

La Colombia que Soñamos

RESULTADOS y PROYECCIÓN

PROPÓSITO Y ANTECEDENTES

- ✓ Tiene como propósito **crear los espacios y las estrategias para que, desde el diálogo, el compromiso y la innovación, nuestra comunidad estudiantil pueda participar de manera activa en el diseño de ideas,** que, con impacto social, incidan en la transformación del país.

- ✓ Todo parte de la Conversación más grande de Colombia, liderada por ASCUN, las IES que la conforman y un grupo de organizaciones de la sociedad civil, la cual se llevó a cabo el pasado 31 de mayo.

- ✓ En dicha conversación, los estudiantes de **UNIMINUTO tuvieron una importante participación: 5806 estudiantes, representando el 47,9%** de los estudiantes de las 30 IES que participaron en el ejercicio. Aquí se presentaron las ideas que los estudiantes tienen para **convertir la actual crisis en una oportunidad y la semilla que podemos plantar para avanzar.**

CONTINUIDAD CON OTRAS DOS INICIATIVAS



- ✓ Ofrecer espacios de trabajo colaborativo e interdisciplinario donde los estudiantes, graduados y comunidad de UNIMINUTO se articula en función de dar solución a retos sociales y productivos a través del emprendimiento y el acompañamiento de la comunidad educativa.

- ✓ Modelación de ideas sociales, productivas y empresariales, materializadas por parte de los beneficiarios en prototipos y cuyos desarrollos son acompañados por los Centros Progresa y la Corporación Minuto de Dios Industrial.

La Colombia que Soñamos

CONTINUIDAD CON OTRAS DOS INICIATIVAS



- ✓ Se centra en la **aplicación de la Ruta de Innovación Social para convertir las ideas que los estudiantes desarrollaron en el hackathon, en prototipos** que puedan ser implementados en sus territorios.

- ✓ La Ruta de Innovación Social – RUTA, es un método de cinco etapas para diseñar e implementar una idea creativa de solución a un problema, de tal forma que se convierta en una innovación social.

- ✓ Mediante **un curso intensivo de 9 días que proporciona a los estudiantes conocimientos y experiencias a partir de un abordaje teórico-práctico sobre la Innovación Social** como eje fundamental para desarrollar acciones innovadoras que solucionen situaciones problemáticas en territorios específicos.

RESULTADOS



- ✓ Del 14 al 16 de julio La Corporación Industrial Minuto de Dios prestó el servicio de mentoría a través de la operación de la Hackathon. Se ejecutó un modelo de acompañamiento basado en las metodologías de Design Thinking y Lean Startup.

- ✓ Se dispuso de un aula virtual para alojar la transmisión en vivo de la Hackathon, la cual contó con recursos adicionales de apoyo: 15 videos, 4 manuales de lectura y un banco de retos para que los participantes profundizarán en las diferentes estaciones del proceso.

- ✓ Una capacitación para 70 profesionales en emprendimiento de los Centros Progresa para apoyar la operación de la Hackathon.

RESULTADOS



- ✓ Un total de 535 personas inscritas y 209 participantes de todas las sedes.
- ✓ Acompañamiento por parte de 13 expertos invitados en emprendimiento.
- ✓ Se modelaron 19 nuevas ideas y oportunidades de emprendimiento.
- ✓ Cuatro ganadores en el primero puesto y dos ganadores en el segundo puesto.

GANADORES DE LA HACKTHON

Nombre	Nombre de la idea	Lugar obtenido
Carlos Armando Abadia Taborda	Psico.sys	1
Karen Jaritza Mendoza Puentes		
Lizeth Catherine Perdomo Puentes		
Angie Lucia Pedraza Guayara	Campamentos itinerantes	2
YIMI RONALD BERMUDEZ GUENIS		
Laura Vanesa Olivares figueroa		
daniela basto ardila	Ponle techo a tus ideas	1
Natalia Bonelo Bravo		
Jeison sneider Buitrago losada		
MARIA ANGELICA CACHAYA BOHÓQUEZ		
Gina Patricia Cleves Suaza		
Leonardo Ortega calderon	arriésgate por tu futuro	2
DIANA PAOLA ORTIZ CUELLAR		
Daniel Felipe Pastrana Andrade		
Yuri Maritza Ordoñez Jurado		
Luis Miguel Perez Gomez		
Paula Andrea Muñoz Morales		
Maritza Moreno Vidal	Ludoteca interactiva	1
Blanca Lilia Rosas Moncada	B-FIT	1
Leydi Catherine Cano Puentes		



RESULTADOS

- ✓ Un total de 21 estudiantes y egresados inscritos.
- ✓ Un total de 9 iniciativas de innovación social fueron trabajadas entre las que se encuentran:
  - *Ludoteca para motivación a la lectura*
  - *El Albergue para Mujeres Tejedoras*
  - *Fundación Colectivo de Comunicación se Pazhablando*
  - *Apoyo psicológico y humano al migrante interno y de otros países*
  - Contenedores ecológicos, modulares y estandarizados
  - *Por TIC educamos*
- ✓ Tres de estas iniciativas fueron seleccionadas para ingresar en el programa IncuVamos del PCIS.

INICIATIVAS TRABAJADAS

#	Iniciativa	Nombre
1	FarmGesT	Maicol Estiven Triviño Londoño
2	Ludoteca para motivación a la lectura	Maritza Moreno Vidal
3	"El Albergue para Mujeres Tejedoras"	María Ruth Ospina Mejía
4	Fundación Colectivo de Comunicación se Pazhablando	Karina Isabel Rodríguez Gómez y Xilene Robles
5	Apoyo psicológico y humano al migrante interno y de otros países	Harlintong Barrera Ramírez
6	CUMT	Yeison Smith Hernández
7	Contenedores ecológicos, modulares y estandarizados	Armando Ignacio Rubio
8	Por TIC educamos	Jeffersson Andrés Sánchez
9	GREEN BRAN	Juan Carlos Henao Pinzón

Tres de estas iniciativas fueron seleccionadas para ingresar en el programa IncuVamos del PCIS: FarmGest, Ludoteca para la motivación de la lectura y el Albergue para Mujeres Tejedoras