

PRODUCTO: *Estrategia Campeones TI*

Componente IV

Fortalecer el Ecosistema de Innovación Educativa a través del impulso a la transformación digital y el uso y aprovechamiento de las TIC en los territorios

*Contrato número CO1.PCCNTR.1568581
Suscrito entre el Ministerio de Educación Nacional y
Universidad EAFIT*

*Elaborado por: Universidad EAFIT
Fecha: Noviembre 30 de 2020*

TÍTULO DEL PROYECTO	Proyecto Fortalecimiento del Ecosistema de Innovación Educativa EAFIT - MEN
OBJETO	Ejecutar el proyecto de ciencia y tecnología consistente en fortalecer el ecosistema de Innovación Educativa a través del impulso a la transformación digital y el uso y aprovechamiento de las TIC en los territorios
VIGENCIA	28 de mayo al 18 de diciembre de 2020
NÚMERO DE CONTRATO	Contrato número CO1.PCCNTR.1568581
ALCANCE GEOGRÁFICO	Este proyecto se realizará en el territorio nacional, concertando las entidades territoriales a priorizar con el Viceministerio de Educación Preescolar Básica y Media y la Oficina de Innovación educativa del Ministerio de Educación Nacional.
DIRECCIÓN DEL PROYECTO	María del Rosario Atuesta Venegas
DIRECTOR INNOVACIÓN	Adriana García Grasso
JEFE DE PROYECTOS	Carolina Gómez Alvis
TIPO DE INFORME	Informe N. ° 01
INTERVENTORÍA	Sara Elena Mestre Gutiérrez Diana María Silva Lizarazo Roger Quirama García

Tabla de Contenido

1. INTRODUCCIÓN	3
2. OBJETIVOS	4
2.1. OBJETIVO GENERAL	4
2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS	4
3. ALCANCE.....	4
4. ESTRATEGIA	5
4.1. ALISTAMIENTO	6
4.2. DIFUSIÓN	6
4.3. APROPIACIÓN.....	7
5. ESQUEMA DE CONTENIDOS PARA PROYECCIÓN DE CRONOGRAMA.....	7
6. PIEZAS GRÁFICAS.....	10

1. INTRODUCCIÓN

La transformación digital involucra la integración de las nuevas tecnologías en todas las áreas de una entidad para cambiar sus procesos de funcionamiento y la cultura digital en las personas. En este sentido su objetivo es optimizar los procesos y mejorar las competencias de los empleados en la adopción de habilidades que mejoren su desempeño y aporten al proceso de transformación digital de la entidad.

En ese sentido, no se trata simplemente de procesos de compras relacionados con tecnología, almacenar datos en la nube o generar espacios de capacitación a los empleados y contratistas del Ministerio. La transformación digital implica un cambio en la mentalidad de todos los miembros de la organización. Es una apuesta de futuro hacia nuevos métodos de trabajo que aprovechen todo el potencial de la digitalización, que implica un importante proceso de cambio cultural, pues la transformación digital no es un objetivo en sí mismo sino un proceso que requiere una actitud abierta al cambio, inteligencia emocional y capacidad para adaptarse a un entorno flexible y cambiante.

En este orden, es necesario identificar al personal que puede liderar ese cambio, a quienes en este caso llamaremos “Campeones TI”. Ellos se encuentran vinculados a diferentes dependencias, pero tienen una influencia, bien sea formal o informal, en las personas a su alrededor.

El ministerio de Educación Nacional - MEN, con el apoyo de la Universidad EAFIT, diseñó una estrategia de comunicación para la Oficina de Tecnología y Sistemas de Información - OTSI, para contribuir a la transformación digital y el cambio cultural implícito en este proceso, a través del registro y socialización de buenas prácticas que promuevan el uso y apropiación de conocimiento adquirido en las sesiones de transferencia de conocimiento y capacitaciones lideradas por esta oficina. Se consideran dentro de la estrategia los objetivos, el alcance y las fases de alistamiento, difusión y apropiación, con sus debidas acciones.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar una estrategia de comunicación para la apropiación de herramientas como Power BI, BPMN y CRM, que el Ministerio de Educación Nacional - MEN posea o está en proceso de adquirir y que puedan apoyar su transformación digital.

2.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Garantizar procesos de difusión efectivos para dar a conocer la oferta de capacitaciones de la Oficina de Tecnología.
- Divulgar experiencias exitosas de uso e implementación de las herramientas ofrecidas en las capacitaciones.
- Estimular el uso y la apropiación de las herramientas ofrecidas en las capacitaciones.
- Establecer un canal de comunicación interna para fortalecer los procesos de capacitación y e incentivar la apropiación de conocimientos.

3. ALCANCE

La estrategia Campeones TIC propone la identificación de líderes como catalizadores del cambio, quienes a través del ejemplo inspiran y motivan a sus compañeros, despertando curiosidad, emoción y apoyo en la implementación de las herramientas para la transformación.

Estos campeones tienen las siguientes misiones: I. Articular y despertar entusiasmo en pro de una misión compartida: la transformación digital, II. Orientar el desempeño de otros, haciéndoles ver las posibilidades de las herramientas ofrecidas en las capacitaciones o transferencias de conocimiento, III. Guiar mediante el ejemplo.

La estrategia está enfocada en las herramientas definidas como objetivo de las capacitaciones que adelanta el Ministerio en torno al proceso de transformación digital. En este caso particular son: Power BI, BPMN y CRM. También incluye la institucionalidad de escenarios, circulación de la

información y del conocimiento, sistematización y socialización de buenas prácticas mediante piezas gráficas que refuercen el uso y apropiación de estas herramientas.

4. ESTRATEGIA

Este documento es una guía de aplicación de imagen de la estrategia Campeones T.I. Una imagen entendible de cara al usuario para ayudar a que los esfuerzos de cualquiera de sus estrategias repercutan en el éxito de la campaña.

A través de un lenguaje visual consistente, “Campeones T.I” se proyecta con más fortaleza, con una voz articulada, como una estrategia que esté en sintonía con los procesos del Ministerio de Educación Nacional en torno a la adopción de nuevas tecnologías y gestión del cambio, para ayudar a producir comunicaciones de gran impacto; comunicaciones que nos ayudarán a consolidar una campaña efectiva y que simplifique la tarea de quienes generan piezas de comunicación

La estrategia Campeones TIC, está basada en tres fases: alistamiento, difusión y apropiación. En cada una de ellas se definen los formatos y/o productos las actividades a desarrollar. En la siguiente ilustración se relacionan estas fases:

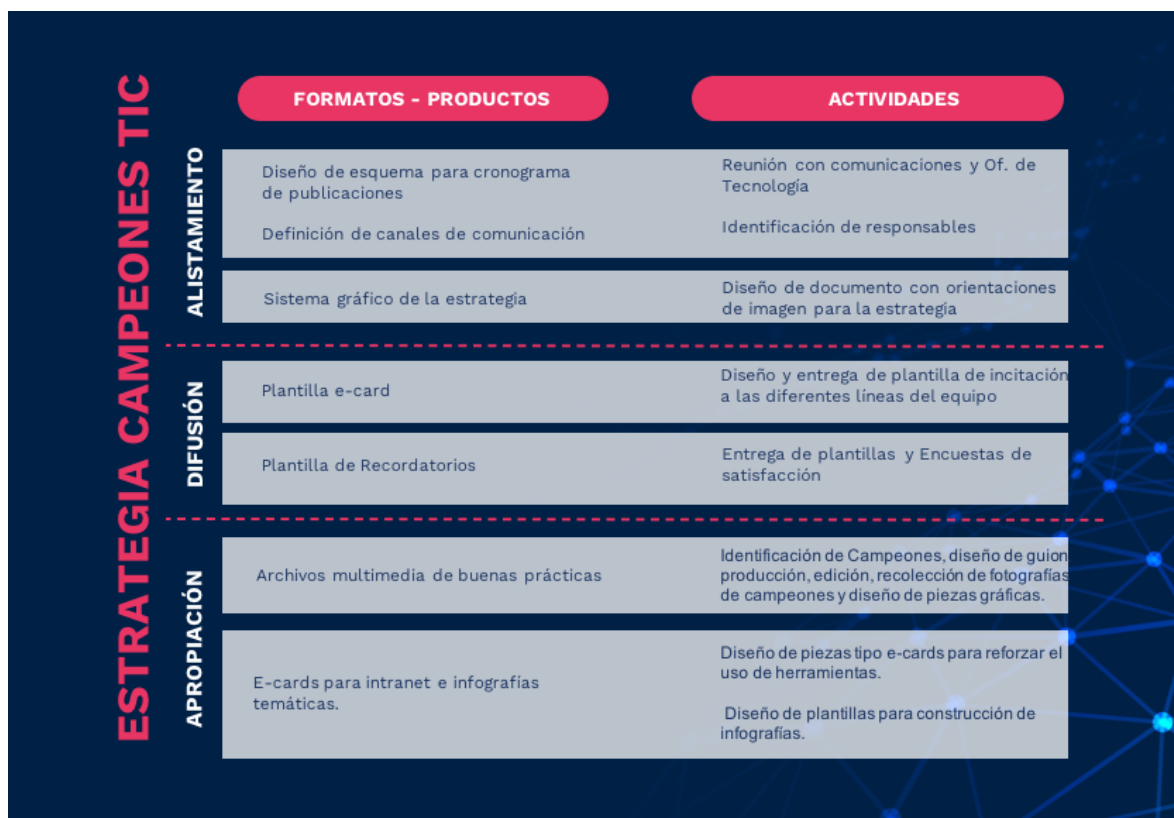


Ilustración 1: Estrategia Campeones TIC

4.1. ALISTAMIENTO

Consiste en el diseño de un cronograma de publicaciones para planificar y organizar el contenido que se va a publicar, proporcionando una visión global de la estrategia. De igual manera, define los canales de comunicación a través de los cuales se va a llevar a cabo el acto comunicativo, la definición del sistema gráfico o un conjunto de piezas que se articulan para comunicar el mensaje de la estrategia y las orientaciones de imagen para la misma.

4.2. DIFUSIÓN

Involucra el diseño y entrega de plantillas a las diferentes líneas del equipo (o proveedor establecido), para realizar la difusión de las capacitaciones que se realizarán, para tres momentos: invitación, recordatorio de inscripción (si aplica) y recordatorio el día de la capacitación.

Como seguimiento de la invitación inicial, el recordatorio no tiene que ser tan detallado como la invitación original, pero sí hay algunos detalles clave que se deben incluir:

- QUÉ: Recordar a quienes se han invitado o potenciales registrados de qué se trata el evento. Se debe incluir esta información: título de evento, un título o eslogan, y los nombres de los invitados especiales, si es relevante.
- CUÁNDO: Siempre hay que incluir la fecha, la hora, e incluso la zona horaria, si se trata de eventos en la web.
- DÓNDE: Incluir una dirección para eventos presenciales, junto con información relevante sobre cómo llegar. En el caso de eventos virtuales, indicar el medio de comunicación.

4.3. APROPIACIÓN

Una vez se lleva a cabo la capacitación, se propone hacer la identificación de los líderes de la transformación y promover con ellos las buenas prácticas a través de clips de audio. Para este proceso es necesario realizar la preproducción y producción de las piezas, así: diseño de guion, producción (grabación), edición, recolección de fotografías de los campeones, edición de fotografías, diseño de piezas gráficas. Una vez se produzca el material, se realizarán entre 1 y 3 entregas de estos testimonios por medio de correos electrónicos.

Además, se diseñan plantillas tipo e-card para difundir en la intranet, infografías temáticas para reforzar el uso de herramientas y el diseño de un formato de evaluación de las capacitaciones.

5. ESQUEMA DE CONTENIDOS PARA PROYECCIÓN DE CRONOGRAMA

El esquema de publicación de contenidos de la estrategia “Campeones TI” se esquematiza en la siguiente tabla, donde se presentan las fases del esquema y la caracterización de cada una de ellas.

Esquema de publicación de contenidos de estrategia "Campeones TIC"

# Envío	Fase	Momento de envío	Tipo de pieza	Contenido	Canal	Observación
1	Difusión (antes)	1 o 2 semanas antes del evento	Ecard de invitación (emailing o imagen de WhatsApp)	<ul style="list-style-type: none"> ° Título del encuentro/evento/taller. ° Fecha + hora + lugar o canal (enlace). ° Información de inscripción previa (si la hay). ° Reseña de 2 líneas sobre el contenido del encuentro (de qué se trata el tema, para qué sirve y qué voy a aprender). ° Archivos adjuntos con la información completa del encuentro (requisitos, perfil, responsabilidades, contenidos que se van a abordar y toda la información valiosa que ayude a los funcionarios a tomar la decisión de participar). 	Correo/WhatsApp	Los archivos adjuntos también pueden incluirse como un bloque extra de contenido en caso de que se utilice una herramienta para envíos masivos.
2	Difusión (antes)	Entre 1 semana y 3 días antes del evento	Ecard de recordatorio de fecha + inscripción (emailing o imagen de WhatsApp)	<ul style="list-style-type: none"> ° Título del encuentro/evento/taller. ° Fecha + hora + lugar o canal (enlace). ° Recordatorio de plazo máximo de inscripción previa (si la hay). 	Correo/WhatsApp	
3	Difusión (antes)	El mismo día del evento a primera hora	Ecard último recordatorio (¡Es hoy!)	<ul style="list-style-type: none"> ° Cabezote con texto ¡Es hoy! ° Título del encuentro/evento/taller. ° Hora + lugar o canal (enlace). 	Correo/WhatsApp	Si el evento es a las 8 a.m. o antes, esta pieza puede enviarse el día antes en la noche con un texto diferente en el cabezote: ¡Nos vemos mañana!
4	Apropiación (después)	El mismo día al finalizar el evento	Emailing agradecimiento	<ul style="list-style-type: none"> ° Título del encuentro/evento/taller. ° Resumen básico de qué es ser un Campeón TIC y cuáles son sus responsabilidades. ° Enlace de encuesta de satisfacción 	Correo	

				° Enlaces de descarga de contenidos de la sesión(si los tienen)		
5	Apropiación (después)	1 día después del evento/ el mismo día del evento, unas horas más tarde	Infografías	° Título del encuentro/evento/taller. ° Resumen infográfico con información relevante.	Correo	El contenido para la infografía debe ser entregado por el experto con varios días de anticipación al evento para poder construir la pieza a tiempo.
6	Apropiación (después)	En la semana siguiente al evento	Videos / podcast con testimonios /Ecard	° Título del encuentro/evento/taller. ° Enlace donde esté alojado el contenido o el archivo multimedia liviano para reproducción inmediata.	Correo	La difusión podrá comenzar el mismo día del evento, una vez finalice y extenderse tanto como contenido disponible haya. De acuerdo con la cantidad de contenido, puede programarse para todos los días, o cada 2 o 3.

6. PIEZAS GRÁFICAS

Las plantillas diseñadas para la fase de difusión se presentan a continuación



Ilustración 1. Imagen general de la campaña



Ilustración 2. Invitación a capacitación



Ilustración 3. Recordatorio 1



Ilustración 4. Recordatorio 2.



Ilustración 5. Encuesta de satisfacción y enlace a contenidos de descarga sobre la sesión de capacitación