

ETAPA 1: MARCO DEL RETO DE INNOVACIÓN

Nota: Este documento tiene como propósito **describir de manera breve el problema u oportunidad de mejora que será abordado mediante el proceso de innovación**, así como los elementos que permiten comprender su relevancia para la gestión pública. El documento debe tener **máximo dos (2) páginas** y estar estructurado en **cinco párrafos breves**, siguiendo el orden establecido en la ruta metodológica.

Alcaldía local: Usme
Líder del proceso de innovación: Rocio Vargas
Problema u oportunidad de mejora Se ha identificado la oportunidad de fortalecer los procesos de intervención y transformación social en la localidad, ante la necesidad de consolidar el valor público y el bienestar social como ejes funcionales de la administración. Actualmente, existe un vacío en la creación de soluciones a los retos del territorio que nazcan de la mano de la ciudadanía mediante metodologías ágiles y procesos de participación incidente y transformativa
Pertinencia Este reto es estratégico ya que busca impactar los grandes planes de ciudad a través de acciones inteligentes producidas localmente. Se alinea con las prioridades de la Alcaldía Local de Usme para generar estrategias de mejora continua y fortalecer la gobernabilidad mediante el conocimiento y la acción informada
Área de cambio El cambio se requiere en el relacionamiento con la ciudadanía y el modelo de gestión local, transitando de una participación tradicional hacia un ecosistema de innovación social donde actores académicos, comunitarios y públicos colaboren en la toma de decisiones
Atractivo Se espera generar un alto valor público al construir experiencias significativas y soluciones innovadoras que mejoren la calidad de vida en el territorio. El éxito de esta transformación permitiría que las ideas y liderazgos locales se conviertan en motores de desarrollo sostenible y bienestar comunitario
Experiencias similares Se reconoce la existencia de "think tanks" o institutos de investigación en otros contextos; sin embargo, a nivel local se requiere adaptar estas experiencias mediante un centro de pensamiento que utilice diseño centrado en el usuario (Design Thinking) y metodologías ágiles aplicadas específicamente a la realidad de Usme