

INFORME TALLER

DESING THINKING

2023



Introducción

La Fundación Alberto Merani en el marco del contrato 2023 GESCO, tiene por reto movilizar acciones en el marco de la gestión del conocimiento, a fin de generar, identificar, capturar, transferir, apropiar, analizar, difundir y preservar el conocimiento, para fortalecer la gestión de las entidades públicas, facilitar procesos de innovación y mejorar la prestación de bienes y servicios a sus grupos de valor.

En este objetivo institucional se plantea como estrategia el fortalecimiento de capacidades mediante el pensamiento del diseño Design Thinking, a partir, de la definición de una estrategia que tenga en cuenta los conceptos de ideación, experimentación, innovación, definidos en el manual de **CoCreArE CARTILLA METODOLÓGICA** del Centro de Innovación Pública Digital 2022, el Mapa de macro procesos de la entidad y el manual del Modelo Integrado de Planeación y Gestión.

En este sentido el informe plantea las acciones realizadas en los acuerdos de trabajo con el equipo de MINTIC, del 20 de octubre, para las etapas de planeación e implementación del momento de la convocatoria.

Es de destacar que el proceso desarrollado, se relaciona de acuerdo al anexo contractual con el Componente 5, que define apoyar con las actividades que hacen parte del fortalecimiento del sistema de gestión del conocimiento en el MinTIC y equipo de trabajo.

Esta propuesta de formación pretende abordar los elementos más destacados referidos a la colaboración e innovación abierta, es decir, el proceso de formación promueve la experiencia de aprendizaje, la interacción entre la ciudadanía y los funcionarios públicos a través del aprovechamiento de espacios que propicien el



diálogo y la reflexión conjunta, a modo de laboratorios de innovación, donde el conocimiento de los participantes y sus experiencias cobran valor para comprender las problemáticas o necesidades de la comunidad en general.

1. Punto de partida

Luego de una reunión de empalme y nivelación de expectativas con el equipo del MinTIC, se establece los siguientes lineamientos metodológicos:

- El diseño de la propuesta se ajusta a la metodología en el manejo de documentos como: Manual CoCreArE Cartilla metodológica, Mapa de macro procesos, manual del modelo integrado de planeación y gestión, los cuales se incorporan teniendo en cuenta el público que se involucre en el proceso formativo.
- El taller se diseña para desarrollarlo en 8 horas de formación.
- Se definen dos grupos de trabajo para el desarrollo de la formación; uno presencial y otro virtual.
- Se establece en el cronograma el desarrollo del proceso formativo con preferencia los días lunes y viernes de cada semana.
- El público principal a focalizar será la ciudadanía y los funcionarios y contratistas del MinTIC.
- Se involucra en el proceso de formación población con discapacidad.

Se establece dentro de las claridades de la convocatoria que esta será abierta con el fin de generar ideas para resolver problemas donde se encuentre el interés de los funcionarios públicos y la comunidad, quedando claro que el alcance para su cumplimiento debe focalizarse, en el interés de los participantes y en el análisis de la metodología que plantea la innovación centrada en los usuarios.



Se espera con la participación de los funcionarios y de la comunidad un trabajo colaborativo e innovador con un punto de encuentro en resolver problemáticas de interés común como practica de aprendizaje. La existencia de este proceso se cumple con la participación permanente de los funcionarios en el proceso formativo.

En el marco de las alertas al proceso de formación se identifican las siguientes:

- **Participación de funcionarios en el proceso de formación:** se plantea como preguntas la siguientes,
 - ¿Es posible asegurar la participación de los funcionarios en el proceso de formación para cumplir con lo definido en el anexo técnico?, al respecto queda claro que la participación de los funcionarios se dará en el marco de su interés y la posibilidad de tiempo de acuerdo a sus responsabilidades, se define una convocatoria de prioridad al interior del ministerio para lograr dicho fin.
- **El tiempo de formación versus los resultados esperados:** Como claridad técnica se expone que 8 horas de formación de cara a los resultados esperados, es poco tiempo, sin tener un estado diagnóstico de las habilidades de los participantes. Este aspecto representa un riesgo en términos de los productos que se esperan obtener de la ruta de formación.
- **Población con discapacidad:** a la solicitud de tener población con discapacidad en el proceso de formación, se establece como claridad, que esta discapacidad debería ser motora, pues no es viable pedagógicamente hacer un ajuste razonable de cara a una discapacidad cognitiva, visual o auditiva.
- **Alcance:** se establece como posibilidad operativa el desarrollo de una convocatoria que pueda tener un alcance nacional, para ello, la convocatoria seria liderada por el Ministerio con insumos dados por la Fundación Alberto Merani.



- **Modalidad de formación:** de acuerdo a lo anterior se plantea una modalidad con alcance presencial y virtual, que considere la motivación de los participantes y posibilidades de tiempo de formación.

2. Convocatoria

Los elementos técnicos a considerar para el lanzamiento de la convocatoria parte de considerar ¿Qué es Design Thinking?, la cual se entiende como una metodología ágil de innovación centrada en los intereses del usuario, en ella se integran las necesidades de las personas y el uso de la tecnología para identificar soluciones ante los problemas de las personas.

¿A quiénes le puede interesar esta propuesta?

- Hombres y mujeres vinculados a Juntas de acción comunal y/o algún proyecto social, comunitario, empresario
- Funcionarios y/o contratistas del Ministerio TIC
- Con capacidad de empatía para comprender el contexto donde se presenta la situación que desean transformar
- Creativos es decir que les guste reflexionar y proponer nuevos caminos
- Con motivación para analizar y ajustar soluciones a un contexto específico
- Personas con actitud de liderazgo, comunicación asertiva y capacidad propositiva
- Con habilidades de redacción y con alguna experiencia mínima en la lógica de proyectos.

Objetivo: Desarrollar habilidades en la metodología de Design Thinking, a través de una metodología experiencial, que les permita proponer soluciones innovadoras con valor público centrada en el usuario.



Perfil del participante: el participante que se involucra en la propuesta formativa se caracteriza por actitud de liderazgo, capacidad propositiva, habilidad para auto motivarse, comunicación asertiva, capacidad de redacción, acercamiento a la lógica de proyectos, disposición al logro.

1.1 Estrategia de convocatoria

La Fundación Alberto Merani entregó los insumos para socializar el sentido de la propuesta de formación, al respecto se plantean como estrategias los siguientes: un formulario en línea, una pieza comunicativa, como canales de difusión la página de MINTIC y envío masivo a correos institucionales.

El mensaje propuesto busco como objetivo dar claridad relacionada con la formación en Design Thinking, a fin de motivar el interés y la participación de la población, en dichas piezas se indicó la oportunidad formativa con modalidad presencial y virtual, para posibilitar un buen número de asistentes.

En relación al formulario en línea, se destaca que este es un medio rápido para identificar posibles interesados. La Fundación Alberto Merani, sugirió como ruta de preguntas para el formulario información como: nombre, documento de identidad, correo electrónico, ocupación, motivación para hacer parte de ese grupo de formación entre otros. El formulario fue creado desde la cuenta del ministerio.

Sin embargo, en el formulario las preguntas sugeridas no se incorporaron en su totalidad, quedando por fuera un dato clave para el proceso de seguimiento académico, el número telefónico para el contacto oportuno del interesado en el proceso de formación. El formulario quedó con los siguientes datos: nombre, documento de identidad, correo electrónico, el dato enfocado en el número telefónico



no fue considerado, aspecto que limitó la posibilidad de hacer contacto telefónico para motivar y persuadir su participación en el grupo.

1.2 Mensaje convocatoria

Para tal fin se prepara el siguiente mensaje:

‘¿Sabes qué es Design Thinking?, ¿te gustaría saber cómo aplicar esta metodología en tu vida profesional?, te invitamos a inscribirte en este enlace, donde tendrás la oportunidad de participar de unos talleres con modalidad presencial y/o virtual los días viernes de 10 a 12 am taller presencial o viernes de 4 a 6 pm taller virtual, de una manera vivencial comprenderás y aplicarás pasos claves para definir un "Armado", a partir de sus ideas e intereses’.

¿Quiénes pueden participar?, Funcionarios públicos, docentes, directivos, estudiantes de último grado de Bachiller y/o estudiantes de diferentes semestres universitarios, líderes comunitarios y todos aquellos que disfruten de la planeación y el arte de concretar sus ideas o propuestas.

Cupos: LIMITADOS.

Piezas gráficas de promoción del taller





La convocatoria se realizó por medio de la página web del ministerio y las redes sociales. Se inscribieron 293 personas, de las cuales se seleccionaron 57 para los dos grupos (presencial y virtual) el taller inició el 27 de octubre de 2023.

1.3 Cronograma

El taller inició el despliegue el 27 de octubre, quedando el cronograma de la siguiente manera:

PROGRAMACION PLAN OPERATIVO-GESTION DEL CONOCIMIENTO	MES 2												MES 3																														
	SEMANA 5				SEMANA 6				SEMANA 7				SEMANA 8				SEMANA 9				SEMANA 10				SEMANA 11				SEMANA 12														
	16	17	18	19	20	23	24	25	26	27	30	31	1	2	3	6	7	8	9	10	13	14	15	16	17	20	21	22	23	24	27	28	29	30	1	4	5	6	7	8			
OBJETIVO- ACTIVIDAD	LUN	ART	RCO	QUE	VE	ERN	LUN	ART	RCO	QUE	VE	ERN	LUN	ART	RCO	QUE	VE	ERN	LUN	ART	RCO	QUE	VE	ERN	LUN	ART	RCO	QUE	VE	ERN	LUN	ART	RCO	QUE	VE	ERN	LUN	ART	RCO	QUE	VE	ERN	
TALLER PRESENCIAL 1 : DX de conocimientos, Identificación de retos centrados en el usuario									X																																		
ASESORIA DEFINICIÓN DEL PRODUCTO: LUNES 11 A 12 AM										X																																	
TALLER PRESENCIAL 2 : creatividad para una solución con innovación, Creación de													X																														
ASESORIA DEFINICIÓN DEL PRODUCTO: MARTES 11 A 12 AM															X																												
TALLER PRESENCIAL 3 : planeación de la solución y involucrados, construyendo																		X																									
ASESORIA DEFINICIÓN DEL PRODUCTO: MARTES 11 A 12 AM																				X																							
TALLER PRESENCIAL 4 :Armado, un proyecto para comunicar (elevator Pitch)																									X																		
ASESORIA DEFINICIÓN DEL PRODUCTO: LUNES 11 A 12 AM																										X																	
TALLER VIRTUAL 1 : DX de conocimientos e Identificación de retos centrados en el usuario									X																																		
ASESORIA DEFINICIÓN DEL PRODUCTO: LUNES 11 A 12 AM										X																																	
TALLER VIRTUAL 2 : creatividad para una solución con innovación, Creación de													X																														
ASESORIA DEFINICIÓN DEL PRODUCTO: MARTES 11 A 12 AM															X																												

La planificación del cronograma se llevó a cabo en los días sugeridos por MINTIC, específicamente los viernes y lunes. En relación con la duración prevista para el taller, es importante señalar que el cronograma se extendió más allá de la fecha inicialmente acordada. Aunque se había planificado concluir el 20 de noviembre, el desarrollo de las habilidades de los participantes en relación con los resultados esperados requirió más tiempo del inicialmente estimado.

El aumento en el número de horas y semanas de duración también incluyó una estrategia de asesoramiento y apoyo a los participantes. Esto se debió a que carecían de conocimientos previos en metodologías participativas y gestión de proyectos. Esta carencia incidió en la comprensión de la temática y la calidad de algunos proyectos desarrollados y armados.

Es relevante destacar que el proceso de formación inició el 27 de octubre y concluyó el 4 de diciembre.



1.4 Proceso formativo

Tras la convocatoria y en preparación para el comienzo del taller, se envió un correo motivacional a los participantes, detallando la fecha de inicio, ubicación y hora con el propósito de estimular su entusiasmo. A pesar de los esfuerzos, no se logró establecer una gestión telefónica como un factor clave para un contacto inmediato, debido a las razones previamente expuestas.

Es relevante destacar que se prioriza la selección de personas con roles de funcionarios públicos, tanto en la modalidad presencial como virtual, identificándose 27 funcionarios durante el proceso de inscripción. El objetivo del proceso de formación estaba alineado con el interés de desarrollar habilidades en Design Thinking en los funcionarios públicos mediante una metodología experiencial. Esto les permitiría proponer soluciones innovadoras con un enfoque en el valor público y centrado en el usuario.

Los participantes que se sumaron a la propuesta formativa se destacaron por su actitud de liderazgo, capacidad propositiva, habilidades de auto motivación, comunicación asertiva, capacidad de redacción, comprensión de la lógica de proyectos y disposición para el logro. Sin embargo, en el taller inaugural del proceso formativo, no se alcanzó la asistencia esperada, y esta situación se vio agravada por la dificultad para establecer un contacto telefónico que pudiera persuadir su participación.

Los resultados del primer taller se visualizan así:

Modalidad	No convocados	Asistentes
Presencial	27	9



Virtual	30	9
Total	57	18

La baja asistencia de ese día de formación (27 de octubre), dio lugar a una nueva selección de candidatos de los 236 que no fueron convocados en la primera oportunidad, se confirmó oportunidad de participar para el taller del 3 de noviembre con el siguiente alcance:

Modalidad	Números convocados	Asistentes
Presencial	56	4
Virtual	56	13
Total	57	17

El proceso de formación concluyó con una duración total de 40 horas, combinando sesiones presenciales y virtuales. La participación experimentó fluctuaciones durante las primeras semanas, lo que motivó la implementación de una estrategia pedagógica de nivelación al inicio de cada sesión formativa. Esta medida se mantuvo hasta lograr la nivelación deseada del grupo.

La estrategia de refuerzo brindó a los estudiantes en modalidad presencial la oportunidad de participar en los encuentros virtuales, generando una respuesta positiva en la motivación de los participantes.



Dado el reconocimiento de las habilidades de los participantes, se consideró necesario complementar el proceso de formación con cursos adicionales sobre gestión de proyectos e inclusión para personas con discapacidad. Estos cursos hacen parte de la oferta académica de la Universidad Corporativa del Ministerio, con el objetivo de fortalecer la formación en habilidades de planificación y proyección, al mismo tiempo que promovían el reconocimiento de las capacidades de personas con diferentes habilidades. De esta manera, se buscó ampliar la perspectiva al centrar el pensamiento en el usuario, proporcionando propuestas de innovación y de inclusión más holísticas.

- Panorama del curso de Inclusión para Personas con Discapacidad.

Unidad de aprendizaje 1. Las TIC y la discapacidad	Unidad de aprendizaje 2. Herramientas TIC
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 1. Entornos 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema 1. Población con Discapacidad Visual
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 2. Normatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema 2. Población con Discapacidad Auditiva
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 3. Acceso a las TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema 3. Población con Discapacidad Cognitiva
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 4. Inclusión en las TIC 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema 4. Recomendaciones en contenidos universales
	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad interactiva

- Panorama del curso de gestión de proyectos

Unidad de aprendizaje 1: Introducción a la gestión de proyectos	Unidad de aprendizaje 2: Roles y responsabilidad en la gestión de proyectos	Unidad de aprendizaje 3: Ciclo de vida del proyecto
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 1. Buenas prácticas en la gestión de proyectos y sus beneficios 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema 2. Roles y responsabilidades de gerencia de proyectos en MinTic 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema 1. El ciclo de vida de un proyecto
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 2. Características generales de un proyecto 		<ul style="list-style-type: none"> • Subtema 1: ciclo de vida de un proyecto acorde a las mejores prácticas
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 3. Los proyectos en el sector público y el contexto organizacional 		<ul style="list-style-type: none"> • Subtema 2: Grupos de procesos
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 1. Principios de la gestión de proyectos 		<ul style="list-style-type: none"> • Subtema 3: ciclo de vida de proyectos en MinTic

Unidad de aprendizaje 4: Herramientas y técnicas para la gerencia de proyectos	
<ul style="list-style-type: none"> • Tema 1. Herramientas y técnicas para la planeación del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> • Subtema 4: Presupuesto del proyecto – Estimación ascendente y línea base de costos
<ul style="list-style-type: none"> • Subtema 1: Definición del alcance – Enunciado del alcance y WBS 	<ul style="list-style-type: none"> • Subtema 5: Identificación de interesados – Matriz de identificación de interesados, matriz de evaluación del poder de partes interesadas y matriz de prominencia.
<ul style="list-style-type: none"> • Subtema 2: Estimación de tiempos y costos – Diagramación por precedencia, estimación análoga, estimación paramétrica y estimación por tres valores 	<ul style="list-style-type: none"> • Subtema 6: Riesgos – Estructura de desglose de riesgos (RBS)
<ul style="list-style-type: none"> • Subtema 3: Cronograma del proyecto – PERT, ruta crítica y diagrama de Gantt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tema 2. Herramientas y técnicas para el seguimiento al proyecto
	<ul style="list-style-type: none"> • Subtema 1: Gestión del Valor Ganado.

A lo largo del proceso de formación se dispuso de un espacio en el cual la ciudadanía tuvo la oportunidad de consultar la forma como a través del Design Thinking era posible dar respuesta al abordaje de temas o problemáticas de su interés, en el marco de esta asesoría la ciudadanía usaba canales electrónicos: para expresar sus inquietudes como correo, encuentros sincrónicos (enlace Teams), esto con el fin de poder priorizar y expresar sus preferencias.

A lo largo del proceso de formación, se habilitó un espacio donde los participantes tuvieron la oportunidad de explorar cómo el Design Thinking podía abordar temas o problemáticas de su interés. En este contexto de asesoría, los ciudadanos utilizaban canales electrónicos, como el correo electrónico y encuentros sincrónicos a través de enlaces en Teams, para expresar sus inquietudes. El propósito era permitirles priorizar y manifestar sus preferencias de manera efectiva.

1.5 Contenidos y ruta formativa

Para el desarrollo de los retos se manejó una cartilla didáctica que recogía elementos a modo de resumen de los temas conversados, se dejaba plasmado un reto para el aprendizaje acorde al desarrollo de habilidades de la metodología COCREARE, cada



reto representaba pedagógicamente un insumo de asesoría. En la misma se registraban las evidencias del proceso de formación. Esta Cartilla fue construida en paralelo al desarrollo de la formación.

Como parte del proceso formativo se hizo reconocimiento de diferentes herramientas que contempla la metodología COCREARE como práctica de priorización dentro de las cuales se destaca:

- Mapa de retos,
- Sombrilla de oportunidad
- Mapas de posicionamiento

Asimismo, se brindó una asesoría general sobre herramientas adicionales de priorización a los participantes, las cuales, debido a limitaciones de tiempo, no pudieron abordarse en su totalidad. Se enfatizó la posibilidad de consultar publicaciones sobre innovación en la página web del Ministerio para obtener información más detallada (se adjunta como anexo).

Ruta formativa



1.5 Retos

La elaboración de los ARMADOS se realizó teniendo en cuenta los principios de la metodología COCREARE y las asesorías proporcionadas a los participantes en este sentido. Los resultados de estos armados se condensan de manera concisa en el Google site, presentándose de la siguiente manera:

<https://sites.google.com/albertomerani.org/armados/inicio>

ARMADO CON COCREARE

Inicio Armados Formación

COCREARE



FORMACIÓN DESING THINKING

Durante un mes, se reunieron 30 personas seleccionadas de 294 inscritas, vinculados con sector público y la sociedad civil; de manera virtual y presencial, avanzaron en el reconocimiento de técnicas de la **Metodología COCREARE**, la cual se basa en teorías de Desing Thinking.

A lo largo del proceso de formación y el trabajo colaborativo se tuvo oportunidad de disminuir brechas entre sector público y la sociedad civil, para reflexionar y pensar soluciones centradas en los usuarios.



Haciendo uso de las herramientas de la metodología los participantes que culminaron con el reto, presentan su propuesta a través de un elevator pitch, siguiente manera:

Enlace dónde están alojados los videos de los elevator pitch:
<https://sites.google.com/albertomerani.org/armados/armados>

ARMADO CON COCREARE Inicio Armados Formación

INNOVACIÓN COMO SOLUCIÓN

Lo mejor del aprendizaje es el proceso, de esa manera se puede resumir el trabajo realizado por las personas participantes del reconocimiento y aplicación de la metodología **COCREARE**, a continuación algunas aproximaciones a los ARMADOS centrados en los usuarios.




CARAPP
Veimar López
veimarlopezalazar@gmail.com // www.veimarlopez.com




MEMORATIC
Mauricio Zabala
jfwell@gmail.com

ARMADO CON COCREARE Inicio Armados Formación




ME DIVIERTO APRENDIENDO

Cristian Fierro
Crianfi@gmail.com




EI QUERER ES PODER

Sandra Alonso
smilena1505@gmail.com



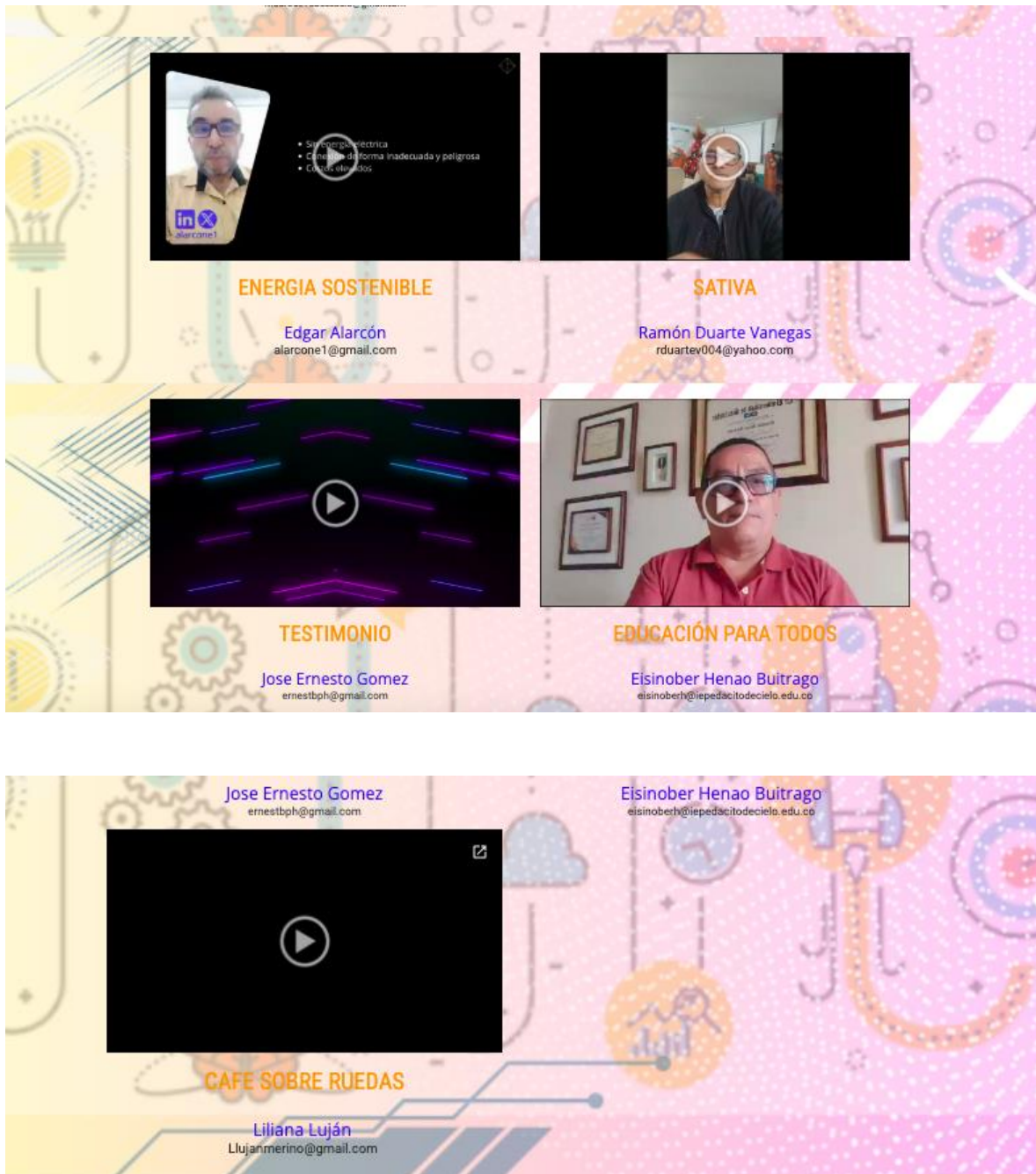
ESCUELAS DE FORMACIÓN RURALES

Mauricio Zabala
Mauro197821zabala@gmail.com



SOMBRERO BLANCO

Marta Mesa
Observatoriocudadanobosa@gmail.com



ENERGIA SOSTENIBLE
 Edgar Alarcón
 alarcone1@gmail.com

SATIVA
 Ramón Duarte Vanegas
 rduarte004@yahoo.com

TESTIMONIO
 Jose Ernesto Gomez
 ernestbph@gmail.com

EDUCACIÓN PARA TODOS
 Eisinober Henao Buitrago
 eisinoberh@iepedacitodecielo.edu.co

CAFE SOBRE RUEDAS
 Liliana Luján
 Lujanmerino@gmail.com



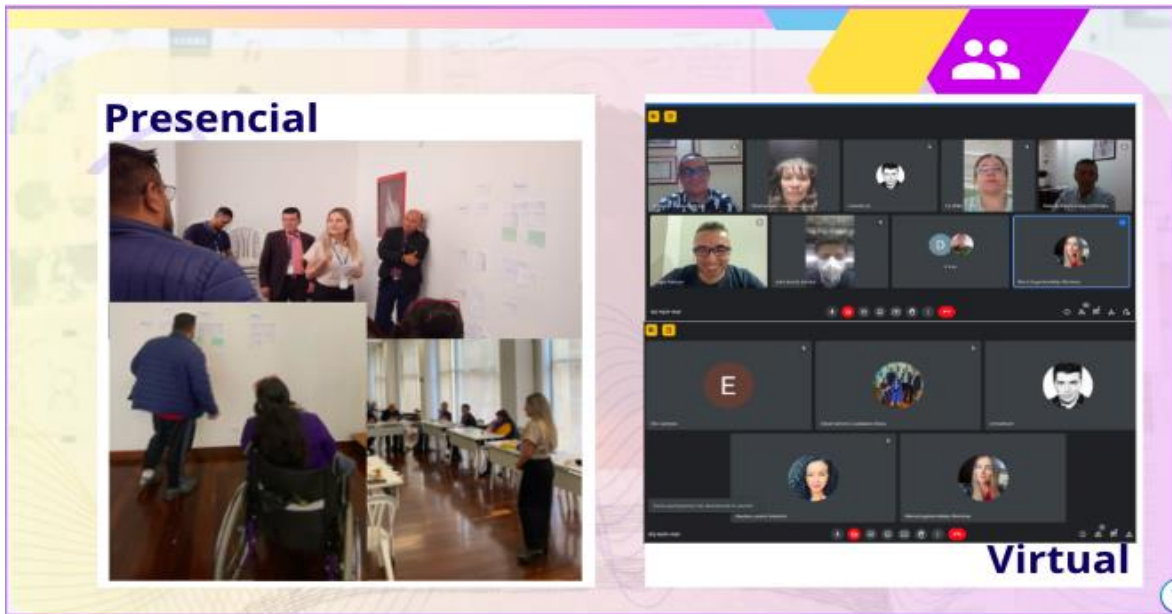
1.6 Logros

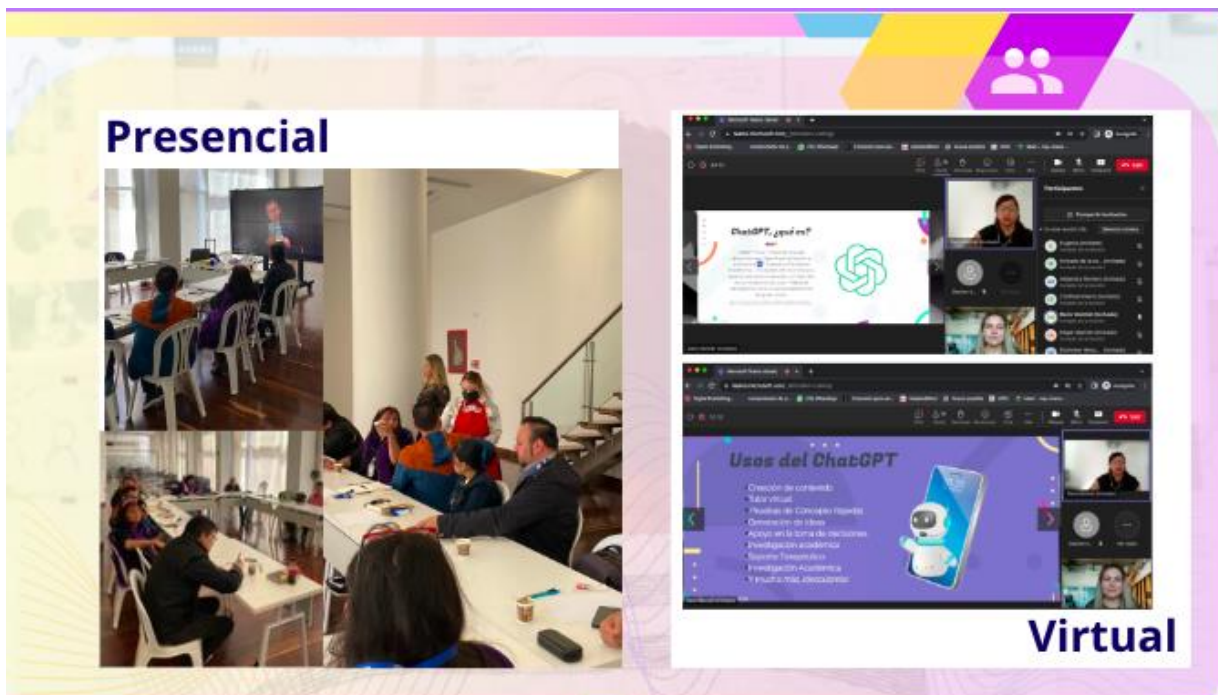
- Cumplimiento de la meta y ejecución del taller de Design Thinking, con más de 40 horas de talleres presenciales y virtuales y acompañamiento para el desarrollo de los armados. 31 personas con asistencia física y/o virtual
- Finalización de los participantes con avance en el ARMADO, es decir, 24 participantes diseñaron una propuesta
- 24 participantes participando de webinar de integración de la inteligencia artificial en las metodologías ágiles
- El 100% del tiempo de formación cumplido según anexo técnico
- 40 horas de formación entre trabajo presencial, virtual y remoto
- Participación de los estudiantes al taller de Design Thinking en la oferta formativa de la Universidad Corporativa de MINTC

1.7 Compromisos

- Envío de los certificados por parte de la Fundación Alberti Merani
- Diligenciamiento de la encuesta de satisfacción por parte de los participantes

Evidencia fotográfica encuentro presenciales y virtuales





RELACIÓN DE PARTICIPANTES QUE FINALIZARON LA FORMACIÓN

	NOMBRES COMPLE	APELLIDOS COMPLETOS	TIPO Y NÚMERO	CORREO ELECTRÓNICO2	OCUPACIÓN	MODALIDAD
1	EISINOBER	HENAO BUITRAGO	CC 9807375	CC 9807375	DOCENTE	VIRTUAL
2	ENRIQUE	FLOREZ	3229888	ENRIFLO@GMAIL.COM	FUNCIONARIO PÚBLICO	VIRTUAL
3	LILIANA MARIA	LUJAN	43738277	LILIANA.LUJAN@UCC.EDU.CO	DOCENTE	VIRTUAL
4	MARÍA EMPERATRIZ	CUENTAS JIMENEZ	33215746	MAEMCU@HOTMAIL.COM	LÍDER COMUNITARIO	VIRTUAL
5	MAURICIO	ZABALA ROCHA	Cc 94513099	MAURO197821ZABALA@GMAIL.COM	FUNCIONARIO PÚBLICO	VIRTUAL
6	CRISTHIAN ANDRES	FIERRO BARAJAS	1120371181	CRIANFI@GMAIL.COM	FUNCIONARIO PÚBLICO	VIRTUAL
7	CELIA MATILDE	VARGAS	35489943	CMVARGAS3@GMAIL.COM	LÍDER COMUNITARIO	VIRTUAL
8	EDGAR ORLANDO	ALARCÓN	79307570	ALARCONE1@GMAIL.COM	FUNCIONARIO PÚBLICO	VIRTUAL
9	MARÍA EMPERATRIZ	CUENTAS JIMENEZ	33215746	MAEMCU@HOTMAIL.COM	LÍDER COMUNITARIO	VIRTUAL
10	LILIANA MARIA	LUJAN	43738277	LILIANA.LUJAN@UCC.EDU.CO	DOCENTE	VIRTUAL
11	DIANA MARITZA	LOAIZA PARRA	CC 53118775	DMLOAIZAPARRA@GMAIL.COM	DOCENTE	VIRTUAL
12	JESSICA	BETANCUR	1112770360	FLAMELK0490@UTP.EDU.CO	ESTUDIANTE	VIRTUAL
13	JOHN JAIRO	DUARTE BARRERA	Cc 80191707	JOHNDUARTE.48@GMAIL.COM	ESTUDIANTE	VIRTUAL
14	CARLOS EDUARDO	RICOURTE GALLO	C.C 1077093761	CEDUARDO958@MISENA.EDU.CO	ESTUDIANTE	VIRTUAL
15	HÉCTOR JULIO	AVENDAÑO CASTELLANOS	7301585	HECTORJAVELLANOS@GMAIL.COM	LÍDER COMUNITARIO	PRESENCIAL
16	MARTHA PATRICIA	MESA ZOTO	52554222	OBSERVATORIOCIUDADANOBOSA@GMAIL.CO	LÍDER COMUNITARIO	PRESENCIAL
17	RAMON	DUARTE VANEGAS	13472070	RDUARTEV004@YAHOO.COM	LÍDER COMUNITARIO	PRESENCIAL
18	SANDRA MILENA	ALONSO CORTÉS	53053404	SMILENA1505@GMAIL.COM	LÍDER COMUNITARIO	PRESENCIAL
19	MARÍA FERNANDA	LEMUS HERNÁNDEZ	1111202296	MAFE313386@GMAIL.COM	ESTUDIANTE	PRESENCIAL
20	VEIMA ALBERTO	LÓPEZ SALAZAR	CC 76309764	VEIMARLOPEZSALAZAR@GMAIL.COM	ESTUDIANTE	PRESENCIAL
21	ELIO MAURICIO	CAMPOS MÉNDEZ	CC 79882231	EMCAMPOS@GMAIL.COM	FUNCIONARIO PÚBLICO	PRESENCIAL
22	JESUS ERNESTO	GÓMEZ BENAVIDES	79557146	ERNESTOGBENAVIDES@GMAIL.COM	LÍDER COMUNITARIO	PRESENCIAL
23	JHON FREDY	GARCÍA ROBAYO	79898758	JFWELL@GMAIL.COM	LÍDER COMUNITARIO	PRESENCIAL
24	ROLANDO DANILO	VELASCO MORALES	CC 10721706	DANILO.VELASCO@CAUCA.GOV.CO	FUNCIONARIO PÚBLICO	PRESENCIAL

Plantilla certificado emitido

