

**EVENTO DE LANZAMIENTO CONVOCATORIA IA EXPERIENCE
SOLUCIONES A PROBLEMÁTICAS PÚBLICAS UTILIZANDO INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

1. Objetivo

Facilitar la generación de ideas, investigaciones, y/o proyectos sobre el uso y aplicación de la inteligencia artificial –IA- con los actores sociales e instituciones participantes de la *CONVOCATORIA IA EXPERIENCE: ELABORACIÓN DE ESTRATEGIAS QUE CONTRIBUYAN A LA IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL SECTOR PÚBLICO EN COLOMBIA* mediante la utilización de metodologías de co-creación.

2. Asistentes

Teniendo en cuenta la definición del público objetivo, el evento contará con la asistencia de entre 75 y 100 personas de cualquier ciudad del país. Los participantes podrán ser personas naturales, representantes del sector productivo e investigadores adscritos a Universidades a través de grupos de investigación, centros de investigación, centros de desarrollo tecnológico, centros de innovación o centros de ciencia.

3. Fecha y Lugar

El evento de lanzamiento de *la CONVOCATORIA IA EXPERIENCE: ELABORACIÓN DE ESTRATEGIAS QUE CONTRIBUYAN A LA IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL SECTOR PÚBLICO EN COLOMBIA* se realizará los días 24 y 25 de Noviembre de 2017 en el Auditorio de la Universidad EIA (antes Escuela de Ingeniería de Antioquia EIA), Sede Zúñiga: Calle 25 Sur 42-73 Envigado, Antioquia, Colombia.

4. Propuesta Metodológica

El evento se desarrollará en tres etapas. Inicialmente se reunirán todos los participantes en un mismo escenario y atenderán dos conferencias: la primera sobre un marco común y definiciones sobre inteligencia artificial y una segunda conferencia sobre definiciones conceptuales de la metodología de co-creación; además se realizará la socialización de los resultados del Benchmarking en materia de Inteligencia artificial que permita a los asistentes identificar algunos retos relevantes sobre los cuales puedan desarrollar propuestas de solución y organizar equipos según el reto. En la segunda etapa se realizarán dos talleres estructurados según el nivel de madurez de cada propuesta. Los talleres se realizan de manera secuencial y están abiertos a que asistan según el interés o el trabajo que quieran desarrollar los proponentes.

Finalmente, en la tercera etapa del evento, los participantes volverán a reunirse en un mismo espacio para realizar la socialización de resultados tipo feria en la que expondrán los prototipos y avances recibiendo una retroalimentación general de los facilitadores y asistentes.

ETAPA 1.

1.1 Introducción al evento

El objetivo de esta primera etapa es dar un marco de referencia sobre el tema principal a desarrollar y la metodología propuesta para la co-creación. Inicia con una charla introductoria en Inteligencia Artificial sobre casos de éxito y aplicaciones concretas siguiendo con la charla de co-creación y metodología propuesta para la generación de ideas.

La metodología de co-creación, ha sido usada y divulgada por el Centro de Innovación en Gobierno Electrónico, permitiendo implementar la metodología *design thinking* que se caracteriza por tener su foco en el usuario, que en este caso en particular se entenderá que es el ciudadano. Basados en esta se desarrollan tres fases:

1.2 Comprensión (Definición y comprensión del reto)

Esta fase incluye: 1) *Identificación y mapeo del reto* con la socialización de los resultados del *Benchmarking* internacional en materia de inteligencia artificial aplicada y datos abiertos con énfasis en el sector gobierno; 2) *Definición de la población beneficiaria* a través de un mapa de empatía del usuario que permita detallar la población afectada por la problemática y posible beneficiaria de la solución; 3) *Identificación de oportunidades de innovación* aplicando el análisis FODA al reto.

ETAPA 2

2.1 Creación (ideación y construcción de prototipos)

Se realizarán dos talleres diferenciados según el nivel de avance de las propuestas y en espacios múltiples utilizando dinámicas, recursos teóricos y material de apoyo adaptados al tema

abordado. Cada espacio o etapa estará a cargo de dos facilitadores, uno enfocado a realizar apoyo técnico sobre las líneas de trabajo y un tallerista con experiencia de la metodología de co-creación a implementar.

Previo al evento, junto con la agenda a desarrollar, se les habrá enviado el contenido de los diferentes talleres: perfiles de los orientadores, propósito, metodologías y resultados esperados de cada sesión.

TALLER 1. IDEACIÓN CREATIVA

Es la etapa generativa, enfocada en propuestas que estén en la fase de investigación o ideación. Tiene como objetivos:

- Identificar potenciales ideas y proyectos,
- Identificar recursos necesarios para la implementación.

Cuenta con las siguientes fases:

1. *Ideación*: mediante dinámicas de generación de ideas (lluvia de ideas), teniendo en cuenta la información de la primera etapa, experiencia de los grupos y orientación del facilitador.
2. *Evaluación y selección de ideas*: aplicando la técnica de clasificación y priorización CBOX.

TALLER 2. DESARROLLO DE IDEAS

Enfocado en propuestas que estén en la fase de desarrollo o prototipo. Tiene por objetivos:

- Definir los detalles del diseño de la solución y el plan de acción,
- Posibilitar espacios de interacción y colaboración entre los convocados que facilite la suma y cruce de perspectivas.

Cuenta con las siguientes fases:

1. *Prototipado y testeo*: Utilizando *Service Blueprints* (Calco del servicio), Prototipos actuados y/o *Mockups* y *Wireframes*.
2. *Requerimientos técnicos* que incluya un diseño técnico o funcional preliminar y la integración con usuarios, complementando los ítems solicitados en la ficha de inscripción.
3. *Creación de planes de acción*: Mediante la elaboración de las hojas de ruta.

2.2 Consolidación de resultados

Creación de estrategia para la venta: elaboración de los videos como *pitch* de los proyectos de los diferentes equipos de trabajo de forma privada a los gestores MinTIC, BIOS y EIA.

Como entregable cada equipo tendrá una ficha de identificación de iniciativa que podrá subir a la plataforma para ser evaluada junto con las demás iniciativas de su categoría que se reciban a nivel nacional.

ETAPA 3

3.1 Cierre

Se finaliza el evento con una feria para la socialización de los resultados de la jornada, contando con un espacio en el cual los convocados exponen el resultado de los talleres y a través del cual obtendrán la retroalimentación de todos los asistentes y recomendaciones generales de los organizadores de la convocatoria.

5. Agenda

DIA 1	
8:00 a.m.	INSCRIPCIÓN Registro de los asistentes, entrega de escarapelas y agenda del evento.
8:30 a.m.	APERTURA Y BIENVENIDA Intervención por parte de los representantes de las instituciones a cargo de la convocatoria. (Ministerio TIC, BIOS, EIA).
9:00 a.m.	CONFERENCIA: Inteligencia Artificial Aplicada A cargo de un experto sobre casos de éxito y aplicaciones concretas.
9:45 a.m.	BREAK
10:00 a.m.	CONFERENCIA: Metodología para la Co-creación Acerca de la metodología a utilizar en la jornada de trabajo integrada con una actividad de armonización y presentación de los participantes.
10:45 a.m.	SOCIALIZACIÓN: Benchmarking Internacional IAA Infográfico para socializar los resultados del Benchmarking internacional en materia de inteligencia artificial aplicada y datos abiertos con énfasis en el sector gobierno. Entrega impresa para los asistentes y se realiza la proyección y explicación.
11:15 a.m.	ETAPA 1: ENTENDER EL RETO Organización por equipos y análisis de los retos identificados en el benchmarking.
11:45 a.m.	ETAPA 1: MAPA DE EMPATÍA Definición de población afectada y posible beneficiaria con la solución del reto.
12:30 a.m.	ALMUERZO

2:00 p.m	ETAPA 1: IDENTIFICACIÓN DE OPORTUNIDADES DE INNOVACIÓN Aplicación de análisis FODA al reto.
2:30 p.m-4:30 p.m	ETAPA 2: IDEACIÓN Y CREACIÓN
30 min	IDEACIÓN
30 min	CLASIFICACIÓN
30 min	PRIORIZACIÓN
30 min	SOCIALIZACIÓN CON FACILITADORES
8:00am – 10:00 a.m	DIA 2
	TALLER 2: DESARROLLO DE IDEAS
30 min	PROTOTIPADO Y TESTEO: <i>Service Blueprints, Mockups y Wireframes.</i>
30 min	REQUERIMIENTOS TÉCNICOS
30 min	CREACIÓN DE PLANES DE ACCIÓN
30 min	SOCIALIZACIÓN CON FACILITADORES
10:00 a.m	BREAK
10:30 a.m	ETAPA 3: PREPARACIÓN PARA LA SOCIALIZACIÓN Creación de Estrategia para la venta. Diligenciamiento de ficha de inscripción y Pitch.
12:30 a.m	ALMUERZO
2:00 p.m	ETAPA 3: SOCIALIZACIÓN DE RESULTADOS Presentación de cada equipo tipo feria de proyectos.
3:00 p.m	CIERRE Presentación de las fechas relevantes según los términos de referencia de la convocatoria, para la evaluación de las propuestas y para la divulgación de los resultados y entrega de incentivos.