



NACIONES UNIDAS  
GUATEMALA



## LIENZO ESTRATÉGICO PARA LA CREACIÓN ÁGIL DE PROTOTIPOS DE ODS

*Metodología de co-diseño de la economía creativa de Guatemala, 2021-23*



## Índice

|  |    |
|--|----|
| Propósito .....  | 2  |
| 1. Experiencia guatemalteca de creación de prototipos de economía creativa.....  | 2  |
| <b>Fase 1: Co-creación por parte de socios improbables para ODS transversales y facilitadores de ODS</b> .....         | 5  |
| <b>Fase 2: Co-validación por parte del Gobierno para vincularla con las Prioridades Nacionales de Desarrollo</b> ..... | 6  |
| <b>Fase 3: Co-operacionalización con la comunidad internacional de desarrollo</b> .....                                | 7  |
| <b>Próximas acciones-Fase 4: Implementación en 2024</b> .....  | 8  |
| 2. Principios básicos de la metodología de creación ágil de prototipos:.....   | 10 |
| 3. Conclusiones .....  | 11 |
| ANEXO DE LIENZO ESTRATÉGICO--Hoja de ruta .....  | 12 |

### Propósito

La OCR Guatemala coordinó una iniciativa interinstitucional de ODS de economía creativa de julio de 2021 a octubre de 2023. El objetivo era co-crear con una variedad de socios estratégicos. Como resultado surgieron tres nuevos productos ágiles. Este Lienzo Estratégico incluye una descripción de la metodología de prototipado ágil, solicitada para ser replicada en Panamá por su Ministerio de Cultura. Panamá participó en el evento del 11 de julio de 2023 e hizo una presentación expresando su interés en replicar la metodología y el Sr. Ellis Newman, Director de Economía Creativa, Ministerio de Cultura, Panamá se reunió con el Jefe de la Oficina de OCR, Guatemala, el 10 de agosto para expresar lo mismo. Con este objetivo, el siguiente lienzo estratégico (1) expone el proceso de co-creación desde la gestación ideacional hasta la operacionalización de los prototipos, (2) traza los principios y coyunturas críticas de la metodología detrás del proceso, y (3) propone puntos de referencia y puntos de apalancamiento para su posible replicación en otros países y/o sectores de aceleración de los ODS utilizando las industrias culturales y creativas como catalizador.

### 1. Experiencia guatemalteca de creación de prototipos de economía creativa

**Ventana de oportunidad contextual:** Dado que 2021 fue el Año Internacional de la Economía Creativa para el Desarrollo Sostenible y el nicho subestimado en general de la economía naranja/creativa en el espectro de vías alternativas para la [Nueva Economía para el Desarrollo Sostenible](#) (véase la Tabla 1: NESD), la OCR del Equipo de País de la ONU en Guatemala tomó la iniciativa de buscar la orientación de los miembros de su equipo y socios para encontrar posibles puntos de entrada a la economía creativa como un trampolín oportuno para los ODS. Inspirado por la nueva iniciativa del Gobierno del [Registro Nacional de Artistas](#) y con la vista puesta en la próxima [Cumbre de los ODS](#), el equipo de las Naciones Unidas en Guatemala invitó a los miembros de la familia de las Naciones Unidas a vincular la economía naranja con la Agenda 2030 a través de nuevas alianzas.

**Tabla I: NESD and Economía Naranja**

| NESD Conceptos                        | Economía azul  | Economía verde   | Economía circular  | Economía solidaria   | Economía morada/ asistencial   | Economía Amarilla/ de atención  | Economía Naranja / Creativa  | Economía frugal/ de innovación  |
|---------------------------------------|--|--|--|--|--|---|--|---|
| <b>Economía azul</b>                  | 1  | Reducción de los residuos de los océanos, incluidos los plásticos.   | Apoyo al uso sostenible de los recursos, incluidos la pesca y la biodiversidad oceánica  | Mejorar los medios de subsistencia y el empleo de las comunidades costeras   | Mejorar los medios de subsistencia y el empleo de los grupos de población vulnerables  |   | Apoyo a las MIPYMES costeras y a las entidades de la ESS   | Apoyo a la innovación en el uso eficiente de los recursos   |
| <b>Economía verde</b>                 | Uso de energía limpia; principios ecológicos aplicados a los océanos   | 1  | Apoyo al uso eficiente de los recursos naturales   | Localizar los ODS, apoyar a los grupos vulnerables como las comunidades indígenas y a las empresas que protegen el medio ambiente.                         | Apoyar el trabajo digno en actividades ecológicas de grupos de población vulnerables   | Apoyar el uso de la tecnología para proteger el medio ambiente y beneficiar al bien común.  | Apoyo a las microempresas, las PYME y los emprendedores sociales en la valorización de las dotaciones culturales y naturales y la creatividad para la ecologización de la economía.  | Apoyar la innovación en tecnologías de energías renovables para proporcionar energía asequible para todos   |
| <b>Economía circular</b>              | Eficiencia en el uso de los recursos   | Apoyo al reciclado y la reducción de residuos  | 1  | Apoyo a las comunidades que practican la agricultura circular y a los empresarios que practican el reciclaje (p.ej. recicladores de residuos electrónicos) | Las actividades de reciclaje pueden favorecer el empleo en las PYME  | Apoyo a la reducción del despilfarró de información   | Apoyar el crecimiento de las organizaciones culturales de HSH  | Apoyo a soluciones de alta calidad y escasos recursos, incluidas las destinadas a las lagunas existentes y los que suelen quedarse atrás.   |
| <b>Economía social y solidaria</b>    | Apoyo a las MIPYME y a las entidades de ESS de las comunidades costeras  | Incentivo para proteger, restaurar y utilizar de forma sostenible los recursos locales para mejorar y mantener los medios de vida de las comunidades.                    | Apoyar a las PYME y a las entidades de la ESS para que reduzcan los residuos y utilicen eficientemente los recursos naturales                    | 1  | Las entidades de ESS propiedad de mujeres prestan servicios asistenciales asequibles   | Apoyar el uso de las redes sociales para promover la economía colaborativa y las oportunidades de negocio en el NESD.   | Apoyo a las microempresas, las pequeñas y medianas empresas y las organizaciones culturales dirigidas por comunidades desfavorecidas, incluidas las comunidades indígenas.   | Las entidades de la ESS despliegan una innovación frugal para prestar servicios asequibles a los más desfavorecidos   |
| <b>Economía morada/ asistencial</b>   | Apoyar los medios de subsistencia y la salud de las poblaciones vulnerables y los océanos  | Apoyo a la salud humana y medioambiental   | Valora el trabajo de la familia y la sociedad civil en actividades de reciclaje y reparación   | servicios asistenciales prestados por cooperativas y financiados por mutuas  | 1  | Apoyar el uso de los medios sociales para subrayar el valor del trabajo no remunerado de las mujeres y otros grupos de población vulnerables; conecta a las mujeres empresarias | Crear oportunidades de negocio para las mujeres empresarias  | Innovación dirigida por mujeres que prestan servicios a los más desfavorecidos  |
| <b>Economía Amarilla/ de atención</b> | Apoya el uso de los medios y plataformas sociales para fomentar un uso sostenible de los recursos marinos y la reducción de los residuos y la contaminación    | Apoya el uso de medios sociales y plataformas para la protección, restauración y conservación de los recursos naturales  | Apoyar el uso de medios y plataformas sociales para reducir el despilfarró de información y promover el uso eficiente de los recursos naturales. | Apoyar el uso de los medios y plataformas sociales para promover las entidades de la ESS   | Apoyar el uso de medios sociales y plataformas para aumentar la preocupación por el trabajo no remunerado y mejorar la medición de su valor. | 1   | El <i>sharing</i> y otras plataformas son una fuente de acceso al mercado para los creadores de todo el mundo que puede acelerar el crecimiento de una economía creativa y de oportunidades para los países en desarrollo. | Poner en común herramientas, activos e ideas a través de plataformas y medios sociales para fomentar la innovación en un uso más eficiente de los recursos y la prestación de servicios asequibles. |
| <b>Economía Naranja / Creativa</b>    | Apoyar las expresiones creativas, culturales y artísticas que puedan persuadir de un uso sostenible de los recursos marinos.                                   | Apoyar expresiones creativas, culturales y artísticas que disuadan de un consumo excesivo y producción de residuos.  | Apoyar una cultura de menos residuos y representaciones artísticas (en música, escultura teatral) de las actividades de reciclaje y reparación.  | Apoyar actividades creativas y artísticas para mejorar los medios de subsistencia de las personas desfavorecidas, incluidos los pueblos indígenas.         | Valores, música, arte y otras expresiones culturales para mejorar la salud individual y comunitaria y la autonomía de la mujer.              | Apoyar las actividades culturales y artísticas que tengan lugar y se comuniquen a través de los medios y plataformas sociales   | 1  |   |
| <b>Economía frugal/ de innovación</b> | Apoyar la innovación para mejorar la protección, restauración, eficiencia y conservación de los recursos marinos, incluida la eliminación de la contaminación. | Apoyar la innovación en tecnologías de energías renovables que reduzcan sustancialmente las emisiones de carbono y el coste de su uso frente a los combustibles fósiles. | Apoyar la innovación industrial para reciclar, reparar y reducir los residuos sin comprometer el medio ambiente.                                 | Apoyar la innovación y la ampliación de las PYME y las entidades de la ESS   | Apoyar la innovación que aporte valor añadido a la prestación de servicios asistenciales   | Apoyar el desarrollo de productos y servicios innovadores en talleres que tengan lugar y se difundan a través de medios y plataformas sociales                                  | Los nativos digitales de la economía naranja pueden ayudar a cambiar los comportamientos de consumo hacia innovaciones frugales.   | 1   |

**El objetivo inicial** era tanto incitar a la cooperación entre una serie de diversas entidades de la ONU que se muestran en la Figura I a continuación (por ejemplo, la UNCTAD, con sede en Ginebra, y la UN WTO, con sede en Madrid, ambas trabajando en y para Guatemala y en la economía creativa, pero no entre sí, y ambas vinculadas con la agencia residente de la UNESCO y las ramas de economía creativa del BID y la OCDE) como co-prototipar sectores no convencionales del desarrollo inclusivo. El escenario estaba preparado con las industrias culturales y creativas como sector de conexión en Guatemala.



## Fase 1: Co-creación por parte de socios improbables para ODS transversales y facilitadores de ODS

La iniciativa transversal de economía creativa de la OCR comenzó en 2021 con un *sprint* de co-creación en el que miembros del sistema de la ONU, residentes y no residentes, miembros y no miembros de UNSDG e IFI de Madrid, Ginebra, Washington DC, Guatemala y Panamá se reunieron en reuniones breves (*sprints*) de no más de 45 minutos.

La primera fase no pretendía otra cosa que intercambiar ideas e identificar coincidencias en las prioridades y objetivos de las entidades participantes para encontrar posibles sinergias. La atención se centró en lo que puede ser tangencial o auxiliar, y verlo bajo una luz diferente para calibrar si puede transformarse en un acelerador de los ODS para el tan necesario desarrollo microeconómico, la reforma fiscal y el crecimiento equitativo de Guatemala.

Se eligió la economía creativa como área propicia y área de especialización de intersección para la comprometida familia ONU. Se formaron grupos en torno a las ideas prototipo emergentes en armonía con sus mandatos, especializaciones e intereses organizativos actuales y futuros. El escenario se preparó con un festín de definiciones a cargo del experto en economía creativa, Dr. Neugovsen, ESEADE, Argentina.

**ACCIONES Y PLAZOS:** Los días 22 y 29 de noviembre de 2021 se celebraron dos sesiones de 4 horas en el seno de la familia ONU para avanzar hacia los primeros prototipos, con dos sesiones preparatorias previas los días 29 de septiembre y 1 de octubre para marcar el punto de partida, acordar los objetivos a corto y medio plazo (Figura III) y los parámetros flexibles del proceso de co-diseño. El 22 de noviembre se probaron los prototipos emergentes con muestras de beneficiarios, como grupos de jóvenes y asociaciones de mujeres de Guatemala, para obtener perspectivas sobre su utilidad y pertinencia. El 29 de noviembre, las personas participantes trataron de dar nueva forma a los prototipos y crearon sus primeras presentaciones estilo pitch. Las presentaciones de 4 minutos constaban de 4 secciones: Propósito, Justificación, Beneficiarios, Acciones y Socios.

**Figura III:** 22 de noviembre de 2021 inicio con la creación de prototipos



Véase aquí [la grabación, el orden del día, las actas y las primeras versiones de los tres prototipos.](#)

Los tres prototipos que emanaron de este proceso de cocreación fueron:

**Prototipo A:** UNCTAD, UNFPA, UNWTO, ONU Mujeres, PNUMA, OCR y BID propusieron una **Base de Datos de la Economía Creativa Guatemalteca** para medir el papel de las artes y las ciencias en las políticas públicas orientadas a la reducción de las desigualdades socioeconómicas (**Objetivo 17.19 y Objetivo 10.2**).

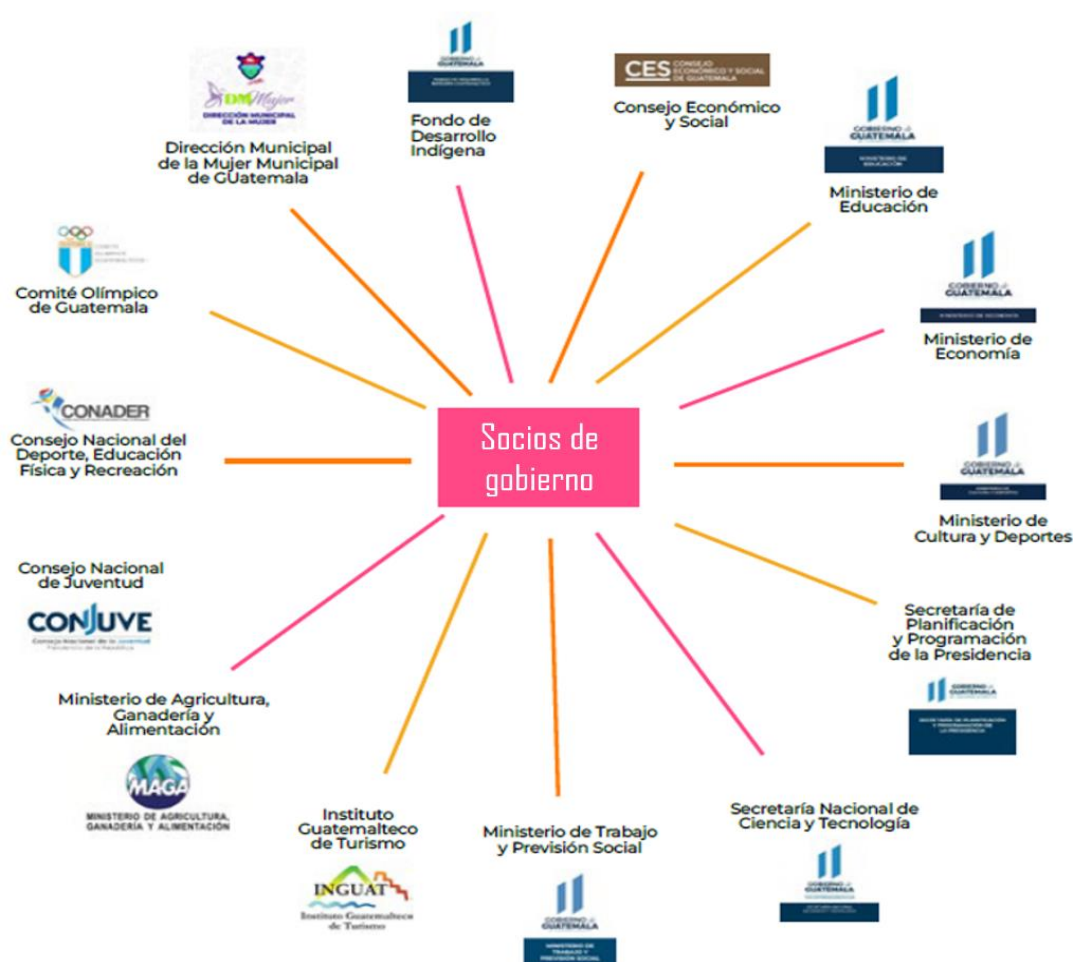
**Prototipo B:** UNESCO, UNWTO, OIM, UNITAR, OCR, BID y la Bolsa de Valores de Guatemala propusieron celebrar una **Feria de Artesanía de Guatemala** para mejorar el acceso de los empresarios indígenas a los mercados, acompañada de una plataforma virtual de comercio electrónico (**Objetivo 5.5 y Objetivo 10.7**).

**Prototipo C:** UNCTAD, UNWTO, OIM, UNFPA, OCR, BID y SENACYT previeron la **formación en TIC de jóvenes empresarios guatemaltecos** para vincular sus empresas creativas del sector turístico con los **mercados** (**Objetivo 8.6 y Objetivo 8.9**).

## Fase 2: Co-validación por parte del Gobierno para vincularla con las Prioridades Nacionales de Desarrollo

La Fase 2 se basó en la creencia de que no debe concebirse ningún apoyo de la ONU que no responda directa y totalmente a las necesidades y las aspiraciones reales de las y los guatemaltecos. Predicando lo que la Reforma de la ONU prescribe al hacer la transición de la Asistencia para el Desarrollo (UNDAF) a la Cooperación para el Desarrollo (UNSDCF), el equipo celebró una reunión para buscar los aportes del Gobierno (Figura IV) para revisar, pulir, mejorar cada prototipo. El escenario se preparó con perspectivas comparativas de la OCDE sobre la [Solución Cultural](#) como motor del desarrollo económico.

**Figura IV:** 22 de noviembre de 2021 inicio con la creación de prototipos



Véase aquí [la grabación, el orden del día, las actas y las primeras versiones de los tres prototipos.](#)

| Antecedentes, desafíos y participación en relación con la economía creativa de Guatemala |   |  |  |
|--|---|--|--|
| Nombre de la institución/organización/dependencia:                                       |   |  |  |
| Fecha límite: 5 de agosto  |   |  |  |
| PROTOTIPO  | ANTECEDENTES<br>¿Qué antecedentes tienen para cualquiera de los tres prototipos?<br>(Puede tratarse de cualquier proyecto o actividad realizada o en curso que pueda estar relacionada con el prototipo. Favor de incluir nombre del antecedente, link o referencia, y prototipo vinculada) | RETOS<br>¿Qué desafíos actuales o potenciales identifican que uno o varios de los prototipos podría responder?<br>(Favor de explicar el actual o potencial desafío y el o los prototipos vinculados) | INTERÉS<br>¿En qué prototipo o prototipos cree que su organización puede participar y cómo?<br>(Favor de explicar temas o subáreas de interés y tipo de participación, por ejemplo, asistencia técnica, recursos humanos, redes locales, etcétera) |
| A. Estudio estadístico de la economía creativa en Guatemala                              | •<br>•<br>•   | •<br>•<br>•  | •<br>•<br>•  |
| B. Promoción y Desarrollo Sostenible del Festival de los Barriletes Gigantes             | •<br>•<br>•   | •<br>•<br>•  | •<br>•<br>•  |
| C. Formación en emprendimientos en gastronomía y artesanías para jóvenes                 | •<br>•<br>•   | •<br>•<br>•  | •<br>•<br>•  |

Las prioridades de cada entidad y las necesidades reales localizadas de Guatemala se insertaron en los prototipos en tiempo real a través de una Matriz de Retroalimentación Gubernamental, que luego se corroboró minuciosamente con cada entidad gubernamental participante.

**ACCIONES Y PLAZOS:** El 27 de julio de 2022, Día Internacional de la Micro, Pequeña y Mediana Empresa, se organizó una sesión de 2.5 horas para que las agencias co-creadoras hicieran sus primeros pitches por prototipo al gobierno y buscaran la retroalimentación con miras a adaptar los prototipos, que ahora venían con un folleto descriptivo. Simulacros fueron facilitados por la OCR Guatemala el 4 de abril y el 8 de junio de 2022. Los folletos de los prototipos mostraban no sólo el propósito, justificación, impacto esperado y los socios previstos de la comunidad

internacional de desarrollo, el sector privado, el mundo académico y la sociedad civil, sino también un conjunto propuesto de productos y actividades específicos y auxiliares para la elaboración de documentos de proyecto completos.

La matriz de comentarios por entidad gubernamental, de 11 páginas, se redujo a una página por prototipo. El objetivo era mantenerse fiel a la verdadera creación de valor con eficiencia y calidad. En esta etapa también se vinculó explícitamente cada prototipo con los indicadores específicos de la Estrategia Juventud 2030, Estrategia de Inclusión de Personas con Discapacidad, Estrategia de Empoderamiento de Género y resultados y estrategias del Marco de Cooperación del Sistema de Naciones Unidas en Guatemala (2021-25) además de las metas específicas de los ODS y K'atun 2032, Prioridades Nacionales de Desarrollo.

### Fase 3: Co-operacionalización con la comunidad internacional de desarrollo

En esta fase, los nuevos productos de los socios reales y potenciales de la comunidad internacional de desarrollo, el sector privado, la sociedad civil y el mundo académico se consolidaron en una base de datos y se prepararon los documentos iniciales del proyecto con un presupuesto estimado no superior a 250 mil dólares por prototipo. El objetivo era que cada prototipo fuera lo más viable, accesible y atractivo posible para la cooperación internacional al desarrollo.

La fase 3 puso el foco en las prioridades de desarrollo de los socios potenciales, especialmente los Estados miembros de la comunidad internacional de desarrollo, para tender puentes directos e indirectos entre sus objetivos y los prototipos. La reunión del 11 de julio de 2023 contó con la participación comprometida de unos sesenta profesionales del gobierno, el desarrollo internacional, el sector privado, la sociedad civil, el mundo académico y otros grupos e interesados importantes (Figura V).

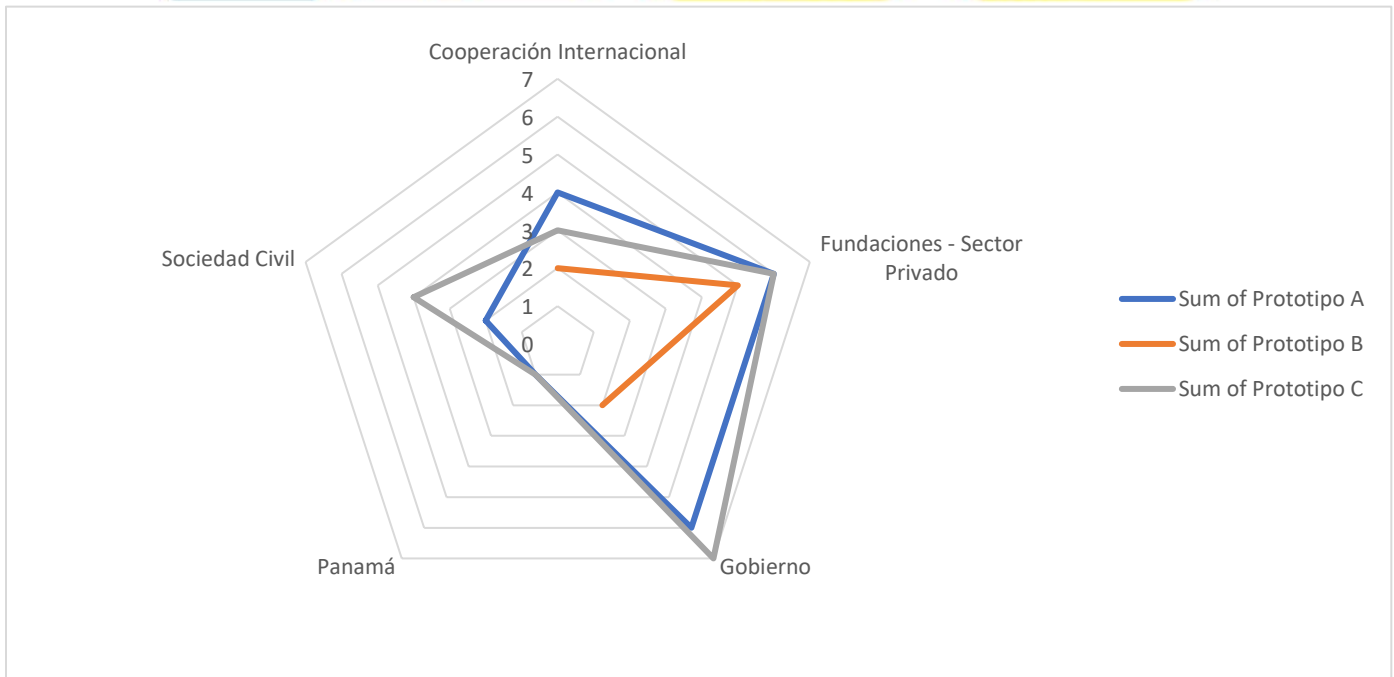
**Figura V: Participantes en la reunión del 11 de julio**



**ACCIONES Y PLAZOS:** El 11 de julio de 2023, Día Mundial de la Población, y en vísperas del Día Mundial de las Competencias de los Jóvenes, se celebró una sesión de tres horas para presentar los prototipos a la comunidad internacional del desarrollo y recabar su opinión sobre cómo hacer operativos los productos en consonancia con su visión. Francia, Panamá y España hicieron presentaciones y Alemania, Japón e Israel participaron activamente.

**Figura VI: Participación sectorial en la Fase II el 11 de julio de 2023**

## Tipo de Colaboración por Prototipo

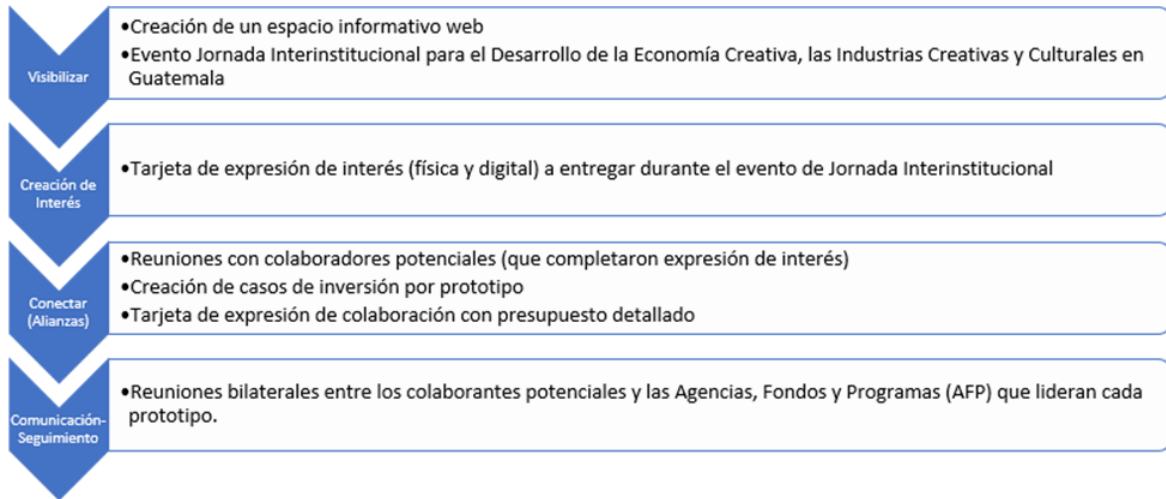


### Próximas acciones-Fase 4: Implementación en 2024

***El Marco de Asociación Estratégica (Figura VII) se puso en marcha tras el evento del 11 de julio para mantener conversaciones con cada sector y por cada prototipo con el fin de acercarlos a la operacionalización. En agosto de 2023 se celebraron cinco reuniones con actores implicados del equipo de la ONU, del gobierno, del sector privado, de la sociedad civil y de la comunidad internacional de desarrollo. En septiembre de 2023 se celebró una reunión por prototipo para garantizar que todos los socios estratégicos se apropiaran de los prototipos para su puesta en marcha en 2024. Se diseñaron plantillas de Expresión de Interés y Expresión de Colaboración que se utilizaron con los socios externos para reflejar de la mejor manera posible las formas en que desearían actuar como socios estratégicos.***



**Figura VII: Marco de asociación estratégica posterior al 11 de julio de 2023**



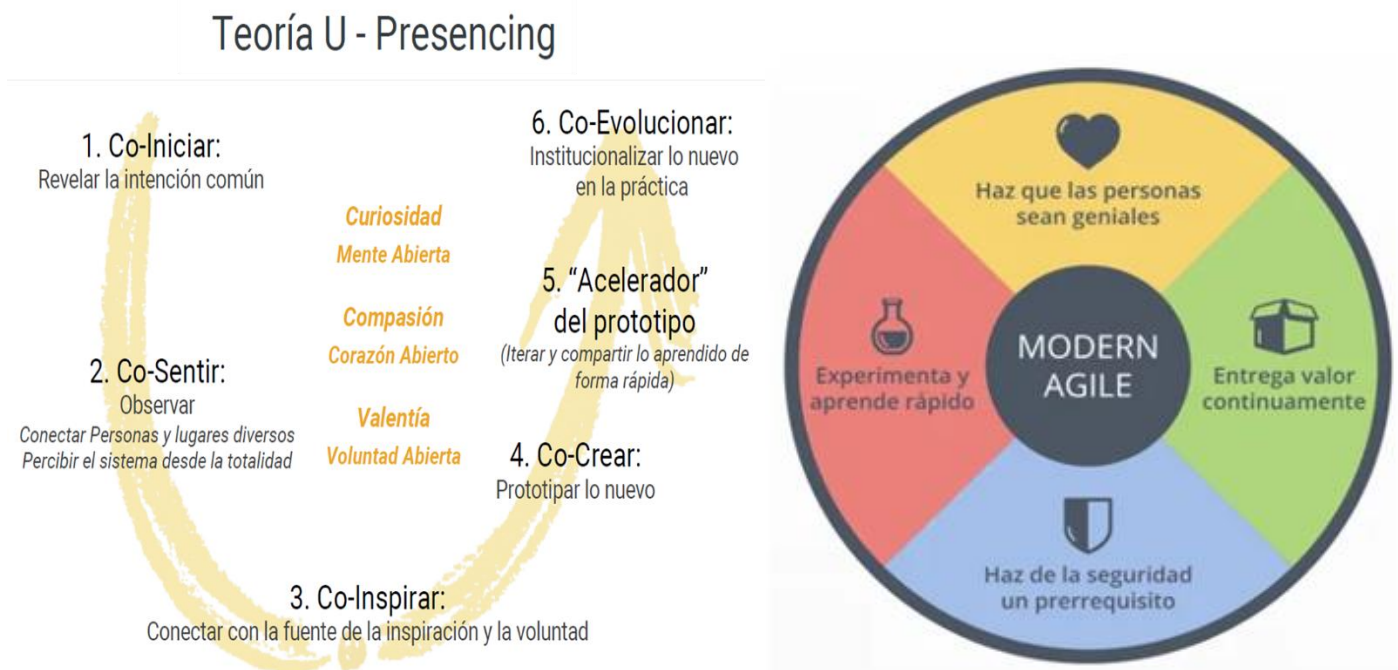
**Figura VIII: Marco de Asociación Estratégica posterior al 11 de julio de 2023**

| A  | B  | C   |
|--|--|---|
| <p><b>Estudio estadístico de la economía creativa en Guatemala</b></p>   | <p><b>Promoción y Desarrollo Sostenible del Festival de los Barriletes Gigantes de Santiago y Sumpango Sacatepéquez</b></p>    | <p><b>Formación en emprendimientos en gastronomía y artesanías para jóvenes</b></p>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Datos sobre la contribución de las ICC a la economía del país.</li> <li>▪ Vínculo con las PND y el MC</li> <li>▪ Diálogo Interinstitucional</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Patrimonio cultural (barriletes y otras artesanías)</li> <li>▪ Capacitación y empoderamiento de emprendedores/as</li> <li>▪ Turismo sostenible</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Capacitación para jóvenes</li> <li>▪ Prevención de desempleo y migración de jóvenes</li> <li>▪ Crecimiento económico incluyente</li> </ul>   |
| <p>Este proyecto propone la realización de un estudio base sobre la economía creativa / naranja en Guatemala, tomando como punto de partida las culturas y patrimonios locales con enfoque en mujeres, juventud y comunidades indígenas.</p> | <p>Este proyecto contribuirá al desarrollo y sostenibilidad de uno de los Festivales con mayor atractivo turístico que posee el país. Propone trabajar en la promoción del turismo y el fortalecimiento de las capacidades de los artesanos y artesanas.</p> | <p>Este proyecto propone el desarrollo de habilidades para el diseño y mejora de negocios con perspectiva internacional relacionados con la gastronomía y artesanías para jóvenes entre 18 y 30 años en Guatemala, en temáticas relacionadas con gastronomía y artesanía.</p> |
|   |   |    |
|   |   |    |
| <p><b>USD 240,000</b><br/>1.5 años de implementación</p>   | <p><b>USD 170,000</b><br/>2 años de implementación</p>   | <p><b>USD 200,000</b><br/>2 años de implementación</p>  |

## 2. Principios básicos de la metodología de creación ágil de prototipos:

La iniciativa inicial de co-creación se basó en el *Manifiesto Ágil / Ágil Moderno* de iteraciones cortas y ágiles de ensayo y error a pequeña escala de interacciones colaborativas que responden a cambios circunstanciales de manera flexible. Inspirado en la metodología de prototipado del Presencing Institute, como parte del ethos de desarrollo de iniciativas emergentes para el cumplimiento de los ODS, y poniendo la Teoría U del MIT y las Artes Sociales como palancas de cambio individual y colectivo, se buscó pasar de un enfoque de ego-sistemas a uno de eco-sistemas. La meta final fue lograr la aceleración de los ODS (Figura IX).

**Figura IX: Teoría U con Agile**



**Eficiencia con creación de valor:** Era importante que los socios participantes comprendieran que el proceso no es un trabajo adicional, sino un espacio oportuno para vincular sus prioridades con las de otros, tratando así de mejorar el impacto y el alcance, con creatividad. Era primordial vincular los ODS y las prioridades nacionales de desarrollo con las prioridades de esos organismos y con las prioridades actuales y futuras de las Naciones Unidas y del Secretario General. El Quinteto del Cambio de las Naciones Unidas, la Estrategia de Datos, la Agenda de la Juventud y los *Scorecards* intersectoriales de la Organización fueron las fuerzas centrífugas de la creación de nuevo valor. Nunca se habló de presupuesto. **La atención se centró en servir a Guatemala con la mayor parte de las sinergias en torno a lo que el sistema de la ONU ofrece como un único sistema.**

**El escalado de lo que ya funciona con la indagación apreciativa:** Se trataba de recoger los frutos más preciados y crear efectos dominó de desarrollo positivo, algo parecido a lo que propuso el eminente economista Albert Hirschman en *A Bias for Hope* (1971) y el desarrollo basado en el crecimiento no equilibrado, proponiendo áreas o sectores específicos en los que el éxito impulsará el desarrollo a mayor escala. Se buscaron efectos de complementariedad de la inversión, en torno a fuerzas de mercado y no de mercado, como posibles palancas de propulsión del desarrollo a largo plazo. **La atención se centró en la definición de las bases funcionales y la evaluación comparativa de sus etapas.**

**Un compromiso pequeño, flexible y sin arrepentimientos:** Cada prototipo tenía que ser específico, limitado en su alcance geográfico y temporal y ayudar a comunidades concretas, incluso transfronterizas. **El enfoque era local y la interseccionalidad y las vulnerabilidades agravadas potenciaban el impacto previsto.**

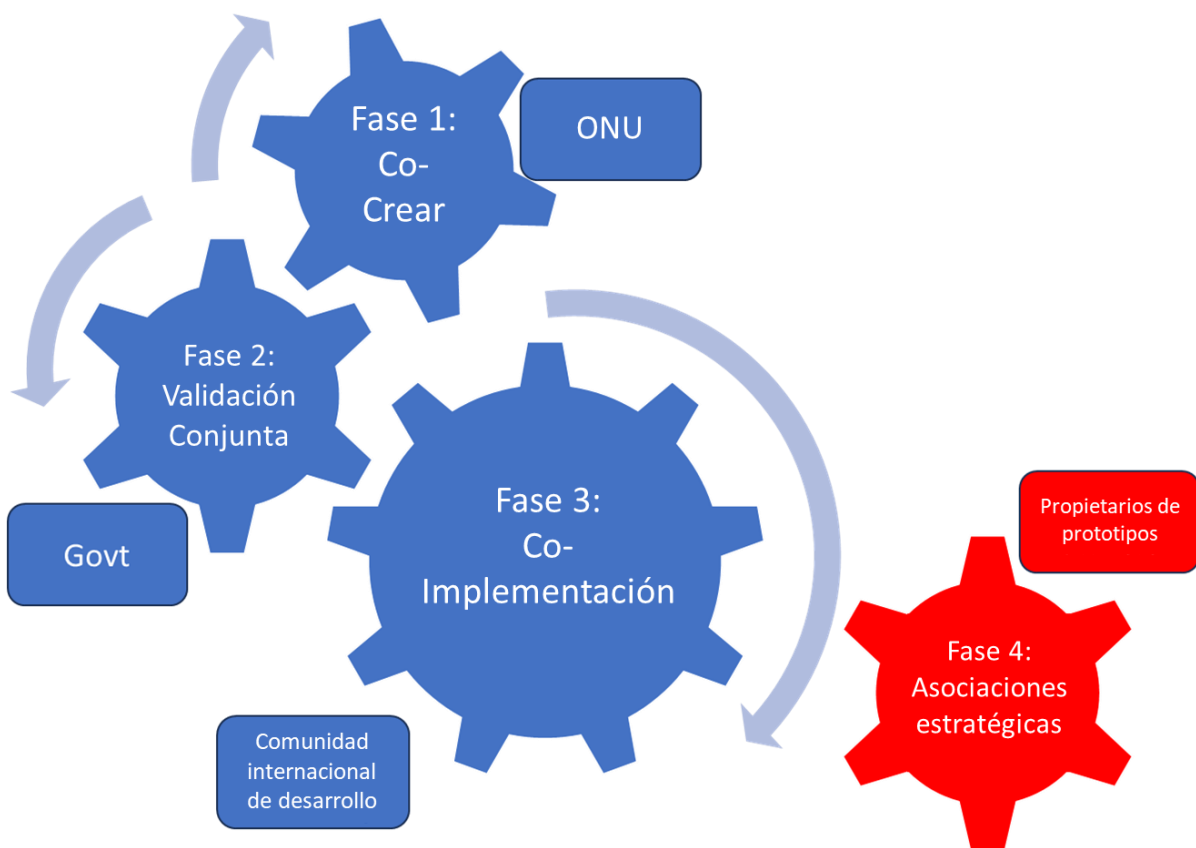
**Visibilidad para nuestros socios estratégicos:** Las prioridades y contribuciones de nuestros socios estratégicos de todos los sectores clave son fundamentales para el éxito de la creación conjunta y ágil de prototipos. Cada etapa del diseño y la

ejecución mostró coyunturas críticas con las principales contribuciones de nuestros socios estratégicos, financieras o no financieras. **La atención se centró en** avanzar hacia los principios básicos del *Pacto de Financiación* para el desarrollo sostenible, en consonancia con los principios de *Nuestra Agenda Común*.

### 3. Conclusiones

La implementación de la Metodología de Co-creación Interinstitucional e Intersectorial para el Desarrollo de la Economía Creativa y las Industrias Culturales y Creativas tiene un potencial significativo para potenciar la creatividad, impulsar el desarrollo sostenible y generar un impacto positivo en la sociedad. Basada en la exitosa experiencia en Guatemala, esta propuesta se convierte en un camino prometedor hacia un futuro culturalmente enriquecido y económicamente sostenible en línea con la metodología ágil de NewWork de creación eficiente de valor para nuestros Estados Miembros. **OCR Guatemala está dispuesta a crear una breve cápsula de video formativo por fase apoyada con un manual.**

**Figura X:** Fases de la ampliación a escala con participación sectorial como vía para la creación de consenso



**Aspectos generales:****a. Elaboración de un kit de materiales de trabajo (5 meses)**

Como condición para garantizar la replicabilidad eficiente de esta metodología, se propone la elaboración de un kit de materiales de trabajo que hagan posible su aplicación y replicación en diversos países y contextos.

Estos materiales deben recopilar la experiencia desarrollada en Guatemala y convertirla en material didáctico que facilite su aplicación en diversas realidades locales.

Algunos de los componentes del kit pueden ser:

- Curso de capacitación en línea tipo MOOC disponible en sistemas de formación virtual del SNU.
- Manuales de capacitación y guías de trabajo paso a paso de aplicación de la metodología.
- Testimonios de los participantes de la primera y sucesivas experiencias.
- Otros materiales y métodos considerados apropiados.

Este kit debe ser elaborado con criterios de internacionalización, incluyendo contenidos relacionados con la economía creativa y las industrias creativas y culturales y su relación con la Agenda 2030 de desarrollo sostenible y focalizando en los ODS pertinentes.

El marco conceptual incluirá también los conceptos básicos de las metodologías ágiles y su aplicación a este contexto.

**a. Conformación de un equipo de coordinación y gestión**

Para la adecuada gobernanza de todo el proceso se requiere de la constitución de un equipo de trabajo para la coordinación, gestión, ejecución, monitoreo y evaluación de los diversos componentes que podrá estar conformado por organizaciones internacionales operando en el territorio, organismos públicos y/o privados. El equipo de gobernanza debe estar adecuadamente capacitado y entrenado utilizando los materiales propuestos en el punto anterior. Deben estar familiarizados con la teoría U y el Manifiesto Ágil.

**b. Comunicación transversal y constante**

A fin de garantizar la eficiencia y continuidad de los procesos se requiere la implementación de un sistema de comunicación interna y externa eficiente y permanente, a cargo del equipo de coordinación y gestión. Utilización de diversas herramientas de divulgación como jamboards, jotboard, slido, huddo boards, vídeos, desarrollo de pitch, toma de notas en línea en tiempo real.

**c. Monitoreo y evaluación (continuo):**

Para la adecuada gobernanza del conjunto, se requiere implementar un sistema de monitoreo y evaluación de procesos y resultados permanente que permita ajustar las decisiones y actividades a los cambios de los entornos, definiendo parámetros de seguimiento vinculados con los objetivos y metas de cada fase.

**d. Agenda 2030**

Todos los procesos y materiales deben responder a los criterios generales de la Agenda 2030 y del Prototipado de los ODS.

### Fase 1 de Co-Creación y Diseño de Prototipos (6 meses)

#### Objetivos:

- Identificar a los diversos actores que habrán de participar del proceso de co-creación de prototipos.
- Co-crear prototipos que sirvan de base para el diseño e implementación de proyectos.
- Validar los prototipos con los destinatarios y usuarios finales.

#### Resultados esperados:

- Creación de red de instituciones colaborando.
- Formulación de prototipos.
- Validación de las ideas con públicos destinatarios.

#### Actividades posibles:

- **Identificación de socios:** Identificar organismos gubernamentales, agencias de las Naciones Unidas, ONG, fundaciones y otros actores relevantes interesados en el desarrollo de las industrias creativas y culturales en el país. Identificar a sus responsables por nombre, cargo, función y otros datos relevantes.
- **Formación y sensibilización:** Organizar sesiones de formación y sensibilización para los actores involucrados, explicando la metodología, sus beneficios y resultados esperados.
- **Definición de objetivos y metas:** Establecer los objetivos y resultados esperados de la implementación de la metodología en el país en cuestión, adaptándolos a la realidad local.
- **Selección de temáticas:** Identificar temáticas relevantes para el desarrollo de las industrias creativas, basándose en el diagnóstico previo.
- **Talleres de Co-Creación:** Organizar talleres participativos presenciales y/o virtuales que involucren a los diversos actores identificados para generar y validar prototipos de proyectos para la formulación de los mismos, aplicando la metodología de co-creación interinstitucional y metodologías ágiles, conformando equipos de desarrollo de prototipos y por representantes de las organizaciones participantes.
- **Validar y ajustar las propuestas** con los destinatarios y usuarios finales.

### Fase 2A. Alineación y configuración con actores gubernamentales (6 meses)

#### Objetivos:

- Alinear los anteproyectos con las necesidades, políticas públicas y líneas de acción que estén llevando adelante los gobiernos locales para su participación en diversas modalidades.
- Consensuar con los gobiernos locales posibles estrategias de implementación de los anteproyectos para lograr su adhesión y participación.

#### Resultados esperados:

- Expresiones de interés y/o compromisos de apoyo manifestados por parte de los representantes gubernamentales para la realización de los prototipos.
- Validación del interés gubernamental en las temáticas presentadas.
- Conformación de una red de colaboración entre los diversos actores participantes.

#### Actividades posibles:

- **Mesa de Diálogo con el Gobierno:** Invitar a representantes de organismos gubernamentales a participar en la alineación de los prototipos con las políticas y necesidades gubernamentales realizando una Mesa de Trabajo con los diversos actores para buscar la confluencia con programas y recursos existentes en las diversas instancias. De acuerdo con el interés manifiesto y los acuerdos logrados, mantener reuniones de trabajo para consolidar

acuerdos que redunden en el aporte de recursos, de conocimientos técnicos, de contactos, de facilitación de procesos burocráticos y otros.

#### **Fase 2B. Conversión de Prototipos en Proyectos ejecutables:**

- Formular los prototipos iniciales en formato de proyectos ejecutables donde se incluyan justificación, misión, visión, objetivos generales y específicos, equipo de trabajo, destinatarios, socios, plan de actividades incluyendo los procesos de gestión, comunicación interna y externa y de ejecución, cronograma de avance, presupuestos, métodos de evaluación y monitoreo, evaluación de riesgos y mitigaciones y otros.

#### **Fase 3A. Búsqueda de recursos e implementación de proyectos (5 meses)**

##### **Objetivos:**

- Identificar potenciales aliados interesados en realizar los aportes tangibles y/o intangibles requeridos para la ejecución de los proyectos.
- Realizar los acuerdos necesarios para su implementación.
- Ejecutar los proyectos de acuerdo con los términos propuestos realizando los procesos de ejecución, comunicación, gestión, monitoreo y evaluación correspondientes.
- Dar difusión y promoción a los procesos realizados y sensibilizar a diversos públicos relacionados.

##### **Resultados esperados:**

- Acuerdos efectivos con los diversos aliados y socios.
- Ejecución de los proyectos.
- Evaluación y formulación de informes correspondientes.
- Establecimiento de redes de colaboración de largo plazo.

##### **Actividades posibles**

- **Convocatoria de actores internacionales y locales:** Invitar a organismos de cooperación internacional, fundaciones, sector de filantropía, ONG, y otros actores nacionales a una jornada interinstitucional e intersectorial para presentar los proyectos y generar compromisos de apoyo y colaboración.
- **Difusión y sensibilización:** Implementación de mecanismos de difusión utilizando redes sociales y medios tradicionales de comunicación.

#### **Fase 3B. Implementación (tiempos a definir según las características de cada proyecto)**

- **Ejecución de Proyectos:** Iniciar la implementación de los proyectos validados, con la participación activa de los actores gubernamentales, organismos internacionales, sociedad civil, sector privado y otros actores.
- **Evaluación y Replicación (continuo):** Evaluar el progreso de los proyectos y ajustar según las necesidades identificadas. Medir el impacto de las iniciativas en la economía creativa y las industrias culturales y creativas, en el desarrollo sostenible local y en los criterios propuestos por los Objetivos de Desarrollo Sostenible.