



**BANCO DE IDEAS  
INNOVADORAS**

**CODIGO  
M-01-P-GE-16**

**VERSION 01**

# MANUAL



## LOTERÍA DE MEDELLÍN

### Oficina de Planeación

## 2021



**BANCO DE IDEAS  
INNOVADORAS**

CODIGO  
M-01-P-GE-16

VERSION 01

**Tabla de contenido**

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. OBJETIVO GENERAL.....	4
3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
4. ALCANCE.....	4
5. LA INNOVACIÓN EN EL MODELO INTEGRADO DE PLANEACIÓN Y GESTIÓN .....	5
6. ACERCA DE LAS IDEAS INNOVADORAS .....	6
7. CLASIFICACIÓN DE LAS IDEAS INNOVADORAS .....	8
7.1. Ideas para generar más aportes a la salud .....	8
7.2. Ideas para fortalecer la gestión institucional.....	9
7.3. Ideas para promover la cultura del juego legal .....	9
8. METODOLOGÍA PARA LA FORMULACIÓN DE LAS IDEAS.....	9
8.1. Espacios de ideación .....	9
8.2. Proceso de generación de ideas innovadoras.....	10
8.3. Comité Evaluador del Banco de Ideas Innovadoras .....	12
8.4. Proceso de implementación de la idea innovadora .....	14
9. CONCLUSIONES.....	14
10. BIBLIOGRAFIA PARA REFERENCIA.....	15
11. ANEXOS.....	16
11.1. Instructivo Banco de Ideas Innovadoras.....	16
11.2. Guía para la formulación de proyectos.....	16

*“No pretendamos que las cosas cambien si siempre hacemos lo mismo. La crisis es la mejor bendición que puede sucederle a personas y países porque la crisis trae progresos”.*

Albert Einstein



## BANCO DE IDEAS INNOVADORAS

CODIGO  
M-01-P-GE-16

VERSION 01

### 1. INTRODUCCIÓN

En términos generales una persona creativa es aquella que encuentra formas distintas a las convencionales, para enfocar un problema o plantear nuevas soluciones bajo un pensamiento organizado y lógico. Es un atributo que no requiere procesos complejos de elaboración mental. Para el desarrollo del pensamiento creativo, basta con desarrollar la capacidad de generar ideas, conceptos u objetos originales que en la mayoría de los casos da como resultado la invención de un producto, la mejora o implementación de un proceso.

Pero cuando esa idea se aterriza materializándola en una aplicación real con sentido y valor dentro de un contexto específico, estamos hablando de innovación. Vale decir, la innovación involucra un factor esencial y buen resultado en la aplicación de la idea.

Es claro entonces que la innovación encierra en sí mismo el elemento de éxito, mientras que la introducción de una novedad en un proceso o en un producto, no garantiza su mejora, en otras palabras no es lo mismo creatividad, invención e innovación.

Desde la Oficina de Planeación de la Lotería de Medellín queremos incentivar el pensamiento creativo entre los servidores y contratistas, que redunde en la generación de ideas innovadoras orientadas a los objetivos estratégicos que resumen la razón de ser de la Entidad, como son: generar más aportes para la salud, el fortalecimiento de la gestión institucional y promover la cultura del juego legal. Para ello se deben acompañar metodológicamente las ideas creativas presentadas y mediante una depuración de la idea implementable y, bajo una metodología de gestión de proyectos apropiada, acompañar el proceso de puesta en marcha de la misma.

La intención de este manual, es incorporar la gestión de conocimiento e innovación, en desarrollo de la sexta dimensión del Modelo Integrado de Planeación y Gestión, MIPG, descrito por el Departamento Administrativo de la Función Pública, DAFP, a través del decreto 1499 de 2017 y demás normas que lo adicionan o modifican.

A través de la innovación se mejora lo que ya existe y se genera un impacto en cualquier área de la Empresa y en cualquier proceso. Todas las personas se



## BANCO DE IDEAS INNOVADORAS

CODIGO  
M-01-P-GE-16

VERSION 01

deberían sentir con la capacidad de generar ideas innovadoras, o al menos de intentarlo. Potencializar la creatividad en los funcionarios es muy importante ya que esto permite que se concreten ideas que pueden llegar a ser innovadoras y que le faciliten a la Entidad ser más competitiva en el mercado y generar nuevas maneras de hacer cosas que propenden por la sostenibilidad, en lo económico, lo social y lo ambiental.

### 2. OBJETIVO GENERAL

Promover la generación de ideas innovadoras en el personal que labora en la Lotería de Medellín (servidores públicos y contratistas), que puedan materializarse a favor de la estrategia institucional, con el fin de promover la gestión del conocimiento y la innovación dentro de la Entidad, para el periodo 2020-2023.

### 3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Formular una metodología para la maduración de ideas innovadoras y estandarizarlas en proyectos.
- Crear espacios de capacitación, motivación e incentivos para la generación de ideas innovadoras.
- Conformar un comité evaluador del banco de las ideas innovadoras que se encargue de evaluar las propuestas y acompañar la implementación de las ideas seleccionadas.

### 4. ALCANCE

Tal como se define en el objetivo general, el alcance del presente Manual de Banco de Ideas Innovadoras está enmarcado en el concepto de gestión del conocimiento definido en MIPG para canalizar el potencial de generación de ideas innovadoras del personal que labora en la Lotería de Medellín y que le apuntan a la consecución de los objetivos estratégicos definidos en el Plan Estratégico de la Entidad para el período 2020-2023.



## BANCO DE IDEAS INNOVADORAS

CODIGO  
M-01-P-GE-16

VERSION 01

### 5. LA INNOVACIÓN EN EL MODELO INTEGRADO DE PLANEACIÓN Y GESTIÓN

"Las iniciativas de innovación pública pueden resultar en una mayor productividad del sector público, en instituciones democráticas más abiertas y robustas, en una oferta de políticas públicas más pertinentes y efectivas, o en servicios que conducen a mayores grados de satisfacción y confianza ciudadana. El eje central para implementar esta política es la innovación desde lo público porque nos permite salir del pensamiento convencional e incentivar una cultura en torno a la economía naranja y el emprendimiento, como modelo económico para estimular la creatividad y la innovación a través del talento humano, la conectividad y la herencia cultural de las regiones. Esto con el fin de promover e incentivar a los servidores innovadores a pensar en nuevas políticas que generen más impacto y efectividad para lograr las metas propuestas".

*Palabras del director del Departamento Administrativo de la Función Pública, Fernando Grillo, durante su participación en la Cumbre Mundial de Gobierno realizada en Dubái, Emiratos Árabes Unidos, entre el 10 y 12 de febrero de 2019.*

Para el Modelo Integrado de Planeación y Gestión, MIPG, la gestión del conocimiento y la innovación fortalece de forma transversal a las demás dimensiones (Direccionamiento Estratégico y Planeación, Gestión para el Resultado con Valores, Evaluación de Resultados, Talento Humano, Control Interno e Información y Comunicación) en cuanto el conocimiento que se genera o produce en una entidad es clave para su aprendizaje y su evolución. También dinamiza el ciclo de política pública, facilita el aprendizaje y la adaptación a las nuevas tecnologías, conecta el conocimiento entre los servidores y dependencias, y promueve buenas prácticas de gestión.

En el sector público se genera una cantidad importante de datos, información, ideas, investigaciones y experiencias que, en conjunto, se transforman en conocimiento. Este debe estar disponible para todos, con procesos de búsqueda y aplicación efectivos, que consoliden y enriquezcan la gestión institucional. La actual era digital o de la información le plantea al Estado retos de cambio y de adaptación para mejorar la atención de las necesidades de los ciudadanos quienes exigen respuestas más rápidas y efectivas para la garantía de sus derechos.



## BANCO DE IDEAS INNOVADORAS

CODIGO  
M-01-P-GE-16

VERSION 01

Esta dimensión promueve el desarrollo de mecanismos de experimentación e innovación para desarrollar soluciones eficientes en cuanto a: tiempo, espacio y recursos económicos. Las entidades públicas pueden reducir el riesgo en la implementación de nuevas iniciativas de gestión al optar por la construcción de ensayos, prototipos o experimentos que permiten comprobar o visualizar posibles fallas antes de la introducción de nuevos o mejorados productos y servicios.

La apuesta de la gestión del conocimiento y la innovación, como dimensión de MIPG, propicia el desarrollo de acciones para compartir el conocimiento entre los servidores públicos, con el objetivo de garantizar su apropiación y aprovechamiento, así mismo, promueve la construcción de una cultura de análisis y retroalimentación para el mejoramiento continuo.

Esta dimensión facilita a las entidades públicas aprender de sí mismas y de su entorno de manera práctica (aprender haciendo) y analítica, generando mejores productos o servicios para los ciudadanos. En síntesis, cumple un rol esencial en el fortalecimiento de las demás dimensiones del MIPG a través de la generación, captura, evaluación, distribución y aplicación del conocimiento.

Para su implementación y de acuerdo con los lineamientos de MIPG, se deben tener en cuenta dos de los cuatro ejes que dinamizan la política de innovación, y en los cuales se fundamenta:

- Generación y producción del conocimiento: permite consolidar los grupos de servidores públicos capaces de idear, investigar, experimentar e innovar en las actividades cotidianas.
- Cultura de compartir y difundir: incentiva los procesos de aprendizaje y fomentan la innovación.

## 6. ACERCA DE LAS IDEAS INNOVADORAS

Una idea innovadora es aquella que introduce un elemento diferente y único a los procesos existentes dentro de la entidad. Eso no significa que se trate de una propuesta completamente nueva o desarrollada desde un concepto nunca antes visto, puede estar orientada hacia la generación de nuevos procesos, optimización de los mismos o incluso a la generación de diferentes formas de relacionamiento dentro



**BANCO DE IDEAS  
INNOVADORAS**

CODIGO  
M-01-P-GE-16

VERSION 01

de la Lotería de Medellín. La idea tiene entonces un gran poder transformador y aplica en alguna de las categorías que veremos más adelante, aportando de manera particular al logro de los objetivos estratégicos de la Entidad.

Es importante que tengamos claro lo que es una idea innovadora para que no desechemos ciertas ideas que nos aparecen en la cabeza. A veces pensamos que no son de calidad o innovadoras y las eliminamos sin ni siquiera, darles una oportunidad. La intención es no desechar ideas hasta pasarles por un proceso de depuración. Si en principio nos ha parecido que puede tener futuro, lo mejor es darle un par de vueltas porque puede que haya algo que en principio no hayamos visto y requiera un poquito de profundidad.

Los teóricos en temas de innovación la catalogan como una actividad de alto riesgo por la gran cantidad de proyectos fracasados. Han ubicado este índice, entre el 80% y el 95%, sin embargo tienen presente el siguiente reto: todos los buenos emprendedores saben que, para sobrevivir, deben ofrecer novedades al público objetivo. De allí que surja la gran incógnita: ¿Cómo generar ideas creativas para subsistir y evitar el fracaso en la implementación?

Se requiere desarrollar un método estructurado para avanzar desde la creación de ideas originales hacia su implementación en un contexto de riesgo controlado.

El primer paso es estimular la creatividad. Las técnicas de pensamiento creativo son acciones sistemáticas que las personas y los grupos pueden ejecutar deliberadamente con el objetivo de generar enfoques novedosos. Así, el primer paso hacia el lanzamiento de una idea innovadora consiste en celebrar sesiones de creatividad donde se apliquen métodos para fomentar la generación de ideas originales.

En este proceso, es fundamental exponernos a situaciones nuevas. Por ejemplo, conversar con personas de otros ámbitos e industrias, indagando sobre la forma en que enfrentan problemas similares al nuestro. La clave es la diversidad. Si somos todos iguales, es probable que todos pensemos lo mismo. Si somos diferentes, es más probable que surja una analogía para enfrentar nuestro problema de una manera radicalmente novedosa. El pensamiento analógico, es una de las muchas técnicas de creatividad que existen, como el Océano Azul y SCAMPER.



## BANCO DE IDEAS INNOVADORAS

CODIGO  
M-01-P-GE-16

VERSION 01

El objetivo de esta primera fase es obtener una idea original potencialmente ganadora, pero no sabemos aún si es técnicamente factible, si tendremos los recursos para implementarla o si será competitiva en el mercado. Antes de tirarnos de cabeza a la implementación, debemos comprobar algunos requerimientos. Lo que se conoce como la fase de experimentación, que consiste en buscar información y armar un equipo, estructurar la idea y venderla.

Un segundo paso incluye la consecución de la información que se recopila hacia la validación de una idea o su descarte. La búsqueda de información debe responder a tres temas fundamentales: la oportunidad, los recursos y el equipo.

- ¿La idea es realmente una oportunidad? ¿Qué necesidad concreta del usuario o cliente esperamos satisfacer? ¿Es el momento adecuado para ejecutar la idea?.

Responder estas preguntas puede generar un replanteamiento de la idea. Esto es, sin duda, positivo, ya que nos evitará seguir dedicando tiempo a una iniciativa que encierra incertidumbre en su materialización. Por el contrario, si la respuesta a estas preguntas sugiere que la idea es viable, podremos avanzar a la siguiente fase: la estructuración y puesta en marcha de la idea.

## 7. CLASIFICACIÓN DE LAS IDEAS INNOVADORAS

En armonía con el Plan Estratégico Institucional las ideas que lleguen a generarse y posteriormente sean implementadas bajo una metodología de proyectos deberán apuntarle a los objetivos estratégicos institucionales tal como lo define el alcance de este manual.

### 7.1. Ideas para generar más aportes a la salud

Bajo este nombre se clasificarán las ideas que le apunten al objeto social principal de la Lotería de Medellín. Está directamente ligado con ideas que busquen mejoras en el proceso de comercialización, o a la consecución de nuevas fuentes de ingresos para la Entidad o ideas que apunten a la disminución de los costos en el proceso misional. En una primera convocatoria para generación de ideas innovadoras en la Entidad, se



	<b>BANCO DE IDEAS INNOVADORAS</b>	<b>CODIGO M-01-P-GE-16</b>
		<b>VERSION 01</b>

fomentarán las que materialicen esta necesidad específica: transferir más recursos para la salud.

### **7.2. Ideas para fortalecer la gestión institucional**

Todos los procesos administrativos y de gestión institucional son susceptibles de mejorar. Bajo esta clasificación pueden enmarcarse todas aquellas ideas que fortalezcan la gestión institucional de la Lotería de Medellín. Se analizarán las propuestas innovadoras que busquen el uso eficiente de los recursos (humanos, financieros, técnicos), al mejoramiento del relacionamiento y la comunicación entre las áreas, modernización tecnológica, a la reducción de riesgos, y aportes a la sostenibilidad. Algunas de estas ideas pueden servir de base para la implementación de acciones de mejora en el sistema integrado de la gestión de calidad, (SIGC).

### **7.3. Ideas para promover la cultura del juego legal**

Bajo esta clasificación caben las propuestas de ideas innovadoras que le apunten a la promoción del juego legal, al control de las rentas ilícitas y a la sensibilización ciudadana, en lo concerniente a buenas prácticas en los juegos de suerte y azar, administrados desde la Lotería de Medellín, incluyendo apuestas permanentes y las rifas y promocionales autorizados por la Sociedad de Capital Público Departamental (SCPD). Se considerarán las ideas que busquen contrarrestar las actividades ilegales que le quitan recursos al sistema de salud de todos los antioqueños.

## **8. METODOLOGÍA PARA LA FORMULACIÓN DE LAS IDEAS**

### **8.1. Espacios de ideación**

Por ideación se entiende el proceso creativo para generar, desarrollar y comunicar nuevas ideas. A su vez, una idea se entiende como un elemento básico del pensamiento que puede ser visual, concreto o abstracto y el proceso de ideación puede ser más efectivo cuando se propician espacios para que las ideas fluyan hacia nuevas soluciones o mejoras de actividades y procesos existentes.

	<b>BANCO DE IDEAS INNOVADORAS</b>	<b>CODIGO M-01-P-GE-16</b>
		<b>VERSION 01</b>

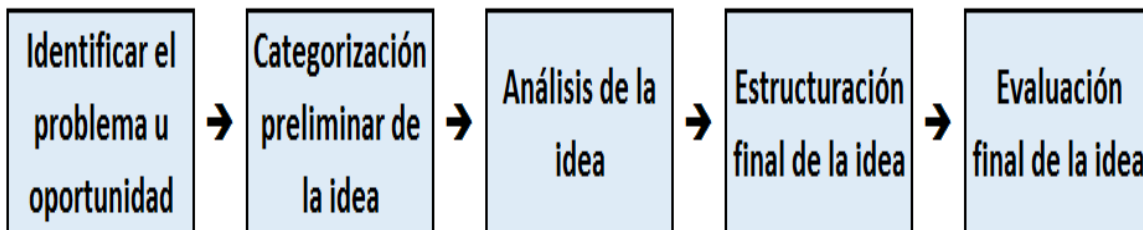
Para el Departamento Administrativo de la Función Pública, la generación de nuevas ideas debe ser incentivada al interior de las entidades mediante mecanismos que puedan relacionarse con el pensamiento de diseño, es decir, analizar y resolver problemas complejos de manera colaborativa para convertirlos en retos. Por lo tanto, es importante que se fomente una cultura de comunicación y cooperación que propicie un ambiente confiable para abordar un proyecto, o tema específico, de manera innovadora en los procesos de ideación. Las ideas generadas en este proceso deben ser registradas y puestas en consideración para ser posteriormente evaluadas.

Los espacios de ideación tienen condiciones especiales de tiempo y lugar y pueden generarse espontáneamente o ser preparados con anticipación. En cuanto a su ubicación pueden ser lugares físicos (o virtuales) ambientados de modo que el proceso de ideación encuentre las condiciones adecuadas para su desarrollo o generarse informalmente en un pasillo, terraza o al interior de una reunión formal o informal de los diversos comités que funcionan en la Lotería de Medellín

En la página web de la Función Pública se proponen enlaces donde se puede encontrar distintas metodologías que pueden servir para generar y producir conocimiento, además de técnicas y metodologías de ideación, tales como lluvia de ideas, mapas mentales, scamper, storyboarding, juego de roles y bootcamp. En el siguiente enlace encontrará un proceso didáctico y práctico que busca que los integrantes piensen rápido y de manera espontánea en ideas, conceptos o palabras que tengan relación con un tema definido previamente: <https://goo.gl/c5YfVh>

## **8.2. Proceso de generación de ideas innovadoras**

Para el proceso de generación de ideas, se debe usar el Formato REGISTRO DE IDEAS INNOVADORAS CÓDIGO IN-01-P-GE-16, suministrado por el Sistema Integrado de la Gestión de Calidad (SIGC) de la Lotería de Medellín, que contiene un instructivo en el que se desarrollan los siguientes componentes.

**Identificar el problema u oportunidad:**

Esta primera parte del instructivo, consiste en la identificación del problema o necesidad que se requiere resolver. Se deben detectar las áreas en las que existen oportunidades para la mejora o en las que puedan optimizarse los procesos. Además, es importante tener claro el objetivo de la innovación, es decir, saber lo que se quiere lograr con esta iniciativa.

**Categorización preliminar de la idea:**

En esta parte se debe clasificar la categoría en la que se ubica la idea, la cual puede estar diseñada para generar nuevos ingresos, disminución de costos, presentar una mejora administrativa, apuntarle a una situación que mejore la satisfacción del cliente o incremente nuestra competitividad, entre otros.

**Análisis de la Idea:**

Una vez se identifique el problema y se haya categorizado preliminarmente la idea, es necesario analizar si ésta es razonable y pertinente. Para esto es importante tener claros los objetivos de la empresa, ya que éstos influyen en que la propuesta sea aceptada y viabilizada.

**Estructuración final de la Idea:**

En este punto se debe tener claridad en "qué es la idea", "para qué sirve" y "por qué se hace" y describir con las mínimas palabras posibles o en una única frase, el conjunto de respuestas que se han dado a las preguntas anteriormente citadas. Aquí

	<b>BANCO DE IDEAS INNOVADORAS</b>	<b>CODIGO M-01-P-GE-16</b>
		<b>VERSION 01</b>

la idea debe tener algo que la haga diferente de lo que ya existe; es decir, que sea original.

Adicionalmente, es importante estar abierto a recomendaciones o posibles mejoras, una vez se comparta la idea con el círculo de compañeros o familiares, y analizar la implementación de ajustes a la misma.

### **Evaluación final de la idea:**

En este punto se presenta la idea al Comité Evaluador, que le realiza una validación sobre elementos claves como: alineación con los objetivos de la Lotería, viabilidad técnica, afinidad de las actividades y criterios de innovación. En caso de que el Comité considere que la idea necesita ser replanteada, la devolverá a su creador para que se le hagan los ajustes o mejoras y sea presentada nuevamente al Comité Evaluador.

### **8.3. Comité Evaluador del Banco de Ideas Innovadoras**

Con el fin de canalizar las capacidades de idear, investigar, experimentar e innovar en la cotidianidad de los servidores de la Lotería de Medellín, se crea el Comité de Evaluación de las Ideas Innovadoras, el cual estará integrado por:

- Secretaría General
- Subgerente Comercial y de Operaciones
- Subgerente Financiero
- Director de Talento Humano
- Jefe de la Oficina de Tecnologías de la Información y Comunicaciones
- Jefe de la Oficina de Planeación

Los integrantes del Comité, a través de convocatorias, invitarán a los funcionarios de la Entidad a desarrollar procesos de Ideación y fomentarán el proceso creativo y de innovación mediante la metodología propuesta para cada invitación.

El Comité de Evaluación tendrá las siguientes funciones:



**BANCO DE IDEAS  
INNOVADORAS**

CODIGO  
M-01-P-GE-16

VERSION 01

1. Evaluar las ideas innovadoras presentadas por los funcionarios de la Lotería de Medellín, las cuales se evalúan en primera instancia considerando los siguientes criterios:
  - a) Viabilidad técnica de la idea.
  - b) Afinidad a las actividades de la Lotería de Medellín.
  - c) Alineación con el plan estratégico de la Lotería de Medellín.
  - d) Innovación según los criterios definidos en el siguiente cuadro.

Cada propuesta que pasa el filtro de preselección será evaluada con los siguientes criterios:

<b>Criterios</b>	<b>Conceptos</b>	<b>Peso relativo</b>
Innovación	Grado en que la Idea es nueva en la organización o en el ámbito en que se implementará	30
Transversalidad	Grado en que la Idea puede generar sinergias o integración de áreas de la entidad	20
Impacto	Grado en que la idea impacta en las distintas actividades que desarrolla la organización, incluye el desempeño económico de la entidad	20
Implementación	Disponibilidad de capacidades para la implementación y proximidad de la idea a la implementación	30
	<b>Total</b>	<b>100</b>

2. Elegir las propuestas ganadoras. Las propuestas preseleccionadas serán evaluadas nuevamente por el Comité de Evaluación y se tomará la decisión de las ganadoras por consenso de sus integrantes. Los miembros podrán abstenerse de participar para los casos en que exista vinculación jerárquica directa.
3. Comunicar los resultados de la evaluación de las ideas innovadoras a través de la Oficina de Comunicaciones de la Entidad
4. Premiar las mejores ideas, de acuerdo al incentivo que se acuerde con la Dirección de Talento Humano en cada convocatoria.



## BANCO DE IDEAS INNOVADORAS

CODIGO  
M-01-P-GE-16

VERSION 01

### 8.4. Proceso de implementación de la idea innovadora

La metodología propuesta para la implementación de la idea innovadora aprobada, ofrece el acompañamiento requerido para la materialización de la misma. Metodológicamente tiene la siguiente estructura de formulación de proyectos, el cual se apoya en una guía que se adjunta:

- Diagnóstico
- Justificación
- Objetivos
- Alcance
- Presupuesto
- Entregables
- Cronograma
- Indicadores
- Conclusiones

### 9. CONCLUSIONES

Las empresas inteligentes que innovan en la coyuntura actual tienen al talento humano como el motor del cambio y transformación, ya que son los mismos servidores los que identifican las tendencias, no solo con la mirada de su propio rol sino con los cambios del negocio.

Fomentar la ideación mediante concursos de ideas innovadoras de este tipo no sólo proporciona una multitud de nuevas ideas, sino que también mejora la motivación y la comunicación en toda la empresa.

Es importante hacer un trabajo de calidad, que satisfaga las necesidades identificadas por los proponentes de las ideas innovadoras y que sean acogidas por la entidad; además que esté dentro del alcance definido y agregue valor a los procesos.



## BANCO DE IDEAS INNOVADORAS

CODIGO  
M-01-P-GE-16

VERSION 01

### 10. BIBLIOGRAFIA PARA REFERENCIA

Varios autores se enfocan en la aplicación de métodos creativos cuya finalidad es encontrar una solución a un problema, y generar propuestas innovadoras para nuevos productos o servicios que permita a empresas o emprendedores ser más competitivos. Dentro de dichas metodologías, se establecen actividades enfocadas específicamente a la generación de ideas creativas:

- En el manual de creatividad “Crea Bussiness Idea” se describe un proceso creativo para la generación de ideas que aplicado en el ámbito empresarial permite alcanzar la innovación.  
[https://www.academia.edu/12094896/MANUAL\\_DE\\_LA\\_CREATIVIDAD\\_EMPRESARIAL](https://www.academia.edu/12094896/MANUAL_DE_LA_CREATIVIDAD_EMPRESARIAL)
- La metodología Lean StartUp está enfocada para emprendedores, establece que antes de generar una inversión se debe evaluar una idea de negocio, para lo cual se crea un prototipo mínimo viable, el mismo que será probado en un pequeño segmento de mercado para recibir feedback de los consumidores y de esta manera • implementar las respectivas mejoras.  
<https://innokabi.com/metodo-lean-startup/>
- Si te interesa reconfigurar, modificar, perfeccionar o adoptar un modelo de negocio completamente nuevo, tal vez el modelo **Canvas** te pueda ser útil, ya que se trata de una herramienta práctica que supone ser un gran canal para darle forma a todas las ideas que no han podido cobrar vida en los procesos de tu marca.  
<https://www.altonivel.com.mx/marketing/35782-canvas-9-pasos-para-tu-modelo-de-negocio/>
- Si tienes una idea de negocio, estás convencido de que quieres emprender pero, te falta uno de los elementos más importantes en la ecuación que es la inversión, debes saber que en cualquier lugar y en cualquier momento puedes cruzarte con ese “alguien” que tenga las posibilidades e interés para invertir en tu idea.  
<https://www.escueladenegocio.com/blog/elevator-pitch-en-4-pasos/>  
<https://www.funcionpublica.gov.co/web/eva/conocimiento-innovacion>



**BANCO DE IDEAS  
INNOVADORAS**

CODIGO  
M-01-P-GE-16

VERSION 01

**11. ANEXOS**

- Instructivo Banco de Ideas Innovadoras: **REGISTRO DE IDEAS INNOVADORAS CODIGO IN-01-P-GE-16.**
- **Guía para la formulación de proyectos**

