

CATÁLOGO DE SERVICIOS

Servicio 1. Formación para la conformación de Ecosistemas de Innovación Digital.

a. **Actividades mínimas a desarrollar:** Diseñar e implementar un proceso de formación y capacitación de capital humano para fortalecer capacidades técnicas relacionadas con la creación, fortalecimiento y la consolidación de Ecosistemas de Innovación Digital en un departamento del país.

b. Características de la formación

- **Duración:** las temáticas diseñadas para el programa de formación en un promedio de entre 4 o 5 horas nos llevan a un promedio de 40 horas. De acuerdo con el SENA, los cursos de 40 horas son programas de formación complementaria. Actualmente dicha entidad referente en educación cuenta con más de 250 cursos cortos que tienen una duración de 40 horas, estos cursos están diseñados para incrementar la competitividad y productividad en distintos campos laborales¹. Partiendo de estas horas se solicita al aliado generar cursos de formación y capacitación con 40 horas mínimo.
- **Tipo:** curso de formación y capacitación con certificación de asistencia y aprobación
- **Modalidad:** híbrido sincrónico: 16 horas presenciales y 24 horas virtuales sincrónico

Para los costos de presencialidad se debe contemplar la logística de atención a la formación en su totalidad (salón, audiovisuales, materiales, refrigerios y almuerzos. No debe contemplar transporte ni hospedajes, ni viáticos de los beneficiarios).

- **Cantidad objetivo:** El curso de formación y capacitación deberá ser dirigido a un mínimo de 15 personas de un mismo departamento (no se debe pensar en unir departamentos para esta Solicitud de Información) ya que se espera contar con los siguientes tipos de actores:
- Sector público: secretarías TIC, oficinas tic, secretarías y oficinas que adopten temas TIC para la toma de decisiones del Ecosistema de Innovación Digital.
- Actores encargados de formulación y gestión de proyectos en temas relacionados con Ecosistema de Innovación Digital.
- Universidades con facultades en tecnología

¹ Extraído de: <https://www.sena.edu.co/es-co/Noticias/Paginas/noticia.aspx?IdNoticia=3936#:~:text=%E2%80%8BEL%20SENA%20cuenta%20con,decir%20un%20mes%20de%20formaci%C3%B3n>.

- Centros de investigación en temas de tecnología o en sectores económicos que adopten tecnología
- Sector empresarial que adopta tecnología o del sector TIC
- Todos los anteriores, y sin limitarse a ellos.

Con la finalidad de contar con al menos 3 personas de los anteriores tipos de actores, se solicita que participen al menos 15 personas de esas tipologías del ecosistema de innovación digital regional. Por tal motivo, la cantidad de personas mínimas a beneficiar se obtiene de los diferentes tipos de actores del ecosistema de innovación digital regional.

- **Certificación:** La certificación será expedida cuando se compruebe una participación del 80% de las sesiones de formación, dicha certificación deberá expedirse junto a una institución educativa reconocida y avalada por el Ministerio de Educación Nacional. El logo del Ministerio TIC también debe aparecer en la certificación.
- **Beneficiarios:** Actores en región de los ecosistemas de innovación digital de cada departamento mayores de edad, con nacionalidad colombiana, vinculados directamente con alguno de los actores determinados en el ecosistema. Los Beneficiarios deberán estar aprobados por el Ministerio TIC para participar.

c. **Temáticas:** Las temáticas mínimas, y sin limitarse a ellas, para desarrollar son:

1. Conceptos básicos, políticas públicas, regulación, reglamentación, estándares de calidad y buenas prácticas aplicables a ecosistemas de innovación digital
2. Adopción de tecnologías digitales (tecnologías habilitantes de la 4RI) en sectores económicos y su transición a arenas digitales.
3. Identificación y caracterización de las arenas digitales existentes y aquellas con potencial de desarrollo en la región
4. Características e identificación de actores relevantes y grupos poblacionales que pueden o deben beneficiarse de programas, proyectos, estrategias, alianza, etc., motivados o logrados por los ecosistemas de innovación digital o para su desarrollo.
5. Identificación de necesidades en los ecosistemas de innovación digital regional y nacional
6. Identificación de servicios, capacidades e infraestructura que un ecosistema de innovación digital debe ofrecer a su entorno.
7. La importancia de las organizaciones sociales y jurídicas como Clústeres, Agremiaciones, Asociaciones, etc. para el fortalecimiento de los Ecosistemas de Innovación Digital.
8. Explicación, creación y definición de indicadores de cumplimiento y de impacto para los Ecosistemas de Innovación Digital según su necesidad.

9. Estructura de una estrategia de creación, fortalecimiento y consolidación y sostenibilidad de ecosistemas de innovación digital en las regiones (trabajo específico y a la medida para la región).

Respecto a las temáticas mínimas a ser desarrolladas en el programa de Formación para la conformación de Ecosistemas de Innovación Digital, se llevó a cabo una consulta amplia de programas académicos relacionados con innovación, de empresas consultoras en innovación, organizaciones estatales en otros países, así como organismos multilaterales como el BID y entidades de nivel nacional como Innpulsa y el MinCiencias. Esta revisión permitió realizar una selección de temas, dando como resultado las temáticas mínimas a ser tratados en la formación².

Finalidad de la formación: El curso está dirigido a los responsables de la formulación de políticas, los encargados de la toma de decisiones, los innovadores digitales y los creadores de ecosistemas de innovación digital que deseen crear comunidades empresariales prósperas que puedan navegar por las revoluciones tecnológicas y crear industrias de TIC competitivas. El curso presenta terminologías, conceptos, herramientas y pasos clave para evaluar la capacidad de innovación de su país a través de información práctica. Al finalizar el curso, comprenderá: La innovación, los ecosistemas digitales y la transformación digital, y su relación con las prioridades nacionales de desarrollo, cómo la industria digital puede contribuir a hacer de su país una economía impulsada por la innovación digital, quiénes son los actores clave en su ecosistema de innovación digital y sus roles en la transformación digital, cómo diagnosticar los detalles de la brecha de innovación digital, cómo desarrollar una estrategia de alto nivel para crear, desarrollar o consolidar un ecosistema de innovación digital.

- d. **Productos** (Cada elemento que haga parte de los productos deberá ser realizado con alto nivel de detalle):

² Referencias: <https://blogs.iadb.org/innovacion/es/fortalecer-e-integrar-los-ecosistemas-a-traves-del-aprendizaje-y-el-networking/>; <https://www.mipatente.com/ecosistemas-de-innovacion-en-mexico/>; <https://innovaromir.com/ecosistemas-de-innovacion-definicion-tipos-ejemplos/>; <https://www.innovation-hub.com/es/temas/>; <https://kaila.eu/es/blog/cuales-son-los-principales-ecosistemas-de-innovacion-del-mundo/>; <https://www.il3.ub.edu/blog/que-es-un-ecosistema-de-innovacion-y-como-crearlo-2/>; <https://www.esss.com/es/blog/ecosistema-de-innovacion-y-emprendimiento/>; <https://www.wilsoncenter.org/program/latin-america-program>; Massachusetts Institute of Technology- MIT; Universidad Nacional Abierta a Distancia –UNAD; universidad de la Sabana ITU Academy ;Universidad de Los Andes.

- Producto 1: Metodología, temáticas detalladas, plan de trabajo detallado y cronograma de actividades, bibliografía, hojas de vida aprobadas de mentores, profesores, talleristas o instructores, listado de propuesta de beneficiarios para aprobación del Ministerio TIC, estrategia de comunicación, diseño de piezas publicitarias y plan de promoción y divulgación.
- Producto 2: Informe final de resultados, listados de asistencia firmados y registro fotográfico de las sesiones de formación, evaluación o test de entrada y de salida realizados a los participantes en región, copia de las certificaciones y su recibido de por lo menos 15 beneficiarios, encuestas de satisfacción de los beneficiarios sobre la ejecución del servicio.

Servicio 2. Asesoría en planeación estratégica de Ecosistemas de Innovación Digital

Actividades mínimas para desarrollar: Asesoría para identificar y caracterizar Actores en Región y Arenas Digitales y orientar y desarrollar los procesos de planeación estratégica para la creación, fortalecimiento, consolidación y/o sostenibilidad del Actores en Región de Ecosistema de Innovación Digital del territorio.

Identificación y caracterización de Actores en Región y Arenas Digitales.

Investigación de Mercado: Realizar investigación de mercado para identificar empresas, instituciones, organizaciones y demás actores que participen activamente en la Cadena de Valor de las arenas digitales o de los sectores económicos que estén en transformación digital, así como los actores que facilitan, disponen o aportan capacidades, en servicio o infraestructura de forma transversal para la creación fortalecimiento, consolidación y sostenibilidad del ecosistema de innovación digital de la región.

Revisión de Publicaciones y Bases de Datos: Consultar publicaciones científicas, informes de la industria y bases de datos de patentes de productos o servicios digitales para encontrar actores relevantes.

Análisis de Redes Sociales y Plataformas Profesionales: Utilizar herramientas como LinkedIn y X para identificar individuos y organizaciones claves en el ecosistema de la región.

Encuestas, Entrevistas y/o Focus Group: Realizar encuestas, entrevistas y/o focus group con los actores identificados para obtener información específica sobre sus actividades, necesidades y contribuciones al ecosistema.

Caracterización: Clasificar los actores en categorías tales como empresas, universidades, instituciones de investigación, agencias gubernamentales, inversores, incubadoras, aceleradoras, etc. Ubicación, población de impacto, rol específico de cada actor dentro del ecosistema (por ejemplo, financiador, mentor, proveedor de tecnología, etc.), esta es la información mínima requerida sin limitarse a ella y demás información que se acuerde con el actor. La información debe ser entregada tabulada, graficada e interpretada.

Identificar Arenas Digitales: Una vez determinados los actores, deberá agruparlos según el sector económico que impactan o en el que desarrollan su actividad, para identificar las Arenas Digitales existentes o con potencial de desarrollo en la región. Involucrar a los actores en el proceso de revisión del mapa para asegurar que la información sea precisa y relevante.

Estrategia: Proponer, acordar y definir la estrategia para la creación, fortalecimiento, consolidación y/o sostenibilidad del Ecosistema de Innovación Digital en la región, incluyendo la identificación de capacidades jurídicas, técnicas, sociales, de infraestructura y de gerencia pública; detallando los sectores económicos que están adoptando tecnologías habilitantes de la cuarta revolución industrial motivando la transformación digital de las mismas. De acuerdo con el acercamiento en región realizado por el equipo del detonante de integración Regional durante este año, se encontró que las regiones cuentan con sectores productivos que han iniciado su adopción tecnológica lo que indica que hay arenas digitales por impactar. Por lo cual se solicita identificar al menos 2 arenas digitales en la región.

Hoja de ruta: Adicionalmente, deberá Incluir una hoja de ruta proyectada por lo menos a diciembre de 2026 con: actividades detalladas, presupuesto, responsables, tiempos, indicadores de monitoreo. También es necesario contemplar acciones de difusión y participación de la comunidad alrededor del Ecosistema de Innovación Digital y sus Arenas Digitales. Así como acciones recomendadas para garantizar el continuo desarrollo y la sostenibilidad del Ecosistema de Innovación Digital.

Alcance mínimo esperado:

Para la actividad de identificación y caracterización de actores y arenas digitales: Se deberán identificar al menos la siguiente cantidad de actores de acuerdo con la cantidad de arenas identificadas o existentes en cada región:

Número mínimo de actores a identificar	Cantidad Arenas Digitales
15	1 Arena digital
30	2 Arenas digitales
45	3 Arenas digitales

De acuerdo con las tipologías de actores previamente definidas en el servicio 1 esperamos que se impacten al menos 15 actores por arena digital, 30 cuándo sean 2 arenas digitales y 45 cuándo sean tres arenas.

Para las actividades de estrategia y hoja de ruta: los beneficiarios de esta actividad serán: Al menos 1 Actor que lidere el desarrollo de Ecosistema de Innovación Digital dentro de la región, este beneficiario deberá ser aprobado por el Ministerio TIC. Toda la propuesta de trabajo debe estar en acuerdo con los actores y las necesidades de la región.

Productos. Los productos mínimos que deben ser entregados son: (Cada elemento que haga parte de los productos deberá ser realizado con alto nivel de detalle)

- Producto 1: Base de datos de actores (listado completo de actores identificados con la caracterización mínima solicitada), Diagrama de relación de actores (Infografía de la Identificación de las relaciones entre los actores, destacando proyectos conjuntos, alianzas estratégicas, consorcios, etc. Intra-Arena y Entre-Arenas), Monitoreo y Seguimiento (Establecer mecanismos para actualizar periódicamente el mapa de actores, incorporando nuevos participantes y cambios en el rol o las conexiones de los actores existentes.), Base de datos de Arenas Digitales (listado completo de arenas digitales identificadas en la región con los campos requeridos por el Ministerio TIC), Informe final de encuestas, entrevistas y/o focus group: (Se deberá realizar informe final donde se plasme los resultados obtenidos a través de la actividad de identificación de y caracterización de actores y arenas digitales incluyendo análisis cuantitativo y cualitativo de las mismas, Documentación de Resultados (Elaborar informe y presentación que detalle y explique la metodología usada y los productos)

Producto 2: Acta sobre reunión de kick off del servicio de asesoría donde se deberá establecer la propuesta de trabajo la cual debe estar en acuerdo con los actores y las necesidades de la región, y actas de reuniones de las sesiones de asistencia con la evidencia fotográfica correspondiente a la cantidad de horas contratadas y a las temáticas tratadas, propuesta de beneficiario para aprobación del Ministerio TIC.

Producto 3: Documento final con la estrategia y con la hoja de ruta en alto nivel de detalle. Usando adicionalmente, gráficos estadísticos e ilustraciones que evidencien el trabajo desarrollado y sus resultados, Infografía de la estructura completa del ecosistema de innovación digital diseñado para el territorio, videos de testimonio sobre la asesoría con sus respectivas autorizaciones de uso de datos e imagen por parte del Ministerio TIC y encuestas de satisfacción de los beneficiarios sobre la ejecución del servicio.

Servicio 3. Transferencia de conocimiento entre Ecosistemas de Innovación Digital regionales

a. **Actividades mínimas para desarrollar:** Diseño, difusión, convocatoria, ejecución y cierre de un evento de transferencia de conocimiento, experiencias y habilidades para la creación, fortalecimiento, consolidación y sostenibilidad entre Ecosistemas de Innovación Digital, y/o de los servicios y/o productos que haya o estén experimentando transformación en las Arenas Digitales.

b. **Alcance mínimo esperado:**

- Identificación de Ecosistemas de Innovación Digital, servicios y/o productos consolidados o que estén experimentando transformación en Arenas Digitales, como buenas prácticas a difundir en la región. La transferencia de conocimiento debe darse de un ecosistema más desarrollado o fortalecido al que lo contrata.
- Serán beneficiarios al menos 50 personas mayores de edad y relacionadas productivamente con al menos 15 actores del ecosistema de innovación digital de la región, los cuales deben estar entre las siguientes tipologías de actores:
 - Sector público: secretarías TIC, oficinas tic, secretarías y oficinas que adopten temas TIC para la toma de decisiones del Ecosistema de Innovación Digital.
 - Actores encargados de formulación y gestión de proyectos en temas relacionados con Ecosistema de Innovación Digital.
 - Universidades con facultades en tecnología
 - Centros de investigación en temas de tecnología o en sectores económicos que adopten tecnología
 - Sector empresarial que adopta tecnología o del sector TIC
 - Todos los anteriores, y sin limitarse a ellos.
- Dicho evento deberá tener información transversal para el ecosistema y por lo menos para 2 arenas digitales.
- Se debe caracterizar la población que se beneficie del evento según criterios del Ministerio TIC
- El evento debe ser presencial y desarrollarse en la región, sin perjuicio de una transmisión en vivo a través de canales digitales. Los

asistentes a la transmisión virtual no se computarán para acreditar el mínimo de 50 Beneficiarios.

- Debe contemplar aspectos logísticos, audiovisuales, refrigerios, materiales y demás necesarios para el desarrollo del evento.
- Debe contemplar desplazamiento, hospedaje, honorarios y alimentación de los conferencistas del evento.

c. **Productos:** (Cada elemento que haga parte de los productos deberá ser realizado con alto nivel de detalle)

Producto 1: Metodología, temáticas detalladas, plan de trabajo detallado y cronograma de actividades, bibliografía, hojas de vida aprobadas de mentores, profesores, talleristas o instructores, estrategia de comunicación, diseño de piezas publicitarias y plan de promoción y divulgación.

- Producto 2: Presentaciones y memorias de desarrollo del evento, base de datos de registro de asistencia, evidencia fotográfica del evento y videos de testimonio sobre el evento con sus respectivas autorizaciones de uso de datos e imagen por parte del Ministerio TIC y encuestas de satisfacción de los beneficiarios sobre la ejecución del servicio.

Servicio 4. Transferencia de conocimiento a través de muestras tecnológicas para Arenas Digitales

a. **Actividades mínimas para desarrollar:** Identificar y organizar en un evento de transferencia de conocimientos muestras de avances tecnológicos digitales, como plataformas, aplicaciones, dispositivos, instrumentos, metodologías y/o demostraciones en general de Innovaciones Digitales e Innovaciones Tecnológicas, que sean de aplicación para las Arenas Digitales en la región, la muestra puede ofrecer charlas de contexto.

Lo anterior para contribuir al crecimiento y fortalecimiento del ecosistema, y al encuentro y participación de desarrolladores, innovadores, investigadores y usuarios, en la construcción de la nuevas técnicas y procesos para desarrollar las actividades y mejorar el nivel de productividad y competitividad del territorio.

Alcance mínimo esperado:

- Se espera que la muestra sea de mínimo 10 expositores por arena digital teniendo en cuenta que según Expoebeacon, Proglobevents y Purexhibits² el número mínimo de expositores en una muestra tecnológica puede variar según la escala y los objetivos del evento, pero en general se recomienda contar con al menos 10 a 20 expositores para garantizar una diversidad suficiente de productos y servicios.
 - Se espera que la muestra sea para por lo menos dos arenas digitales, teniendo en cuenta la explicación dada en el servicio 2.
 - Beneficiarios: El evento debe recibir al menos a 100 personas mayores de edad y relacionadas productivamente con al menos 20 actores del ecosistema de innovación digital de la región y/o de las arenas digitales relacionadas de forma presencial.
 - El evento debe ser presencial y desarrollarse en la región, sin perjuicio de una transmisión en vivo a través de canales digitales: los asistentes a la transmisión virtual no se computarán para acreditar el mínimo de 100 Beneficiarios; este número de personas se vincula directamente de las arenas digitales por ese hecho, solicitamos que participen, al menos 20 actores en la región para lograr los 100 beneficiarios mínimos esperados para que el ecosistema tenga un proceso de transferencia de conocimiento en la mayor cantidad y diversidad de actores.
 - Debe contemplar aspectos logísticos, audiovisual, refrigerios, materiales y demás necesarios para el desarrollo del evento.
 - Debe contemplar desplazamiento, hospedaje, honorarios y alimentación de los conferencistas y/o ponentes de las muestras.
- b. **Productos:** (Cada elemento que haga parte de los productos deberá ser realizado con alto nivel de detalle)

- Producto 1: Relación de los actores y las arenas de las muestras, descripción de las relaciones comerciales resultado de la muestra, caracterización de participantes y beneficiarios
- Producto 2: Evidencia fotográfica de la ejecución del evento y listados de asistencia y videos de testimonio sobre el evento con sus respectivas autorizaciones de uso de datos e imagen por parte del Ministerio TIC y encuestas de satisfacción de los beneficiarios sobre la ejecución del servicio.

Servicio 5. Ruedas de conexión local para Arenas Digitales

a. **Actividades mínimas para desarrollar**

- Diseño, promoción, difusión, convocatoria, ejecución y cierre de una rueda de conexiones local, para dar a conocer las unidades productivas de la Cadena de Valor de las diferentes arenas digitales del Ecosistema de Innovación Digital de la región
- Establecer las condiciones mínimas para la selección de los Actores en Región de las Arenas Digitales (Proveedores de soluciones tecnológicas digitales y empresas ancla compradoras de soluciones tecnológicas) y realizar su selección junto con quien designe el Ministerio TIC.
- Preparar agenda de la rueda de conexión, en la cual se deberá incluir actividades académicas (una de estas será otorgada por el Ministerio TIC).
- En la metodología de la actividad se deberá garantizar presentación de 20 minutos en donde cada proveedor de soluciones tecnológicas digitales presente su unidad productiva a la empresa ancla compradora de soluciones tecnológicas.
- Asegurar la disponibilidad de mesas, sillas, y un sistema para cronometrar y coordinar los encuentros.
- **Alcance mínimo esperado:** Se deberá realizar un encuentro donde participen activamente al menos 15 actores entre empresas ancla compradoras de soluciones tecnológicas y proveedoras de soluciones tecnológicas digitales pertenecientes al Ecosistema de Innovación Digital del departamento. La Metodología usada históricamente por el Ministerio TIC para ruedas de conexión en programas insignias como el detonante de Emprendimiento Digital, Crea Digital, Internacionalización, etc., se establece que 20 minutos es un tiempo suficiente para exponer la unidad productiva y para ese primer contacto que da paso a futuras relaciones comerciales; de igual manera, un mínimo de 15 actores garantiza una variedad de oferta y demanda entre los participantes para generar un interés y dinamismo genuino en las posibilidades de relaciones comerciales.

b. **Productos:** (Cada elemento que haga parte de los productos deberá ser realizado con alto nivel de detalle)

- Producto 1: Metodología, temáticas detalladas, plan de trabajo detallado y cronograma de actividades, estrategia de comunicación, diseño de piezas publicitarias y plan de promoción y divulgación, listado de propuesta de beneficiarios para aprobación del Ministerio TIC.
- Producto 2: Memorias de desarrollo del evento, base de datos de registro de asistencia, evidencia fotográfica del evento, videos de testimonio sobre el evento con sus respectivas autorizaciones de uso de datos e imagen por parte del Ministerio TIC y encuestas de satisfacción de los beneficiarios sobre la ejecución del servicio.

Servicio 6. Contratar los servicios profesionales para la construcción o fortalecimiento de Plataformas digital de conexión

a. Actividades mínimas para desarrollar

- **Contratar los servicios profesionales para la construcción o fortalecimiento de Plataformas digital de conexión:** Crear y/o fortalecer plataformas en línea y/o aplicaciones dedicadas, donde los actores puedan interactuar, compartir recursos y/o colaborar, se debe complementar con el desarrollo de comunidad en redes sociales.

Toda vez que los expertos a contratar harán un análisis de la necesidad para realizar los casos de uso y posteriormente se generarán los desarrollos o parametrizaciones según sea el caso. Una vez desarrollada la Plataforma; los profesionales validarán el funcionamiento con las pruebas suficientes que certifiquen las funcionalidades del sistema.

Después de aprobar las pruebas se realizarán los documentos técnicos de apoyo y los manuales de usuario, lo anterior, garantiza a los actores que la construcción o fortalecimiento de plataformas digitales de conexión permitirán interactuar, compartir recursos y/o colaborar en el desarrollo de comunidad en redes sociales y constituir este espacio como un punto de articulación para el ecosistema de innovación digital de la región.

b. Funcionalidades mínimas

- Chats
- Foros
- Herramientas para la moderación de contenido.
- Mapas de arenas
- Visualizadores
- Software licencias
- Almacenamiento en nube libre

NOTA: En aquellos casos en los que la plataforma no cuente con estas funcionalidades mínimas el servicio no será recibido a satisfacción

- c. **Alcance mínimo esperado:** Se deberá construir o fortalecer al menos una plataforma en la cual se demuestre la interacción o participación de al menos 15 Actores. De acuerdo con las tipologías de actores previamente definidas en el servicio 1 esperamos que se impacten al menos 15 actores por arena digital, 30 cuándo sean 2 arenas digitales y 45 cuándo sean tres arenas

- d. **Productos:** (Cada elemento que haga parte de los productos deberá ser realizado con alto nivel de detalle)
- Producto 1: Versión de la plataforma contratada para desarrollar, plan de mantenimiento de la plataforma y plan de contenido
 - Producto 2: Evidencia de la interacción de los al menos 15 actores (base de datos de inscripción, publicaciones, etc.)

Servicio 7. Concurso de innovación para Arenas Digitales.

a. **Actividades mínimas para desarrollar:**

1. Establecer el propósito y los objetivos específicos del concurso como: desarrollo de soluciones para un problema específico del Ecosistema de Innovación Digital en general o para alguna o varias de sus Arenas Digitales en el territorio (no se debe plantear el concurso para un actor o empresa en específico)
2. Diseñar, promocionar, difundir, convocar, ejecutar y cerrar el concurso
3. Elegir e invitar a expertos de la industria que puedan actuar como mentores durante el evento y como jueces para evaluar los proyectos.
4. Facilitar sesiones de trabajo continuas y ofrecer soporte técnico y mentoría.
5. Organizar talleres, charlas inspiradoras, y conversaciones para descanso.
6. Coordinar las presentaciones finales donde los equipos muestren sus proyectos a los jueces y a los asistentes invitados por lo menos 50 personas de la comunidad.
7. Evaluar los proyectos según criterios predefinidos y anunciar a los ganadores, entregando premios y reconocimientos.

Las actividades enunciadas, corresponden a las mínimas requeridas para la generación de ideas viables y soluciones en equipo para un problema o reto, las mismas aseguran un adecuado desarrollo y logro de los objetivos de este servicio buscando generar una dinámica para inspirar, educar y conectar a emprendedores, desarrolladores, diseñadores y demás actores del ecosistema de innovación y demás actores , este evento tiene una duración de 48 horas ininterrumpidas, entendiéndose que su impacto puede resonar mucho más allá después del evento. Las actividades enunciadas, corresponden a las mínimas requeridas para la generación de ideas viables y soluciones en equipo para un problema o reto, las mismas aseguran un adecuado desarrollo y logro de los objetivos de este servicio buscando generar una dinámica para inspirar, educar y conectar a emprendedores, desarrolladores, diseñadores y demás actores del ecosistema de innovación y demás actores , este evento tiene una duración de 48 horas ininterrumpidas, entendiéndose que su impacto puede resonar mucho más allá después del evento.

Se busca lograr un impacto de mínimo 50 personas de la comunidad, considerando esta cantidad como un mínimo base que permite apoyar la sostenibilidad creación, fortalecimiento, consolidación y/o sostenibilidad de los diferentes Ecosistemas de Innovación Digital en el país.

b. Alcance mínimo esperado:

- ¿Qué es?: Evento donde se plantea un reto a solucionar, es decir, un problema que se asocia a una arena digital en busca de su productividad y competitividad.
- ¿Cuál es el objetivo del concurso?: lograr elegir entre las soluciones tecnológicas digitales propuestas por los concursantes la que mejor de respuesta a la problemática planteada.
- ¿Qué se espera de la solución desarrollada por los concursantes?: Se espera que la solución elegida se implementa en las condiciones mínimas que se haya planteado en el reto. La solución debe tener la capacidad de adaptabilidad y flexibilidad a futuras mejoras y actualizaciones. Nota: las condiciones mínimas serán revisadas y avaladas por el MinTIC sin perjuicio de las necesidades planteadas por el ecosistema de innovación digital.
- ¿Cuántos retos o problemáticas se plantearán en el concurso?: El aliado organizador elegirán mínimo 3 necesidades relacionadas con al menos 2 arenas tecnológicas a resolver durante el concurso; los concursantes solo podrán seleccionar una de las soluciones para presentar una solución. ¿Cuánto tiempo durará el concurso y de cuánto tiempo deben disponer los concursantes?: La actividad en total dura 48 horas ininterrumpidas. El primer día en las primeras 4 horas se presenta el funcionamiento y dinámica del concurso, los recursos y espacios físicos con los que cuenta y en donde deben permanecer los concursantes, sus limitaciones y posibilidades para el logro de las soluciones. En las últimas 4 horas debe desarrollarse el panel de presentación, evaluación y selección de las necesidades para cada reto planteado, según hayan sido entregadas o presentadas por los concursantes. .
- ¿Quiénes pueden ser concursantes?: Los concursantes podrán presentarse en equipos de entre 3 y 5 miembros conformados por hombres y/o mujeres mayores de edad de nacionalidad colombiana y residentes del Departamento donde se desarrolle el concurso; en caso de que los participantes se presenten solos podrán formar equipos durante el evento con la misma cantidad de miembros (Se deben priorizar equipos que representen a una MiPyme).
- ¿Los equipos tendrán mentores?: Si, los equipos contarán con mentores que escucharán y guiarán las inquietudes de los concursantes y los orientarán para la presentación de la solución. Los mentores deben tener conocimientos y experiencia en diseño de producto y servicio, tecnología, modelos de negocios, mercado entre otros.

- ¿Qué obtendrán los ganadores del concurso?: Se busca seguir motivando a los participantes a que evolucionen las soluciones que desarrollaron en el concurso; por lo tanto, los beneficios que brinden el aliado organizador y los compradores activos de soluciones tecnológicas que participen deben estar encaminados a dicho propósito, algunos beneficios que podrán obtener el ganador de cada categoría pueden ser y sin limitarse a ellos:
 - El reconocimiento económico para la solución elegida para cada uno de los retos será de \$10.000.000
 - Acompañamiento en la implementación.
 - Kit digital para facilitar la implementación del producto o servicio que incluya al menos: Hosting, email marketing, herramientas de publicación en redes sociales y difusión en redes.
- ¿Quién conformará el jurado?: Estará conformado por un miembro del Aliado Organizador, un representante del dueño de la necesidad, dos mentores y un representante del Ministerio TIC.

El alcance mínimo para la ejecución de este servicio contiene las características base de ejercicios similares anteriormente desarrollados desde el Ministerio TIC, un ejemplo de esto, fue la hackathon organizada, dentro del marco del programa 'Mujeres TIC para el cambio' ³

c. **Productos:** (Cada elemento que haga parte de los productos deberá ser realizado con alto nivel de detalle)

- Producto 1: Documento detallado con la estrategia del concurso, detalle de las necesidades, criterios de identificación y priorización para el ecosistema de innovación digital, publicidad y piezas graficas utilizadas para convocar al concurso, listado de propuesta de beneficiarios para aprobación del Ministerio TIC,
- Producto 2: Memorias de desarrollo del concurso, base de datos de registro de asistencia y caracterización de los mismos, evidencia fotográfica del evento en todos sus momentos de ejecución, videos de testimonio sobre el evento con sus respectivas autorizaciones de uso de datos e imagen por parte del Ministerio TIC y encuestas de satisfacción de los beneficiarios sobre la ejecución del servicio

³ Fuente: [Inicio - Hackathon \(mintic.gov.co\)](http://inicio-hackathon.mintic.gov.co)