

Manual

Gestión del
**Conocimiento
e innovación**





*La creatividad
no consiste en
una nueva manera,
sino en una nueva visión*

Edith Wharton



Este manual es una guía orientativa para el desarrollo de iniciativas, actividades y/o proyectos enfocados en la gestión del conocimiento y la innovación, mediante el cual podrás identificar conceptos, entender el paso a paso en un proceso de innovación y las metodologías que puedes utilizar en cada fase, con el fin promover la implementación de una cultura de innovación y transferencia del conocimiento en el Minenergía.

“

La política de gestión del conocimiento y la innovación invita a las entidades a implementar acciones, mecanismos o instrumentos orientados a identificar, generar, capturar, transferir, apropiar, analizar, valorar, difundir y preservar el conocimiento para fortalecer la gestión de las entidades públicas, facilitar procesos de innovación y mejorar la prestación de bienes y servicios a sus grupos de valor.

”

Función Pública



Conceptos
claves para
entender y
aprovechar
el manual



Gestión del Conocimiento

Es el ejercicio de compartir e intercambiar saberes entre los servidores y colaboradores de una organización, a través de espacios de interacción y participación, con actividades orientadas a fortalecer y mejorar los aprendizajes, aportar a la ejecución de proyectos e impulsar la innovación.

La Innovación

Significa explorar nuevas formas de transformar lo existente, con el fin de mejorar procesos, productos o servicios, a través de la aplicación de la creatividad y el aprendizaje continuo, que no necesitan de grandes e increíbles ideas, en cambio, sí requieren de observación, disciplina y capacidad para encontrar en el entorno las soluciones a los retos y las necesidades que se presentan.

“Innovar no es el resultado de una costosa investigación para el desarrollo de nuevas tecnologías, innovar es el proceso de generar valor en lo existente, es transformar.”

Ministerio de Minas y Energía.”

Entonces, la gestión del conocimiento y la innovación

Es un proceso constante y transversal de aprendizaje y fomento de una cultura de innovación, que busca mejorar el impacto de la gestión de la organización y la promoción de las buenas prácticas, a través de la transferencia de conocimiento y la construcción de nuevos y mejores procesos, productos y/o servicios, que potencialicen el desarrollo y desempeño del talento humano, así como de la organización misma.



Escenarios
donde puedes
implementar
la gestión del
conocimiento y
la innovación

Como ya lo mencionamos, la innovación no es adoptar cambios tecnológicos, por ello, este manual te ayudará a conocer escenarios donde puedes implementar la gestión del conocimiento y la innovación.

Servicios y/o productos

Este es uno de los escenarios más comunes: creación o mejora de productos o servicios. Este comprende cualquier cambio que haga la diferencia durante el proceso o en el resultado final.

Procesos

Cambios o mejoras en los flujos de los procesos con el fin de optimizar el trabajo, en calidad o tiempo.

Cultura y gestión interna

Este escenario se enfoca en las personas. Busca generar cambios o mejoras en la gestión del personal para aportar en sus aptitudes y mejorar su actitud y eficacia en el trabajo.

Organización

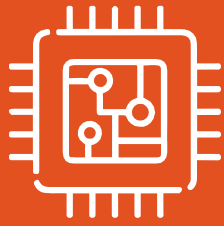
Este escenario es muy común en el sector público, ya que genera cambios estructurales, con el fin de optimizar la productividad de la entidad.

Administración

Se enfoca en las modificaciones en el marco regulatorio, es decir, normas internas de la entidad, con el fin de simplificar procesos o mejorarlos.

Tecnología

Es uno de los escenarios más evidentes. Su fin es implementar nuevas tecnologías que optimicen los procesos o mejoren los productos o servicios.



Gestión del conocimiento e innovación en el Minenergía

¡Inspírate!

Conoce lo que se hace en el Minenergía con el fin de aportar a una cultura de innovación y gestión del conocimiento.



#LaMinaDelConocimiento

Un programa que hace parte de la Universidad de la Nueva Energía, con el reto de incentivar la transferencia del conocimiento, tanto personal como profesional, que tienen los servidores y colaboradores del Minenergía. Así, generamos espacios de aprendizaje entre los mismos y fortalecemos sus competencias y habilidades.

[¿Quieres ser un formador? Clic aquí](#)

Momento SIENTO

Un espacio con el propósito de fortalecer la apropiación de los valores institucionales, la comunicación y el trabajo entre los equipos. Su enfoque se orienta a aumentar el engagement laboral, con el gran reto de inspirar y aportar valor al trabajo de todos los servidores y colaboradores del Minenergía, a través de actividades lúdicas, charlas y espacios de integración.

Plataforma Moodle

Es una plataforma de aprendizaje personalizada, donde se encuentran diferentes cursos con acceso libre y autónomo. En este espacio se encuentran alojadas las capacitaciones y charlas de #LaMinaDelConocimiento y los cursos de las diferentes áreas de la entidad.

[¿Quieres acceder a tu perfil? Clic aquí](#)



Coworking

Los espacios de coworking en el Minenergía están diseñados para facilitar el intercambio de ideas, la creación de soluciones y el desarrollo de nuevos proyectos. Estos espacios están concebidos para fomentar la creatividad y la transferencia del conocimiento, a través de la inspiración, el trabajo en equipo y la construcción colectiva. Así, aportamos al crecimiento personal y profesional de todos.

El Repositorio Digital Minenergía

Busca promover la gestión, difusión y transferencia del conocimiento a través de producciones académicas e investigativas al interior de la entidad. Este espacio permitirá el almacenamiento para la preservación y acceso a contenidos como: artículos, tesis, trabajos de grado, boletines, documentos de trabajo, documentos institucionales, conferencias, guías, manuales, recursos educativos, reportes, talleres, entre otros.

¡Necesitamos tu apoyo para alimentar nuestro repositorio digital! [Clic aquí](#)



Proceso de gestión del conocimiento e innovación



Es cierto que el mayor activo de una organización es su capital intelectual, y dicho conocimiento es el recurso principal para innovar; es así como, este proceso busca transformar el conocimiento en valor, materializándolo a través de la innovación y dando como resultado mejoras y difusión de las buenas prácticas del ejercicio. Puedes considerar la gestión del conocimiento como el acto de “pensar” y la innovación orientada al “hacer” y así, entenderás que son procesos relacionados y tienen una reciprocidad.



Desarrollo de un proyecto

Prepárate para innovar

¿Te animas a aprender? En la siguiente sección te guiaremos en un recorrido por las diferentes etapas para comenzar tu proyecto.



Etapa 1

La identificación

Aquí comienza tu proceso de innovación. El objetivo de esta primera etapa es identificar las necesidades o dolencias de un grupo en específico, el que tú elijas, para poder estructurar los principales problemas y posibles desafíos. El reto es que conviertas el problema en una fuente de ideas. Si ya tienes algunas suposiciones sobre la mesa, esta etapa será de gran ayuda, pues te permitirá validar si el problema que quieres solucionar es verdaderamente importante para el grupo involucrado.

Claves para el éxito de la etapa

1. Investiga el contexto y el perfil del grupo objetivo que seleccionaste y las personas que podrían estar involucradas en las situaciones por mejorar. Esto te ayudará a comprender sus necesidades y diseñar soluciones óptimas.
2. Explora el entorno en el que se dan las situaciones por mejorar; así conocerás las amenazas, los riesgos que puedes correr y las oportunidades externas que puedes aprovechar.
3. Ten una mentalidad abierta, es posible que al principio existan factores que no parezcan importantes, pero que sí sean vitales para las personas involucradas, es aquí donde, adoptar el hábito de desaprender para aprender será de gran ayuda.
4. Consulta e infórmate; construye bases de conocimiento para llevar a cabo tu proyecto. Esto te permitirá mantenerte actualizado para afrontar de mejor manera las problemáticas.

Herramientas para el desarrollo de la etapa

Nombre	Descripción general
Design thinking	Esta es una herramienta que puedes utilizar en todas las etapas de tu proyecto, pues busca desarrollar soluciones efectivas identificando necesidades reales. Las fases de esta metodología son: empatía, definición, ideación, prototipado y testeo; para esta etapa vas a hacer énfasis en empatía y definición. A través de la empatía, poniéndote en los zapatos de tu grupo objetivo, vas a entender su entorno y comprender sus problemas. Esto te permitirá definir con mayor especificidad los problemas a raíz de la información recolectada.
Entrevistas	Una de las herramientas más usadas. Las entrevistas son un intercambio de ideas u opiniones que se dan mediante una conversación, con el fin de recolectar determinada información. Para realizar una entrevista debes crear el cuestionario antes y generar un hilo conductor entre las preguntas. Antes de realizarla, recuerda contextualizar al entrevistado de manera general para no condicionar sus respuestas.
Observación participante	Esta herramienta es una técnica de recolección de datos que se da a través de la observación de la interacción social del grupo objetivo, con el fin de estudiar conductas y comportamientos en una situación determinada. Para llevar a cabo esta metodología sólo deberás observar al grupo y anotar en el diario de campo todas las impresiones que vas viendo para luego organizarlo y analizarlo.
Mapa de empatía	Esta herramienta sirve de guía para entender y definir las características y comportamientos del grupo objetivo, con el fin de identificar las necesidades. El mapa de empatía tiene 4 cuadrantes principales y 2 secundarios que deberás llenar: 1. ¿Qué piensa y siente? Lo que realmente importa, sus principales preocupaciones, inquietudes y aspiraciones. 2. ¿Qué ve? En su entorno, en sus amigos, en el mercado. 3. ¿Qué dice y hace? Actitud en público, aspecto, comportamiento hacia los clientes o en el trabajo. 4. ¿Qué oye? Lo que dicen sus amigos, sus jefes y las personas influyentes. 5. Esfuerzos: miedos, frustraciones y obstáculos. 6. Resultados: deseos, necesidades, medida del éxito y obstáculos.
Focus group	Esta herramienta te permitirá recolectar opiniones sobre un tema determinado (proceso, producto, servicio, idea). Lo que debes hacer es reunir a un grupo de 6 a 10 participantes para una entrevista grupal. La idea es plantear un problema o presentar una idea, producto o servicio para generar un debate entre las personas y así sacar información sobre sus opiniones, percepciones y nuevas ideas. En el caso de la etapa de identificación, la idea es que generes un debate alrededor de la problemática que consideras debes validar o en general conocer las necesidades que tienen frente a una situación en específico.



Etapa 2

Los hallazgos y el planteamiento de desafíos

En la segunda etapa vas a estructurar los hallazgos y definir el nivel de prioridad para trabajar en los desafíos u objetivos que se quieren lograr con el proyecto. Así, comienzas construyendo ideas que aporten a la solución del problema identificado.

Claves para el éxito de la etapa

1. Es importante que realices la priorización con base en lo que verdaderamente es fundamental para el grupo objetivo. No priorices bajo suposiciones.
2. Ninguna idea es simple o pequeña; todo lo que genere valor es válido, lo importante es aportar y construir. Muchas veces de las ideas más simples salen grandes soluciones.
3. Si existen hallazgos que se deban evaluar nuevamente, es momento de hacerlo, esto te permitirá avanzar con mayor certeza.
4. Socializa los problemas identificados con un grupo específico de las personas involucradas. esto te permitirá validar y recibir una retroalimentación.

Herramientas para el desarrollo de la etapa

Nombre	Descripción general
Matriz DOFA	Esta sencilla herramienta te funcionará para clasificar el nivel de prioridad de los hallazgos. La idea es adaptar la matriz DOFA a este ejercicio de innovación de la siguiente manera: por cada hallazgo, apunta las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas. Esto te permitirá tener un panorama más amplio de cada uno y tomar decisiones más precisas.
Crowdsourcing (Colaboración colectiva)	La colaboración colectiva es una herramienta para aportar ideas con el fin de encontrar la solución al problema planteado. Lo que debes hacer es generar espacios (en línea o en vivo) con personas que estén relacionadas de alguna forma con el tema, plantear los hallazgos y generar una construcción colectiva de ideas para llegar a una solución en equipo. Esto te permitirá tener más puntos de vista, sobre todo del grupo objetivo y tomar decisiones más acertadas.
Laboratorio vivo	El Laboratorio Vivo es un espacio físico de innovación abierta, que permite a los usuarios tomar parte activa en todo el proceso. Este es un método más dinámico, pues la idea es que construyas espacios con los problemas identificados, permitiendo que las personas desarrollen diversas soluciones en el momento y así mismo, estén presentes en la retroalimentación y evolución del proyecto.
Lluvia de ideas (brainstorming)	Es una herramienta que facilita el surgimiento de nuevas ideas con base en los hallazgos. Este ambiente creativo se trabaja en equipo, planteando los problemas identificados y generando, como su nombre lo indica, una lluvia de ideas. El fin de este ejercicio es construir soluciones con base en los hallazgos, a través de sesiones grupales.



Etapa 3

Conceptualización de ideas

La generación y conceptualización de ideas es una de las etapas más importantes en el proceso. Es el momento de estructurar, organizar y detallar las ideas generadas para solucionar el problema. Esto te permitirá seleccionar las que sean más robustas, generen impacto y puedas garantizar su materialización.

Claves para el éxito de la etapa

1. Es importante que definas la inversión de cada idea, representada en tiempo y dinero, para que escojas las más viables.
2. Las ideas deben ser inspiradoras, fomentando la participación y colaboración de nuevas personas, potencializando la innovación en escenarios colectivos.
3. Ten siempre claro el grupo objetivo; es importante debido a que la solución al problema se establece con base en las necesidades del mismo.
4. Realiza una lista con las actividades generales que deberás ejecutar, así como los actores que necesitas involucrar para darte una idea del panorama en el que se encuentra tu idea y medir su materialización.

Herramientas para el desarrollo de la etapa

Nombre	Descripción general
Co-creación	La herramienta de co-creación es un método de innovación colaborativa, ya que las ideas se comparten y se buscan optimizar en equipo. La idea es que busques generar espacios que permitan desarrollar la construcción de las ideas y mejorarlas en el momento. Este método tiene como enfoque trabajar de la mano con el grupo objetivo y aportar valor real a las ideas en espacios que aporten a la experiencia y el conocimiento.
Scamper	El método SCAMPER es una técnica interesante y creativa para construir ideas, explorando siete enfoques, que te permitirán sugerir cambios o desarrollar nuevas ideas. Se trabaja a modo de lista de chequeo realizando el siguiente ejercicio: 1. Sustituir: enfócate en el funcionamiento: ¿Qué se podría sustituir sin afectar el resultado?, ¿qué no se puede sustituir de ninguna manera?, ¿qué puedes reemplazar por algo más?, entre otras preguntas. 2. Combinar: en este enfoque debes analizar la posibilidad de mezclar ideas para volverlas más eficientes, revisa qué se puede unificar de las ideas planteadas, hay alguna idea externa que pueda servir para complementar, entre otras preguntas. 3. Adaptar: en esta etapa debes encontrar opciones que puedan mejorar las ideas o ajustarlas; pueden ser desde cambios menores hasta radicales. 4. Modificar: enfócate en la naturaleza de las ideas, busca construir con base en ellas y mejorar el resultado final en un gran porcentaje. Aquí deberás contestar preguntas como: ¿Puedo mejorar la base de la idea?, ¿puedo mejorar la experiencia?, ¿qué pasa si me enfrento a ciertas situaciones?, entre otras. 5. Poner en otros usos: esta etapa te permitirá ampliar el panorama de las ideas, porque te permite ver la solución enfocada en otros espacios; contesta preguntas como: ¿Puedo utilizarlas en otros momentos?, ¿qué beneficios tengo si se cambia a otro grupo objetivo?, ¿de qué otras formas pueden ser útil?, entre otras preguntas. 6. Eliminar o minimizar: en esta etapa puedes eliminar definitivamente o reducir procesos y/o temas dentro de las ideas (aquellos que puedan afectar el rendimiento). Contesta preguntas como: ¿Puedo eliminar riesgos?, ¿puedo reducir esfuerzos?, ¿qué pasaría si eliminamos esta parte?, entre otras. 7. Reordenar o invertir: la última etapa tiene como fin identificar qué sucedería si se cambia el orden de la idea o parte de la misma; contesta preguntas como: ¿Se pueden reordenar las actividades de ejecución de la idea?, ¿qué pasaría si reordeno las tácticas y las estrategias?, entre otras.
Hackaton	El hackaton es un evento de competencia que busca desarrollar nuevas ideas en grupos durante su desarrollo. Tú estableces el orden y las normas del evento, la idea es plasmar los hallazgos y de por sí, la problemática identificada para que así los equipos puedan construir ideas que den solución. Al finalizar la jornada del hackaton, se apreciarán las ideas para votar por la ganadora y se generará un espacio de retroalimentación, transferencia de conocimiento y opiniones.



Etapa 4

Construcción de los prototipos

En esta etapa desarrollarás el prototipado de las ideas seleccionadas en la etapa anterior, con el fin de validarlas, hacer ajustes o modificaciones y fortalecerlas para su óptima implementación. Un prototipo es un primer modelo que busca representar o simular un producto o servicio final, con el fin de ser verificado por el grupo objetivo y aprobar que posee las características necesarias. Estos son los tipos de prototipos que existen:

Tipo	Descripción
Fidelidad	1. Baja fidelidad: una maqueta estática, no computarizada, plasmada con dibujos para la presentación del concepto de la idea. 2. Alta fidelidad: maquetas o diseños que desarrollan un modelo dinámico, computarizado para la presentación del concepto de la idea.
Función	1. Exploratorio: este tipo de prototipos funcionan para esclarecer los objetivos del proyecto. La idea es que el usuario que lo va a evaluar permita una posterior examinación de alternativas e identificación de requerimientos. 2. Experimental: este tipo tiene como enfoque validar temas, procesos o aspectos específicos del prototipo. 3. Operacional: valida la funcionalidad del prototipo, busca detallar el paso a paso para refinarlo y convertirlo en el producto final.
Alcance	1. Horizontal: es un prototipo que muestra varias características de la idea, pero sin tanto detalle. Su fin es mostrar el resultado final. 2. Vertical: este prototipo muestra pocas características, pero con mucho más detalle cada una de ellas. Su fin es mostrar la funcionalidad antes del resultado final. 3. Diagonal: este prototipo se utiliza para manejar el formato horizontal hasta cierto punto, para luego integrar el formato vertical. Su fin es mostrar en detalle las características necesarias y el resultado final.



Claves para el éxito de la etapa

1. ¡No te asustes! Los prototipos no son maquetas 3D o desarrollos web, existen muchas herramientas de bajo costo para prototipar.
2. No te enamores de tu prototipo, esto te permitirá recibir la retroalimentación sin justificar cada comentario o sentirte mal. Recuerda que los prototipos son tu herramienta para testear y mejorar tu propuesta.
3. Comienza a construir el prototipo desde la etapa 2, esto te permitirá ir ajustándolo a medida que vas avanzando. Tendrás una propuesta más robusta.
4. Para validar tu prototipo debes saber: qué hipótesis deseas validar, con quién debes validarlas, cuál herramienta resulta más apropiada, cómo medirás la validez de la hipótesis.

Herramientas para el desarrollo de la etapa

Nombre	Descripción general
Papel	El prototipo en papel es una visualización gráfica de la idea, representada en un dibujo, con el propósito de evaluar la funcionalidad. Recuerda que el valor artístico en este prototipo es lo de menos, lo importante es que las características específicas sean claras y logres testear todo el proceso.
Mago de Oz	Esta herramienta se enfoca en la experiencia de usuario, la idea es que crees una representación que busque probar y evaluar la interacción de las personas con el producto o servicio. El Mago de Oz requiere de cuatro cosas: un guion, una persona (preferiblemente del grupo objetivo) y el mago, quien simulará el comportamiento del producto o servicio.
Historieta	Este prototipo evalúa la interacción de las personas con el producto o servicio. Debes diseñar un relato representado en una historieta, mezclando elementos gráficos y textos que comuniquen tu idea.
Dashboard	Esta herramienta se utiliza para evaluar funcionalidades y características específicas. Debes crear un tablero (físico o virtual) que muestre el proceso de funcionamiento de tu idea planteada. Puedes utilizar elementos gráficos, textos o una mezcla de ambos.
Maqueta digital	La maqueta digital es un modelo gráfico virtual, algunas veces 3D cuando se trata de productos. Esta maqueta a escala busca realizar una demostración mucho más cercana al producto o servicio.



Etapa 5

Experimentación

En la etapa de experimentación construirás una simulación del prototipo, con el fin de ser validado por el público involucrado. Esto te permitirá recibir una retroalimentación y realizar ajustes que optimicen el producto o servicio propuesto.

Claves para el éxito de la etapa

1. Anota todas las recomendaciones, desde la más mínima hasta la más grande, esto te permitirá generar una lista final de características para ajustar o eliminar.
2. No te preocupes si debes reformular tu propuesta, esta etapa tiene como propósito acercarte más a un resultado final deseado.
3. Analiza los resultados detalladamente, crea una lista de puntos importantes que quieras validar para que no se te escape nada.

Herramientas para el desarrollo de la etapa

Nombre	Descripción general
A/B Test	Esta herramienta consiste en desarrollar dos versiones de tu propuesta, para evaluar cuál de las dos puede funcionar mejor. Es importante centrar los cambios en características que impacten el resultado o el proceso para evaluar la influencia que tiene cada una con la interacción con el grupo objetivo.
Prueba en vivo o híbrida	Esta prueba es la más común, lo que debes hacer es generar un espacio donde puedas presentar tu idea de manera virtual o en vivo a un pequeño grupo, generando preguntas que te permitan recibir una retroalimentación frente al diseño, a las funcionalidades o lo que desees evaluar.
Diseño participativo	La herramienta del diseño participativo busca involucrar a todas las personas relacionadas con el producto o servicio. Esto asegura que la idea se ajuste a las necesidades del grupo objetivo. En el espacio dedicado para presentar la idea, se debe permitir la opinión activa de todos e ir generando una conversación entorno a las ideas, ajustes o cambios que van surgiendo en el camino. El resultado final será la reconstrucción de la idea de manera colectiva.



Etapa 6

Prueba piloto

La prueba piloto es la última oportunidad de experimentar antes de tomar la decisión de implementar la idea oficialmente. Esta etapa pretende evaluar nuevamente la idea propuesta con los cambios o ajustes generados de la etapa anterior. Cabe resaltar que tu proyecto puede seguir en constante optimización luego de ser implementado por primera vez.

Claves para el éxito de la etapa

1. ¡Los cambios son válidos! No te angusties si debes realizar cambios o ajustes nuevamente, de eso se tratan las pruebas. Analiza el impacto y las oportunidades de mejora.
2. Siempre genera una conversación alrededor de cada retroalimentación, eso te permitirá conocer un poco más lo que haría esa persona en tu caso.
3. Recuerda que hay características o funcionalidades que pueden no ser vitales para el grupo objetivo, así te parezca que lo son.
4. Debes generar la prueba piloto con personas de tu grupo objetivo o relacionadas directamente con el tema.

Herramientas para el desarrollo de la etapa

Nombre	Descripción general
Marco de resultados	Es el flujo de cambios que se dan en el proceso de la implementación de la idea para lograr su objetivo final. Para realizarlo se puede representar visualmente con un diagrama de árbol que muestres el objetivo, el resultado que se espera y la acción real que realiza el usuario al momento de hacer la prueba. Este método permite ver los cambios que se dan a lo largo de la implementación y así mismo validar si se logró el resultado propuesto o en su defecto, uno diferente y qué impacto tuvo.
Video	El vídeo es una herramienta de las más usadas. Es la grabación de una escena simulada que explica todas las características y funcionalidades de la idea y da un contexto de cómo sería el impacto de dicha solución.

Puedes utilizar las herramientas de la etapa anterior también



Etapa 7

Implementación

En la etapa anterior evaluaste por última vez tu idea, realizaste los cambios o ajustes para finalmente decidir si era viable su implementación. Si lo es, es hora de realizarlo.

En esta etapa tendrás que comunicar, lanzar y distribuir (si aplica) tu producto o servicio.

Claves para el éxito de la etapa

1. La retroalimentación es clave para estar en constante optimización, puedes dejar un banco de sugerencias activo en todo momento.
2. Planea nuevas actualizaciones o mejoras con base en las sugerencias o las necesidades que vayan surgiendo.
3. Siempre mantén activo a tu grupo objetivo con el producto o servicio para que hagan parte de todos los procesos.

Herramientas para el desarrollo de la etapa

Nombre	Descripción general
Canvas	Esta herramienta identifica los componentes principales de un producto o servicio y los describe uno a uno: propuesta de valor, segmentos de mercado, canales, relaciones con el cliente, activos clave, procesos clave, aliados estratégicos, principales costos y principales fuentes de ingresos. Este modelo te permitirá implementar tu propuesta de una manera más organizada y acertada.
Lanzamiento	El lanzamiento es un evento exclusivo para presentar la idea materializada a todo el mundo, incluyendo el grupo objetivo seleccionado. Puedes acompañar el lanzamiento con charlas afines al tema, conversatorios, ponencias o simplemente una reunión formal, lo importante es que dejes claro el valor principal de la solución que quieres brindar.
Campaña	La campaña puede ser digital, tradicional o una mezcla entre ambas. Esta herramienta es un tipo de lanzamiento informativo, sin eventos, únicamente con mensajes, audiovisuales o gráficos, que expliquen las funcionalidades o características de la solución propuesta.



Etapa 8

Difusión

¡Llegaste a la etapa final! En la etapa de difusión darás a conocer tu proyecto y los resultados que tuviste a lo largo de su desarrollo e implementación. Esto permitirá inspirar a más personas a innovar, servir de guía o consulta para otros proyectos, capturar evidencias e identificar tendencias, entre otros beneficios.

Claves para el éxito de la etapa

1. Tu conoces mejor que nadie el proyecto. Siempre expón desde tu experiencia, cuenta cómo hiciste las cosas, las razones por las que lo hiciste así y no de otro modo. Puedes terminar compartiendo lo mejor y entregando consejos de valor.
2. Si a tu proyecto aplica, utiliza la evidencia fotográfica para expresar mejor la experiencia que tuviste con el proceso y desarrollo de tu solución.
3. Cuenta cuál es tu fuente de inspiración y cómo llegaste a ella, eso inspirará a más personas a querer hacer parte de una cultura innovadora.
4. Compártelo siempre que puedas. Si encuentras más maneras de difundirlo no dudes en hacerlo. La transferencia de conocimiento es fundamental para aportar herramientas a lo demás.

Nombre	Descripción general
Repositorio Digital Minenergía	Comparte las evidencias de tu proyecto en el Repositorio Minenergía, pueden ser documentos o videos que cuenten el desarrollo del mismo y las lecciones aprendidas durante todo el proceso.
#LaMinaDelConocimiento	Coordina una charla o una capacitación frente a un tema relacionado con tu proyecto o lo que hayas aprendido en el proceso de desarrollo. Este espacio está creado para incentivar la transferencia de conocimiento de cualquier área o tema, que aporte al crecimiento laboral y personal de todos.
Ponencias de lecciones aprendidas	Organiza ponencias durante el proceso y sobre todo al finalizar el proyecto. Estas sesiones de lecciones aprendidas buscan documentar qué hiciste bien, cuales fueron los errores, qué podrías haber hecho diferente para no cometerlos, qué acciones se deberían mantener y qué fue nuevo en todo el proceso.
Medios digitales y tradicionales	Esta herramienta permite apoyarte de medios digitales como las redes sociales o tradicionales como los volantes o las revistas. Genera una campaña para compartir el proceso de desarrollo de tu proyecto y las lecciones aprendidas. Activa los comentarios y mantén una conversación activa con las personas interesadas.



Recuerda que innovar y gestionar el conocimiento es de todos.

.....

Si tienes dudas o quieres ampliar algún tema para comenzar tu proceso de innovación, te puedes comunicar con la Subdirección de Talento humano.

Innovar está en nuestro ADN.



Energía

Gestión del
**Conocimiento
e innovación** 