



**Nota: En este documento usted podrá incluir imágenes, gráficos, tablas, así como enlaces de acceso a videos, que considere relevantes para exponer su experiencia.**

1. Nombre del postulante:

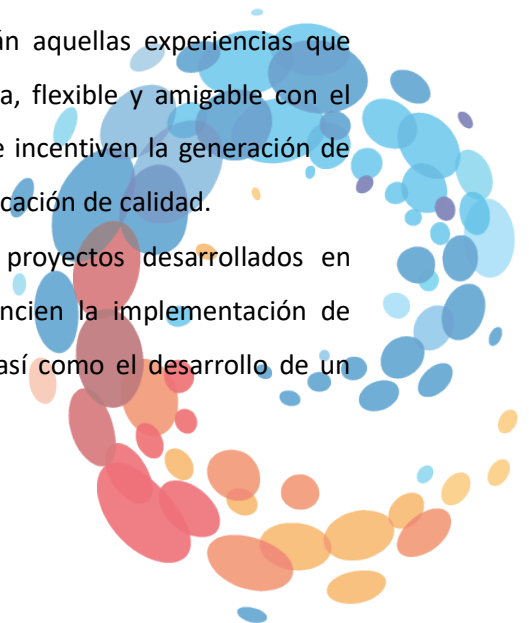
Juan Andrés Vélez Salamanca

2. Institución:

Fundación Universitaria María Cano

3. Categoría en el que se desea inscribir la propuesta (seleccione solo una):

- **Experiencias de aprendizaje transformador:** se premiarán aquellas experiencias en educación superior, que fundamentadas en el estudio de tendencias educativas actuales y emergentes, promuevan dinámicas innovadoras de aprendizaje y apunten a la mejora y la calidad de la educación, y a la disminución de la deserción.
- **Ciencia Abierta:** se premiarán aquellas estrategias implementadas que promuevan la creación, transmisión y aprovechamiento del conocimiento científico y tecnológico, entre los distintos actores, para fomentar la colaboración, transparencia, inclusión, cooperación internacional, la visibilidad científica regional, la apropiación social del conocimiento y el impacto.
- **Campus universitario innovador y sostenible:** se premiarán aquellas experiencias que promuevan desarrollo de infraestructura física y tecnológica, flexible y amigable con el medio ambiente, acompañada de servicios que garanticen e incentiven la generación de actividades académicas innovadoras, que redunden en la educación de calidad.
- **Reconocimiento al colegio innovador y transformador:** proyectos desarrollados en instituciones de educación básica o secundaria que evidencien la implementación de prácticas innovadoras de enseñanza efectiva y de calidad, así como el desarrollo de un





hábitat innovador y sostenible, que facilite la transición de sus estudiantes a la educación superior.

4. Título de la experiencia y/o proyecto innovador:

- Establecimiento y promoción de un ECOSISTEMA CrIn-CREATIVIDAD E INNOVACION

5. Palabras clave (entre 4 y 6 palabras separadas por comas)

- Innovación, modelo de innovación, creatividad, emprendimiento empresarial

6. Tiempo de implementación de la experiencia y/o proyecto innovador

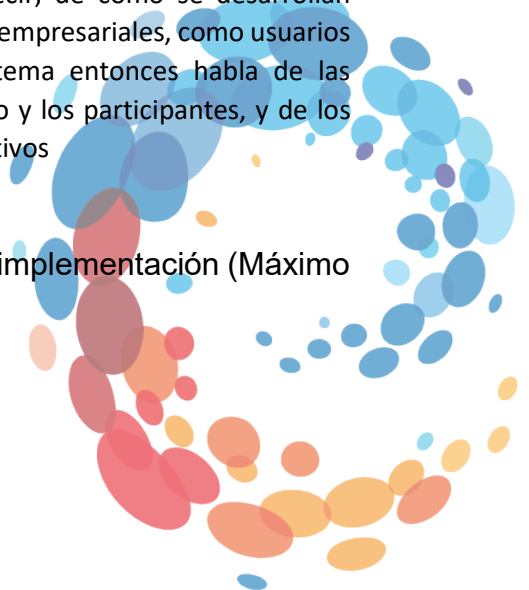
- El modelo de creatividad e Innovación se implementa a partir del 2019

7. Resumen de la experiencia y/o proyecto innovador (máximo 200 palabras)

El proyecto Crin se propone con el fin de desarrollar y consolidar, este busca crear un modelo propio de innovación empresarial que facilite la vinculación de la comunidad académica a procesos de innovación y de otro lado configurar una oferta de asesoría empresarial para las organizaciones pequeñas y medianas. Paralelamente consolidar el aula de innovación como un espacio físico, que permite crear un ambiente propicio para la ideación y la creación de prototipos. El aula se configura en un espacio para estudiantes, docentes y empresarios.

El ecosistema CrIn se refiere a un modo de concebir y gestionar la innovación y el emprendimiento empresarial como parte de las actividades formativas, de investigación y de extensión que realiza la María Cano, en este sentido, dada su misión institucional, la innovación y el emprendimiento se encuentra alineados en su enfoque pedagógico coherente con la misión educativa de la institución, es decir, de cómo se desarrollan competencias pensadas tanto para formadores académicos y empresariales, como usuarios finales, estudiantes, profesionales, trabajadores. El ecosistema entonces habla de las formas de relacionamiento entre quienes facilitan el proceso y los participantes, y de los escenarios físicos y virtuales que favorecen los procesos creativos

8. Descripción completa de la innovación y el proceso de implementación (Máximo 1000 palabras)





El ecosistema CRIN, se concibe teniendo como base una estructura colaborativa, en la cual es clave el componente humano como base fuerte para lograr los objetivos que se propongan de acuerdo al modelo de formación, como una alternativa de trabajo en la cual el uso compartido de conocimiento propicie de buena forma la definición de los elementos que hacen parte de los procesos del aprendizaje. El modelo entonces se fundamenta en los siguientes elementos, los cuales son utilizados como referente y como punto de partida en la metodología propuesta por la María Cano.

#### ***Elementos del Modelo CrIn***

**Co- Thinking:** Hoy se habla de una economía colaborativa, donde existan esfuerzos de varios frentes con aportes que permitan la generación de valor tales como: de financiamiento (cofounding), espacios compartidos (coworking). De ahí que el primer elemento a primera propuesta sea precisamente el compartir, en este caso se propone como Co-Thinking, en la cual se llegue a un pensamiento colaborativo. Es importante contar con la participación activa de los integrantes de los equipos de trabajo, bien sean emprendedores y bien sea áreas organizacionales, ya que el conocimiento está en ellos y son quienes marcan la pauta con la información.

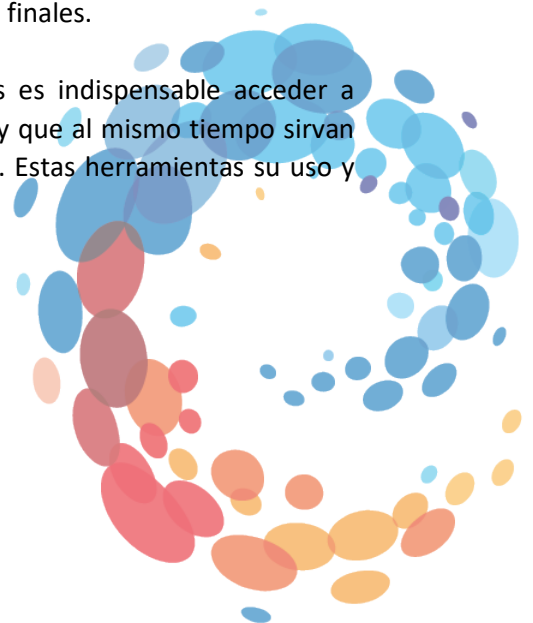
**Coaching Estratégico:** Se invita a plantear preguntas. El principio de este elemento es partir de “nada se, solo lo que cree”, de esta forma el aporte y seguimiento que se haga en este espacio permite a quienes estén involucrados en la innovación. La pregunta busca guiar el proceso encadenando con el próximo resultado.

#### ***Fases del Proceso de Innovación***

**I+DEACIÓN Disruptiva:** Es el resultado que se espera al final del proceso, en el entendido que una vez inicia es muy clave continuar con el de manera constante y entregando a la organización la posibilidad de establecer un programa permanente de innovación.

La metodología propuesta busca que quienes estén inmersos en la innovación hagan parte activa de la misma aportando de manera directa, para ellos es fundamental un escenario abierto que permita estructurar abiertamente los contenidos finales.

Es de entender que para lograr los resultados propuestos es indispensable acceder a diferentes herramientas que apoyen los conceptos gráficos y que al mismo tiempo sirvan como detonadores de ideas para las personas participantes. Estas herramientas su uso y beneficios se considerarán en estudios posteriores.



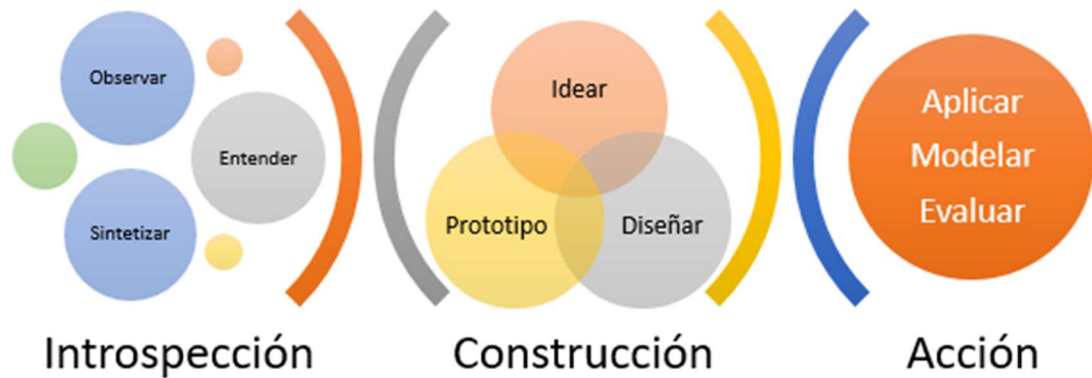


Figura 1. Metodología ecosistema CRIN

Fuente Propia de los autores

Los momentos del proceso son: introspección, construcción y acción

*Introspección:* Consiste en hacer un acercamiento con el cliente, el usuario final o con la situación a definir en la organización.

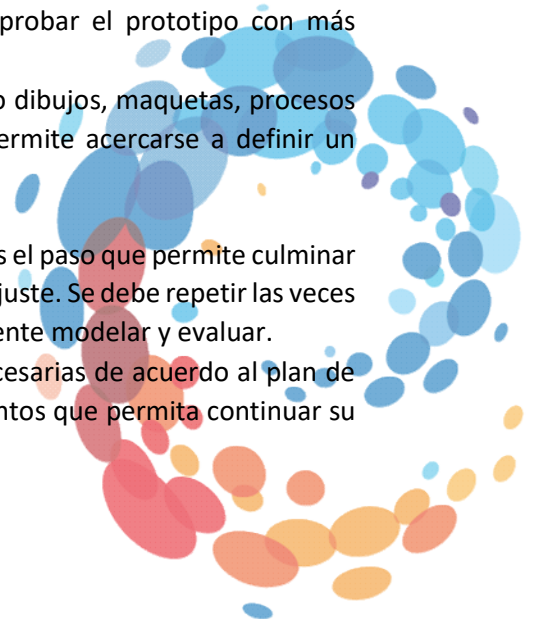
- Observar cual es el problema que se intenta resolver, determinar oportunidades, hacer benchmarking.
- Entender mediante técnicas de investigación (observación de campo, entrevistas, o “un día en la vida de...”), busca comprender que qué hace, cómo piensa, qué necesita y desea, ver lo que no hace, escuchar lo que no dice.
- Sintetizar: Permite una reflexión resumida de la situación problema a resolver. Probablemente se descubran nuevas posibilidades o soluciones innovadoras.

*Construcción:* Permite construir, dibujar, diseñar escenarios posibles, garabatear y visualizar ideas.

- Idear: Fase de generar ideas, conceptos y posibles soluciones, No se debe buscar resultados perfectos, se debe experimentar
- Diseñar la experiencia, en este paso se prepara para probar el prototipo con más clientes.
- Prototipo: genera elementos de información como como dibujos, maquetas, procesos que permiten responder a las dudas de los clientes. Permite acercarse a definir un producto mínimo viable (PMV).

*Acción:* Es la parte de poner en funcionamiento lo diseñado, es el paso que permite culminar el proceso creativo y empezar la fase de retroalimentación y ajuste. Se debe repetir las veces que se requiera para hacer los ajustes necesarios, especialmente modelar y evaluar.

- Aplicar: En este paso se realizan las comprobaciones necesarias de acuerdo al plan de acción definido que incluye: tareas, recursos, complementos que permita continuar su ejecución.





- Modelar: Es el momento de hacer ajustes de acuerdo a lo identificado en Introspección, pule y mejora las soluciones.
- Evaluar: Es un aprendizaje que permite que la solución final llegue a ser usable. Incorpora la retroalimentación de clientes en la solución. Reduce riesgos.

9. Principales resultados e impacto de la iniciativa. Incluya indicadores concretos, evidencia de aplicación en otros contextos, alianzas interareas o interinstitucionales, etc. (Máximo 600 palabras)

El aula de innovación y emprendimiento es un espacio de creatividad colaborativa que permite el desarrollo del modelo CRIN-Creatividad e Innovación en la María Cano. El aula como infraestructura física es un ambiente que permite interactuar, probar, diseñar y desarrollar competencias como el trabajo en equipo, la creatividad, el pensamiento sistémico y el trabajo interdisciplinario con otros programas académicos.

El aula se compone de un ambiente físico para desarrollar actividades de Learning by Doing, visual thinking, entre otros, en la cual a partir de un enfoque práctico experiencial donde mediante la promoción y desarrollo del Modelo de Innovación CrIn, se fomenta la innovación y el emprendimiento, por medio de la formación de habilidades y capacidades innovadoras y emprendedoras sensibilizando a los públicos propios de la FUMC y externos, permitiendo generar condiciones la generación de conocimiento, el fomento de la creatividad, la capacidad innovadora y la autonomía económica.



Estas actividades experienciales han contado con distintos públicos a los que se les ha hecho transferencia del Modelo de Innovación y Emprendimiento CrIn. Entre ellas se cuenta con:





- Seminario de Emprendimiento e Innovación, un proyecto realizado con el patrocinio del Consejo Profesional de Administración de Empresas, el cual conto con la participación de emprendedores de la comuna 10 de Medellín.
- Sesiones de trabajo en misiones académicas nacionales e internacionales. Universidad Pamplona, Universidad de Santander. Grupo Delfín de México, Pasantía Maestría en Turismo de Panamá.
- Diplomado en Innovación dirigido a profesores de la FUMC.
- Promoción de Mentalidad y Cultura Innovadora con ACOPI para las subregiones del Departamento de Antioquia

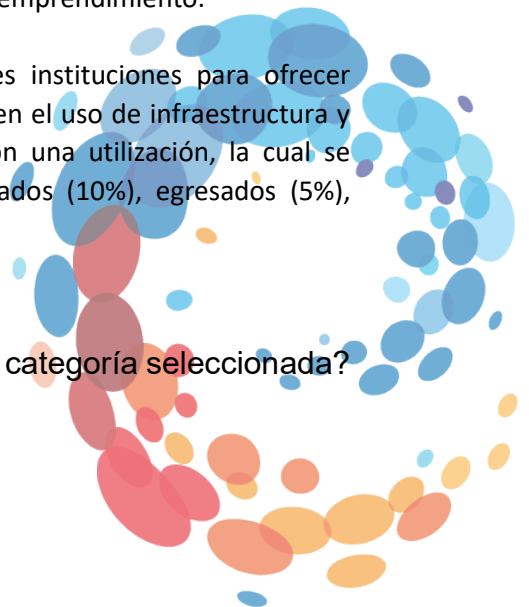
Estás han contado con gran aceptación en el entendido que se ha impactado a múltiples emprendedores y empresarios con el mensaje de que la innovación es un ejercicio de posibilidades para quien esté dispuesto a aplicarla en su empresa.



El trabajo que se desarrolla dentro del ecosistema de innovación ha permitido impactar a diferentes públicos, eso ha permitido implementar estrategias de comunicación para la difusión y promoción de una cultura de Innovación y emprendimiento en la comunidad académica, las cuales incluyen a través de los medios Facebook, Instagram y canal de YouTube, así como la creación del micrositió de innovación y emprendimiento.

Así mismo, en extensión, el aula aumenta las capacidades instituciones para ofrecer servicios de formación y consultoría a empresas basándose en el uso de infraestructura y recursos de formación experiencial. El aula ha contado con una utilización, la cual se representa con estudiantes (60%), docentes (20%), empleados (10%), egresados (5%), directivos (3%) y público externo (2%).

10. ¿Por qué considera que su proyecto es relevante en la categoría seleccionada?  
(máximo 200 palabras)





El fundamento del presente ecosistema es la promoción de la creatividad y el trabajo colaborativo de profesores, estudiantes, administrativos y comunidades orientado a resolver problemas y proponer nuevas formas de abordar lo social, cultural, económico, político y lo ambiental.

Aspectos claves del ecosistema son las políticas y el diseño organizacional que articulados permanentemente crean dinámicas proclives a la innovación, generando una mentalidad emprendedora. Estos aspectos se resumen en el modelo CRIN en una unidad de innovación y emprendimiento; espacios y recursos físicos para la expresión creativa de ideas y metodologías disruptivas llevadas a cabo por profesores formados. Un aspecto clave de este modelo es la gestión del conocimiento y por tanto un pensamiento orientado a las personas.

El ecosistema de innovación propuesto se centra en procesos de gestión colaborativa del conocimiento y la creación, acorde con la misión de entidad educativa. El ecosistema CRIN está inmerso dentro de las lógicas y dinámicas de la investigación, el desarrollo tecnológico y la innovación, y se proyecta a la docencia y la extensión.

## 11. Lecciones aprendidas (Máximo 400 palabras)

La gestión de la innovación y el emprendimiento en la Fundación Universitaria María Cano, se promueve a través de su Política de Innovación y Emprendimiento, la cual tiene por objetivo fomentar y desarrollar en la comunidad académica la cultura por las mismas, lo anterior como parte de los principios misionales de la institución, y desde allí contribuir al desarrollo del proyecto de vida de los miembros de su comunidad mediante la sensibilización y la formación en habilidades y capacidades emprendedoras, la articulación entre programas académicos en forma transversal, desarrollando iniciativas para crear condiciones favorables hacia la generación de conocimiento a través del fomento de espacios que incentiven la creatividad, la capacidad innovadora y la autonomía económica para la transformación del capital humano y social en la Institución

El Aula de innovación y emprendimiento, es un espacio creado para para el desarrollo de actividades educativas, formativas y experienciales con un ambiente transformador de prácticas y metodologías que permite la co-creación de la comunidad universitaria y que cuenta con las siguientes

### Características del aula

| CARACTERÍSTICAS  | AMBIENTE PARA   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para 25 participantes</li> <li>• Espacio de escritura y creación 360 grados</li> <li>• Dotación de materiales didácticos como Lego ® Serious Play, Open Cards Methodology® y</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo colaborativo y creación de prototipos</li> <li>• Interacción, experimentación, diseño y desarrollo de competencias de manera interdisciplinaria y transversal</li> </ul> |





Universidad del  
**Rosario**



**PREMIO**  
LATINOAMERICANO A LA  
**INNOVACIÓN**  
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

|   |  |
|---|--|
| <p>Finacity®, rompecabezas e insumos para formación experiencial.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sistema de sonido y video de alta definición</li><li>• Impresora 3D para diseño de prototipos, simulación y experimentación</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Implementación de metodologías ágiles como: Design Thinking - Tim Brown, Lean Start Up - Eric Ries, Forth Innovation Method - Gijs van Wulfen, Estrategia del Océano Azul - W. Chan Kim y Renée Maubourgne, Ideación disruptiva e Intraemprendimiento.</li></ul> |
|---|--|

Fuente Propia de los autores

12. Sitios web que evidencien el desarrollo de la experiencia y/o proyecto innovador

<https://www.fumc.edu.co/innovacion-2020/>

**Recuerde que este documento debe adjuntarlo en formato PDF al formulario de inscripción.**

