

Postulación:

Liga Hackamón ESAP Lab

Escuela Superior de Administración Pública - ESAP, Colombia.
Categoría: Entidades de Gestión Pública



Septiembre 2024

Subdirección Nacional de Proyección Institucional - Dirección de Fortalecimiento.

Liga Hackamón del ESAPLab 2023: Innovación para la Calidad Académica

Introducción

La Liga Hackamón del ESAPLab es una hackatón diseñada para promover la innovación dentro de la Escuela Superior de Administración Pública (ESAP). Esta iniciativa responde a la necesidad de mejorar la calidad académica a través de la colaboración entre estudiantes, docentes, egresados y funcionarios. Es una competencia donde los participantes diseñan soluciones innovadoras para retos específicos relacionados con la calidad educativa. Al ser un evento colaborativo, fomenta la creatividad y la co-creación entre diferentes actores de la comunidad educativa.

Objetivo

El objetivo de la Hackamón es actuar como un catalizador de innovación en la administración pública, especialmente en el ámbito académico. Se busca que la comunidad de la ESAP, conformada por estudiantes, egresados, funcionarios y contratistas, participe en un espacio donde puedan diseñar soluciones para mejorar la calidad académica de la institución. A través de la metodología de la hackatón, se espera desarrollar prototipos de soluciones que no solo aborden los problemas actuales, sino que también generen una transformación real en los procesos educativos de la ESAP.

Estructura de la iniciativa

- **Dinámica General**

La Liga Hackamón sigue una estructura basada en rondas de eliminación, donde los equipos, formados por participantes de diferentes perfiles y áreas,

deben presentar propuestas y prototipos para mejorar la calidad académica. La dinámica de trabajo incluye:

- Presentaciones virtuales de las ideas y prototipos.
- Evaluación por parte de jurados que ofrecen retroalimentación a los equipos.
- Votaciones para decidir qué equipos avanzan a las siguientes fases.

Cada ronda tiene un enfoque específico basado en la metodología de Design Thinking, lo que garantiza que las soluciones sean innovadoras y centradas en el usuario final, que en este caso son los estudiantes y la comunidad educativa de la ESAP.

• Rondas de Competencia



Ronda 1 - Empatizar y Definir: Los equipos presentan un análisis de las necesidades de los usuarios (estudiantes y comunidad educativa) y definen los problemas que pretenden resolver. Se evalúa qué tan bien han identificado los desafíos más relevantes en la calidad educativa de la ESAP.

Ronda 2 - Ideación: En esta fase, los equipos presentan ideas creativas para solucionar los problemas definidos en la primera ronda. Se evalúan la originalidad y la viabilidad de las ideas propuestas.

Ronda 3 - Prototipado: Los equipos crean un prototipo funcional de sus soluciones. Aquí, los jurados evalúan qué tan factibles y efectivas son las ideas cuando se implementan en un entorno práctico.

Ronda 4 - Implementación y Evaluación: Los equipos presentan los resultados de la implementación de sus prototipos. Se valora no solo la viabilidad de las soluciones, sino también su impacto potencial en la mejora de la calidad educativa.

• Equipos participantes

Convocatoria: La convocatoria para participar en la Liga Hackamón fue abierta a todas las sedes de la ESAP en el país, promoviendo la participación territorial. Los equipos están compuestos por estudiantes, egresados, docentes, contratistas y funcionarios, lo que garantiza una mezcla de habilidades y perspectivas diversas. La convocatoria fue ampliamente difundida, y los interesados completaron un formulario de inscripción preliminar.

Criterios de Participación: Para asegurar un alto nivel de compromiso y habilidades en los equipos, se establecieron los siguientes criterios:

- **Experiencia:** Los participantes deben tener conocimientos relevantes en áreas como innovación, administración pública o educación.
- **Compromiso:** Se prioriza a aquellos que demuestran un interés genuino y una motivación para mejorar la calidad educativa.

- Diversidad: Se promueve la inclusión de diferentes perfiles dentro de los equipos para enriquecer las soluciones desde múltiples perspectivas.



- **Curso de 40 horas - "Pensamiento de Diseño para la Innovación"**

Como requisito para participar en la Liga Hackamón, los equipos deben completar un curso virtual certificado de 40 horas titulado "Pensamiento de Diseño para la Innovación". Este curso proporciona a los participantes los conceptos y herramientas necesarias para diseñar soluciones innovadoras, centrándose en la metodología de Design Thinking. A través del curso, los participantes aprenden a empatizar con el usuario, definir problemas, generar ideas, prototipar y evaluar sus soluciones.

- **Mentores y Jurados**

Los mentores en la Liga Hackamón son profesionales con experiencia en administración pública, innovación y educación, quienes tienen la responsabilidad de guiar y apoyar a los equipos. Su rol incluye:

- Asesoramiento estratégico: Ayudan a los equipos a estructurar sus ideas y soluciones.
- Motivación: Brindan apoyo emocional para que los equipos mantengan su enfoque y compromiso a lo largo de las rondas.
- Solución de problemas: Ofrecen su experiencia para superar los obstáculos que los equipos puedan encontrar durante el proceso.

El jurado está compuesto por expertos en temas relevantes para la hackatón, como administración pública, innovación y educación. Los jurados evalúan cada presentación en base a:

- Originalidad de la solución propuesta.
- Viabilidad del prototipo.
- Impacto potencial en la mejora de la calidad educativa.

Los jurados no solo seleccionan a los ganadores de cada ronda, sino que también proporcionan retroalimentación constructiva para que los equipos mejoren sus propuestas.

• Talleres y formación complementaria

Durante el transcurso de la Liga Hackamón, los equipos participan en talleres complementarios organizados por expertos en Pensamiento de Diseño. Estos talleres están estructurados en cuatro módulos, que se alinean con las diferentes fases del evento:

1. Fundamentos del Design Thinking: Introducción a la metodología y cómo aplicarla para resolver problemas complejos.
2. Ideación y Creatividad: Técnicas para generar ideas innovadoras basadas en las necesidades del usuario.
3. Prototipado: Desarrollo de prototipos funcionales que permitan visualizar y probar las soluciones propuestas.
4. Implementación y Evaluación: Estrategias para implementar las soluciones y evaluar su impacto.

Los talleres son los siguientes:

Módulo I:

- Taller 1: Contexto e Introducción al Pensamiento de Diseño Creativo y a la Hackamón
- Taller 2: Profundización en las Fases de Empatizar y Definir, e Introducción al Pitch
- Taller 3: Tecnificación e Identificación del Problema: Mejorando la Calidad en la Educación
- Taller 4: Investigación y Análisis: Análisis de Problemas

Módulo II:

- Taller 5: Generar Ideas Creativas para Soluciones con Impacto
- Taller 6: Taller de Innovación Brillante: Desbloquea tu Creatividad
- Taller 7: Comunicación y Presentación de Ideas

Módulo III:

- Taller 8: Taller Laboratorio de Preparación de Prototipos
- Taller 9: Construcción de Prototipos
- Taller 10: Evaluación, Análisis de Resultados y Mejora Continua

Módulo IV:

- Taller 11: Potenciando la Efectividad para Validar las Ideas Prototipadas
- Taller 12: Taller Pitch: Cómo Presentar Tu Idea de Forma Impactante

Los talleres están diseñados para ser prácticos y aplicables, brindando a los equipos las herramientas necesarias para enfrentarse al reto de mejorar la calidad académica en la ESAP.

• Presentaciones Pitch

Un elemento clave de la Liga Hackamón son las presentaciones pitch, donde los equipos tienen la oportunidad de exponer sus avances en cada fase del evento. Estas presentaciones no solo permiten evaluar los progresos, sino que

también crean un ambiente de competencia que incentiva la creatividad y la mejora continua.

Formato:

- Enfrentamientos en vivo: Las presentaciones se transmiten en vivo a través de plataformas como YouTube, permitiendo una mayor visibilidad y transparencia en el proceso de evaluación.
- Feedback inmediato: Los jurados y la audiencia pueden ofrecer comentarios en tiempo real, lo que permite a los equipos ajustar sus propuestas antes de las rondas siguientes.
- Competencia saludable: Este formato fomenta la competitividad entre los equipos, motivándolos a mejorar sus propuestas y avanzar hacia la final.

• Enlaces de las transmisiones y encuentros transmitidos por YouTube

A lo largo de la Liga Hackamón del ESAPlab, se transmitieron en vivo los diferentes encuentros y momentos clave, brindando la oportunidad de seguir el progreso de los equipos y ver sus ideas innovadoras. Aquí están los enlaces a las transmisiones de cada encuentro:

o Introducción a la Liga Hackamón – 24 de julio de 2023 -
<https://www.youtube.com/watch?v=8LWb6NstZ98&t=1278s>

o Encuentro 1 (Ronda 1 de eliminación) – 8 de septiembre de 2023 –
Parte 1: <https://www.youtube.com/watch?v=cP4jVQH6i4U&t=161s>
Parte 2: <https://www.youtube.com/watch?v=2H7VtldeGfQ>

o Encuentro 2 (Cuartos de final) - 28 de septiembre de 2023
-<https://www.youtube.com/watch?v=zRYpxfxKfxA> -

o Encuentro 3 (Semifinal) – 30 de octubre de 2023 -
<https://www.youtube.com/watch?v=WlbeC7jATHk&t=4711s> -

o Encuentro 4 (Final) - 17 de noviembre de 2023 - <https://www.youtube.com/watch?v=OWbWtSCYjZ8>

• Conclusión

La Liga Hackamón del ESAPLab se posiciona como una iniciativa transformadora dentro de la ESAP, promoviendo una cultura de innovación colaborativa y centrada en la mejora continua de la calidad académica. A través de la hackatón, se busca que los actores de la comunidad educativa trabajen juntos para crear soluciones viables, impactantes y escalables que respondan a los desafíos educativos de la institución.

• Registro fotográfico





