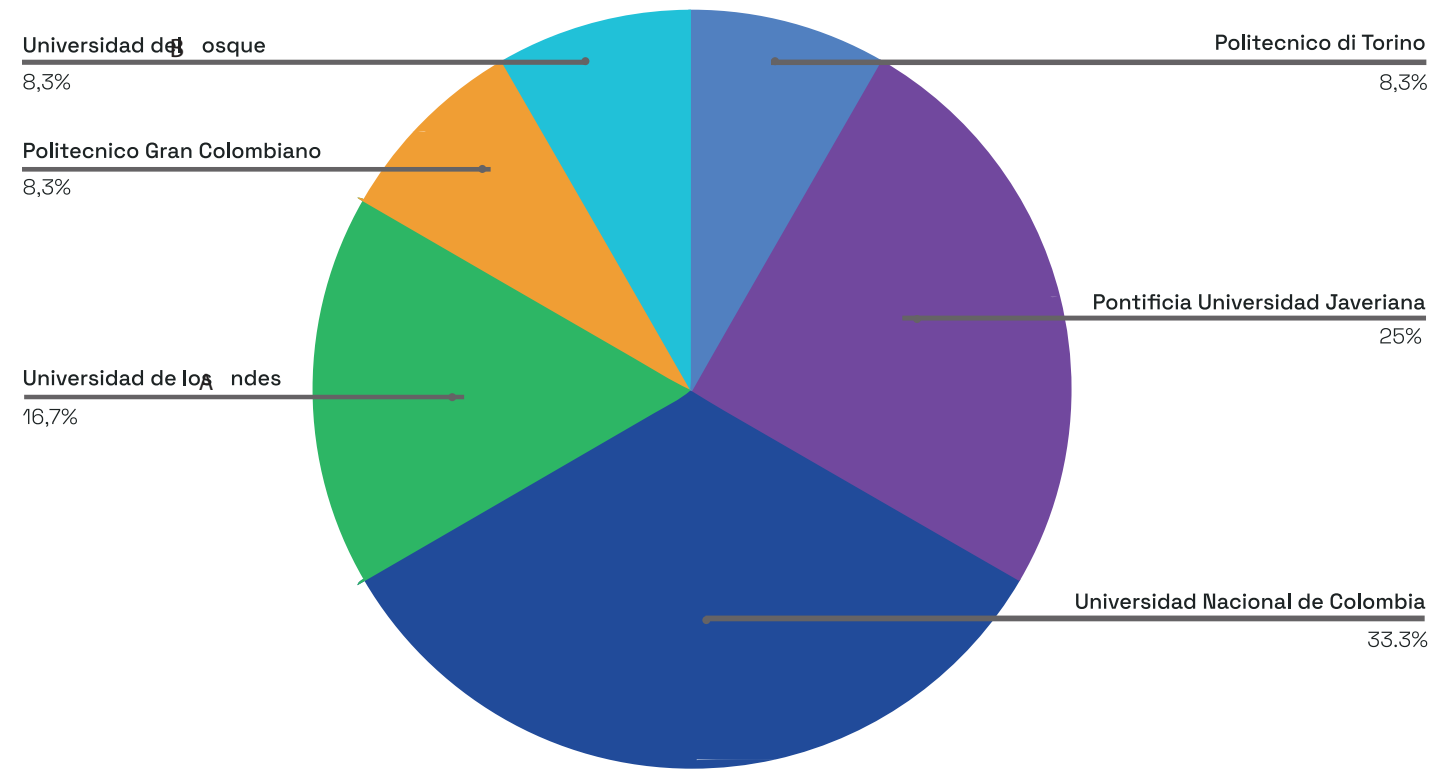


Figure 53. Universities from which DS4ESAL participants come.

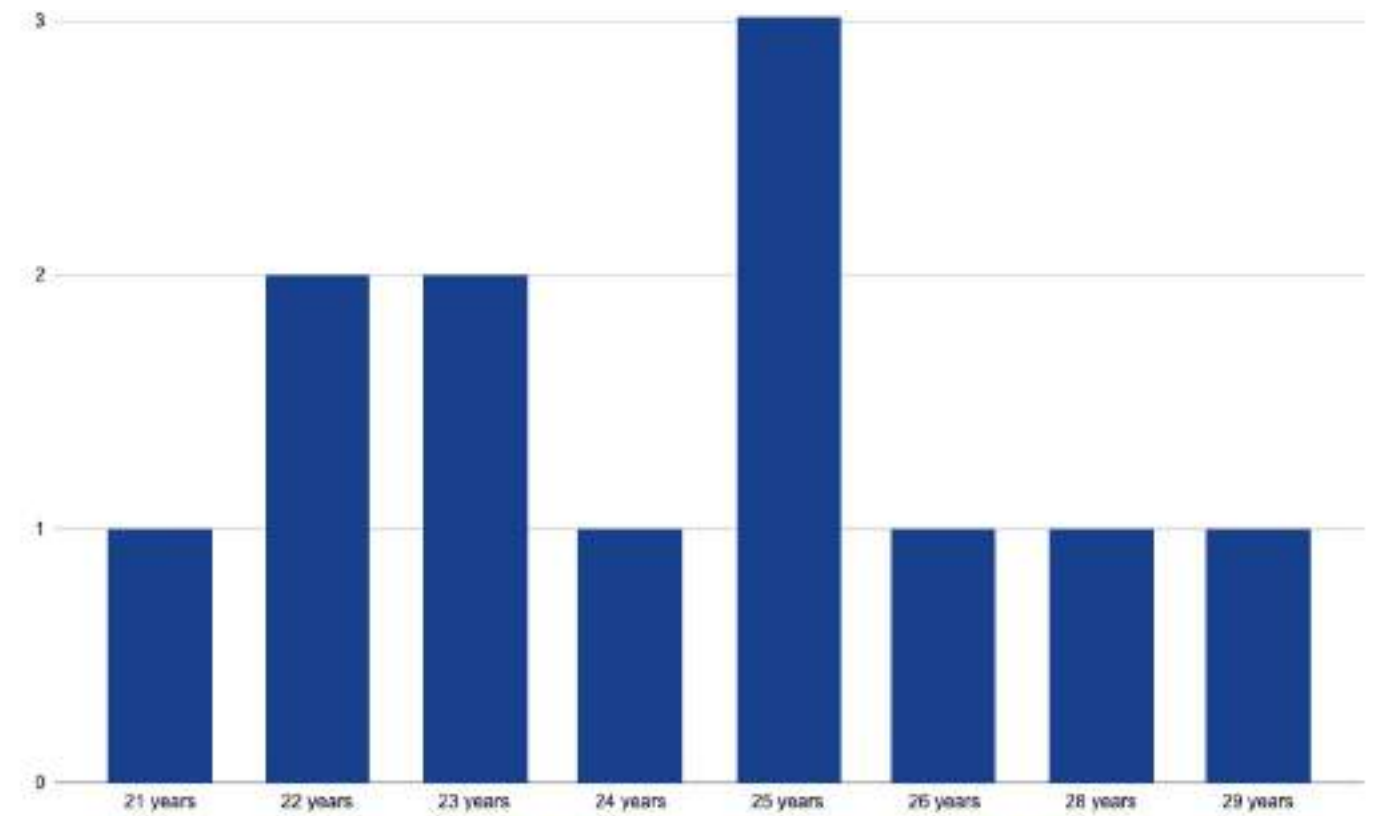
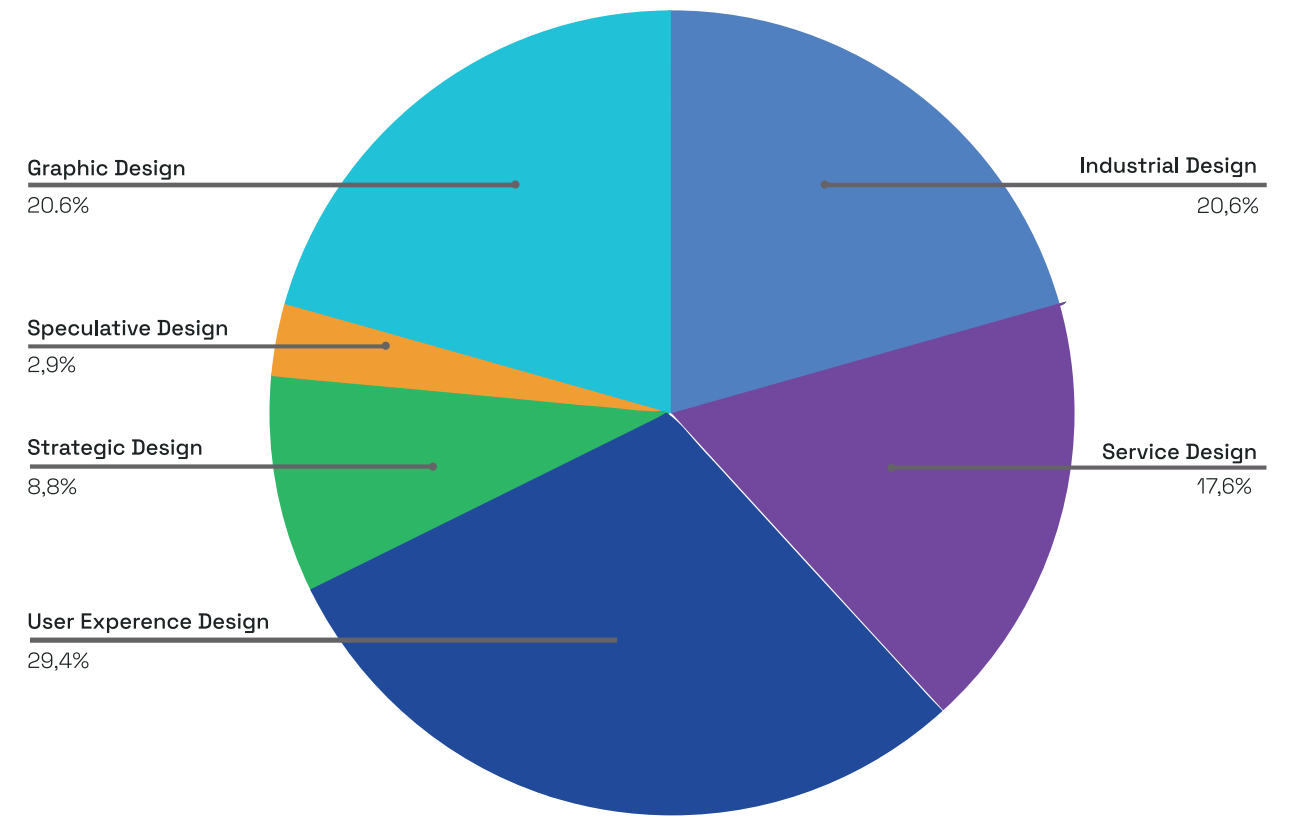


Figure 54. Age proportions of participants of DS4ESAL.





**Daniela Montenegro** | Project Leader y Team Leader  
Grupo 4

Graduada como diseñadora industrial en Colombia y Máster en Diseño de Sistemas Producto-Servicio del Politecnico di Milano. Actualmente trabaja en diseño con impacto social positivo, combinando elementos analógicos con herramientas tecnológicas y digitales, incluyendo el Diseño de Experiencia de Usuario (UX) y Diseño de Servicios. Su enfoque le permite pasar de una perspectiva holística a una centrada en los detalles, analizando los proyectos desde todos los ángulos para encontrar las soluciones más efectivas.



**Jorge Jurado** | Team Leader  
Grupo 3

Profesional en Ciencia de la Información y Gestión del Conocimiento, con especialización en gestión de proyectos, y profesor universitario en metodologías para el diseño y gestión de soluciones en productos y servicios en diversos sectores e industrias. Facilitador de experiencias centradas en procesos de innovación, combinado con el diseño de contenidos para transferir metodologías a desafíos empresariales y la solución de retos enfocados en la innovación social y productiva.

**Adriana Bastidas** | Team Leader  
Grupo 2

Profesora de diseño e investigadora. Doctoranda en Diseño y Creación en la Universidad de Caldas, y beneficiaria de la Beca de Excelencia Doctoral Bicentenario en Colombia. Su campo de estudio se centra en el taller artesanal como un punto estratégico para desarrollar proyectos cooperativos. Tiene experiencia en el desarrollo y aplicación de herramientas de investigación y creación para trabajar con comunidades, y promueve el trabajo colaborativo con el objetivo de forjar nuevas relaciones en torno a la artesanía, el diseño y las instituciones.



**Liz Fetiva** | Team Leader  
Grupo 1

Como Scrum Master, con una Maestría en Educación, especialización en Marketing y Ventas, y también diseñadora, tiene experiencia en la creación, producción, ejecución y monitoreo de grandes eventos comerciales, basados en conocimientos y de divulgación, tanto presenciales como en línea. Está involucrada en la planificación, ejecución y seguimiento de proyectos, así como en el diseño y





**Angélica Peña** | Administradora Pública de la Escuela Superior de Administración Pública (ESAP).



**Germán Charum** | Investigador y Director de Diseño en SicHealth.ca.

**Joshua Dayana Ardila** | Coordinadora del Laboratorio de Innovación Pública en la Alcaldía Local de Usme.



**John Vela Tibocha** | Director de Proyectos en Zorro Conejo Art and Design Lab y profesional de mediación en Co-Creation Labs para la Línea de Cultura Digital e Innovación en Biblored.



**Sandra Escobar Villamizar** | Asesora Educativa en CAE+E (Centro de Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación) de la Pontificia Universidad Javeriana.

**Elena Enrica Giunta** | Co-fundador y Director de Diseño en Studio Shift. Experto en Diseño Estratégico, Diseño de Servicios, innovación impulsada por el diseño, técnicas creativas y prácticas de co-diseño.





## Los participantes

Los siguientes perfiles fueron redactados personalmente por los participantes en español y posteriormente traducidos para la difusión de la actividad.



**Kenia Sabina Trujillo Urbina**  
Miembro del Consejo de Juventud NARP

Soy Kenia Sabina Trujillo Urbina, una orgullosa mujer joven afrodescendiente con raíces que se extienden desde María la Baja, Bolívar, hasta Bogotá. Tengo 22 años y vivo con mis padres y mi hermana menor.

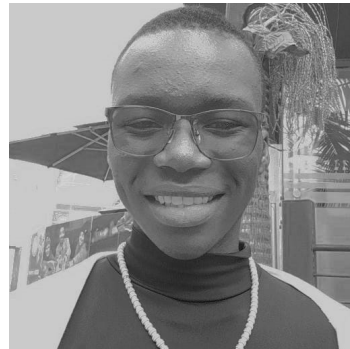
Mi viaje académico comenzó con tres semestres de Matemática Pura, pero actualmente me encuentro en el quinto semestre de Economía en la Universidad Cooperativa de Colombia.

Mi pasión por la economía se complementa con un fuerte compromiso social, que me ha llevado a ser parte activa de la Consultiva Afro de la localidad de Antonio Nariño.

Desde este espacio, fui designada al Consejo de Juventud de la localidad, donde representó la curul afro. Mi labor y dedicación en este rol me llevaron a ser elegida como representante a nivel distrital y secretaria de la mesa directiva.

También formo parte activa del Consejo de Juventud NARP, donde buscamos que se respeten y se visibilicen las necesidades de nuestras comunidades, para representar y abogar por los derechos y el bienestar de la comunidad Negra, Afrodescendiente, Raizal y Palenquera.

Mi objetivo es seguir contribuyendo al desarrollo y empoderamiento de mi comunidad a través de la educación y la participación en espacios de decisión política.



**Marlon David Montaña Sinisterra**  
Miembro del Consejo de Juventud NARP

Marlon David Montaña Sinisterra es un joven afrodescendiente nacido en el municipio de Guapi, Cauca. Actualmente se desempeña como Consejero distrital por comunidades afro en Bogotá, y además, es el director del semillero de investigación Harambee Usawa. A lo largo de su trayectoria, ha tenido un impacto significativo en la vida de los jóvenes afro en la localidad, utilizando el arte, la historia afro y la etnoeducación como herramientas clave.

Su labor se ha destacado especialmente a través de algunos colegios en la localidad de Usme y en la escuela Nelson Mandela del movimiento cimarrón, donde también es un militante activo. Gracias a sus esfuerzos, muchos jóvenes han logrado empoderarse de la cultura afrocolombiana. Asimismo, se destaca por ser un defensor del talento musical y rítmico del Pacífico sur.



**Jean Sebastián Sanmiguel**  
Miembro de organización del tercer sector

Director de Comunicaciones en Ocasá. Comunicador Social de la Pontificia Universidad Javeriana con énfasis en Audiovisual. Con experiencia en trabajo con comunidades y jóvenes en áreas rurales y urbanas.

**Jesús David Ortiz Sepulveda**  
Diseñador



Diseñador estratégico, de sistemas regenerativos y futurólogo colombiano. Graduado en diseño industrial y especializado en diseño urbano en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, posee un Msc en Systemic Design del Politecnico di Torino, Italia. A lo largo de su trayectoria, ha liderado y colaborado en proyectos multidisciplinarios en áreas como turismo regenerativo, transiciones energéticas, la academia y en los sectores público y privado.

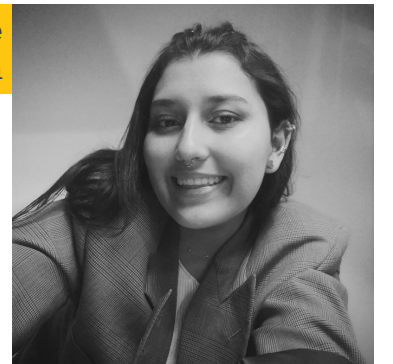
Su alcance global lo ha llevado a trabajar en países como Grecia, Italia, México y Colombia. Su enfoque integral en investigación, planeación y desarrollo abarca desde estrategias empresariales sostenibles hasta prospectiva estratégica, el pensamiento sistémico y el diseño para las transiciones, lo que le ha permitido explorar campos emergentes como la Inteligencia Artificial Generativa aplicada al diseño y las intersecciones entre diseño, sostenibilidad y tecnología. Apasionado defensor del diseño inclusivo y centrado en la vida, hace esfuerzos por aportar alternativas sostenibles y regenerativas con una mentalidad decolonial, buscando que sean social y ecológicamente responsables.

**Mike Alexandre Munar Guayara**  
Diseñador



Como diseñador gráfico (UNAl Colombia), poseo una amplia gama de competencias, habilidades y herramientas enfocadas en la creación, desarrollo y producción de contenidos visuales y proyectos de diseño. Mi especialización abarca áreas como ilustración, fotografía, diseño editorial y experiencia del usuario. Además, estoy constantemente en búsqueda de oportunidades para expandir mis conocimientos en UI/UX y así poder concebir experiencias digitales que no solo sean centradas en el usuario humano, sino también estéticamente atractivas.

**Erika Sofia Moreno Aguire**  
Diseñadora



Soy estudiante de Diseño Industrial en la Universidad El Bosque, donde me interesa la exploración de nuevas técnicas así como en la búsqueda de formas innovadoras de abordar el diseño. Mi pasión por el campo del diseño se centra especialmente en la innovación social, donde encuentro oportunidades para contribuir al mejoramiento de las dinámicas sociales. Estoy constantemente inspirado por el potencial del diseño para generar impacto positivo en la sociedad.

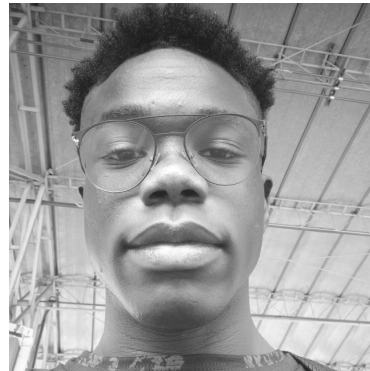


**Laura Valentina Pérez Moreno**  
Miembro del Consejo de Juventud NARP

Mujer afrodescendiente, nací en Bogotá, criada por padres Chocoanos. Estudiante de sociología, calificada en procesos de participación juvenil y generación de propuestas de acuerdo con los intereses de las juventudes como: Preicfes Gratuito para Jóvenes y prevención de la maternidad y paternidad temprana en Bogotá.

Me autodefino como una persona responsable, dinámica y creativa, con la facilidad de adaptación y aprendizaje, con la capacidad de trabajar en equipo, crear iniciativa para resolver problemas, liderazgo y organización. Con muchas ganas de trabajar y de adquirir nueva experiencia social.

Hago parte de la Asociación Movimiento Nacional por los Derechos Humanos de las Comunidades Afrocolombianas- Cimarrón, Movimiento Bloque Negro Antirracista, consejera por comunidades Negras en la Localidad de Fontibón y distrital 203-2024, fundadora del colectivo AfroUSTA, impulso a mi decano a realizar una electiva de la sociología del Racimos y actualmente apoyó la movilización de los Semilleros Afrodescendientes de Fontibón de las instituciones educativas distrital, soy secretaria de la Asociación Movimiento Afrodescendiente Sankofa y Becaria del programa Martin Luther King Junior (MLK) 2024-2025. Galardonada de los premios Benkos Biohó 2023, por la categoría de desarrollo juvenil.



**Anderson Stiwar Moreno Moreno**  
Miembro del Consejo de Juventud NARP

Soy un joven chocoano afrodescendiente, tengo 27 años, administrador de empresas, escritor de poesías, consejero de juventud, artista, compositor y un servidor de la sociedad que cuida el medio ambiente. Con el fin de ser la esperanza de la vida, un ser soñador y apasionado del vivir, con grandes sueños y logros por cumplir. Deseando en el transcurrir de los días la unión de la sociedad donde la amabilidad sea el vaivén del sentir, añorando cada día el placer de ser feliz.

Conllevo la enseñanza de los ancestros adónde quiera que voy dando a conocer quien soy sin perder la razón de enseñar en comprender las matemáticas y diseñando proyectos ampliando el conocimiento del saber con rimas en sus palabras dando a conocer su perfil sin perder su carisma de ser el mismo de siempre. Generando y construyendo propuestas e iniciativas de empleos para la comunidad y el territorio donde los jóvenes sean la razón de ser y poder construir un mejor futuro.



**Daniel J. Prieto Hernández**  
Miembro de organización del tercer sector

Filósofo de la Universidad de los Andes en Colombia. Ha trabajado en procesos de monitoreo e implementación de programas sociales, así como en el apoyo y fortalecimiento de organizaciones de la sociedad civil. De manera similar, ha participado en actividades de monitoreo, investigación y acciones relacionadas con el empoderamiento juvenil, la defensa de la libertad religiosa y la democracia a nivel regional.

**Marco Antonio Maldonado Otalora**  
Diseñador



Soy un Diseñador Industrial de Bogotá, especializado en diseño de productos, comunicación digital, modelado 3D, UI/UX, ilustración, edición de video y composición. Me enfoco en analizar problemas y necesidades de las personas a través de la investigación y colaboración multidisciplinaria, con el objetivo de encontrar soluciones innovadoras basadas en procesos de diseño. Destaco en el trabajo en equipo, interactuando con clientes y proveedores, y siempre estoy dispuesto a aprender para mejorar mis habilidades y entregar trabajos y resultados de calidad.

**Angie Valentina Ramírez Posada**  
Diseñadora



Soy diseñadora estratégica, apasionada por la investigación desde el pensamiento de diseño, el diseño de servicios, la experiencia de usuario y la innovación social. Creo en el poder del diseño para guiar diferentes procesos que descubran oportunidades de mejora, ideen formas de contribuir al bienestar de personas y organizaciones, y las pongan a prueba en contextos reales. Por esto, me emociona participar en retos interdisciplinarios, en contextos diversos y cerca de las comunidades.

Durante mi trayectoria, particularmente me he cuestionado e involucrado en procesos que buscan aportar desde el diseño a problemas sociales complejos, desde ambas perspectivas -la de los usuarios y la de los sistemas en los que estos existen- descubriendo e ideando oportunidades de mejora en servicios públicos, privados y del tercer sector, que buscan solventarlos.

**Maria Fernanda Alfonso Rodríguez**  
Diseñadora



Diseñadora Industrial amante del movimiento y la sostenibilidad, he enfocado mi carrera en proyectos de diseño estratégico, gestión de innovación y diseño sistémico. Busco conectar con las personas, sus necesidades y deseos, buscando siempre transformar realidades, contar historias, y dar soluciones con eficiencia, y creatividad a través de mis proyectos de diseño. Consciente del mundo que me rodea, comprometida con su transformación y motivada por la construcción de un futuro más justo y empático, asumo mi rol como diseñadora agente de cambio y actúo para generar un impacto positivo.





**Haidther Yefferson Mosquera Machado**  
Miembro del Consejo de Juventud NARP

Soy Haidther Yefferson Mosquera Machado- Tengo 20 años. soy de (Quibdó -Chocó) - pacifico norte que tenemos coneccion con los dos mares pacifico y el caribe soy actualmente consejero local de juventud afro de chapinero y actualmente estudio ingeniería ambiental y sanitaria me encuentro en séptimo semestre, estoy becado en el colombo americano estudiando ingles, soy MLK in progress,

Mi hobby es las danzas. en mi vida política, me muevo en temas ambientales y culturales, pertenezco a la comisión ambiental local de chapinero en representación de mi organización JOVA y el consejo de juventud, mi organización es de temas ambientales la cual busca la participación de la juventud en espacios de incidencia, hace poco pude representar a la juventud colombiana en el festival mundial de la juventud 2024 en rusia, hubieron 190 países entre esos colombia por su puesto. JOVA actualmente es un colectivo pero se está cumpliendo los objetivos de esta estamos logrando que jóvenes de colombia estén en espacios de incidencia como son las plataformas locales, municipales .



**Germán González**  
Miembro de organización del tercer sector

Científico Político y Comunicador Social con enfoque en comunicación y participación política. Es Especialista en Estado, Políticas Públicas y Desarrollo. Tiene experiencia en el campo de los asuntos públicos y la comunicación estratégica, construyendo e implementando estrategias de asuntos públicos y abogacía con actores clave del gobierno y la sociedad civil.

Sus áreas de trabajo incluyen lobby, políticas públicas, asuntos legislativos y gubernamentales, análisis político y de políticas públicas, y comunicación estratégica. Está involucrado con la Corporación Ocaso como asesor en asuntos legislativos y comunicación política.



**Laura Valentina Duque Ruiz**  
Diseñadora

Soy una diseñadora con estudios complementarios en narrativas digitales y computación visual de la Universidad de los Andes. Tengo experiencia en el campo del arte y la tecnología. He participado en la creación de espacios que facilitan el intercambio de conocimientos dentro de la comunidad y en el desarrollo de la creatividad utilizando el arte y la gamificación como medios.

**Juan David Vargas Bulla**  
Diseñador



Como diseñador industrial apasionado y versátil, me destaco por mi enfoque en el desarrollo cocreativo entre el diseño y diversas ramas multidisciplinarias. Graduado del Politécnico Gran Colombiano. Mi trayectoria profesional se distingue por mi compromiso inquebrantable con el diseño y mi búsqueda constante de la excelencia en cada proyecto en el que me involucre. Mi pasión por la investigación y el diseño estratégico me ha llevado a explorar y participar en diversos universos del diseño y la cultura.

**Lorena Torres Téllez**  
Diseñadora



Soy politóloga y diseñadora gráfica de la Universidad Nacional de Colombia con enfoque en diseño UX/UI. Me apasiona la investigación y el aprendizaje continuo de nuevas tendencias en el campo del diseño, por qué creo en el poder transformador de este en la sociedad. Cuando no estoy frente a mi computadora, me encuentro sumergida en el mundo de las plantas y la jardinería, donde encuentro mi paz y creatividad.





**Andrea Carolina Marimón**  
Miembro del Consejo de Juventud NARP

Comunicadora social y periodista, lideresa juvenil afrodescendiente, ex becaria del programa Martin Luther King Jr. y el programa Study of the U.S Institute (SUSI) de la Embajada de los Estados Unidos, Consejera Local de Juventud por la Localidad de Puente Aranda en representación del pueblo afrocolombiano y fundadora de Bololó, una organización comprometida con promover la participación de mujeres negras en espacios de representación.



**Jefferson Escobar Rivas**  
Miembro del Consejo de Juventud NARP

Joven afrodescendiente, Nací en Bogotá D.C, tengo 22 años, soy consejero Local de Juventud por curul Afrodescendiente en la localidad 9° de Fontibón. Promotor en la defensa de la educación pública, gratuita, científica, democrática y de calidad, por lo cual soy miembro de la Asamblea Universitaria en la Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

postulante de la Causa ciudadana “Preicfes Gratuito para Jóvenes en Bogotá” con enfoque diferencial, en la cual tuvimos 400 jóvenes beneficiados en 2023, además realizamos una iniciativa de prevención a la maternidad y la paternidad temprana; miembro del voluntariado técnico profesional más grande del mundo (IEEE); Consejero Distrital de Juventud por la Localidad 9° de Fontibón 2023; Delegado ante el Consejo de Planeación Local de Fontibón por el Sector Juventud; miembro del Movimiento Nacional Cimarrón, impulsor de la reactivación de los Consejos Locales de Paz a nivel distrital ; miembro de la Asociación Movimiento Afrodescendiente Sankofa y Becario del programa Martin Luther King Junior (MLK) Colombo Americano 2024-2025.



**Carlos Andrés Rodríguez Castro**  
Miembro de organización del tercer sector

Profesional en Gobierno y Relaciones Internacionales y Máster en Gobierno y Políticas Públicas de la Universidad Externado de Colombia. Experiencia en la relación con entidades territoriales, coordinación intersectorial y desarrollo local. Director Ejecutivo de la Corporación OCASA.

**Natalia Zárate**  
Diseñadora



Como diseñadora industrial de Universidad Javeriana, a lo largo de estos 6 años de experiencia laboral, me he enfocado en crear soluciones phygitals innovadoras que no solo cumplan con los estándares de diseño, sino que también generen impacto y valor para los usuarios y su entorno. Soy una persona proactiva con un pensamiento lateral y estratégico, lo que me permite abordar los desafíos desde diferentes perspectivas y encontrar soluciones creativas y efectivas.

Durante mi trayectoria profesional, he tenido la oportunidad de trabajar en proyectos diversos que abarcan desde el diseño de interfaces de usuario hasta la conceptualización y ejecución de estrategias digitales integrales en diferentes sectores e industrias.

**Angell Sue Valencia Rodríguez**  
Diseñadora



Soy una diseñadora indígena con un enfoque en UX y el diseño de servicios. Me apasiona trabajar con diversas comunidades, aprovechando mi identidad indígena para entender mejor las necesidades culturales y crear soluciones inclusivas. Mi objetivo es crear experiencias significativas y accesibles para todos los usuarios, colaborando estrechamente con las comunidades.

A pesar de mi amor por el diseño, reconozco que a menudo se percibe desde una perspectiva académica, limitando su alcance a aquellos que han estudiado formalmente la disciplina. Sin embargo, creo firmemente que el diseño es inherente a todas las personas. Por esta razón, trabajar en colaboración con las comunidades enriquece el proceso de diseño al incorporar una amplia gama de perspectivas. La colaboración, la empatía y la apertura son fundamentales para crear soluciones auténticas y significativas que reflejen verdaderamente las necesidades y valores de las personas a las que les diseñamos.

**Nicolás Esteban González Tequia**  
Diseñador



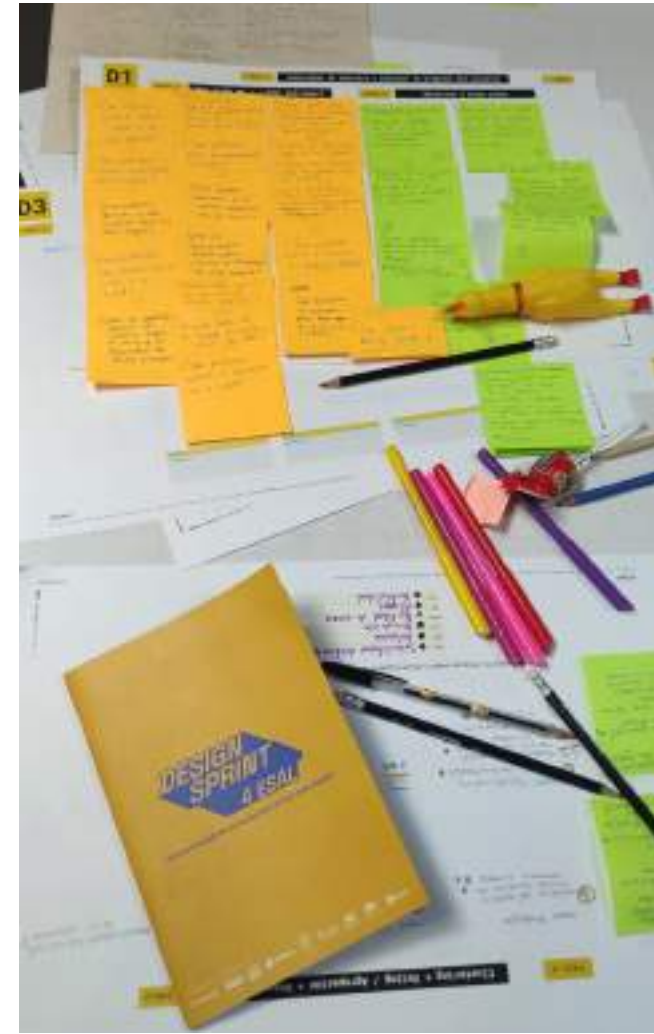
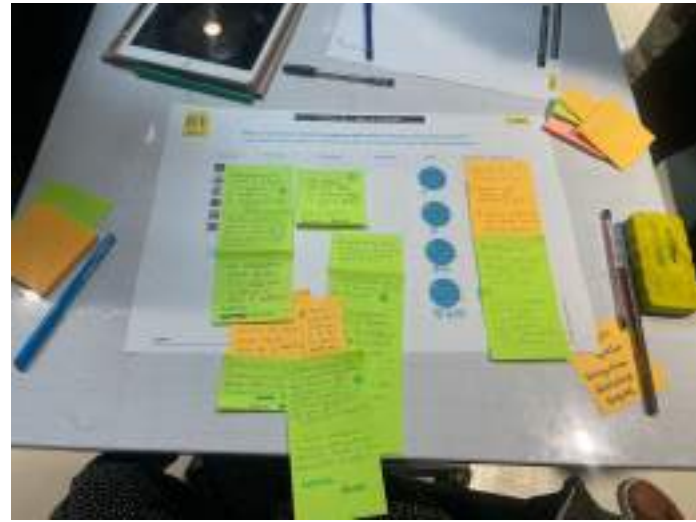
Soy un diseñador gráfico de la Universidad Nacional de Colombia con enfoque en UX/UI. Me siento particularmente cómodo en el área de investigación UX, aunque también he llevado a cabo procesos completos de design thinking y participado en procesos de iteración rápida (Design sprint).

Me caracterizo por habilidades para resolver problemas, empatía, análisis y trabajo colaborativo. Además, estoy interesado y apasionado por proyectos con un enfoque ecológico, social, cultural o relacionados con el diseño del comportamiento y el diseño para el cambio.













Los problemas identificados por los grupos resultaron ser compatibles con cada uno de los enunciados de diseño.

Los temas de objetivos a largo plazo y problemas individualizados variaron, abarcando desde la utilización de herramientas digitales, la eliminación de barreras entre barrios de la ciudad, la empatía, el intercambio de conocimientos, la comprensión de las raíces, la representación en espacios públicos y los espacios de concienciación. Mientras tanto, las ideas emergentes se relacionaron con campañas de comunicación, plataformas para compartir historias, urbanismo táctico, recorridos por la ciudad, experiencias inmersivas, conferencias

escolares y espacios de liderazgo.

Curiosamente, al presentar las conclusiones del día, el trabajo de cada grupo coincidió con el abordaje del enunciado de diseño correspondiente al número asignado a su grupo. Esto significaba que el Grupo 1 continuaría el proceso de Design Sprint respondiendo al Enunciado #1, y así sucesivamente con los otros grupos.

Al final de este primer día, los miembros del Consejo de Juventud de NARP cerraron la sesión con una actividad similar a la de la mañana. Sin embargo, esta vez guiaron a los participantes en la liberación de la energía y la pesadez del día, en lugar de recibirla como lo hicieron al inicio del día.



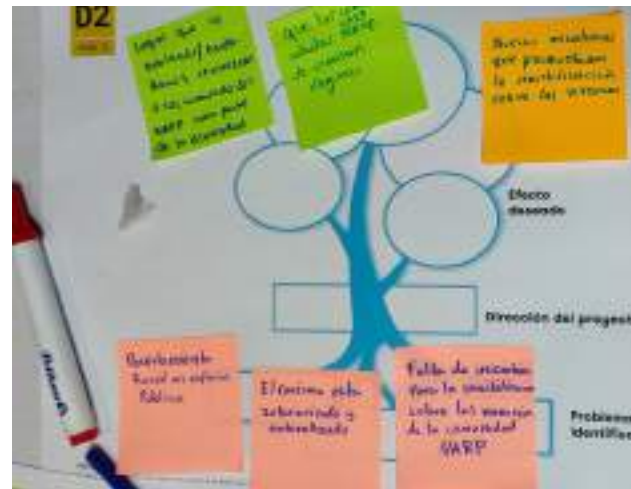
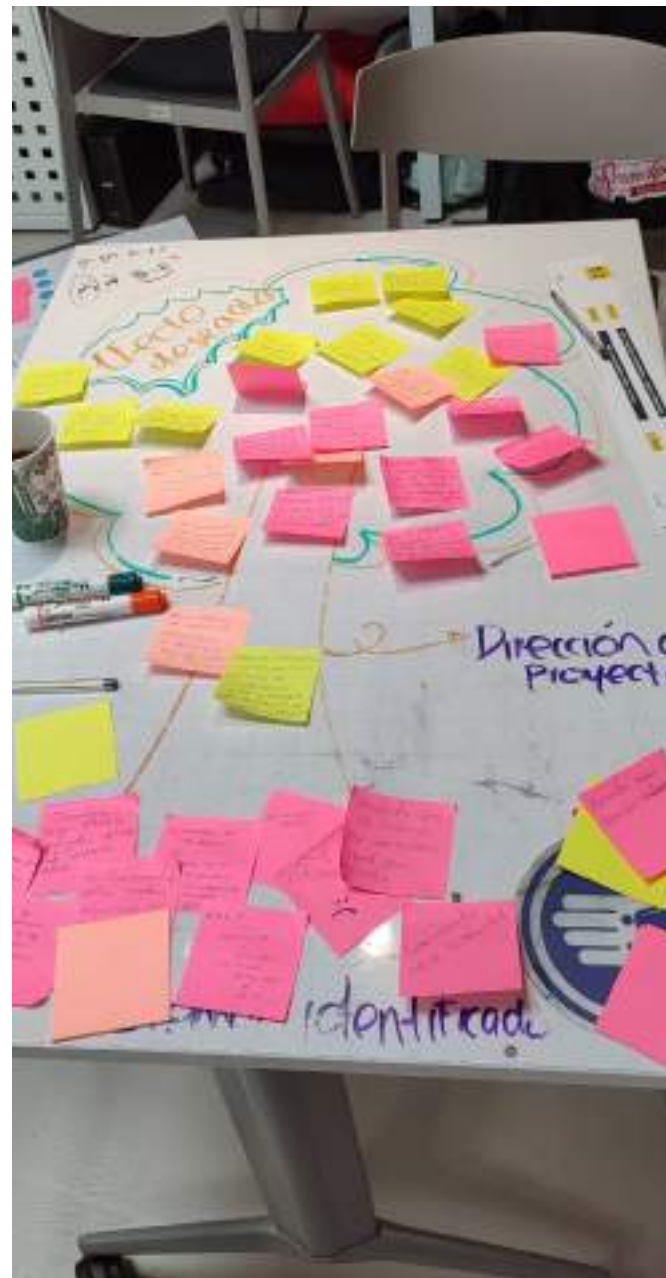


Durante esta sesión, se pidió a los participantes que dedicaran una parte significativa de su tiempo a analizar los estudios de caso contenidos en el folleto, con el objetivo de inspirar ideas que eventualmente comenzarían a desarrollar. Debían elegir estudios de caso que pudieran ser útiles para responder al enunciado de diseño en el que se estaban enfocando, ya sea por modalidad o contenido.

Típicamente, esta herramienta es muy útil para fundamentar los pensamientos, especialmente cuando se trabaja con personas que no están familiarizadas con

procesos creativos o de diseño. De esta manera, pueden comenzar a construir de manera tangible las ideas que tienen en mente.

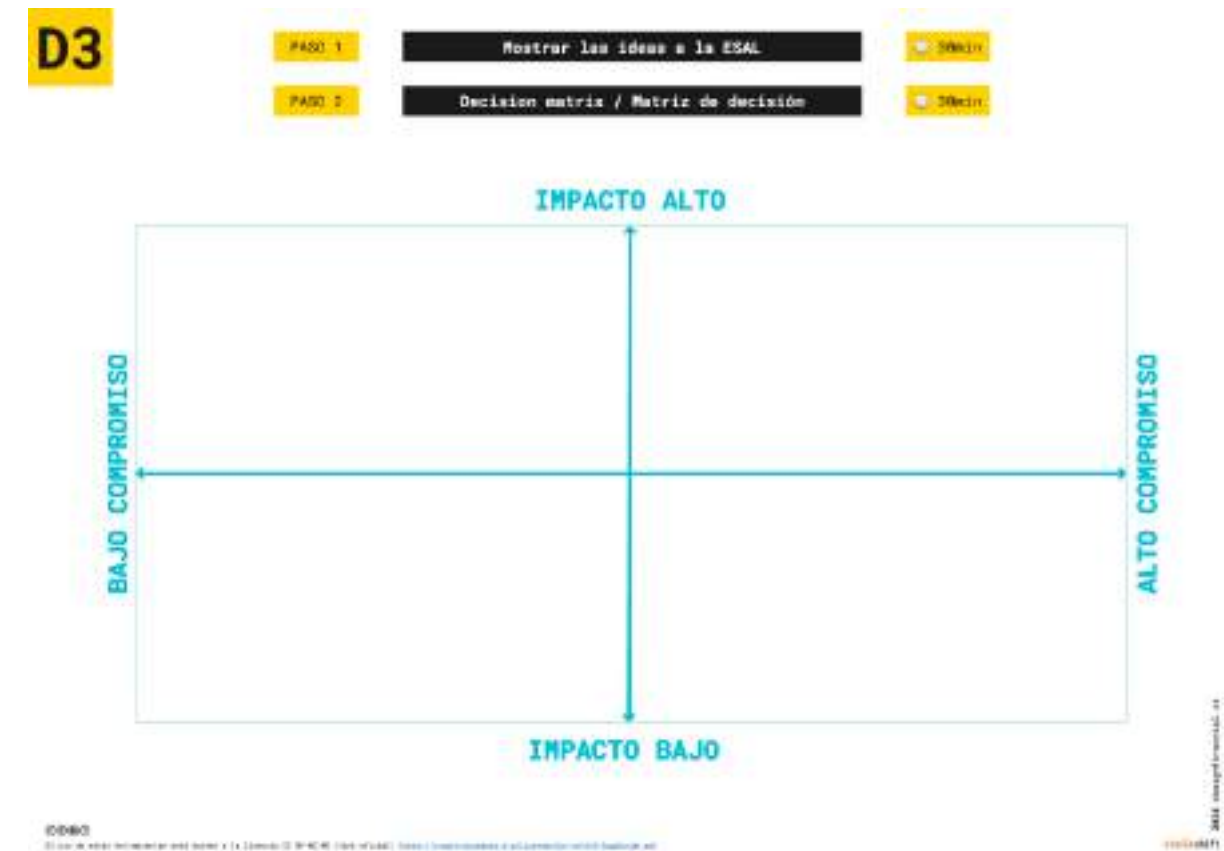
Esta herramienta también se modificó para esta versión. El equipo de Studio Shift acordó que convertirla en una actividad grupal en lugar de individual sería útil para ahorrar tiempo y fomentar la colaboración en la identificación de fortalezas y debilidades. En el siguiente paso, con el apoyo de la herramienta del árbol de soluciones, los participantes deben comenzar a expresar de manera más explícita los problemas identificados, el efecto deseado que quieren tener sobre ellos y, finalmente, cuál sería la dirección tangible del proyecto, es decir, cómo, en términos de diseño, comenzarían a abordar las soluciones.





En el Día 2, se inició la primera herramienta del Día 3, que sirvió como la base experimental de esta versión del Design Sprint. La matriz de decisión utilizada en Italia permite a la ETS evaluar las propuestas desarrolladas por los participantes en términos de impacto y esfuerzo. En última instancia, determinan si estas propuestas pueden ser implementadas según los recursos disponibles y la preparación, y si abordan efectivamente las necesidades organizacionales emergentes.

En el caso del Design Sprint 4ETS, la evaluación sería realizada por representantes de Presupuestos Participativos (Felipe González y Nicolás González), en un ejercicio simulado para ilustrar cómo podría funcionar este proceso si se implementara durante la fase de generación de propuestas de los Presupuestos Participativos en Bogotá. Dado que los desafíos en esta instancia estaban relacionados con las necesidades de la comunidad, el Presupuesto Participativo sirvió como una oportunidad existente para llevar a cabo las propuestas desarrolladas



Herramienta de Matriz de Decisión utilizada por los representantes del Presupuesto Participativo para evaluar propuestas y sugerir una para su desarrollo.







## TRENZANDO DESDE LA RAÍZ

Somos historias vividas donde la raíz hace parte de nuestra alegría.  
Trenzamos nuestros saberes como caminos sin vías. Habrá algún momento donde la libertad sea mía, en el cansancio del caminar hasta alcanzar la luz del día.

**TRENZAS:**  
CAMINOS, UNIDAD,  
IDENTIDAD

**RAICES:**  
CONEXIÓN  
ORIGEN, HISTORIA





La conversación entre los jueces fue enriquecedora debido a la diversa experiencia desde la cual aportaron sus perspectivas. Algunos comentaron desde un punto de vista innovador y de diseño, mientras que otros se centraron más en la viabilidad, considerando sus experiencias actuales en laboratorios de innovación y mecanismos de participación ciudadana.

Después de una larga deliberación y notar un empate entre el Grupo 4 y el Grupo 2, el panel de jueces decidió otorgar el primer premio al Grupo 4: Ekuba.



La conclusión del cuarto día incluyó una retroalimentación enriquecedora por parte del jurado que animó a todos los participantes a seguir desarrollando sus ideas, seguido del anuncio de los ganadores y la entrega de premios o recuerdos del taller a todos los participantes, incluidos socios y jurados, según correspondiera.

Cada participante también recibió un certificado de asistencia, siguiendo la dinámica de ediciones anteriores del Design Sprint 4ETS.



# Medición de los outcomes

---



## Medición de los outcomes

Siguiendo las interpretaciones de Christophe Achouiantz (2019), guiadas por las aportaciones de expertos sobre los temas de impacto, resultados y efectos, es apropiado afirmar que este proyecto no puede ser evaluado en términos de impacto porque no ha sido completamente implementado.

Los **outputs** se refieren a los productos tangibles o características producidas durante un proyecto. Para el Design Sprint 4ETS de Studio Shift, el Output es el proceso de diseño que se adaptó y aplicó en Bogotá. Esto incluye las actividades realizadas, las herramientas utilizadas y las interacciones facilitadas entre los participantes.

Los **outcomes** son los cambios en el comportamiento o las nuevas posibilidades creadas para los clientes como resultado de estos Outputs. En el caso de este proyecto, el Outcome previsto sería los cambios observables en cómo los participantes se relacionan con el proceso de diseño y las nuevas soluciones que desarrollan gracias a su aplicación. Estos Outcomes están comenzando a manifestarse a medida que el proyecto se despliega.

Por otro lado, los **impacts** se refieren a los efectos más amplios y a largo plazo en la organización o comunidad, que generalmente se miden en términos de ingresos, eficiencias o, como es más apropiado para este caso, beneficios sociales.

Dado que el proyecto solo se ha probado una vez y las sesiones recientemente han tenido lugar en Bogotá, es prematuro evaluar sus Impacts. El rango completo de Impacts solo se puede evaluar durante un período más largo, una vez que los Outcomes hayan tenido tiempo suficiente para influir en la comunidad y/o organización y/o sociedad en general. Por ejemplo, los beneficios potenciales como el aumento de las habilidades de diseño entre los participantes, soluciones más innovadoras o capacidades mejoradas para resolver problemas necesitan tiempo para materializarse y medirse con precisión.

Dado que a lo largo de este documento se ha evidenciado la evaluación del output, vale la pena señalar los outcomes.

El Design Sprint 4ESAL en Colombia se llevó a cabo principalmente gracias a la espontaneidad y el compromiso de todas las partes involucradas, lo que hizo que la experiencia fuera enriquecedora en todos los sentidos, dejando solo una excelente evaluación de lo logrado. En términos de resultados visibles, esto se puede expresar de la siguiente manera:

1

Una red de al menos **44 jóvenes diseñadores** con enfoques estratégico, de servicio, industrial, gráfico y de comunicación, que se suma a la red existente de versiones anteriores aplicadas en 2023.

2

Una **comunidad** formada por el **Consejo Local de Juventud NARP y los diseñadores**, creada a través de la interacción conjunta durante la implementación de las sesiones, que sigue activa hasta hoy, meses después de la experiencia, a través de la comunicación digital.



3

Una **red de colaboradores con un interés común en la innovación social**, abarcando roles en campos como el diseño social, diseño para la infancia, investigación en diseño para la salud, diseño con artesanos, métodos ágiles aplicados a entornos artesanales, educación universitaria en diseño, promoción de la transparencia y la democracia en Colombia y América Latina, gestión de la innovación tecnológica, empresarial y social, promoción de la práctica del diseño en Colombia, administración pública, coordinación de laboratorios de innovación, asesoría educativa y representación de mecanismos de participación ciudadana.

4

**Más de 30 ideas generadas**, de las cuales 4 fueron llevadas adelante y desarrolladas hasta el punto de ser prototipadas y probadas en una primera fase.

5

**Intercambio continuo de conocimientos** entre las partes, incluyendo conocimientos experienciales y cotidianos durante las conversaciones reflexivas del proceso, así como conocimientos prácticos y teóricos de los expertos hacia los participantes.

6

**Difusión recíproca** del Design Sprint 4ETS y de las actividades de al menos 5 entidades diferentes, cubriendo algunos de los mismos campos mencionados en la red de colaboradores.

Por lo tanto, aunque podemos observar y mencionar los Resultados Inmediatos y los Resultados Emergentes del proyecto, una evaluación completa de sus Impactos solo será posible una vez que el proyecto haya tenido un período significativo para influir en el entorno.

## Conclusiones

El proyecto Design Sprint 4ESAL ha demostrado fielmente que el diseño puede formar parte de la vida diaria de los ciudadanos y que existe un espacio para ello que apenas está en fase de descubrimiento, al menos en Colombia.

Las hipótesis planteadas al inicio de esta experimentación fueron evaluadas positivamente, concluyendo en el establecimiento de un precedente respecto a la implementación de procesos de diseño en la aplicación de mecanismos de participación ciudadana, que se refieren a la distribución transparente de recursos del Estado a nivel local, como es el caso de los Presupuestos Participativos en Bogotá. Aunque ya existen aproximaciones cercanas al diseño dentro de estos procesos, es necesario estructurarlos de manera que se conviertan en puntos de referencia a los que los ciudadanos comunes sepan que pueden recurrir sin necesidad de ser expertos y por su propia voluntad.

Se ha evidenciado que la aplicación de un enfoque radical como el diseño participativo y el diseño participativo basado en la comunidad no solo es útil sino necesario en un escenario como el de Colombia, históricamente marcado por la violencia y que siempre ha requerido que se escuchen claramente las voces de los más marginados. No es una coincidencia que, como se había planteado en las hipótesis, los desafíos de esta sesión hayan estado relacionados con problemas estructurales en la sociedad, permitiendo extraer una de las conclusiones más enriquecedoras del proyecto:

Dado que el Design Sprint 4ESAL busca transformar sistemas y procesos existentes para fomentar un impacto social a largo plazo, a menudo abordando problemas complejos y sistémicos, se puede afirmar que actúa como un formato de diseño para la innovación

social. Además, a través de su implementación, proporciona herramientas que promueven la práctica del diseño social, ya que durante las sesiones se hace un esfuerzo por abordar las necesidades específicas de grupos o comunidades, a menudo con un enfoque en la justicia social y la equidad, pero sobre todo **con ellos y no para ellos**. El objetivo no es proporcionar respuestas o soluciones, sino fomentar la capacidad de actuar.

En términos prácticos, existen dudas sobre la dinámica de implementación y desarrollo de las propuestas dentro del mecanismo de participación ciudadana, ya que se desconoce el grado de oportunidad para que los autores actúen directamente en esta fase. Este es, por lo tanto, uno de los componentes que debería abordarse si el diseño se convirtiera en un pilar dentro del marco de planificación existente.

En cuanto a los cambios en la metodología, estos ocurrieron de manera genuina y esperanzadora, desde las primeras etapas de organización, a lo largo de los días de implementación y posteriormente, con expresiones de agradecimiento e identificación con el proyecto por parte de todas las partes interesadas. Por esta razón, han podido ser expresados con tanto detalle en este documento.

La implementación del proyecto en Colombia subraya la importancia de continuar iterándolo en diferentes contextos, no solo para evolucionar el marco y la teoría, sino también para seguir estableciendo precedentes que permitan a todos los que practicamos el diseño entender que, como menciona Tim Brown (2009) en *\*Change by Design\**, "el diseño se ha vuelto demasiado importante para dejarlo solo en manos de los diseñadores".