

Sería Genial si:

¿Dónde se necesita innovar?

En servicios de herramientas tecnológicas para personas con bajos

Se tuvieran herramientas tecnológicas a un bajo costo

Que toda la población en Colombia estuviera alfabetizadas tecnológicamente

Datos iniciales:

¿Cuál sería un resumen breve de su situación? Diagrame un “mapa mental” o escriba hechos, la historia, los principales protagonistas, las mayores oportunidades, las instituciones, y criterios actuales para lograr el éxito.



La brecha digital tiene tres facetas:

1. La brecha digital temprana o brecha de acceso, es la brecha entre quienes tienen y no tienen acceso
2. La brecha digital primaria o brecha de uso, es la que tienen acceso, pero no son usuarios
3. La brecha digital secundaria o brecha de calidad de uso, es cuando se tienen, pero no se participa

En la actualidad la comunicación (TIC) han experimentado un crecimiento en los últimos 15 años. Al día Hoy, hay más de 7.000 millones de personas en el mundo con acceso a telefonía móvil.

Tabla 1. Los países más digitalizados

Puesto	País
1	Singapur
2	Finlandia
3	Suecia
4	Países Bajos
5	Noruega
6	Suiza
7	Estados Unidos
8	Reino Unido
9	Luxemburgo
10	Japón

Gil, H. A. P., Castro, K. A. C., & Bermúdez, G. M. T. (2017). La brecha digital en Colombia: Un análisis de las políticas gubernamentales para su disminución. *Redes De Ingeniería*, pág. 63.

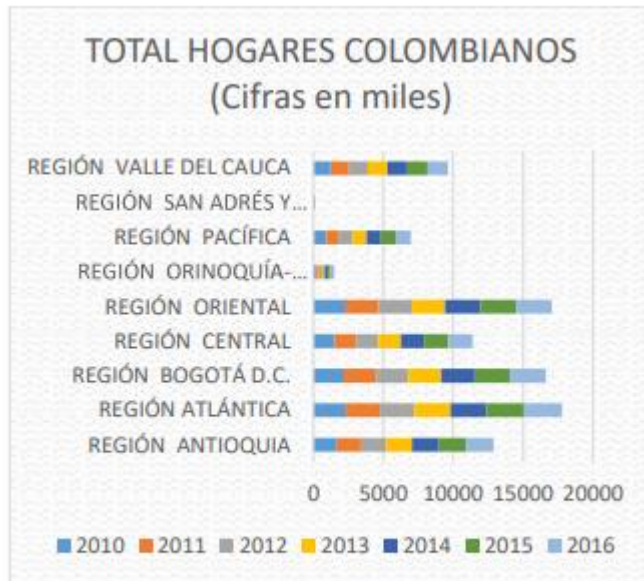


Figura 4. Hogares colombianos por regiones

Fuente: Autores

Gil, H. A. P., Castro, K. A. C., & Bermúdez, G. M. T. (2017). La brecha digital en Colombia: Un análisis de las políticas gubernamentales para su disminución. *Redes De Ingeniería*, pág. 66.

Colombia con más de 45 millones de colombianos, de los cuales, 20 millones no cuentan con internet de banda ancha. Esto imposibilita el acceso a la información, a conectarse en el mundo y a compartir conocimiento. El país tiene un déficit de conectividad del 50% de los municipios y solo existe la conectividad en las cabeceras municipales y en la ciudad, siendo una problemática para ampliar nuevos canales de conocimiento.

Datos sobre el uso de internet



53%

Porcentaje de personas usuarias efectivas de internet (fijo y móvil) en Colombia (MinTic, 2016)



13'707.151

Número de conexiones de banda ancha en Colombia, (MinTic, 2016)



21'074.469

Número de usuarios de internet móvil en Colombia (MinTic, 2010&)

La pregunta del desafío:

Ahora su tarea es identificar que, de cumplirse, le ayudará a avanzar. Observe los datos y comience a formular preguntas abiertas. No se detenga en una o dos preguntas. Busque una pregunta que desglose el problema e invite soluciones. Comience cada pregunta con estas frases:

1. ¿Cómo haría para conseguir recursos?
2. ¿Cómo podría desarrollar mi propuesta?
3. ¿De qué manera podría hacer la propuesta sostenible en el tiempo?
4. ¿Cuáles podrían ser los complementos necesarios para un sistema de comunicación digital?
5. ¿De qué manera haría accesible la iniciativa en las diferentes regiones de Colombia?
6. ¿Cuánto me costaría un sistema de comunicación digital?
7. ¿Cuál sería el modelo pedagógico para alfabetizar en habilidades tecnológicas?
8. ¿Con qué población podría implementar mi iniciativa?
9. ¿Cuáles serían los beneficios de la implementación de esta iniciativa en Colombia?
10. ¿Qué tipo de habilidades y capacidades pretende lograr esta iniciativa en la población objeto?

Coloque un ✓ al lado de la pregunta que usted considera que apunta la dirección de la innovación. Escríbala en la parte superior de la página.

Generar ideas

Ofrezca muchas opciones

Su pregunta al desafío:

¿Como fortalecer la cultura digital en la población con poco acceso a servicios y elementos tecnológicos?

Lluvia de ideas (brainstorm):

Genere todas las ideas que pueda para solucionar el desafío. Recuerde que la cantidad genera calidad. Las primeras 5 o 7 ideas pueden ser obvias. Las siguientes 5 a 7 ideas pueden ser un poco más complicadas. Persista. El ultimo tercio es donde surgen algunas de las mejores ideas.

1. Conexión en cualquier lugar	16. Mejores condiciones sociocultural
2. Dispositivo compacto	17. Software Libre
3. Fácil de transportar	18. Independencia
4. Económico	19. Cambio cultural y tecnológico
5. Durable	20. Que trabaje sin señal de Wifi
6. Reutilizable	21. Que tenga materiales didácticos

7. Armable	22. Juegos (Gamificación)
8. Sencillo (fácil de manejar)	23. Contenidos culturales
9. Recargable	24. Videos explicativos del uso de las TIC
10. Conexión wifi	25. Cartilla de uso de herramientas tecnológicas
11. Plegable	26. Página web de instructivos
12. Derechos de autor creative common	27. Herramientas de creación gratuita
13. Generar educación	28. Formación virtual gratuita
14. Livianos	29. Canal de YouTube con tutoriales y tips de tecnología
15. Almacenar información	30. Plataformas tecnológicas educativas

Marcado de ideas:

Revise su lista de ideas. Coloque un ✓ al lado de la idea más interesante o promisoría. Estas ideas son las ideas que llevará a la siguiente etapa.

Marcado de ideas (hasta ahora):

Incorpore todas las ideas seleccionadas en una solución inicial al desafío. Escríbala en forma de párrafo en la siguiente página. En lugar de utilizar viñetas, escriba una descripción vívida, llena de detalles. Incluya actividades, mediciones y tiempos específicos de manera que, si alguien lee su solución, comprenda totalmente lo que tiene intención de hacer.

Desarrollar

Elogiar y reforzar las nuevas ideas

Solución inicial al desafío:

Lo que me veo haciendo es... (siga en el reverso)

Infraestructura tecnológica armable que incluya conexión wifi y almacenamiento interno, para realizar procesos de comunicaciones propios de los entornos digitales. Debe incluir herramientas de creación y cada una acompañada de aplicaciones didácticas para el uso de las TIC y el aprendizaje en los programas preinstalados, todos basados en licenciamiento libre.

Do a Point evaluation:

Considere su solución. Realice una evaluación profunda. ¿Cuáles son las ventajas, oportunidades y problemas? ¿Qué nueva forma de pensar puede ser necesaria?

Ventajas Las fortalezas específicas ¿Qué es positivo?	Problemas Parafrasee sus dudas en forma de preguntas:	Nuevas ideas Genere algunas ideas para resolver el problema principal
1. Ofrecer herramientas tecnológicas accesibles a diferentes poblaciones	1. ¿Cómo haría para mantener la solución en el tiempo? ✓	1. Programas de educación en línea
2. Fortalecer la cultura digital de población con escaso acceso a entornos digitales		2. Buscar alianzas para financiar el proyecto
3. Facilitar el acceso a la educación, mitigando la brecha tecnológica	2. ¿Cómo haría para costear la propuesta?	3. Consultorías y seminarios en herramientas tecnológicas con software libre
Oportunidades ¿Qué posibilita esto?		4. Crear una comunidad y dejarles a sus integrantes las actualizaciones de la herramienta.
1. Esto podría beneficiar a millones de personas en el país, llegando a diferentes lugares sin acceso a Internet	3. ¿Cómo haría para que la herramienta cumpla con las características de compacto, durable y ligero?	5. Posibilidad para donaciones en la herramienta tecnológica de gamificación
4. Esto transformaría las relaciones de trabajo en muchos lugares.		6. Venta de plataforma de gamificación escolar para subsidiar el desarrollo y actualización de los contenidos libres
5. Sofisticaría las relaciones de producción en diferentes sectores económicos		7. Ofrecer plataforma de gamificación escolar al sector público

Luego de su evaluación profunda, refuerce su solución, mediante la incorporación de nuevas ideas.

Para reforzar mi solución, también...

Las soluciones a este problema se concretan en dos productos que se complementan para ofrecer una solución digital integral, en primer lugar un dispositivo que cumpla con las características requeridas en el planteamiento del problema y una plataforma de gamificación escolar, que puede tener diversas salidas económicas.

Implementar

Hacer, aprender, mejorar

¡Mi plan de acción!

Vuelve a leer el párrafo del desafío que escribió en la página “desarrollar”. Incorpore esta lista de ideas en la siguiente lista de cosas por hacer. Escriba quien hará cual cosa en qué momento. Indique quien debe saber cuando la tarea se haya cumplido.

¿Como fortalecer la cultura digital en la población con poco acceso a servicios y elementos tecnológicos?
Infraestructura tecnológica armable que incluya conexión wifi y almacenamiento interno, para realizar procesos de comunicaciones propios de los entornos digitales.
Debe incluir herramientas de creación y cada una acompañada de aplicaciones didácticas para el uso de las TIC y el aprendizaje en los programas preinstalados , todos basados en licenciamiento libre .

Considere

- ¿Qué pasos pueden ayudar a poner mi desafío en acción?
- ¿Qué recursos pueden ayudar (personas, materiales, dinero, lugares, etc.)?

- ¿Qué obstáculos puedo anticipar?
- ¿Cómo puedo probar la solución?

Cosas por hacer...	¿Quién?	¿Para cuándo?	Informar a
Corto plazo...			
1. Buscar herramientas de creación de contenidos en software libre	Diego Casallas	19 de junio de 2020	N.A.
2. Buscar herramientas de gamificación en software libre (para manejo de TICs y uso de herramientas de creación de contenidos)	Diego Casallas	19 de junio de 2020	N.A.
3. Averiguar acerca de infraestructura tecnológica que cumpla con las características específicas	Diego Casallas	19 de julio de 2020	N.A.
4. Ordenar plan de estudios	Diego Casallas	19 de julio de 2020	N.A.
Mediano plazo...			
1. Implementación de plataforma de gamificación educativa	Diego Casallas	19 de julio de 2021	N.A.
2. Diseño de hardware	Diego Casallas	19 de julio de 2021	N.A.
3. Búsqueda de inversores y clientes	Diego Casallas	10 de enero de 2021	N.A.
Largo plazo...			
1. Puesta en marcha de plataforma de gamificación educativa	Diego Casallas	Octubre de 2021	N.A.
2. Desarrollo de dispositivo hardware	Diego Casallas	Octubre de 2021	N.A.

Asuma la responsabilidad de sus ideas. ¡Sea la diferencia que quiere crear!

En las siguientes 24 horas, haré...

Investigar más el tema, averiguar herramientas parecidas, averiguar dispositivos similares y replantear el proyecto.
--