

Laboratorios de innovación:

Una guía práctica

unicef



www.unicefstories.org | www.unicefinnovation.org
V.1. Octubre 2012



Los laboratorios de innovación generan interoperabilidad mundial. Son espacios físicos que permiten la colaboración entre el sector privado, el sector académico y la sociedad civil. Los laboratorios descritos en esta guía le permiten a UNICEF convocar nuevos y dinámicos socios en torno a problemas locales específicos, y, más importante, llevar las soluciones creadas a escala mundial.

El laboratorio de Kosovo trabaja con tecnología creada en Pristina, Kampala y otras ciudades, y se adapta a las necesidades de una población joven y determinada. El laboratorio de Uganda conecta a académicos de Estados Unidos, Europa y Kampala, y crea soluciones que obtienen premios internacionales de diseño y generan cambios de sistema a escala nacional. El Centro de Colaboración en materia de Investigaciones y Evaluaciones Operacionales (CCORE, por sus siglas en inglés), de Zimbabue, toma las mejores prácticas del mundo de la investigación operativa y las aplica a problemas programáticos apremiantes. Y esto es sólo el comienzo.

Este documento brinda la información necesaria para que el lector pueda crear su propio laboratorio. Podría ser un laboratorio de UNICEF o simplemente un espacio de creatividad destinado a resolver problemas mundiales importantes mediante la aplicación de recursos locales específicos.

No hay lugar para el ego en el concepto de un laboratorio. Pioneros como el i-Hub en Nairobi, Kenya, INSTEDD en Asia Sudoriental, Global Pulse en Yakarta, Indonesia, y Un Techo para mi País en Chile demostraron la demanda que hay de métodos de apertura, colaboración y experimentación.

El documento está estructurado de tal forma que ofrece una idea de lo que contiene un laboratorio, explica los pasos operativos específicos que es necesario dar para poner en marcha un laboratorio, brinda algunos ejemplos de laboratorios existentes, y por último, presenta documentos técnicos (términos de referencia, acuerdos de asociación, etc.) que usted puede adaptar para su propio uso. Más importante, está pensado para ser ampliado.

Esta es la primera versión de esta Guía práctica. Lo invitamos a presentar sus propias estructuras de laboratorio, sus documentos y su conocimiento al proyecto para que las versiones futuras puedan beneficiarse de ellos. Puede remitirlos a innovateforchildren@unicef.org y/o a través del blog de Innovaciones de UNICEF <http://unicefstories.org/submit/>.

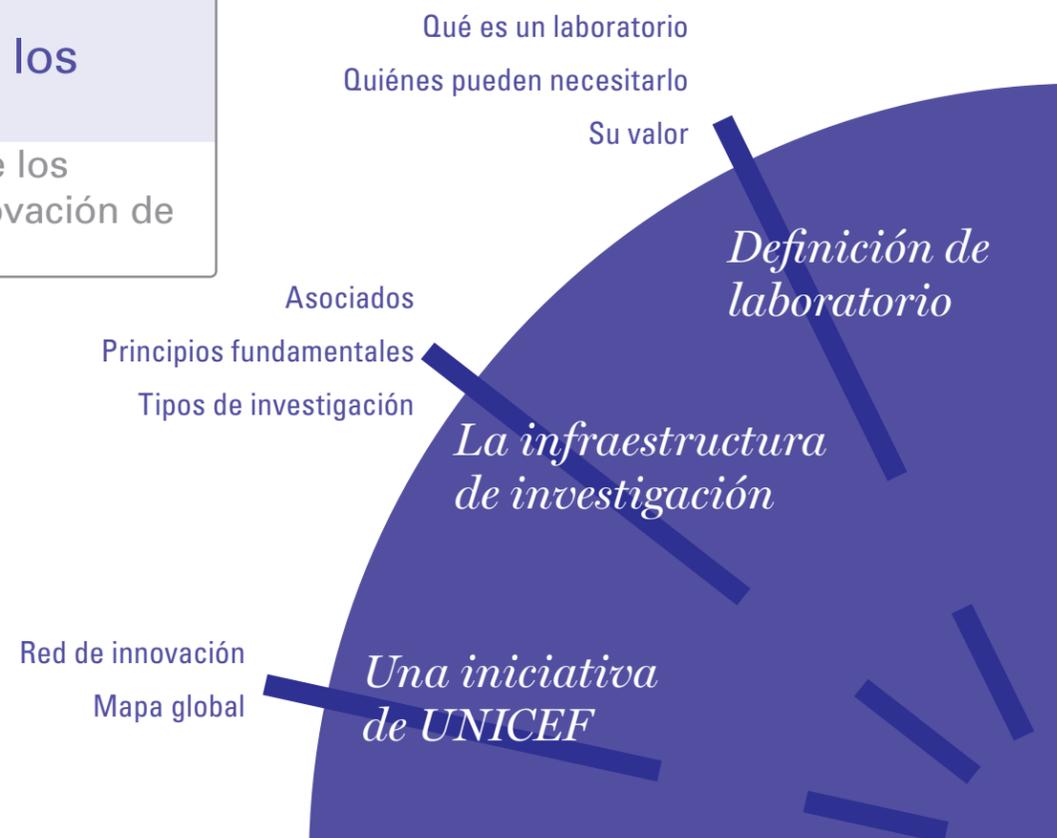
Índice

PREFACIO			
¿A QUIÉNES ESTÁ DIRIGIDA ESTA GUÍA?	X		
PROPÓSITOS DE ESTA GUÍA	XI		
SECCIÓN 1			
El panorama de los laboratorios	13		
¿QUÉ ES UN LABORATORIO DE INNOVACIÓN?	16		
¿QUIÉN PUEDE NECESITAR UN LABORATORIO?	17		
UN LABORATORIO DE INNOVACIÓN TIENE VALOR PORQUE:	18		
¿QUIÉNES SON LOS ASOCIADOS DE UN LABORATORIO?	20		
PRINCIPIOS FUNDAMENTALES	22		
TIPOS DE INVESTIGACIÓN	23		
¿QUIÉNES FORMAN LA RED DEL LABORATORIO?	24		
SECCIÓN 2			
La etapa piloto	29		
HACER UNA INDAGACIÓN SOBRE EL LABORATORIO	32		
REALIZAR UNA MISIÓN EXPLORATORIA	32		
DELIMITAR EL ÁREA PRIORITARIA DEL LABORATORIO	35		
CONTRATAR UN JEFE DE LABORATORIO	36		
PRECISAR LA NOTA CONCEPTUAL DEL LABORATORIO	37		
SELECCIONAR Y PRESENTAR UN PROYECTO PILOTO	38		
SECCIÓN 3			
Detalles operativos del laboratorio	41		
DEL PILOTO AL LABORATORIO	43		
PERSONAL DEL LABORATORIO Y POSIBLES ADSCRIPCIONES	44		
APOYO DE LA OFICINA EN EL PAÍS	45		
PRESUPUESTO DEL LABORATORIO	46		
GESTIÓN DEL ESPACIO	48		
LISTA DE ACTIVIDADES	50		
SECCIÓN 4			
Modelos de proyectos y de laboratorios		53	
<i>Modelos de proyectos</i>			
1 DIVULGACION Y CAPACITACIÓN		56	
a Divulgación a los jóvenes		56	
b Capacitación práctica avanzada		57	
c Talleres cocreativos		58	
d Conferencias		59	
2 DESARROLLO DE PRODUCTOS		60	
3 DESARROLLO DE SERVICIOS		62	
a Servicios de información en tiempo real		62	
b Foro de opinión de la juventud (uReport)		63	
4 INVESTIGACIÓN OPERATIVA		64	
5 DIFUSIÓN DE CONTENIDO		65	
<i>Modelos de laboratorios</i>			
LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE KOSOVO		66	
LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE UGANDA		76	
CCORE DE ZIMBABUE		80	
LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE COPENHAGUE		82	
EL I-HUB DE MADAGASCAR Y UNICEF		84	
PRESENTE SU PROPIO LABORATORIO		86	
CONCLUSIÓN			
COMENTARIOS FINALES		91	
MAPA VISUAL		92	
CRÉDITOS		94	
REFERENCIAS DOCUMENTALES		95	
ANEXO 1: FICHAS DE TRABAJO		99	
ANEXO 2: EJEMPLOS DE TÉRMINOS DE REFERENCIA		133	
AFICHES		241	

SECCIÓN 1

El panorama de los laboratorios

Valores comunes de los laboratorios de innovación de UNICEF



SECCIÓN 2

La etapa piloto

Fijar una línea de acción concreta



SECCIÓN 3

Detalles operativos

Parámetros para la gestión del laboratorio



SECCIÓN 4

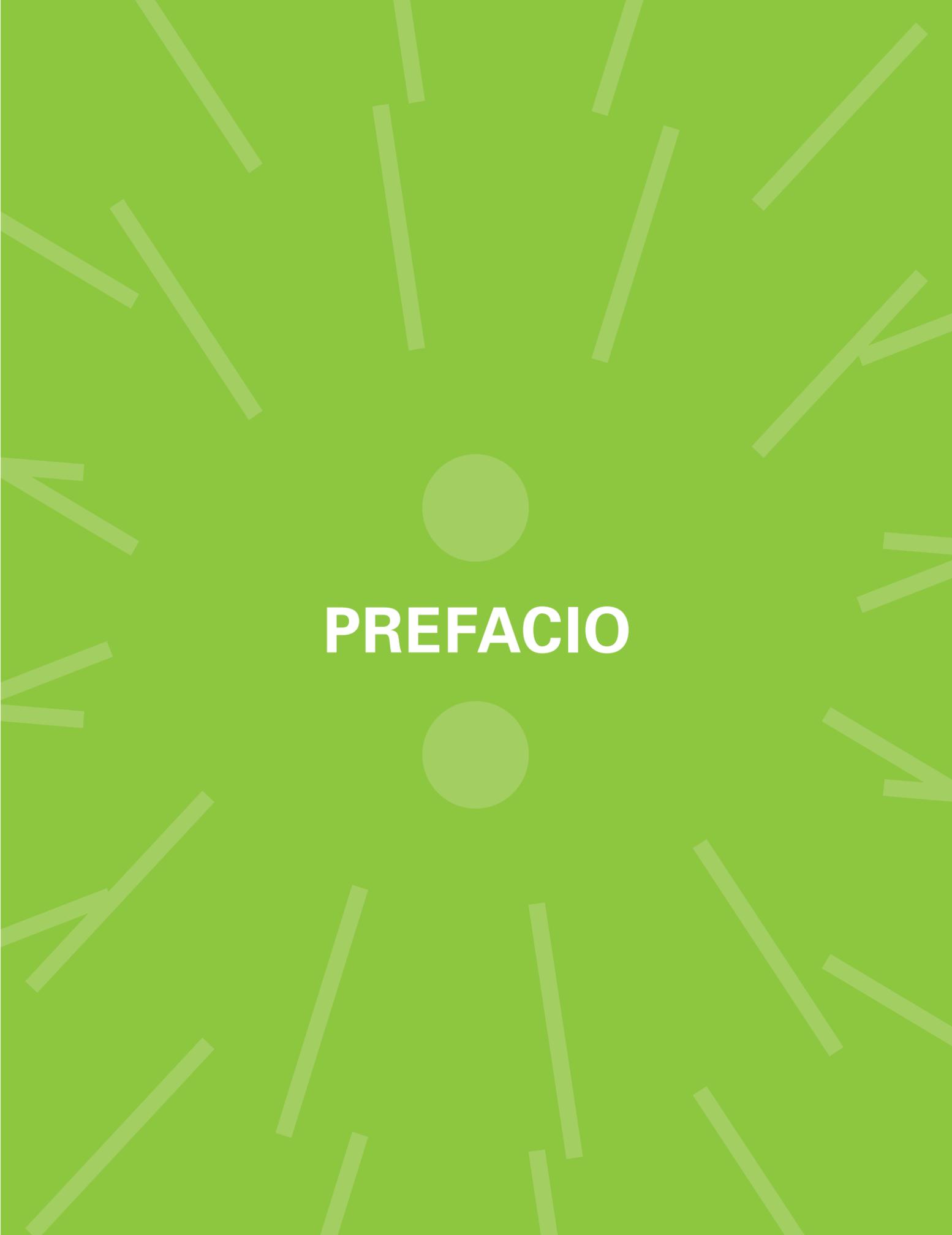
Modelos de proyectos y de laboratorios

Aprender de la innovación existente



“Creo que el aporte más importante de UNICEF ha sido la innovación. Innovación técnica, por supuesto, pero también innovación en nuestra forma de concebir el desarrollo”.

Anthony Lake, Director Ejecutivo de UNICEF



PREFACIO



Laboratorios de innovación: Una guía práctica

Esta guía fue creada en colaboración con la Unidad de Innovación de la Sede de UNICEF en Nueva York y con asociados clave de la Red de Innovación de UNICEF.

Para crear este recurso se hicieron entrevistas, se recopiló documentación y se interpretó la información compartida por actores experimentados. Esto fue posible gracias a la participación de los laboratorios de innovación de Copenhague, Kosovo, Madagascar, Uganda y Zimbabue, además de los aportes de un laboratorio en fase de preparación con sede en Botsuana y los de otras oficinas en los países.

¿A QUIÉNES ESTÁ DIRIGIDA ESTA GUÍA?

A las oficinas en los países que buscan nuevas formas de lograr la participación de asociados y resolver problemas difíciles.

Desde sus comienzos en 2010, el interés en los laboratorios de innovación y en la repercusión de su trabajo ha ido en aumento. Sin embargo, no existía hasta ahora un documento completo que explicara el trabajo, los procesos y los métodos y que sirviera de referencia al personal de los proyectos. El informe beneficiará a todos aquellos que estén pensando en iniciar su propio laboratorio de innovación. Además, esta guía puede ser útil para todos los interesados en el concepto de Innovación para el Desarrollo.

PROPÓSITOS DE ESTA GUÍA

Ayudar a racionalizar y acelerar este emprendimiento creciente mientras la Red de Innovación de UNICEF se extiende a varios países.

Esta guía proporciona un análisis de la práctica de los laboratorios de innovación de UNICEF, es decir, de sus éxitos, fracasos y lecciones. Incluye documentos interactivos (hojas de trabajo, ayudas visuales y modelos de términos de referencia) para ayudar a un laboratorio de innovación en formación a ampliarse. La expectativa es que la información suministrada facilite la implementación de un laboratorio y constituya un recurso central con el cual la red de laboratorios de UNICEF pueda crecer colectivamente y generar un espíritu de colaboración aún mayor.

“Así como la innovación es la clave de la nueva revolución por la supervivencia infantil, las asociaciones son, por cierto, la clave de la innovación”.

Anthony Lake, Director Ejecutivo de UNICEF

SECCIÓN 1

El panorama de los laboratorios



Los laboratorios de innovación combinan el conocimiento hiperlocal de UNICEF con el conocimiento a escala mundial.

UNICEF está experimentando una transformación que fortalecerá la cultura de innovación dentro de la organización, desarrollará redes de colaboración para facilitar nuevos enfoques y tecnologías, y los aplicará en el terreno. Al transformar las comunidades locales en parte del proceso de innovación, podemos identificar, adaptar y ampliar las soluciones.

En 2010, UNICEF inició una ambiciosa red de laboratorios de innovación, en reconocimiento de que las aplicaciones basadas en prácticas óptimas exigen una profunda comprensión de los desafíos desde las bases.

UNICEF y sus asociados tienen una larga historia de desarrollo de soluciones innovadoras y sostenibles a las dificultades que enfrentan en el terreno.

En la década de 1950, se creó el primer botiquín de parto para ayudar a las mujeres de países en desarrollo a dar a luz en condiciones más seguras; en la década de 1960, se puso a prueba la primera bomba de agua asequible, llamada India Mark II; en la década de 1970, se adoptaron las sales de rehidratación oral como la intervención más económica y eficaz para los niños con diarrea, y en la década de 1990, se distribuyeron los kits School-in-a-Box (Escuela en caja) para ayudar a los niños de Ruanda a reinsertarse en la escuela después del genocidio. Recientemente, el Proyecto Mwana redujo a menos de la mitad el tiempo de entrega de los resultados de las pruebas de diagnóstico temprano del VIH a lactantes en comunidades rurales y otras comunidades subatendidas de Zambia y Malawi mediante RapidSMS.



India Mark II



Escuelas en caja



Sales de rehidratación oral



RapidSMS

¿QUÉ ES UN LABORATORIO DE INNOVACIÓN?

Un laboratorio es un espacio y una serie de protocolos para que jóvenes, técnicos, empresas privadas y organizaciones de la sociedad civil participen en la resolución de problemas.

Al usar nuevas tecnologías e ideas en su trabajo **programático**, UNICEF llega a las comunidades y a los niños y familias más vulnerables.

Definiciones de innovación tecnológica de UNICEF

Innovación en programas: Uso de nuevas tecnologías e ideas para atender a las comunidades más vulnerables y recónditas.

Innovación en productos: Creación de procesos que apoyan la creación, adaptación o adopción eficiente y transparente de productos. Estas innovaciones tienen un firme enfoque en la equidad y garantizan que el proceso se guíe por las necesidades de las poblaciones más vulnerables.

Innovación en procesos: Aumento de la eficiencia en entornos económicos difíciles. Mejora de nuestra capacidad de focalizar recursos para gestionar resultados y darles monitoreo.

Innovación en asociaciones: Nuevas colaboraciones con donantes y gobiernos asociados, otras agencias de las Naciones Unidas, Comités Nacionales, organizaciones de la sociedad civil, empresas privadas y los propios jóvenes, con el fin de mejorar los resultados para la infancia.

UNICEF también aporta innovación a sus **productos**, no creando nuevas intervenciones para los usuarios finales, sino apoyando el mercado competitivo y la cadena de distribución para que los países puedan acceder a ellos. La innovación está incorporada en cada proceso, desde la mejora de la capacidad de centrarse en los recursos hasta un mejor monitoreo de los resultados, lo que en última instancia da lugar a una mejor gestión. La innovación ocurre mediante nuevas formas de **asociación**. Los laboratorios de innovación apoyan todas estas responsabilidades de las empresas.

En cada país que cuenta con un laboratorio de innovación, asociados del sector

privado, Organizaciones No Gubernamentales (ONG), instituciones académicas, ministerios de gobierno, organizaciones de la sociedad civil y grupos de jóvenes crean conjuntamente soluciones a los problemas más acuciantes de la infancia. UNICEF convoca a estos actores, les señala una necesidad indiscutible y se centra en un proyecto específico y colectivamente vinculante.

Una cultura de innovación

Para tener un laboratorio de innovación exitoso, hace falta una cultura que apoye la innovación. Para ello, puede ser necesario abrirse al cambio en los procedimientos y métodos de resolución de problemas. Una cultura de innovación adopta la experimentación y constantemente evalúa los fracasos y los reconoce como oportunidades de aprendizaje. De hecho, el fracaso visto bajo la luz adecuada suele conducir a soluciones novedosas. Los riesgos se eliminan si se realizan investigaciones y trabajos preparatorios antes de una implementación que insuma muchos recursos, y si se siguen probando y evaluando como un proceso integral en todo el ciclo de vida del proyecto.

¿QUIÉN PUEDE NECESITAR UN LABORATORIO?

Un laboratorio de innovación puede ser útil para aquellas oficinas de UNICEF en los países que buscan diversificar sus emprendimientos de investigación impulsados por la innovación, así como para encontrar nuevas formas de aliviar problemas difíciles de resolver.

En muchas comunidades, muchas veces no hay una sede compartida ni un método establecido de trabajo cooperativo. En ocasiones existe un cuello de botella en la sociedad que coloca a determinada población en un estado persistente de vulnerabilidad. El ambiente participativo invita a los asociados a unirse a la identificación y resolución colectivas de problemas, aumentando así la importancia de las soluciones para la comunidad local.

Un laboratorio es como una plataforma de lanzamiento para trabajar con una amplia variedad de jóvenes y de asociados. Un laboratorio también amplía las capacidades de UNICEF y facilita un intercambio abierto entre UNICEF y la comunidad.



UN LABORATORIO DE INNOVACIÓN TIENE VALOR PORQUE:

1 *Representa un nuevo método para crear soluciones.*

El rápido crecimiento de la tecnología genera nuevas oportunidades para reducir las barreras a la creación de soluciones entre los cocreadores. Los proyectos generados por un laboratorio se hacen de manera menos costosa, más acertada y más sostenible que si se importaran con un enfoque verticalista. A medida que más laboratorios se ponen en marcha, se hace más fácil reconocer y adaptar modelos de éxito en determinado contexto y aplicarlos en otro. Las implicaciones para la innovación son enormes. Aparte, los laboratorios constituyen un modelo de colaboración que tiene profundas repercusiones en la Tecnología para el Desarrollo en todo el mundo.

2 *Una mayor diversidad de habilidades significa mayores posibilidades.*

Los emprendimientos de laboratorios invitan a trabajar a asociados tales como ministerios de gobierno para alcanzar objetivos programáticos de gran escala. El laboratorio también presenta desafíos que pueden beneficiarse de la perspectiva nueva y el entusiasmo de estudiantes universitarios locales y de grupos de estudiantes extranjeros. Asimismo, brinda un espacio que respeta la creatividad y empodera a los jóvenes al proporcionarles tutoría y conectarlos con asociados para ayudarlos a desarrollar sus propias ideas y opiniones. Aparte, el laboratorio muestra al sector privado el valor de las asociaciones y la fuerza de la red de UNICEF.



El laboratorio de innovación de Uganda

3 *Estimula un ambiente físico de colaboración.*

Un laboratorio ofrece un espacio para que diversos asociados y recursos se reúnan y trabajen juntos bajo un solo techo. Esto permite colaboraciones interpersonales, como las lluvias de ideas, los talleres y la enseñanza de habilidades. El ambiente participativo anima a los asociados a unirse al reconocimiento y a la resolución colectivas de problemas, aumentando así la pertinencia de las soluciones para la comunidad local.

4 *Progresivamente, fortalece el desarrollo local.*

La interacción directa entre una comunidad de usuarios finales hace más sostenible y escalable el esfuerzo de reconocer necesidades y poner a prueba el impacto de los proyectos, productos y servicios en tiempo real. Los proyectos pueden aprender y desarrollarse a partir de éxitos y fracasos anteriores. Por consiguiente, la experiencia genera metas de proyectos más ambiciosas, y el impacto en la comunidad se extiende también a otros ámbitos.

Este tipo de red autóctona se optimiza para reconocer problemas, adaptar soluciones y ampliar la implementación.

¿QUIÉNES SON LOS ASOCIADOS DE UN LABORATORIO?

Los siguientes son posibles asociados que suelen colaborar en ambientes de laboratorio, y sus posibles funciones.

Gobierno

El gobierno puede colaborar con laboratorios de innovación en la ejecución de iniciativas nacionales compartiendo sus datos, experiencia o recursos. En algunos casos, el sector público tiene sus propios laboratorios de investigación y proporciona una red lista y un socio colaborador. La investigación en régimen de colaboración puede darse de dos maneras. Cuando se investiga el alcance y la naturaleza de un problema local a los efectos de implementar un proyecto para resolverlo, puede que un asociado gubernamental tenga datos cuantificables útiles para compartir. En otro caso, si el enfoque del propio laboratorio incluye investigación operativa cuantificada, los datos recogidos por un laboratorio pueden beneficiar a los asociados gubernamentales cuando buscan poner en marcha o reformar iniciativas.

Sector académico

El sector académico tiene fortalezas en materia de conocimiento técnico, capacidad de investigación y entusiasmo. Las asociaciones con instituciones académicas suelen consistir en un acuerdo con una universidad local por el que estudiantes de departamentos asociados tienen la oportunidad de obtener experiencia en el mundo real ayudando a crear proyectos que hacen una diferencia en su comunidad. Es posible que académicos locales o internacionales también tengan un laboratorio de investigación o cursos académicos recurrentes que puedan compartir recursos, por ejemplo invitando a equipos de estudiantes a trabajar con UNICEF creando soluciones a problemas generalizados. El laboratorio también ofrece a los académicos la oportunidad de trabajar en estrecha colaboración con el gobierno y el sector privado.

ONG

Un laboratorio es una oportunidad de beneficiarse de la red existente y la experiencia especializada de ONG locales. El tipo de conocimiento especializado que una ONG colaboradora puede aportar al laboratorio de innovación incluye comunicación con los jóvenes, una comunidad tecnológica abierta y un modo de trabajar en el sector de desarrollo que se fusiona con el propio enfoque del laboratorio.

Una asociación de este tipo puede hacer que UNICEF se centre en sus puntos fuertes estratégicos mientras que un asociado aporta su propio valor diferencial, además de conectar el laboratorio con comunidades y problemas específicos.

Sector privado

El sector privado puede contribuir a la experiencia del laboratorio de varias formas. A continuación se citan algunos ejemplos. Los proveedores de tecnología o de servicios móviles pueden asociarse en torno a los servicios del laboratorio. Los fabricantes pueden producir productos físicos que se implementan en el terreno. Una empresa podría también ofrecer espacio o equipos a cambio de un servicio prestado. Además, el sector privado puede compartir su know-how profesional cuando ofrece un taller en el laboratorio. Esto ofrece un beneficio mutuo, dado que las empresas ayudan a desarrollar las habilidades de jóvenes que buscan ganar experiencia por medio de las actividades de laboratorio, con la idea de encontrar a personas motivadas para contratar.



Jóvenes

Los jóvenes se benefician de tener un laboratorio en su comunidad. Cada laboratorio necesita de la contribución integral de los jóvenes para dirigir su práctica. Los jóvenes aportan ideas, dirigen sus propios proyectos y aportan energía y optimismo, lo que lleva a un progreso constructivo dentro de la comunidad. Un laboratorio salva la brecha física y cultural entre las instituciones y los individuos que desean expresar sus preocupaciones sobre sus propias comunidades. Los jóvenes se transforman en colaboradores más activos en su propia sociedad, lo que conduce a una mayor comprensión y a una resolución focalizada de problemas.

Red de laboratorios de UNICEF

Todos los laboratorios de la Red de Innovación de UNICEF se apoyan mutuamente. Cada laboratorio comparte su experiencia y asesoramiento con los demás y les comunica los factores que condujeron al éxito y aquellos que terminaron en fracaso. Asimismo, cada laboratorio tiene el potencial de generar modelos de proyecto que otros laboratorios pueden adaptar. Cada implementación es un campo de prueba para posibles resultados que procuran resolver problemas generalizados. En el modelo que se está elaborando, todos los laboratorios juntos constituyen una Red de Innovación para el Desarrollo optimizada.

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

Los siguientes son los principios orientadores de todo el trabajo de innovación de UNICEF.

Centrado en el usuario y orientado a la equidad

- Responder a las necesidades del usuario, ser apropiado al contexto y diseñar en colaboración con los usuarios finales.
- Desarrollar en forma gradual, utilizando pruebas de usuario iterativas y haciendo modificaciones cuando corresponda.
- Diseñar primero para aquellas personas a las que es más difícil llegar, y construir soluciones que puedan ampliarse a escala mundial.

Basado en la experiencia

- Construir sobre la base de la experiencia previa e incorporar prácticas óptimas al diseño de productos, servicios y procesos.
- Poner al acceso del público los conocimientos y experiencias adquiridos en torno a la innovación y priorizar la apertura como enfoque para resolver problemas.

Sostenible

- Ser viable a largo plazo, teniendo en cuenta la infraestructura de apoyo, el mantenimiento y los costos operativos.
- Involucrar a los gobiernos en la creación de soluciones.
- Alentar la participación y la capacitación de expertos locales (técnicos y de otro tipo).

Abierto e inclusivo

- Construir tecnología de uso libre y de código abierto, para que pueda compartirse con las partes interesadas y para que otros puedan adaptarla.
- Facilitar el acceso a la información. Se puede compartir la documentación, el contenido y el aprendizaje, y cualquiera puede acceder a ellos.

Escalable

- Ser reproducible y adaptable en otros países y contextos.
- Tener en cuenta las asociaciones desde el principio y comenzar las negociaciones temprano.
- Contemplar tecnologías disponibles localmente y usar lo que ya exista en el ecosistema.

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Las respectivas áreas de investigación en desarrollo de los laboratorios de innovación de UNICEF se dividen en tres disciplinas.

Desarrollo de productos y servicios

Este tipo de investigación en innovación comprende la creación y la posterior utilización de herramientas, ya sea que se trate de hardware físico o de software orientado a los servicios. Implica la necesidad de hacer prototipos rápidamente y de perfeccionar repetidamente las funciones. Los gerentes de proyectos y los ingenieros ajustan el diseño realizando pruebas de campo y modificando las normas de programación y fabricación de acuerdo con las limitaciones situacionales. Estos esfuerzos se aplican para hacer la implementación más barata y más rápidamente asequible.

Participación comunitaria

Un laboratorio se orienta a la participación comunitaria cuando el trabajo con los jóvenes locales está entre sus metas principales. Esto implica la creación de actividades de naturaleza cocreativa, con énfasis en los programas de tutoría, recibiendo con beneplácito las ideas y los aportes de los participantes, impartiendo capacitación y ofreciendo facilidades a los jóvenes para que puedan tener un impacto positivo en su comunidad. Este esfuerzo está dirigido a empoderar a los jóvenes para que se hagan cargo de su futuro.

Investigación operativa

La investigación operativa implica trabajar con asociados estratégicos para que haya un método coordinado de recolección de datos e información en un contexto particular. Este esfuerzo disciplinado y en gran escala genera los datos cuantificables necesarios para reconocer la raíz de los problemas y posibilita que una entidad investigadora de este tipo haga recomendaciones concretas sobre los pasos que se deben dar.

El proceso de investigación operativa implica:

- | | |
|--------------------------|-------------------|
| 1 proponer una hipótesis | 3 reunir datos |
| 2 probar la hipótesis | 4 compartir datos |

Laboratorio de innovación de Kosovo

- **Inaugurado en 2010**
- **Principal línea de investigación:** participación comunitaria.
- **Asociados:** Universidad de Pristina, University of Business and Technology, IPKO, Disney, Massachusetts Institute of Technology (MIT), instituciones de Kosovo, organismos de las Naciones Unidas en Kosovo.
- **Ejemplo de proyecto:** *Proyectos conducidos por jóvenes para catalizar cambios sociales positivos.*
- **Contacto:** contact@kosovoinnovations.org

Laboratorio de innovación de Uganda

- **Inaugurado en 2010**
- **Principal línea de investigación:** Desarrollo de productos y servicios.
- **Asociados:** Ministerio de Salud y Bienestar Infantil, Dirección de Servicios de Farmacia, Departamento para el Desarrollo Internacional (DFID) del Gobierno del Reino Unido, Oficina de Ayuda Humanitaria de la Comisión Europea (ECHO), Unidad de Planificación y Monitoreo (PMU).
- **Ejemplo de proyecto:** Estaciones informáticas sustentadas con energía solar para zonas rurales (unicefstories.org).
- **Contacto:** Terra Weikel, codirectora de Tecnología para el Desarrollo

¿QUIÉNES FORMAN LA RED DEL LABORATORIO?

Actualmente hay cuatro laboratorios de innovación de UNICEF: uno en Kosovo, otro en Uganda, otro en Zimbabwe y otro en Copenhague, Dinamarca. Cada laboratorio tiene un enfoque, una estrategia y asociados únicos.

El reciente surgimiento de los laboratorios de innovación de UNICEF marca una oportunidad importante. Los laboratorios que están en funcionamiento han hecho significativos avances en sus respectivas líneas de investigación.

El laboratorio de innovación de Uganda creó el Digital Drum, votado por la revista Time como una de las mejores invenciones de 2011. Uganda es también un importante socio que ayuda a desplegar y desarrollar la serie de proyectos de RapidSMS. Uno de ellos es el proyecto mTrac, que es un sistema de vigilancia y monitoreo de enfermedades para beneficio de los interesados del sector de la salud y los ciudadanos, que pronto alcanzará cobertura nacional.

Hasta el momento de la redacción de este documento, el laboratorio de innovación de Kosovo había trabajado con más de 3.600 jóvenes en 48 proyectos actuales y pasados. También ha organizado talleres, realizado proyectos de elaboración de mapas y recolección de datos, y puesto en marcha laboratorios satélite que ampliaron su impacto a escala nacional.

El centro de investigación de Zimbabwe llamado CCORE (siglas en inglés de Centro de Colaboración en materia de Investigaciones y Evaluaciones Operacionales) se dedica a promover el conocimiento de asociados e interesados mediante la recolección y difusión de datos e información pasibles de acción. Un ejemplo del trabajo del CCORE es su proyecto SITAN, un completo análisis situacional sobre el estado nacional de los derechos de las mujeres y los niños, algo que altas autoridades gubernamentales de Zimbabwe consideran un modelo para las políticas sociales.

Laboratorio de innovación de Zimbabwe (CCORE)

- **Inaugurado en 2010**
- **Principal línea de investigación:** Investigación operativa.
- **Asociados:** Ministerio de Salud y Bienestar Infantil, Dirección de Servicios de Farmacia, Departamento para el Desarrollo Internacional (DFID) del Gobierno del Reino Unido, Oficina de Ayuda Humanitaria de la Comisión Europea (ECHO), Unidad de Planificación y Monitoreo (PMU).
- **Ejemplo de proyecto:** Estudio sobre medicamentos vitales y servicios de salud.
- **Contacto:** Dr. Susan Laver, jefa de laboratorio.

Laboratorio de innovación de Copenhague

- **Inaugurado en 2012**
- **Principal línea de investigación:** Respuesta a situaciones de emergencia, logística de distribución.
- **Ejemplo de proyecto:** Simulación de una situación de emergencia, Análisis RUTF, Mercado dinámico de vacunas.
- **Contacto:** Jonathan Howard-Brand, subjefe de laboratorio. jhowardbrand@unicef.org

El laboratorio de innovación de Copenhague aprovecha su influencia como artífice del mercado y sus conocimientos especializados en operaciones de la cadena de distribución para conseguir el apoyo de colaboradores en cuestiones de asociación, procesos, distribución y logística. Fundado en 2012, el laboratorio tiene el potencial de transformarse en un centro de innovación en torno a las respuestas a situaciones de emergencia.

Las actividades de UNICEF Botsuana son un ejemplo de un laboratorio en etapa piloto. Actualmente, un pequeño equipo está conduciendo investigaciones sobre prácticas óptimas de innovación en salud materno-infantil para resolver problemas en el terreno. UNICEF Botsuana también realizó un taller de interesados para reunir asociados en torno a los problemas que enfrentan y debatir cómo mejorar el marco local de innovación.

En 2012 se pondrán en funcionamiento laboratorios de innovación en Armenia, Botsuana, Burundi, Chile (en colaboración con Un Techo para Chile), India, Sudán del Sur y Sudán. Dado el apoyo y el avance logrados hasta ahora, es probable que aparezcan más laboratorios en el mapa.



Red de laboratorios de innovación de UNICEF (y asociados)

Red de laboratorios de innovación de UNICEF (y asociados)



Laboratorio de innovación de Copenhague

Laboratorio de innovación de Kosovo

Armenia

Sudán

Laboratorio de innovación de Uganda

Chile
(EN COLABORACIÓN CON UN TECHO PARA CHILE)

Laboratorio de innovación de Delhi

Sudán del Sur

Burundi

iHub Malagasy

CCORE Zimbabue

Botsuana

India

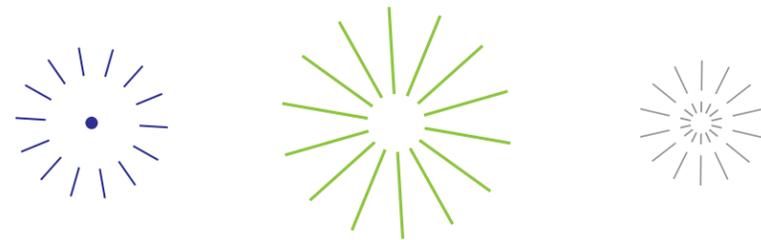
-  Laboratorio establecido
-  En fase preparatoria
-  Laboratorio independiente

“El primer reto es adaptar la tecnología que el sector privado está desarrollando para aplicarla a nuestros propios fines. El segundo es ampliar estas innovaciones”.

Anthony Lake, Director Ejecutivo de UNICEF

SECCIÓN 2

La etapa piloto



Los cuatro laboratorios existentes han identificado los atributos fundamentales necesarios para garantizar la supervivencia de un nuevo laboratorio. Para tener éxito, un laboratorio necesita metas factibles y criterios de referencia definidos. Un laboratorio también necesita personal dentro de UNICEF para apoyarlo, y precisa promover una relación estrecha con su ambiente local.

La forma óptima de poner en funcionamiento un laboratorio consiste en lanzar un proyecto piloto que defina oportunamente su método y sus metas. Un laboratorio implica mucho trabajo preparatorio e investigación, pero también un proceso de “aprender haciendo”. Los resultados mejoran por medio del proceso interactivo de innovación.

PASOS DE LA ETAPA PILOTO

FICHA DE TRABAJO

Cronograma de laboratorio piloto - pág. 103



Hacer una indagación sobre el laboratorio

Determinar qué interesados internos podrían apoyar la creación del laboratorio y contribuir a ella.



Opcional: Realizar una misión exploratoria

Una misión exploratoria es una investigación que determina la factibilidad y las oportunidades de un posible nuevo laboratorio.



Delimitar el área prioritaria del laboratorio

Crear un área prioritaria del laboratorio delimitada por los conocimientos especializados de la oficina de UNICEF en el país, el apoyo consensuado de los interesados o el problema social acuciante.



Contratar un jefe de laboratorio

El jefe de laboratorio supervisa las operaciones cotidianas, entre ellas la gestión del presupuesto, los plazos de los proyectos y las comunicaciones con la red de interesados.



Precisar la nota conceptual del laboratorio

Una nota conceptual es la declaración que define el enfoque de un laboratorio y aclara su orientación desde el principio. El documento describe la investigación realizada y cómo justifica la línea escogida.



Seleccionar y presentar un proyecto piloto

Un proyecto piloto debe tener un objetivo claro y emplear una estrategia concreta para lograrlo. Cada elemento de un proyecto piloto requiere una estricta evaluación y adaptación, basada en la experiencia adquirida.

HACER UNA INDAGACIÓN SOBRE EL LABORATORIO

Determinar qué interesados internos podrían apoyar la creación del laboratorio y contribuir a ella.

Un funcionario de enlace de una oficina de UNICEF en el país es un funcionario que se transforma en punto de referencia para la interacción con los asociados que deben reunirse a los efectos de crear un laboratorio. Un funcionario de enlace debe contar con experiencia en trabajo transectorial en su oficina. Este funcionario mantiene en marcha el proceso de creación del laboratorio, y una vez inaugurado este, es el principal punto de contacto entre la oficina en el país y el laboratorio.

Identificar asociados de secciones de UNICEF

Interactuar con secciones de UNICEF para determinar las principales áreas de necesidad. El laboratorio debe ser un espacio común en el que varias secciones tengan la oportunidad de colaborar en proyectos comunes.

REALIZAR UNA MISIÓN EXPLORATORIA

Un paso opcional: Una misión exploratoria es una investigación que determina la factibilidad y las oportunidades de un posible nuevo laboratorio.

EJEMPLO DE DOCUMENTO
Términos de referencia –
Misión exploratoria - pág. 218

¿CUÁLES SON LAS METAS DE UNA MISIÓN EXPLORATORIA?

- Identificar socios locales: gobierno, académicos, empresas privadas, ONG, grupos de jóvenes.
- Interactuar directamente con usuarios finales y dar una orientación más específica al proyecto piloto.
- Reconocer problemas locales que puedan beneficiarse de la perspectiva cooperativa de un laboratorio de innovación.
- Promover interés en una orientación particular del laboratorio, y comunicarles a los interesados cómo podrían ser parte de ese esfuerzo.

Una misión exploratoria es un ejercicio que ayuda a analizar y priorizar los problemas de los que un laboratorio puede elegir ocuparse inicialmente. Muchos proyectos pueden beneficiarse de un enfoque cooperativo, y esto determina gran parte del valor de una misión exploratoria. Una misión exploratoria estima el interés de los otros interesados y el valor que estos puedan aportar en referencia a la posible área prioritaria del laboratorio. Además de hacer elecciones estratégicas en cuanto al funcionamiento del laboratorio, la misión exploratoria

debe interactuar con los posibles usuarios finales a los efectos de hacer recomendaciones fundamentadas sobre ejecuciones de proyecto que coincidan con la necesidad local.

Esta misión implica identificar a los interesados que constituyen la red local de innovación, ya que estos serán el fondo de recursos para la cooperación. La misión exploratoria debe identificar a los ministerios interesados en participar del laboratorio, o a los ministerios que ya realizan sus propias operaciones de investigación de laboratorio. La misión puede incluir entrevistas con el sector privado y laboratorios de investigación académica para determinar su línea de investigación y reconocer posibles ámbitos de colaboración.

¿CUÁLES SON LAS CUALIDADES DE UN BUEN ASOCIADO LOCAL?

- Comparte recursos: espacio, talento, suministros, etc.
- Tiene pasión por el cambio y apertura hacia la innovación.
- Ya está investigando en un contexto similar.
- Proporciona conocimiento contextual mediante análisis de problemas agudos a los que se pueda hacer frente.

Una misión exploratoria clarifica el abordaje de determinado problema al realizar investigaciones que ayudan a cuantificar la escala general de ese problema, además de explicar el porqué de su persistencia. Los investigadores toman esta información y se remiten a su experiencia para hacer recomendaciones sobre qué estrategia o enfoque de proyecto el laboratorio puede adaptar para conformar su misión en torno

a él. Además de hacer recomendaciones sobre el proyecto, los investigadores también deben especificar las limitaciones inherentes y la métrica de un proyecto, para tener expectativas realistas.



Foto: Panthea Lee

Métodos de la misión exploratoria

La investigación centrada en el usuario emplea los siguientes métodos:

- 1 Evaluar y estudiar el trabajo que los interesados del gobierno local, el sector privado y el sector académico están haciendo en materia de programas de innovación.
- 2 Priorizar los principales ámbitos de desarrollo de un proyecto piloto a fin de preparar el camino para el trabajo necesario e identificar a los interesados.
- 3 Crear una serie general de preguntas para hacer a seis interesados clave, exhortándolos a detallar los ámbitos específicos en los que se especializan más.
- 4 Emplear la investigación centrada en el usuario, hablando con ciudadanos que se verían afectados por el proyecto de innovación y determinando sus necesidades.
- 5 Observar la forma en que la población local utiliza métodos informales para superar un problema que se procura enfrentar dentro del área prioritaria.
- 6 Trabajar con asociados locales para determinar cómo pueden desarrollar capacidad técnica, en la medida en que concierne a los objetivos específicos de un posible proyecto piloto.

DELIMITAR EL ÁREA PRIORITARIA DEL LABORATORIO

El área prioritaria del laboratorio debe estar determinada por los conocimientos especializados de la oficina de UNICEF en el país, el apoyo consensuado de los interesados o un problema social acuciante.

Se deben considerar ciertos factores a la hora de delimitar el área prioritaria del laboratorio. Con frecuencia, un laboratorio ya cuenta con recursos dedicados, conocimientos especializados y esfuerzos dirigidos a un área en particular. En el caso de UNICEF, es a menudo un problema que afecta a mujeres y niños. La creación de un laboratorio podría entonces abordar el asunto de manera diferente y convocar a más colaboradores a la mesa.

Otro factor importante para evaluar es si existen cuellos de botella persistentes que hagan prevalecer el área prioritaria para un laboratorio que recién comienza. En tales situaciones, suele haber varios interesados dedicados a resolver el problema. Un laboratorio tiene entonces la oportunidad de ofrecer un centro de enlace a los colaboradores para que apoyen a su comunidad y promuevan también sus propias metas individuales.

Una investigación secundaria exhaustiva también ayuda a saber en qué forma se puede poner en marcha un laboratorio propio. Es posible que otros laboratorios de investigación tengan estructuras de proyectos existentes para abordar problemas globales similares, y pueden ser modelos útiles para adaptar.

Plantilla para crear una declaración del laboratorio

Sugerimos que este laboratorio se centre en **[ámbito temático específico]** – y que específicamente consiga apoyo para **[algo más específico]** – un proyecto que se está iniciando **[vinculado a algo que funciona mejor en otros países]** para **[adónde se dirige el impacto]**.

CONTRATAR UN JEFE DE LABORATORIO

El jefe de laboratorio supervisa las operaciones y actividades cotidianas del laboratorio en general.

FICHA DE TRABAJO

Términos de referencia – Jefe de laboratorio – pág. 104

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Jefe de laboratorio – pág. 138

Antes de que comience una etapa piloto, el laboratorio precisa un gerente que supervise el proyecto del punto de enfoque, así como todos los proyectos resultantes y el funcionamiento cotidiano del laboratorio (incluida la elaboración de un proyecto y un cronograma), y que permanezca en estrecho contacto con otros jefes del laboratorio dentro de la Red de Innovación de UNICEF. El jefe del laboratorio también es fundamental para crear la nota conceptual del laboratorio, que apoya las iniciativas programáticas de la oficina en el país.

Además, el jefe de laboratorio es el director general de los asuntos logísticos y el principal comunicador con respecto a todos los aspectos del estado del laboratorio ante la oficina en el país y los colaboradores externos.

¿CUÁLES SON LAS ACTIVIDADES DE UN JEFE DE LABORATORIO?

- Coordinar con las contrapartes del programa de UNICEF y asociados locales.
- Consultar y trabajar con la comunidad local de código abierto y asesorar sobre negociación a proveedores móviles o de tecnología.
- Contribuir al marco de monitoreo y evaluación y supervisarlos.
- Presentar productos mensurables y fijar fechas de entrega para los trabajos.
- Rendir informes mensuales a la oficina local y a la Sede de Nueva York.
- Registrar en un blog e informar periódicamente de las lecciones aprendidas a medida que el laboratorio progresa, para transformarse en un recurso para otros.

PRECISAR LA NOTA CONCEPTUAL DEL LABORATORIO

Una nota conceptual es la declaración del enfoque que define a un laboratorio en su comienzo. El documento describe la investigación realizada y justifica la línea escogida.

FICHA DE TRABAJO

Términos de referencia – Nota conceptual de laboratorio – pág. 110

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Nota conceptual de laboratorio/Plan de acción - pág. 221

La nota conceptual es una declaración de intención y a la vez un plan bien estudiado. Identifica a los asociados principales que colaborarán para alcanzar las metas declaradas, describe básicamente las investigaciones preparatorias realizadas y describe el área prioritaria y las metas inmediatas para el nuevo laboratorio.

Una nota conceptual debe detallar la experiencia previa que la oficina en el país anfitrión tenga en el ámbito de interés específico que se ha elegido. La nota conceptual también debe establecer el mandato general del laboratorio y las áreas estratégicas de investigación. Además, la nota conceptual debe establecer el personal presente o futuro que trabajará para lograr esas metas, la lista de asociados colaboradores y la vía para financiar el pujante emprendimiento.

Extractos de la nota conceptual del laboratorio CCORE de Zimbabue (2011)

“Un exhaustivo proceso de evaluación de la situación con más de 40 organizaciones identificadas como interesadas de los sectores gubernamental y paraestatal, así como de donantes, ONG, las Naciones Unidas y universidades”.

El CCORE se centra en “cinco áreas clave de actividad, incluidos entre otros los sectores de la salud y nutrición de la madre, el recién nacido y el niño, el fortalecimiento de los sistemas de salud, la protección social, los medios de subsistencia, el agua y saneamiento y la educación básica, además del VIH...”.

“El CCORE ofrece apoyo para el avance de las investigaciones y las evaluaciones operacionales o de intervenciones en áreas estratégicas. En el plan de trabajo anual adjunto se describen detalladamente los resultados previstos, las actividades, los productos esperados y los costos estimados para estas cinco áreas estratégicas”.

La expectativa es que este documento fije claramente el enfoque, las metas y el plan estratégico para el período especificado. Es un paso necesario que cada nuevo laboratorio debe dar.

SELECCIONAR Y PRESENTAR UN PROYECTO PILOTO

Un proyecto piloto debe tener un objetivo claro y emplear una estrategia concreta para lograrlo.

Un proyecto piloto debe evaluar claramente el posible beneficio del usuario final y describir una estrategia concreta para alcanzar ese objetivo. Este primer proyecto debe poder relacionarse con otros programas de implementación de Tecnología para el Desarrollo, cuyos problemas, metas y audiencia son similares, y aprender de ellos. Al principio, un laboratorio está representado por su proyecto piloto, y el laboratorio se transforma en el vehículo para optimizar el éxito de este proyecto.

Presentar un proyecto piloto

Los diferentes laboratorios tendrán diferentes interesados que harán sus contribuciones en la etapa piloto. Algo que se debe recordar acerca de un proyecto piloto es que se trata de una oportunidad de colaborar, pero también de repetir. Es fundamental que el laboratorio esté siempre preguntándose cómo puede mejorar sus métodos, con la mente puesta en la escalabilidad e involucrando al usuario final en la mayor medida posible.

Parte de esta etapa de evaluación consiste en recoger comentarios de los miembros del laboratorio durante el proyecto piloto, y también recabar aportes de los participantes jóvenes y los usuarios finales en cuanto a formas de mejorar la operación. En muchos casos, el desafío consiste en lograr el correcto equilibrio entre mantener la operación lo

suficientemente maleable y accesible para que los participantes puedan opinar libremente sobre las mejores soluciones y hacer que los objetivos del laboratorio sigan siendo concretos y focalizados en el problema. Por ejemplo, en las primeras etapas del laboratorio de Kosovo, se pidió opinión a todos los miembros del personal y a las ONG locales asociadas durante

reuniones regulares de revisión. Algunos de los mayores debates se refirieron a la forma óptima de lograr un equilibrio entre una atmósfera abierta y creativa para todos los actores involucrados y una estructura centrada en los resultados. Las estrategias para lograr ese equilibrio incluyeron sesiones de “lluvia de ideas” con los jóvenes, que ayudaron a destacar los problemas desde las diversas perspectivas de los participantes. Otra táctica que aplicó el laboratorio fue un “muro

de ideas”, una pizarra blanca colocada sobre los muros en que los jóvenes podían escribir y aportar sus ideas sin restricciones de acceso. A fin de centrarse en los resultados, se esperaba que los jóvenes colaboradores fijaran metas, plazos y presupuestos para el proyecto, y que los cumplieran.

En el caso de Kosovo, superaron esos primeros problemas y, a medida que se ampliaron, se enfrentaron con nuevos desafíos. Esto ocurre con todos los laboratorios. La estrategia triunfadora consiste en realizar los trabajos preparatorios necesarios y planificar bien, pero además ser intuitivos, creativos y oportunistas con respecto al crecimiento de la actividad.

OBJETIVOS CLAVE PARA UN PROYECTO PILOTO PRESENTADO RECIENTEMENTE

- * Evaluar constantemente
- * Repetir
- * Trabajar incesantemente para ampliar la escala
- * Mostrar resultados

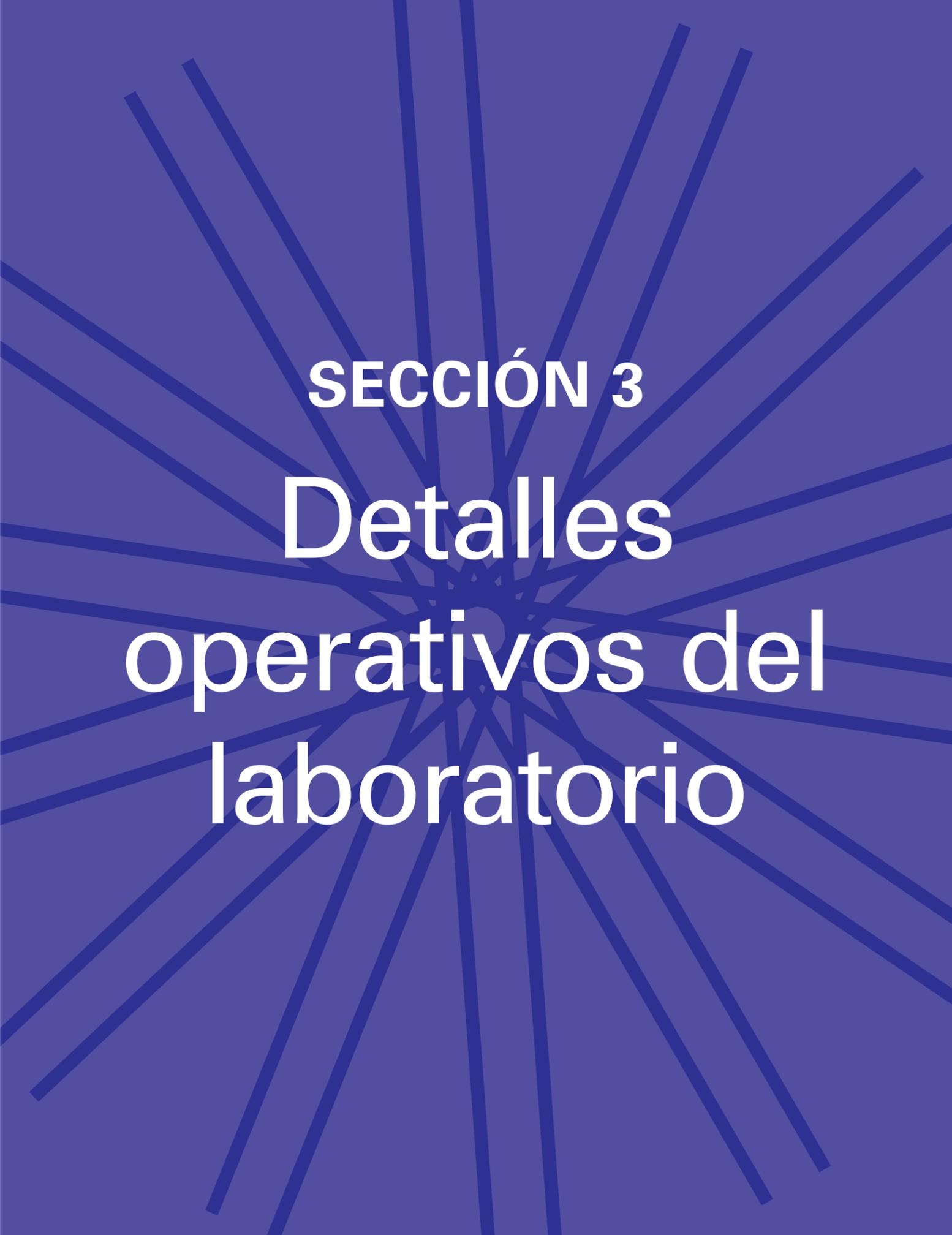
Extracto de un testimonio del primer jefe del laboratorio de Kosovo

“Para el laboratorio de innovación, un desafío es construir mecanismos apropiados para promover la creación de enunciados de problemas (por ejemplo, generar más empleos en Kosovo), ideas sobre posibles estrategias (por ejemplo, crear bolsas de trabajo por SMS) y proyectos (que contendrían un plan sobre cómo poner en marcha la bolsa de trabajo, a quiénes dirigirse, cuál sería el presupuesto, etc.)”.

—Prabhas Pokharel

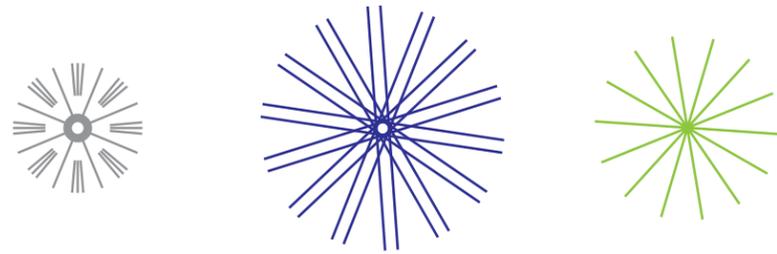
“Debemos considerar metas más universales y tratar de hallar las formas más efectivas y eficientes de llegar a los niños con mayores necesidades”.

Anthony Lake, Director Ejecutivo de UNICEF



SECCIÓN 3

Detalles operativos del laboratorio



Esta sección proporciona mayores detalles operativos relacionados con el trabajo cotidiano, la dotación de personal y el espacio físico. Esto aclarará los detalles logísticos que todo laboratorio debe manejar y reducirá la incertidumbre al llevar a escala un laboratorio piloto. Cite el material proporcionado para las pautas gerenciales y administrativas, y benefíciense de los senderos ya abiertos por otros laboratorios de innovación de UNICEF. El impulso conseguido gracias al avance del proyecto y a la participación de los colaboradores es la clave para lograr un laboratorio totalmente operativo y probablemente sostenible.

DEL PILOTO AL LABORATORIO

Principios para convertir un laboratorio en una actividad innovadora de pleno derecho

UNICEF fijó metas para una Red de Innovación que será de amplio alcance en los próximos dos años e incluirá a 30 países participantes para fines de 2014. La innovación a nivel de país exige liderazgo local, solución de problemas y evaluación; sin embargo, forma parte de un esfuerzo global de gran envergadura.

FICHA DE TRABAJO
Evaluación de actividad - pág. 118

Para que un laboratorio floreciente pueda introducirse en las actividades de la comunidad participante, sus directores deben establecer parámetros claros para reconocer las barreras o los cuellos de botella y la factibilidad de la ampliación, además de generar métodos precisos de estimación de costos. Estas decisiones deben referirse a las implementaciones en curso y adaptar hábilmente el proyecto piloto definitivo del laboratorio a las circunstancias propias. En la **Sección 4, Modelos de laboratorio**, podrá ver una muestra de proyectos exitosos, pasados y presentes. La naturaleza de la innovación dicta que la repetición y la adaptación generan nuevas implementaciones y promueven las metas de desarrollo y una ampliación compatible, que benefician tanto a los esfuerzos individuales como a la red del laboratorio en su conjunto.

Extracto del plan de ampliación de la innovación

“UNICEF puede protegerse contra riesgos significativos y asegurarse la eficacia de las innovaciones actuando en dos etapas críticas:

- a En la etapa piloto, asegurando que la innovación cuente con pruebas suficientes que ameriten la ampliación, o de lo contrario pidiendo más prototipos y pruebas piloto;
- b En la etapa de implementación, determinando si los beneficios que según las previsiones iban a llegar a los niños y sus familias y a las comunidades les están efectivamente llegando, si hay consecuencias imprevistas y si la innovación es tan eficiente como se había previsto”.

PERSONAL DEL LABORATORIO Y POSIBLES ADSCRIPCIONES

A continuación se describen brevemente algunas opciones de personal en relación con la actividad del laboratorio. Con frecuencia, un laboratorio surge como un emprendimiento muy pequeño y va ampliando su personal en régimen de adscripción a medida que aumentan sus necesidades.

Jefe de laboratorio

Un jefe de laboratorio se encarga de todos los detalles operativos del laboratorio, supervisa el desarrollo de los proyectos y es el principal enlace en lo referente a las necesidades de sección del programa.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Jefe de laboratorio – pág. 138

Oficial de proyecto

Un oficial de proyecto guía a los participantes jóvenes en sus proyectos de desarrollo comunitario y vigila que los interesados avancen hacia las metas establecidas para el proyecto de forma puntual y ajustada al presupuesto.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Oficial de proyecto – pág. 166

Desarrollador de hardware

Un desarrollador de hardware crea prototipos físicos, los prueba y perfecciona el diseño hasta que sean adecuados para su producción por un fabricante local.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Desarrollador de hardware – pág. 197

Asistente administrativo

Un asistente administrativo ayuda a mantener las finanzas del laboratorio y realiza tareas cotidianas y de oficina en general.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Asistente administrativo – pág. 152

Coordinador de tecnología para el desarrollo

En los laboratorios más pequeños, un jefe de laboratorio también se desempeña como coordinador de Tecnología para el Desarrollo. Si los dos cargos están separados, el coordinador tiene una función técnica más práctica y se ocupa de todos los aspectos relacionados con la tecnología de los proyectos de desarrollo.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Coordinador de Tecnología para el Desarrollo – pág. 142

Diseñador

Un diseñador puede contribuir a los esfuerzos de comunicación y publicidad del laboratorio de innovación, o crear prototipos y marcos esenciales para los proyectos y procesos del laboratorio.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Diseñador – pág. 206

Diseñador de software

Un desarrollador de software codifica soluciones escalables y de código abierto para compartir conocimientos o recoger datos. La saturación de códigos y las pruebas de usuarios en el terreno facilitan el perfeccionamiento del diseño y la resolución de problemas de utilización.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Desarrollador de software – pág. 187

APOYO DE LA OFICINA EN EL PAÍS

Los siguientes son recursos humanos que la oficina de UNICEF en el país puede aportar para apoyar al laboratorio. Si esto no es posible, estos recursos pueden conseguirse en régimen de adscripción, si es necesario.

Oficial de monitoreo y evaluación

Este cargo se ocupa del monitoreo y la evaluación de todos los proyectos del laboratorio, recogiendo datos que demuestren el impacto del proyecto evaluado en comparación con sus metas declaradas. El oficial de monitoreo y evaluación también debe crear documentos que ayuden a los participantes del laboratorio, especialmente a los jóvenes, a darle seguimiento al avance de sus propios proyectos.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Oficial de monitoreo y evaluación – pág. 154

Oficial de comunicación

Un oficial de comunicación está a cargo de promover la visibilidad del laboratorio de innovación a través de medios de comunicación nacionales y extranjeros. También debe ayudar a los jóvenes a compartir sus éxitos y lecciones aprendidas.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Oficial de comunicación – pág. 156

Oficial administrativo

Un oficial administrativo mantiene el presupuesto del laboratorio, supervisa la creación de contratos financieros y ayuda a los jóvenes a manejar los presupuestos de sus propios proyectos.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Oficial administrativo – pág. 152

PRESUPUESTO DEL LABORATORIO

El plan de presupuesto debe elaborarse de forma que el laboratorio gaste los recursos de la forma más eficiente posible.

FICHA DE TRABAJO
Plan de presupuesto - pág. 115

Para adoptar decisiones fiscales sensatas y orientadas hacia metas, los costos estimados deben negociarse sobre la base de investigaciones. Un laboratorio, para poder funcionar, precisa recursos, muchos de los cuales pueden conseguirse mediante colaboraciones locales y patrocinios. Un gerente de laboratorio eficiente deberá crear oportunidades a partir de las limitaciones.

Personal

Las etapas iniciales de un laboratorio requieren la contratación de un jefe de laboratorio; puede contratarse personal adicional según las necesidades del proyecto.

DATO: Los voluntarios y cooperantes de UNICEF están ansiosos por trabajar para superar los retos que presenta el trabajo por el desarrollo, y pueden ser un recurso muy valioso. También pueden reducir los costos de personal.

CARGO	SALARIO (MENSUAL)
Jefe de laboratorio	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Equipos

Para crear un plan de presupuesto exacto, es fundamental determinar los equipos necesarios al comienzo.

DATO: Con frecuencia, los laboratorios reciben donaciones de materiales en apoyo de su misión. También es posible canjear materiales por servicios prestados por el laboratorio o sus participantes.

TIPO DE ARTÍCULO	COSTO
Mueble	_____
Tecnología	_____
Suministros	_____
_____	_____

Espacio físico

Un espacio físico implica gastos fijos, como alquiler, servicios públicos y mantenimiento.

DATO: Es recomendable procurar el patrocinio de un interesado local o la donación de espacio, así como identificar espacios de UNICEF que puedan destinarse a un laboratorio de innovación.

TIPO DE ARTÍCULO	COSTO
Alquiler	_____
Servicios públicos	_____
Mantenimiento	_____
_____	_____

Gastos del proyecto

En la etapa inicial, el presupuesto del proyecto puede ser también el presupuesto del laboratorio. A medida que el laboratorio crece, cada proyecto necesitará su propia planificación presupuestaria.

DATO: Con un laboratorio se reducen los costos individuales de los proyectos y los colaboradores amplían las metas de los proyectos. En el modelo de innovación, cada proyecto se basa en el anterior.

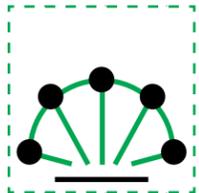
TIPO DE ARTÍCULO	COSTO
Contratos móviles	_____
Consultores	_____
Org. de eventos	_____
Becas para jóvenes	_____
_____	_____

TOTAL	
Personal	_____
Equipo	_____ + _____
Espacio físico	_____ + _____
Gastos del proyecto	_____ + _____
PRESUPUESTO ESTIMADO	= _____

GESTIÓN DEL ESPACIO

Las funciones que debe cumplir el laboratorio determinan las decisiones relativas al espacio. Para que sea lo más flexible posible, diseñe el espacio de forma que sirva para diversos usos.

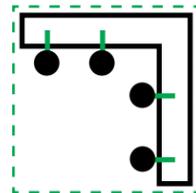
FICHA DE TRABAJO
Plan de uso de la superficie útil - pág. 120



sesiones de lluvia de ideas

Los asientos se distribuyen para que todos vean bien los materiales de presentación, de manera tal de facilitar el debate.

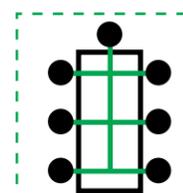
densidad de personas = alta



taller de elaboración de prototipos

Un taller es un espacio especializado; un garaje o taller mecánico puede usarse para este fin. Necesita puertas de acceso más grandes, ventilación, tolerancia a los ruidos y desperdicios.

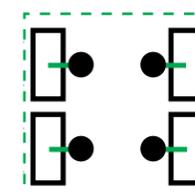
densidad de espacio = baja



reuniones

Espacio formal para reunirse y evaluar, celebrar conferencias telefónicas, fijar cronogramas y elaborar estrategias con los interesados.

densidad de personas = media



espacio de oficina

Espacio de trabajo para el personal y los voluntarios habituales, para el trabajo administrativo necesario.

densidad de personas = media

Consideraciones funcionales

El espacio físico permite un lugar compartido para la participación comunitaria o el trabajo cooperativo. Las sesiones de lluvias de ideas y las reuniones requieren un espacio cómodo para que un grupo de personas pueda debatir y hacer presentaciones.

Si un laboratorio participa en la confección de prototipos de hardware, necesitará un espacio para un taller equipado de manera apropiada. Se debe prestar atención a los protocolos de seguridad y el espacio debe ser lo suficientemente amplio para permitir la construcción de prototipos de Tecnología para el Desarrollo.

El espacio de oficina también es un componente importante de un laboratorio, para que los empleados puedan hacer las tareas necesarias y para que los voluntarios y participantes tengan un espacio de trabajo compartido.

Consideraciones de tamaño

Un gerente de laboratorio debe conciliar las limitaciones prácticas con el tipo de interacciones que el laboratorio realiza con más frecuencia, considerando la cantidad de participantes que previsiblemente compartirán el espacio.

Ubicación

Siempre que sea posible, el espacio debe estar ubicado cerca del transporte público. Además, el laboratorio debe tener una ubicación conveniente para sus colaboradores. Por ejemplo, en la etapa piloto del laboratorio de Omán, se estudió la posibilidad de situarlo en un centro de compras, donde los jóvenes suelen congregarse.

Flexibilidad

Un laboratorio debe dar lugar a una gran variedad de actividades, como lluvias de ideas, talleres de habilidades, revisiones de proyectos formales, tareas de oficina, reuniones y presentaciones. Teniendo esto en cuenta, debe ser posible reconfigurar el espacio para maximizar su adaptabilidad.

Ambiente creativo

Se debe promover un espacio común creativo en un ambiente de laboratorio cocreativo. A fin de estimular esta actitud, intente llenar el espacio con pizarras, sofás, algún espacio alfombrado y otros elementos físicos que promuevan la creatividad.

Amoblamiento/Equipos

El lugar debe estar amueblado según las necesidades del laboratorio, considerando también las necesidades de equipamiento de oficina, taller y espacios de colaboración. Asimismo, tenga en cuenta los costos de equipos, como las computadoras y otros elementos tecnológicos.

Extracto de la lista de equipos del proyecto piloto de Kosovo

“El laboratorio contará con computadoras, teléfonos móviles, dispositivos GPS, cámaras y videocámaras, y otros equipos que los jóvenes puedan precisar para participar en proyectos. Además, también tendremos ‘infraestructura informática’ bajo la forma de hospedaje de sitios web, acceso a portales de SMS o software para hacer proyectos”.

—Prabhas Pokharel

LISTA DE ACTIVIDADES

La lista de actividades que un laboratorio puede albergar es larga, y puede aumentar a medida que el laboratorio desarrolla y diversifica sus capacidades. A continuación se describe una lista de los eventos más comunes.

Sesión de diseño de prototipos

Las sesiones de diseño de prototipos suelen comenzar con algo tan simple como maquetas en papel y avanzar en complejidad a partir de ese punto. Las decisiones sobre diseño se priorizan por el hecho de tener un objetivo concreto. Un diseñador, un ingeniero y un gestor de proyectos pueden trabajar juntos para ayudar a lograr resultados óptimos y equilibrados.

La facilidad de uso y la durabilidad importa tanto en los prototipos de servicios como de productos. Las pruebas de usuarios en el terreno revelan carencias y reconocen soluciones para aplicar un prototipo más avanzado. Para ampliar el prototipo, es crucial considerar de manera práctica la simplicidad de la construcción y la facilidad de la implementación.

FROG DESIGN: PROYECTO MWANA

www.designmind.frogdesign.com/blog/a-different-way-to-design-no-imacs-or-lofts-necessary.html

Estrategias de comunicación

Dedicar una parte del enfoque operativo a la creación de una salida de comunicación es importante a los efectos de informar a los interesados de las actividades del laboratorio y de mejorar los esfuerzos de recaudación de fondos para metas del proyecto o el funcionamiento del laboratorio.

Crear un blog con información sobre las lecciones aprendidas y los detalles de desarrollo del proyecto, generar una fuerte presencia en los medios sociales y dar participación a canales locales de radio o televisión es todo parte de una estrategia de comunicación para darle mayor relieve al laboratorio y conseguir más contribuciones.

ESTRATEGIA DE MEDIOS SOCIALES EN ACCIÓN

www.facebook.com/KosovoInnovations

Taller

El conductor del taller presenta a los participantes un desafío o problema para resolver y también algunas historias o ejemplos concretos relacionados con los objetivos. El ambiente debe ofrecer un punto de partida accesible para que los participantes presenten y esquematicen sus ideas. En general es recomendable que los participantes del taller se dividan en grupos más pequeños, de modo que cada persona tenga la capacidad de debatir sus ideas dentro del subgrupo.

Hospedaje de académicos

Los laboratorios pueden recibir a un grupo de académicos, ya sea del país o del exterior, para beneficiarse de determinadas habilidades o adquirir una nueva perspectiva.

Como anfitrión, el laboratorio comparte sus instalaciones e investigaciones, a la vez que estimula a los estudiantes a comprender el ambiente para el que realizan trabajo de desarrollo. El laboratorio presenta el problema, pero por otro lado permite que los grupos manejen, diseñen y prueben sus propios proyectos. Los grupos de estudiantes realizan sesiones informativas regularmente e integran los comentarios del personal y los participantes del laboratorio a medida que avanza el proyecto.

AALTO UNIVERSITY. LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE UGANDA.

www.aaltoglobalimpact.tumblr.com

Capacitación práctica

Uno de los muchos beneficios de un laboratorio de innovación es que brinda un espacio más informal y accesible para interactuar con la población local. El laboratorio puede organizar un evento para enseñar determinada aptitud, según las necesidades. Los participantes que llegan para aprender tienen más probabilidades de involucrarse con las demás actividades del laboratorio.

Producción de contenido

La producción de materiales de comunicación suele apoyar directamente iniciativas gubernamentales, para promover el conocimiento público de cuestiones importantes de salud, educación u otras. La adaptación hábil de temas educativos permite a UNICEF adecuar el contenido a la necesidad expresada y a la audiencia.

Una búsqueda conjunta de esta naturaleza implica la colaboración de expertos en el contenido específico que se emite, así como de expertos en la cultura local y productores de medios experimentados (ya sea para video, radio, televisión o software). También se necesita equipo especializado y espacio dedicado para cumplir esta tarea.

Revisiones

Las revisiones de proyectos son una práctica común para un laboratorio que se enfoca en el compromiso de los jóvenes y en el que estos presentan ideas de proyectos independientes. Una comisión de revisión analiza la propuesta, evalúa la factibilidad en materia de tiempo y presupuesto, y aprueba o rechaza la propuesta. También es esencial que la comisión de revisión haga recomendaciones específicas para describir cómo un joven puede adaptar su propuesta para volver a presentarla, o para ayudarlo en el avance de una idea de proyecto ya aprobada.

Lluvia de ideas

Una lluvia de ideas es una oportunidad de identificar posibles problemas y emitir opiniones sobre formas de fortalecer el laboratorio. Cada colaborador es un interesado en las actividades del laboratorio, por tanto, hacer reuniones periódicas para que todos intercambien ideas es una buena estrategia de trabajo.

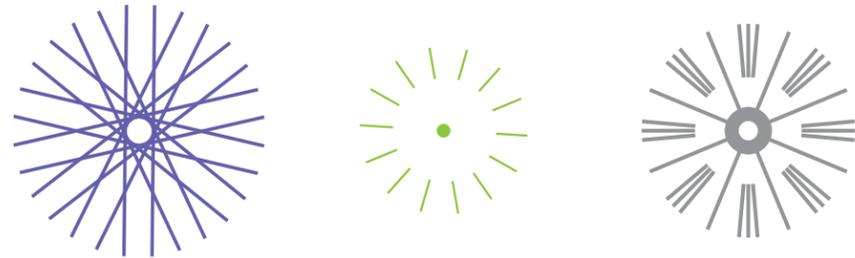
Las sesiones suelen referirse a una presentación o a un proyecto en curso o recién terminado. Son una oportunidad para que el presentador recoja comentarios y obtenga ayuda para un problema potencialmente difícil, y promueven una cultura de intercambio y debate sobre el trabajo de cada miembro y colaborador.

“En todo lo que hacemos, también debemos hacer un mejor trabajo de monitoreo del progreso, para que podamos aprender de nuestros éxitos y nuestros fracasos, y reconocer nuevos obstáculos en nuestro camino”

Anthony Lake, Director Ejecutivo de UNICEF

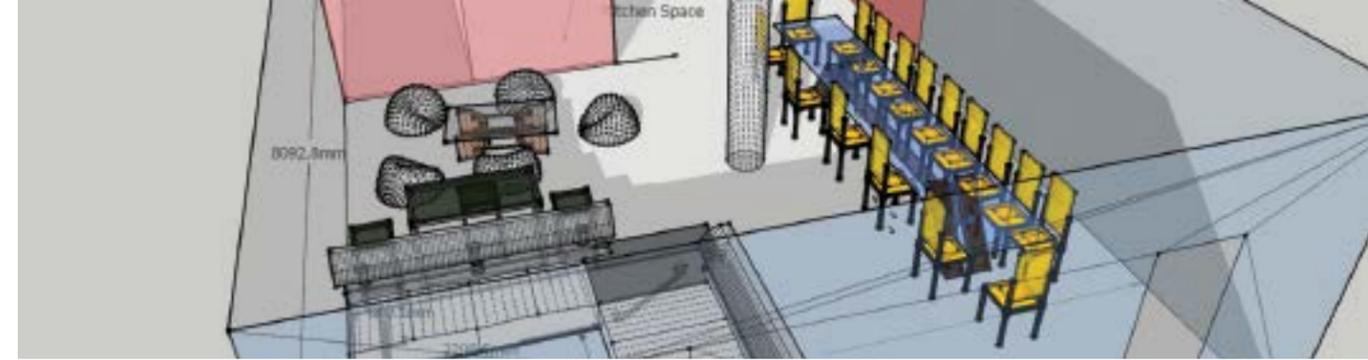
SECCIÓN 4

Modelos de proyectos y de laboratorios



Describir tanto los laboratorios de innovación como sus proyectos sirve de base para el desarrollo futuro de la red. Cada laboratorio tiene sus propios puntos fuertes, determinados por los desafíos específicos de sus circunstancias locales.

Cada laboratorio comenzó con un proyecto piloto con metas concretas, y cada uno aprendió del progreso de sus pares. A medida que se desarrollen nuevos laboratorios, ampliarán su enfoque gradualmente con sucesivos proyectos y asociaciones, y seguirán contribuyendo a la red de laboratorios.



Un boceto en 3D del plano de espacio inicial, generada por el proyecto piloto de Kosovo liderado por Prabhas Pokharel

Modelos de proyectos

1 DIVULGACIÓN/CAPACITACIÓN.

Dar participación a la comunidad es hacer del laboratorio un espacio abierto, accesible y cocreativo.

- a. Divulgación a los jóvenes
- b. Capacitación práctica avanzada
- c. Talleres cocreativos
- d. Conferencias

2 DESARROLLO DE PRODUCTOS

Diseño y producción de un producto físico a favor de la Innovación para el Desarrollo.

3 DESARROLLO DE SERVICIOS

Diseño y producción de un servicio a favor de la Innovación para el Desarrollo.

- a. Servicios de información en tiempo real
- b. Foro de opinión de la juventud (uReport)

4 INVESTIGACIÓN OPERATIVA

Análisis y soluciones para mejorar o perfeccionar un proceso ya existente.

5 DIFUSIÓN DE CONTENIDO

Difusión de información de valor para la comunidad.

Modelos de laboratorios

LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE KOSOVO

Divulgación a la comunidad para promover su participación activa.

LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE UGANDA

Expandir la implementación de la Tecnología para el Desarrollo a una escala nacional.

LABORATORIO CCORE DE ZIMBABUE

Evaluación de la escala y las causas profundas de un problema para generar soluciones apropiadas.

LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE COPENHAGUE

Ampliación de la experiencia de la División de Suministros en configuración del mercado, operaciones de distribución y generación de colaboración entre diversos asociados.

EL I-HUB DE MADAGASCAR Y UNICEF

Promoción del valor de la tecnología de la información y cierre de la brecha digital.

Modelos de proyectos

La siguiente es una lista de las diferentes categorías de proyectos de innovación que un laboratorio puede realizar.

1 DIVULGACIÓN/CAPACITACIÓN

El componente esencial de una estrategia de participación comunitaria es hacer del laboratorio un espacio abierto, accesible y cocreativo. Los servicios que presta el laboratorio son un recurso para la comunidad en general, que aporta su entusiasmo, su talento y sus puntos de vista únicos.

a. Divulgación a los jóvenes

Los laboratorios son un ámbito donde los jóvenes pueden tomar iniciativas, proponer sus propias ideas y tener más poder de producción en su sociedad.

Estrategias clave

Los jóvenes se reúnen en este espacio y se les pide contribuciones o ideas sobre la divulgación y la revitalización comunitarias. El siguiente paso es darles a los jóvenes las herramientas y oportunidades para iniciar sus propios proyectos aprobados por sus pares. Los laboratorios que se centran en el acercamiento a los jóvenes deben ofrecer tutorías positivas y crear un ambiente tolerante hacia el fracaso y a la vez estructurado, en el que los participantes puedan aprender a manejar todos los aspectos de un proyecto que ellos mismos hayan creado.

Lecciones aprendidas

Los laboratorios exitosos logran un equilibrio entre una atmósfera abierta a las ideas y un ambiente estructurado que garantice el avance de los proyectos. Debe existir un proceso estricto para que un joven participante presente su idea de proyecto para obtener financiación. El laboratorio estimula el intercambio abierto de experiencias de colaboradores a medida que se desarrollan los

proyectos de jóvenes, y funciona como mentor en cada paso del proyecto. Los jóvenes aprenden a elaborar un plan de presupuesto y a evaluar sus propios resultados. En consecuencia, obtienen una valiosa experiencia y confianza para hacer sus propios emprendimientos.

DIVULGACIÓN A LOS JÓVENES EN ACCIÓN

Iniciativa De Jóvenes para Jóvenes, del laboratorio de innovación de Kosovo.
www.kosovoinnovations.org/byfy

En dos años y medio, el programa De Jóvenes para Jóvenes ha completado 41 proyectos dirigidos por jóvenes. Algunos de ellos son:

- la creación de un jardín comunitario
- una campaña para crear conciencia ambiental
- una campaña de base popular contra el tabaquismo
- un mapeo de código abierto del sistema de autobuses



Reciclaje smART, laboratorio de innovación de Kosovo

b. Capacitación práctica avanzada

La capacitación estructura el ambiente de aprendizaje para brindar valiosas habilidades a una población vulnerable o desfavorecida, convirtiendo a los graduados del programa en recursos para la sociedad.

Estrategias clave

Investigación: Determinar qué habilidades se necesitan en la comunidad y aprender formas de desarrollar esas habilidades con alta demanda en los participantes del laboratorio.

Organización de cursos: El laboratorio es un centro para recibir mentores y expertos externos. Esto crea un ambiente inclusivo que puede usarse para diversos propósitos de formación de habilidades para la educación práctica de los jóvenes.

Colaboradores especializados se transforman en recursos: Las habilidades que los participantes aprenden pueden convertirse en contribuciones muy importantes para desarrollar proyectos más estructurados, tanto del laboratorio como de emprendimientos individuales.



Lecciones aprendidas

Cada persona aprende de forma diferente y a diferente ritmo. Dedique algo de tiempo personalizado a los participantes y haga pausas con frecuencias para que hagan preguntas. El éxito de un curso se logra haciendo difusión entre la gente y dirigiéndose al público más motivado y potencialmente beneficioso. Es necesario un esfuerzo concertado para dar a conocer el curso a la red de colaboradores y los grupos de jóvenes locales.

CAPACITACIÓN EN ACCIÓN

Programmabilities, UNICEF Sudan

ProgrammAbilities es una iniciativa conjunta de los laboratorios de innovación de Kosovo y Zimbabue y el laboratorio piloto de Sudán. El proyecto tiene por finalidad brindar capacitación de alto valor en programación de computadoras a niños sordos, como prototipo de una innovación basada en la equidad para el enfoque de la discapacidad. Este proyecto piloto puede ayudar a esos niños a potenciar sus capacidades, convirtiéndolos en ventajas, y permitirles transformarse en interesados clave en una comunidad tecnológica emergente.



El Instituto Amal, una escuela para niños con sordera en Jartum. Foto de Panthea Lee.

c. Talleres cocreativos

Un taller es una sesión corta que desafía a los participantes a presentar ideas para superar ciertos obstáculos y también involucra habilidades de fortalecimiento de equipos, ya que los participantes se dividen en subgrupos y estudian las soluciones más a fondo.

Estrategias clave

Un taller propone un desafío y pide soluciones rápidas. El desafío último debe ser una solución viable que requiera insumos creativos y trabajo de equipo para pensar los detalles y presentarlos. Los desafíos de un taller dirigido por UNICEF deben relacionarse con el contexto local y el área prioritaria del laboratorio que organiza el evento. Un taller puede durar desde algunas horas hasta algunos días, pero los equipos deben presentar ideas, y posiblemente un prototipo aproximado antes de que termine el evento.

Lecciones aprendidas

Los participantes pueden orientarse más hacia las metas si el evento se organiza teniendo en mente un objetivo concreto a más largo plazo. Como incentivo, se suele ofrecer a los equipos ganadores la oportunidad y los fondos para transformar su idea en un proyecto desarrollado. Un taller es entonces una incubadora de ideas que genera interés y entusiasmo en ciudadanos locales por el trabajo en el laboratorio. Se puede divulgar un próximo taller por medio de canales de radio, afiches o redes de base; cuantas más personas sepan sobre el taller, mayor será el grado de éxito.

TALLERES COOPERATIVOS EN ACCIÓN

Campamento de Innovación, laboratorio de innovación de Kosovo
www.kosovoinnovationcamp.wordpress.com

Basado en el exitoso modelo global de Campamento de Innovación Social (www.sicamp.org), esta actividad de 48 horas involucra a expertos en campamentos de innovación social, diseñadores locales e internacionales de software, otros diseñadores y, más importante, los jóvenes que conocen de primera mano los desafíos sociales de Kosovo. El objetivo de este campamento es desarrollar ideas que produzcan cambios sociales positivos usando Internet y tecnologías móviles.



Campo de innovación. Laboratorios de innovación de Kosovo

d. Conferencias

Las conferencias son valiosas porque reúnen gente para que aprendan sobre un tema acuciante o útil, y pueden ser fácilmente grabadas y distribuidas entre una vasta red de personas interesadas.

Estrategias clave

La clave para una conferencia es reunir a grupos diversos en un lugar, algo que UNICEF es especialmente capaz de hacer. En la búsqueda común de la Innovación para el Desarrollo, una conferencia puede juntar a competidores en una sala por primera vez, o reunir a especialistas de muy distintos campos para que intercambien ideas. La diversidad suele ser un catalizador importante para una buena conferencia.

Lecciones aprendidas

Una consecuencia del valor de la diversidad es que normalmente los participantes hablan diferentes idiomas y tienen especialidades muy variadas. Por lo tanto, una conferencia suele beneficiarse de un conocimiento previo, para que todos entiendan los términos y las metas. Este esfuerzo puede contribuir en gran medida a hacer que la conferencia sea comprensible para todos.

CONFERENCIAS TALLERES EN ACCIÓN
Tech Talk, laboratorio de innovación de Kosovo
www.facebook.com/events/201633526611803/

Tech Talk es una serie de seminarios nocturnos sobre tecnología, software, medios sociales y aplicaciones de contenido y código abiertos. El objetivo es facilitar la interacción de jóvenes interesados con expertos en tecnología para que compartan sus conocimientos, logros y experiencia. Este evento tiene lugar una vez por mes en el espacio del laboratorio de innovación.



Tech Talk número 1. Terrence Dwyer

albergar a la frágil computadora. La idea de reconvertir barriles de petróleo en cabinas facilitó el logro de los objetivos e hizo que los planes de diseño fueran reproducibles donde fuera que existieran los materiales y los talleres.

El ciclo de desarrollo debe orientarse a la construcción de algo que el sector privado (idealmente, el local) pueda adoptar y fabricar, y que le permita obtener beneficios. Recuerde que un producto exitoso puede ampliarse e implementarse para otras aplicaciones y en otras comunidades.

Lecciones aprendidas

Los principios para el desarrollo de productos son los mismos que para todos los emprendimientos de innovación de UNICEF.

- Centrado en el usuario y orientado a la equidad
- Basado en la experiencia
- Sostenible
- Abierto e inclusivo
- Escalable

Un despliegue exitoso depende de todo un programa de apoyo que complemente el hardware desarrollado. Esto suele incluir: organizar un programa de capacitación sobre el producto, investigar ubicaciones óptimas para el despliegue, informar a la comunidad sobre el valor del programa, crear el software complementario o el plan de estudios apropiado, y otros desafíos.

Dado que desarrollar productos es difícil, el éxito nunca está asegurado. La implementación lleva mucho tiempo y una especial fortaleza, pero la posible recompensa en innovación también puede ser grande.

2 DESARROLLO DE PRODUCTOS

El desarrollo de productos ocurre cuando un producto físico es diseñado y producido en favor de la Innovación para el Desarrollo. El principal valor de un producto para UNICEF suele ser el desarrollo de la prueba del concepto, para luego solicitar el aporte de otros interesados a fin de mejorarlo.

Estrategias clave

Diseñar un producto es extremadamente difícil; requiere muchos conocimientos técnicos, recursos y paciencia. Tras cierta investigación inicial, el desarrollo de un producto implica concebir un diseño, crear un prototipo aproximado y hacer una prueba de campo. Y, sobre la base de los hallazgos, repetir el proceso. Es importante concretar rápidamente lo referente a los principales desafíos de diseño: aislar los principales obstáculos para el objetivo de su producto en particular, y determinar un proceso de desarrollo en torno a ellos. Por ejemplo, la estación informática conocida como Digital Drum requería una cabina que fuera resistente pero fácil de adquirir, para

DESARROLLO DE PRODUCTOS EN ACCIÓN
Digital Drum, laboratorio de innovación de Uganda

Digital Drum es una estación informática que contiene varias computadoras resistentes y funciona a energía solar. Se ha instalado en centros juveniles, escuelas y centros de formación docente en toda Uganda. La estación ofrece acceso a información crítica a los niños y sus comunidades, y ayuda a servir y educar a los más vulnerables. Este producto brinda asimismo una prueba de concepto: que el acceso a la información en las zonas rurales más apartadas y subatendidas es posible.



Confeción del prototipo del Digital Drum, laboratorio de innovación de Uganda

3 DESARROLLO DE SERVICIOS

Los servicios desarrollados por laboratorios atraviesan fronteras temáticas y disciplinarias: con frecuencia, el mismo “servicio” puede generar nuevas formas de hacer negocios para distintos colegas de la oficina. El circuito de información en tiempo real para una mejor prestación de servicios es un ejemplo de soluciones que se utilizan en el ámbito de la salud, la educación, la protección de la infancia y otros sectores.

a. Servicios de información en tiempo real

RapidSMS (www.rapidsms.org) es un marco de código abierto para desarrollar aplicaciones móviles. Los laboratorios, otras oficinas de UNICEF en los

países y los asociados se valen de RapidSMS para crear sistemas que permitan un movimiento más rápido y eficaz de información crítica.

Estrategias clave

El principal desafío es manejar complejos sistemas humanos. La tecnología es siempre una herramienta útil, pero estos proyectos apuntan a resolver en primer lugar los problemas humanos.

Lecciones aprendidas

Es necesario evaluar la necesidad antes de intentar un proyecto de información en tiempo real. Diseñe el piloto de prueba en torno a la infraestructura existente. Por ejemplo, para aplicar un programa de salud, trabaje junto a los profesionales de la salud de modo que puedan probar e implementar el proyecto en forma paralela a sus tareas habituales, sin esfuerzo adicional. Ocúpese del monitoreo y la evaluación desde el

comienzo, especialmente en ámbitos nuevos e innovadores. Es importante contar con buenas medidas iniciales de referencia, para poder comparar los resultados con ellas (ya sean positivos o negativos).

Lea la guía “How to RapidSMS” en el siguiente enlace: www.rapidsms.org/getting-started/. Contiene casi toda la información necesaria para empezar.

b. Foro de opinión de la juventud (uReport)

uReport es un sistema de código abierto construido sobre la base de RapidSMS, que UNICEF Uganda utiliza para escuchar la opinión de niños y jóvenes que viven en zonas apartadas. El sistema envía encuestas a 150.000 jóvenes (hasta septiembre de 2012, el número iba en aumento diariamente, a medida que se sumaban nuevos usuarios). Los jóvenes pueden responder a estas preguntas y recibir información, creándose así un auténtico circuito de información.

Los resultados de las encuestas y las respuestas se juntan y se publican en periódicos y en un programa especial de televisión, incorporando a autoridades gubernamentales al debate. Este tipo de participación permite que los jóvenes, incluso aquellos que de otra forma no serían escuchados, incidan en su propio futuro.

Estrategias clave

Para obtener apoyo y legitimidad, es fundamental que un grupo asesor de asociados brinde orientación para formular las preguntas.

El foro debe atender en primer lugar las necesidades de los usuarios finales (los jóvenes) y en segundo lugar las necesidades de información. Este tipo de circuito de información también puede ayudar a UNICEF y sus asociados a focalizarse mejor en tiempos de recursos restringidos.

Lecciones aprendidas

A fin de dar participación a la mayor cantidad posible de personas en debates colectivos, los temas tratados por medio de este sistema pueden discu-

tirse por medio de emisiones programadas de radio o televisión, o en artículos de periódico. Otra forma de promover el debate público es organizar foros abiertos simultáneamente en un lugar físico y por Internet, y después publicar el debate y los resultados.

SERVICIOS DE INFORMACIÓN EN TIEMPO REAL EN ACCIÓN

laboratorio de innovación de Uganda
cvs.rapidsms.org/

Salud: mTrac rastrea los inventarios de medicamentos esenciales en centros de salud, como el TCA (tratamiento combinado basado en la artemisinina) contra la malaria. Fue puesto en marcha por el Ministerio de Salud, con el apoyo de UNICEF y su asociado FIND Diagnostics.

eduTrac, laboratorio de innovación de Uganda
www.edutracs.blogspot.com/

Educación: eduTrac está dirigido a mejorar indicadores clave de la educación, como el ausentismo docente, la disponibilidad de libros de estudio y la funcionalidad de puntos de abastecimiento de agua y letrinas. Esto se logra recogiendo datos rutinariamente de los directores, las comisiones de administración escolar y las organizaciones juveniles, por SMS.

RapidFTR, laboratorio de innovación de Uganda
www.rapidftr.com/

Protección de la infancia: Este servicio fue creado para actividades de localización y reunificación de las familias. El personal de asistencia humanitaria recaba y distribuye información por teléfono móvil sobre los niños y sus familias en situaciones de emergencia. Este sistema se ha utilizado en Uganda en simulacros conjuntos con el Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR), Uganda Concern for Rural Children (UCRC), Save the Children y World Vision.

FORO DE OPINIÓN DE LA JUVENTUD EN ACCIÓN

uReport, laboratorio de innovación de Uganda
www.ureport.ug/

uReport es un sistema gratuito basado en SMS que permite a los jóvenes ugandeses expresarse sobre lo que está ocurriendo en comunidades de todo el país y trabajar junto a otros líderes comunitarios para lograr un cambio positivo.

4 INVESTIGACIÓN OPERATIVA

La investigación operativa analiza la forma en que se maneja determinado programa de desarrollo y proporciona soluciones para simplificar, mejorar o ampliar el proceso. También es un método que saca a la luz datos concretos y pasibles de acción para poder definir con mayor objetividad el asunto en cuestión.

Estrategias clave

La investigación operativa permite que los colegas del programa planteen hipótesis y las prueben rápidamente, para luego obtener respuestas y compartirlas con los asociados. Esto posibilita que el personal haga suposiciones y pruebe ideas. Esta investigación se realiza por medio de encuestas y entrevistas estandarizadas sistemáticas, realizadas por personal capacitado. La participación de la mayor cantidad posible de sujetos de estudio aumenta la precisión general de la actividad. Una vez que disponen de los datos analizados, los investigadores operativos pueden hacer recomendaciones fundamentadas sobre la forma de proceder para mejorar los resultados programáticos.

Lecciones aprendidas

Los procedimientos de control de calidad deben incluir un esfuerzo riguroso para detectar incoherencias en la recolección de datos; toda anomalía detectada debe señalarse a los encuestadores para que puedan mejorar la calidad de los datos. Los cuestionarios solo deben contener preguntas directas y cerradas. Además de realizar las entrevistas, los encuestadores también deben armarse de una lista de verificación en la que se señalen otros detalles cualitativos de un sitio, a los efectos de evaluar otros desafíos o responsabilidades posibles.

Las futuras evaluaciones deberán tener en cuenta las lecciones de los esfuerzos actuales, a fin de lograr un objetivo de investigación más intensivo y también rastrear indicadores clave de manera más completa o por más tiempo.

INVESTIGACIÓN OPERATIVA EN ACCIÓN

Estudio sobre Servicios de Salud y Disponibilidad de Medicamentos Vitales Laboratorio de innovación de Zimbabue (CCORE)

Se trata de un estudio encargado para obtener datos sobre las entregas de medicamentos vitales esperadas y las reales al Gobierno, la Misión y los establecimientos de salud municipales en diez provincias de Zimbabue.

5 DIFUSIÓN DE CONTENIDO

El laboratorio de innovación de Uganda montó un set de producción de videos con la expresa finalidad de crear y difundir contenido que normalmente se enseña en las escuelas primarias de Uganda. El contenido educativo estará disponible en todas las computadoras resistentes a energía solar que se despliegan desde el laboratorio de innovación.

La difusión de información puede ser valiosa para la comunidad, ya se trate de contenido educativo para los jóvenes sin acceso adecuado al plan de estudios nacional o de información útil relacionada con la salud o la prevención de crisis y su respuesta.

Estrategias clave

Difundir contenido por medio de diversos canales de tecnología puede ser un mecanismo eficaz para atraer la participación de la audiencia en temas pertinentes, y puede generar una vía de información inmediata cuando los medios “tradicionales” no cumplen la función de transferir conocimientos.

- La transferencia de información debe ser clara pero atractiva.
- Diseñe un formato estándar de difusión, para que los oyentes o televidentes lo reconozcan.
- Desarrolle un nivel de interactividad bajo la forma de encuestas o puntos de debate sobre los cuales los participantes puedan comunicarse por SMS.

Lecciones aprendidas

DIFUSIÓN DE CONTENIDO EN ACCIÓN

Producción de videos para la educación, laboratorio de innovación de Uganda

A fin de aliviar el problema de los distritos con baja asistencia de alumnos y maestros, el laboratorio de innovación de Uganda está produciendo videos relacionados con el plan de estudios de la escuela primaria y distribuyendo contenido educativo por todo el país.

Trabaje con los ministerios nacionales para generar contenido educativo y crear un programa para propósitos tales como mantener a los jóvenes no escolarizados comprometidos con el plan nacional de estudios. Si existe un lugar en el laboratorio en el que pueda organizarse un set de producción, en lugar de tener

que alquilar un lugar, eso reducirá los costos y extenderá el tiempo, la atención y la escala del esfuerzo de difusión.



Modelos de laboratorios

Los laboratorios de UNICEF existentes pueden servir de modelo para direcciones y objetivos de otros laboratorios. Lo que sigue es una breve descripción de sus respectivas circunstancias y operaciones.

LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE KOSOVO

Organiza actividades de divulgación y promoción para jóvenes, y crea un centro de datos de código abierto para la región.

El laboratorio de innovación de Kosovo alienta la participación cívica positiva y el desarrollo profesional de los jóvenes mediante diseños de proyectos innovadores; asimismo, crea plataformas tecnológicas de código abierto que benefician a la región. Fue formado como un espacio cocreativo, alentando a los jóvenes a actuar basados en ideas que afectan directamente sus vidas y las de sus compañeros. El asociado de ejecución de Kosovo en esta búsqueda es la ONG local Red de Educación entre Pares (PEN, por sus siglas en inglés), debido a su experiencia en este ámbito y a los vínculos que PEN ha forjado con la comunidad.

A fin de centrarse en las respectivas actividades programáticas del laboratorio, se maneja en tres “pilares” separados: el programa De Jóvenes para Jóvenes, la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes y el Centro de Diseño. De Jóvenes para Jóvenes es un programa de tutoría que ofrece becas y orientación a jóvenes que tienen una idea de proyecto aprobada para hacer una diferencia en sus comunidades. La Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes trabaja para asociar a participantes jóvenes con

VISTA RÁPIDA DEL LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE KOSOVO
www.kosovoinnovations.org

Kosovo tiene la población más joven de Europa, sumada a un alto desempleo juvenil y escasas oportunidades de participación activa en la sociedad. El laboratorio reconoció varios desafíos y se posicionó como un recurso de Divulgación a la Comunidad, para enseñar a los jóvenes habilidades negociables y promover el compromiso activo con la comunidad.





consultores y expertos clave que otorgan a los jóvenes el poder de promover sus propias causas. El Centro de Diseño aprovecha sus conocimientos técnicos (junto con la ayuda de colaboradores académicos y de tecnología de las comunicaciones) para trabajar a fin de convertir a Kosovo en un centro tecnológico de código abierto para la región.

Construcción de una red de divulgación

Medios sociales: Los perfiles del laboratorio de Kosovo en [Facebook](#) y [Twitter](#) permiten anunciar eventos como los Cafés de Innovación, promover proyectos exitosos, divulgar los conocimientos del laboratorio entre los jóvenes activos en los medios sociales y solicitar aportes e ideas de los participantes jóvenes.

Blogs: Las publicaciones de Innovaciones de UNICEF se refieren a proyectos aceptados, estados de proyectos, actas de reuniones resumidas y descripciones de cómo las actividades apoyan las metas del laboratorio. El blog (www.kosovoinnovations.org/blog) es también un foro para que jóvenes líderes de proyectos expliquen sus procesos y sus resultados.

Implementación de las redes de asociados en el terreno: Se trata de aprovechar las redes de otros grupos orientados a la comunidad y a la educación, ya sean ONG, maestros y profesores, grupos de estudiantes o voluntarios comunitarios.

Cafés de Innovación: Los cafés son reuniones que se realizan cada dos semanas en el espacio del laboratorio. Estos eventos ponen de relieve el valor del debate y el trabajo cooperativo que el laboratorio facilita. Los miembros del equipo que desarrollan proyectos por medio del laboratorio deben asistir a estos Cafés para compartir sus ideas y experiencias. En estas reuniones se muestra el avance de proyectos en curso, se presentan resultados de proyectos recién concluidos y se escuchan nuevas ideas que surgen como propuestas de proyecto.

Programa de pasantías

El programa de pasantías de Kosovo permite a estudiantes universitarios capacitados adquirir una valiosa experiencia práctica que complementa una formación eminentemente teórica al trabajar en un laboratorio de innovación para solucionar problemas comunitarios.

UNICEF ha desarrollado una asociación con la Universidad de Pristina, específicamente con las facultades de Ingeniería Eléctrica e Informática y la de Negocios y Tecnología. Los estudiantes reciben crédito académico por el trabajo que realizan con el laboratorio de innovación de Kosovo y crean conexiones para la innovación dentro y fuera de Kosovo. Al apoyar clases con conferencias externas, respaldar los laboratorios existentes e integrar el trabajo realizado en el laboratorio de UNICEF con los cursos y tesis académicos, UNICEF ha construido gradualmente una sólida base de innovación en la universidad también.

Personal permanente, personal adscrito y voluntarios

• Coordinadores de operaciones

Un coordinador supervisa los detalles operativos de cada sección del laboratorio.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Coordinador de Tecnología para el desarrollo – pág. 142

• 2 Oficiales de proyecto

Los oficiales de proyecto son los principales mentores y puntos de contacto de los jóvenes.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Oficial de proyecto pág. 166

• Asistente administrativo

Los asistentes administrativos ayudan a redactar contratos y realizan las tareas de oficina que sean necesarias.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Asistente administrativo pág. 152

• Diseñador

Un diseñador contribuye a los esfuerzos de comunicación y publicidad del laboratorio de innovación, o crea prototipos y marcos esenciales para los proyectos y procesos del laboratorio.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Diseñador - pág. 204



- **1 Oficial de monitoreo y evaluación**

El oficial de monitoreo y evaluación se asegura de que los proyectos se implementen de acuerdo con sus descripciones y evalúa los proyectos comparándolos con las metas declaradas.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Oficial de monitoreo y evaluación – pág. 154

- **Desarrollador de software local**

Un desarrollador de software crea las plataformas tecnológicas necesarias para apoyar las metas de los proyectos del laboratorio, y dirige su progreso.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Desarrollador de software – pág. 187

- **Pasantes locales**

Los pasantes ayudan al desarrollador de software en los proyectos de codificación.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Voluntario de Tecnología para el Desarrollo – pág. 200

- **Consultores locales**

Los consultores locales organizan talleres, ofrecen tutorías para jóvenes y organizan eventos.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Consultor local – pág. 172

- **Consultores internacionales**

Los consultores internacionales asesoran sobre temas especializados y participan en eventos de capacitación si es necesario.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Consultor internacional – pág. 176

- **Oficial de medios sociales**

El experto en medios sociales asesora a los jóvenes sobre formas de generar el interés público y tácticas de promoción.

Laboratorio de innovación de Kosovo: Proyectos de Jóvenes para Jóvenes

En total colaboración con la Red de Educación entre Pares, De Jóvenes para Jóvenes es una sección del laboratorio que describe su patrocinio y tutoría de implementaciones de proyectos de jóvenes a pequeña escala. El proceso de los proyectos de los jóvenes está estandarizado.

PROCESO DE LOS PROYECTOS

1 Los jóvenes presentan ideas para los proyectos

El primer punto de contacto es el oficial de proyecto. Los oficiales de proyectos a veces trabajan con posibles líderes de proyectos y les hacen sugerencias antes de que presenten la propuesta. Después los jóvenes presentan formalmente una plantilla completa al oficial de proyecto. El documento es posteriormente revisado en una reunión de la comisión de Revisión de Innovaciones.

2 Revisión interna de las innovaciones

La comisión está integrada por directivos del laboratorio, quienes hacen recomendaciones sobre cambios a la propuesta y luego votan por la aceptación o el rechazo del proyecto. Se requiere un voto consensual para la aceptación de una propuesta de proyecto.

3 Anuncio

Los jóvenes líderes de proyectos cuyas propuestas son aceptadas reciben información sobre el proceso general de trabajo. Se espera que los líderes de proyectos proporcionen un calendario de actividades, trabajen y se comuniquen en estrecha colaboración con el personal del laboratorio, asistan a las reuniones del Café y otros eventos, e integren el ambiente cooperativo dentro del espacio compartido.

Los participantes cuya propuesta fue rechazada reciben orientación sobre cómo mejorar su presentación para la siguiente revisión.



4 Interacción con el oficial de finanzas

Los líderes de proyectos presentan un presupuesto. El límite máximo para cualquier proyecto es 5.000 euros, y no existe opción de solicitar fondos adicionales. El oficial de finanzas transfiere el monto que haya sido aprobado. La primera etapa involucra un pequeño monto del presupuesto total, para evaluar cómo manejan las finanzas los líderes del proyecto. El oficial de finanzas estudia la plantilla de informe financiero. Al dar su asesoramiento, el oficial trata de simplificar lo más posible la parte financiera y prepara un contrato junto con los jóvenes.

5 Informe final

El líder del proyecto evalúa la eficiencia general y las lecciones aprendidas del proyecto. Este proceso implica enumerar los obstáculos encontrados durante el proyecto y las estrategias para superarlos.

Laboratorio de innovación de Kosovo: Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes

La Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes está dedicada al compromiso político local de los jóvenes. Vincula a emprendedores sociales con expertos de los campos pertinentes y apoya a jóvenes motivados para que desarrollen aplicaciones sostenibles basadas en la Web y herramientas de visualización de datos que amplifiquen la promoción fuera de Internet.

La Plataforma emplea una variedad de herramientas alternativas basadas en pruebas, sesiones de capacitación y “puntos de acceso” que permiten a los jóvenes hacer promoción directa para sí mismos y sus comunidades. También fomenta las capacidades de los jóvenes al asociar a líderes de proyectos con personal y expertos de UNICEF. Así se vinculan diferentes conjuntos de habilidades para promover metas de proyectos más ambiciosas.

Un ejemplo de un proyecto organizado para esta iniciativa es la **Capacitación para la Promoción de los Intereses de los Jóvenes, en colaboración con el Parlamento Europeo de los Jóvenes.**

La capacitación se centra en habilidades de promoción (reconocimiento de problemas, promoción basada en pruebas, elaboración de campañas y activismo/divulgación digital). Los cursos son facilitados por una combinación de experimentados capacitadores internacionales y locales, y tienen por finalidad vincular a otros líderes juveniles, actuales o potenciales, con

delegados y recursos nacionales e internacionales del Parlamento Europeo de los Jóvenes.

Actividades de Capacitación para la Promoción de los Intereses de los Jóvenes:

- Curso intensivo y formal de cinco días en el laboratorio de Pristina. Los módulos incluyen: dinámicas de grupo, planificación de proyectos, gestión del tiempo, relaciones públicas y con los medios, manejo de crisis, liderazgo, comunicación política, promoción basada en pruebas e introducción a las herramientas de promoción digital.
- Cinco talleres de promoción pública in situ.
- Cinco talleres de promoción móviles (en Prizren, Peja, Gjakova, Ferizaj, Mitrovica y Gracanica).

Resultados esperados de la Capacitación para la Promoción de los Intereses de los Jóvenes

- 50 participantes de un curso de promoción de una semana de duración obtienen las habilidades para participar en eventos del Parlamento Europeo de los Jóvenes en toda Europa, organizar sesiones y eventos en forma competente, hacer promoción con herramientas de medios digitales y participar en promoción desde el ámbito político.
- 150 participantes jóvenes de talleres de promoción pública aprenden las necesidades básicas de promoción formal necesarias para participar en promoción desde el ámbito político.

Laboratorio de innovación de Kosovo: Centro de Diseño

La iniciativa llamada Centro de Diseño procura convertir a Kosovo en un centro tecnológico de código abierto para la región. En esta búsqueda, el laboratorio amplía su capacidad tecnológica local y la red de recolección de datos.

DETERMINACIÓN DEL ENFOQUE PROGRAMÁTICO

Gestión de datos y desarrollo de software: El equipo del Centro de Diseño del laboratorio de innovación de Kosovo tuvo que identificar en primer lugar algunas de las necesidades más acuciantes de la región y compararlas con la capacidad del grupo de lograr el mayor cambio positivo posible.



En el caso de Kosovo, faltan datos estadísticos digitalizados e internacionalmente comparables. Se decidió que el Centro de Diseño fuera una plataforma para poner en marcha proyectos que aprovecharan avances en tecnología móvil, social y de código abierto, y para desarrollar software destinado al sector vulnerable de la población.

El proceso de definir un enfoque no siempre es estricto. Lo que se pregunta es: ¿cuáles son los ámbitos de mayor necesidad y cómo pueden priorizarse? Esto ayuda a reducir el debate a ciertas áreas temáticas. El proceso consistió en recabar 50 problemas de instituciones públicas de importancia local y organismos de las Naciones Unidas, y tras intercambiar ideas con los asociados convocados, reducir esos 50 problemas a unas pocas áreas clave. El punto de partida se crea cuando se alcanza un consenso sobre un proyecto que se ocupa de un área clave específica, y sin embargo los objetivos de la organización se mantienen lo suficientemente amplios para que se puedan abordar otras áreas relacionadas a medida que crece la iniciativa.

Ejemplos de puntos de enfoque programático:

- **Registro de nacimientos**

Innovaciones para aumentar el Registro de Nacimientos es un proyecto destinado a incrementar la tasa de registros de nacimientos en Kosovo, donde entre el 7 y el 10% de los nacimientos permanecen sin registrar. El proyecto está en su etapa conceptual y constituye una oportunidad para la colaboración entre laboratorios. MobileVRS es un sistema de registro de nacimientos desarrollado por el laboratorio de innovación de Uganda, por lo tanto los elementos de esa plataforma pueden ofrecer un uso alternativo (o al menos principios orientadores) a la aplicación prevista por el laboratorio de Kosovo.

- **Mapa de la juventud de Kosovo**

El Mapa de la juventud de Kosovo presenta en un mapa los recursos que están al alcance de los jóvenes de Kosovo. Tiene una doble finalidad: en primer lugar, hacer visibles para los jóvenes los recursos que están a su alcance (y su localización); en segundo lugar, ayudar a los responsables de tomar decisiones a reconocer fácilmente las entidades de enlace de centros juveniles y establecer conexiones con los jóvenes y con ONG de jóvenes que puedan contribuir a planificar, crear y finalizar estrategias municipales y nacionales. El Mapa de la Juventud de Kosovo se basa en el software Ushahidi, gratuito y de código abierto.

- **Gestión de vacunas**

Innovación para la gestión de vacunas es un proyecto destinado a mejorar el sistema de gestión de vacunas supervisado por el Instituto Nacional de Salud Pública de Kosovo. El proyecto será conducido en colaboración entre el laboratorio de innovación de UNICEF de Kosovo, el Instituto Nacional de Salud Pública e integrantes de las unidades de vacunación de centros de medicina familiar de todo Kosovo. Al momento de la redacción de esta guía, el proyecto de Innovaciones para la Gestión de Vacunas todavía estaba en la etapa de investigación y diseño.

- **Visualizaciones de datos**

La visualización de diversos datos sobre los municipios de Kosovo es una necesidad que se ha presentado en varias ocasiones en estudios e informes de UNICEF. En consecuencia, la meta de este proyecto es crear un mapa interactivo y simple, en el que los usuarios puedan hacer clic en el municipio sobre el cual desean ver información. El proyecto será implementado por el Centro de Diseño, con posible ayuda de pasantes de la Universidad de Pristina.



LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE UGANDA

Ampliar y acelerar aplicaciones de Tecnología para el Desarrollo a escala nacional.

El laboratorio de innovación de Uganda es un taller de prototipos físicos, un centro de desarrollo del servicio RapidSMS, un taller de electrónica, un set de producción de videos, un centro para la realización de talleres, y un espacio informal y accesible que posibilita una mayor cocreación entre UNICEF y la comunidad.

El principal objetivo de UNICEF Uganda es cerrar la brecha de oportunidades para los sectores de la población más marginados y de difícil acceso. La estrategia del laboratorio para lograr este objetivo consiste en desarrollar tecnología bajo la forma de productos físicos y servicios móviles que brinden al usuario final un nivel sin precedentes de acceso a la información y también creen oportunidades para un circuito de información en tiempo real y métodos mejorados de recolección de datos.

El laboratorio de innovación de Uganda apoya a la sección de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF. La forma y las actividades del laboratorio físico son determinadas en general por la agenda programática de la oficina de UNICEF en Uganda. El laboratorio es invaluable como espacio flexible y multiuso que aporta mayor funcionalidad y dimensión al funcionamiento de la organización.

El equipo de Tecnología para el Desarrollo en Uganda existía antes de que se formara el laboratorio. En lo que concierne al laboratorio, el equipo trabajó con los colegas del programa para definir necesidades y prioridades para la oficina, a las que podrían contribuir nuevas asociaciones, tecnologías o procesos. La idea era trabajar en un modelo de Tecnología para el Desarrollo que funcionara a mayor escala (implementaciones para escala nacional) y para proyectos de más largo plazo, utilizando talentos e industrias locales como parte fundamental de la operación.

El equipo de Tecnología para el Desarrollo investiga y fija las agendas de los proyectos al concebir implementaciones de Tecnología para el Desarrollo. Cada proyecto es dirigido por un gerente. A menudo, se incorpora a contratistas para alcanzar las metas del proyecto, dado que cada proyecto requiere un conjunto de habilidades diferentes. La eficiencia y agilidad del funcionamiento del laboratorio exige la creación de soluciones innovadoras de una manera accesible y eficiente. Construir y desarrollar soluciones dentro del país también genera mayores oportunidades de intervención sólidas y autónomas, dado que se adaptan al ambiente único en el que se aplican.

VISTA RÁPIDA DEL LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE UGANDA mbuya.unicefuganda.org

El laboratorio de Uganda comenzó como una forma de invertir en innovación a escala nacional. Su estrategia consiste en colaborar con los talentos existentes en el país y apoyarlos con talentos externos.

El laboratorio está situado en Mbuya, y el personal del laboratorio ha renovado y restaurado gradualmente los antiguos edificios de UNICEF para crear los necesarios espacios de trabajo y entornos acústicos para sus proyectos. Ese espacio se transformó en el laboratorio de innovación de Uganda, que todavía está creciendo y buscando nuevas aplicaciones funcionales para el espacio.





Personal permanente, personal adscrito y voluntarios

• 2 codirectores del equipo de Tecnología para el Desarrollo

Los codirectores de la sección supervisan el departamento de Tecnología para el Desarrollo y coordinan con otras secciones sobre proyectos particulares.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Coordinador de Tecnología para el Desarrollo – pág. 142

• Coordinador de producción

Un coordinador de producción supervisa el equipo del taller y garantiza la calidad del hardware, del software y de los procesos de fabricación.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Coordinador de producción – p. 182

• Gerentes de proyecto

Los gerentes de proyecto dirigen los detalles de las actividades cotidianas y al personal que trabaja en implementaciones de proyectos específicos de Tecnología para el Desarrollo.

• Desarrolladores de software

Los desarrolladores de software construyen y gestionan el progreso de las plataformas tecnológicas necesarias para apoyar las metas del proyecto.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Desarrollador de software – pág. 187

• Ingeniero de hardware/software

El ingeniero hace prototipos, codifica proyectos, realiza pruebas de campo y repite el producto o servicio.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Ingeniero de hardware/software – pág. 190

• Diseñador industrial

El diseñador industrial trabaja en el diseño y las pruebas de facilidad de uso de determinado desarrollo de producto.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Diseñador industrial – pág. 206

• Estudiantes voluntarios

Los estudiantes voluntarios apoyan a los ingenieros brindándoles asistencia en la codificación y construcción de determinado proyecto.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Estudiante voluntario – pág. 212

• 2 asistentes de taller

Un asistente de taller apoya a los ingenieros y ayuda a mantener el espacio del laboratorio y el progreso del proyecto.

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia – Asistente de taller – pág.197

La experiencia compartida del laboratorio de Uganda

El laboratorio de innovación de Uganda mantiene un [blog](#) que es vital como portal de intercambio de conocimientos y contiene gran cantidad de sugerencias de ingeniería para fabricación y programación. Mediante el blog, el laboratorio da a conocer los procesos de ingeniería que utiliza para construcciones físicas, publica sugerencias sobre cómo superar las limitaciones de la red, comparte códigos, evalúa formas de mejorar la tecnología implementada y brinda otros datos útiles sobre el variado trabajo del laboratorio. Los suscriptores del blog pueden usarlo como inspiración para construir jardineras de bajo costo a fin de cultivar [plantas de tomate](#) más productivas, aprender el ángulo correcto para ubicar [paneles solares](#) con respecto al sol y aplicar su propio ingenio constructivo en general.

Colaboraciones con el sector académico

El laboratorio de innovación de Uganda ha recibido a equipos de instituciones académicas de diferentes partes del mundo, por la perspectiva nueva y el entusiasmo que aportan a problemas que tradicionalmente no han tenido solución. Además, los estudiantes internacionales suelen aportar recursos, capacitación y capacidades que UNICEF puede no tener en abundancia.

Cuando un equipo de estudiantes llega a la localidad del proyecto, la unidad de Tecnología para el Desarrollo le informa sobre un problema que el grupo podría tratar de solucionar (por ejemplo, el saneamiento en las escuelas primeras es inadecuado). El segundo paso es llevar al equipo al terreno a



observar el problema de primera mano y hablar con los habitantes locales sobre su experiencia, además de realizar otras investigaciones centradas en el usuario.

Los equipos disponen de una gran libertad en su método de trabajo para diseñar y desarrollar sus propias soluciones. Comparten el espacio y los recursos y presentan informes periódicos del progreso de sus proyectos, pero tienen un grado importante de autonomía, para que puedan ejercer los conocimientos especializados que aportan. Según el conjunto de habilidades específico de cada equipo, se puede esperar que diseñe, haga prototipos e implemente un proyecto piloto en el curso de un año académico. Para los colaboradores es alentador formar parte de los planes estratégicos a largo plazo del trabajo de innovación de UNICEF, y su pasión contribuye a la búsqueda de innovación social.

CCORE DE ZIMBABUE

Evaluar la escala y las causas profundas de un problema para generar soluciones apropiadas.

El Centro de Colaboración en materia de Investigaciones y Evaluaciones Operacionales (CCORE) partió del reconocimiento de la necesidad de un laboratorio de investigación dedicado a la información y los datos, específicamente, a su recolección, difusión, análisis y gestión, con la finalidad de mejorar las condiciones de las personas más vulnerables de Zimbabwe. Un recurso de esta naturaleza informa y dirige políticas públicas, programación y prácticas con un enfoque concreto y basado en pruebas. Además de su enfoque particular de investigación, el CCORE reconoce el valor del laboratorio como centro de enlace para colaboraciones con el sector público y con instituciones de investigación existentes.

Los avances del CCORE en investigación operativa se reflejan en proyectos como el Análisis Situacional de Niños y Mujeres en Zimbabwe (SITAN) y el Estudio sobre Servicios de Salud y Disponibilidad de Medicamentos Vitales (VMAS). El SITAN es un informe que compila y analiza la situación actual de los derechos de las mujeres y los niños en Zimbabwe. Esta evaluación

revela los efectos profundos de la pobreza y la vulnerabilidad, que impiden el acceso a los servicios sociales, la educación y la protección. Funcionarios de gobierno han declarado que el SITAN es un modelo de políticas sociales que avanza, lo que demuestra la importancia de un informe completo y objetivo de esta naturaleza. Por otro lado, el VMAS es un estudio de escala nacional sobre las entregas previstas y efectivas de medicamentos vitales a los centros de salud de Zimbabwe. La comunidad de donantes y el Ministerio de Salud y Bienestar Infantil fueron los que señalaron la necesidad de esta evaluación. De manera similar al SITAN, el VMAS apoya y fortalece iniciativas gubernamentales en el interés común de mejorar la red de salud para toda la población.

Junto a su foco en la investigación operativa, el CCORE también está desarrollando conocimientos en el campo de la Tecnología para el Desarrollo. Este desarrollo de capacidad tecnológica se relaciona directamente con la gestión de datos y conocimientos y con el monitoreo en tiempo real. El CCORE ha crecido modelando otras actividades de Tecnología para el Desarrollo, dado que la experiencia le ha enseñado a aprender de la experiencia y el éxito de otros y basarse en ellos, en lugar de volver a sufrir innecesariamente los mismos dolores de crecimiento. Al igual que otros laboratorios establecidos, el CCORE sigue la lógica de que un laboratorio debe primero centrarse en una especialidad en la que tenga experiencia, basarse en ella con la ayuda de colaboradores e interesados, y después diversificarse y extender sus ambiciones desde ese punto de enfoque inicial.

VISTA RÁPIDA DEL LABORATORIO CCORE DE ZIMBABUE

www.unicef.org/zimbabwe

El CCORE ofrece apoyo para el avance de las investigaciones y las evaluaciones operacionales o de intervenciones en cinco áreas estratégicas.

- 1 Colaboración y alianzas con instituciones de investigación existentes y con el sector público.
- 2 Desarrollo de capacidades para potenciar y mejorar enfoques de base empírica para los programas con mejor gestión y uso de los datos.
- 3 Colaboración y asistencia técnica para investigación en evaluación en áreas clave de temas específicos.
- 4 Apoyo técnico y financiero para investigación operacional en áreas clave de temas específicos.
- 5 Gestión y difusión del conocimiento, mediante una plataforma de divulgación sistemática de investigación y evaluación de operaciones e intervenciones.



LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE COPENHAGUE

Reunir asociados para que comprendan las necesidades de UNICEF y apoyen proyectos globales de innovación.

El nuevo laboratorio en Copenhague se enmarca en el reciente traslado de la División de Suministros de UNICEF a un nuevo edificio, así como en la ampliación de sus operaciones de almacenes. La División de Suministros tiene amplia experiencia en configuración del mercado, operaciones de distribución y generación de colaboración entre diversos asociados, de modo que una extensión natural de esta capacidad consiste en usar el laboratorio de innovación para explorar cuestiones de asociación, procesos, distribución y logística.

UNICEF tiene también una de las mayores y mejores redes logísticas de asistencia humanitaria, dirigida a responder a grandes y pequeñas emergencias. El laboratorio tiene también el potencial de transformarse en un centro de innovación en torno a las respuestas a situaciones de emergencia.

El primer proyecto surgido del laboratorio de innovación fue la puesta en marcha de un prototipo de simulación de emergencia, diseñado en forma honoraria por Frog Design, asociado de UNICEF. La simulación contó con la participación de más de 20 funcionarios de UNICEF de Copenhague y tres diseñadores de Frog Design, e incluyó una inmersión de dos horas en el mundo del trabajo de distribución y logística de UNICEF. Este diseño de prototipo llevó a identificar más necesidades relacionadas con la simulación y a la participación de personal de distintas secciones de UNICEF.

El laboratorio se utilizará para una serie de talleres sobre una variedad de asuntos. Algunos de ellos serán: hardware de código abierto, propiedad intelectual en torno a la innovación, rastreo y datos de distribución para monitoreo y evaluación, control de temperatura durante el transporte, investigación y desarrollo sobre muebles escolares, higiene femenina, purificación de agua, transporte de agua y diagnóstico de la neumonía. Sus instalaciones de TIC también permiten compartir discusiones y colaboraciones con los otros laboratorios de innovación de UNICEF.

VISTA RÁPIDA DEL LABORATORIO DE INNOVACIÓN DE COPENHAGUE
www.unicefinnovation.org

Debido a la conveniente ubicación de Copenhague por su cercanía con gran parte de Europa y al tipo de asociados que ya trabajan con la División de Suministros, el laboratorio es un espacio de reunión y un ámbito para compartir conocimientos y crear soluciones en conjunto.

El laboratorio está diseñado de forma modular, de modo que las paredes, los muebles y las pizarras pueden cambiarse de lugar según las necesidades. Esto otorga flexibilidad para diferentes fines, desde la organización de eventos hasta sesiones de trabajo más restringidas y focalizadas.





Personal permanente, personal adscrito y voluntarios

- **2 codirectores de laboratorio**

Se encargan de la gestión del laboratorio, la planificación, el enlace con los interesados y la administración en general

EJEMPLO DE DOCUMENTO

Términos de referencia– Jefe de laboratorio p. 138

- **Comunicación**

A cargo de la Unidad de Gestión del Conocimiento de la División de Suministros.

- **Función de investigación de operaciones**

A cargo de la Unidad de Gestión del Conocimiento de la División de Suministros.

EL I-HUB DE MADAGASCAR Y UNICEF

Promover el valor de la tecnología de la información en la educación y cerrar la brecha digital.

El i-Hub (centro de innovación) de Madagascar es un buen ejemplo de una ONG local contratante que apoya la misión de una oficina de UNICEF de país y le presta apoyo, a la vez que mantiene su autonomía operativa. La colaboración entre el i-Hub de Madagascar y UNICEF Madagascar comenzó mediante la adaptación de un proyecto desarrollado originalmente por el laboratorio de innovación de Uganda llamado uReport, para ser implementado en Madagascar.

Ahora, la ONG lleva adelante su propia misión independiente de UNICEF. Los principales miembros del i-Hub de Madagascar han creado una ONG llamada SEHATR'IT, que tiene como misión empoderar a los jóvenes por medio de la educación, resolver algunos problemas sociales por medio de las TIC y cerrar la brecha digital entre Madagascar y el resto del mundo.

VISTA RÁPIDA DEL I-HUB DE MADAGASCAR

www.i-hub.mg

Los miembros del i-Hub de Madagascar se reunieron por primera vez en el evento de TEDx Antananarivo, realizado en noviembre de 2010, donde decidieron crear un espacio compartido de trabajo para promover el desarrollo de las TIC en su comunidad.

El equipo del i-Hub de Madagascar encontró socios dispuestos a donar un espacio que funcionara de oficina principal para la colaboración entre asociados y jóvenes. Es muy importante que este espacio esté situado del mismo lado de la ciudad que la universidad local, porque la universidad es la principal fuente de recursos humanos para los emprendimientos del i-Hub de Madagascar.





El i-Hub de Madagascar tiene un espacio dedicado con posibilidad de extensión, y contribuye al impulso continental de las TIC mediante los eventos que organiza y en los que participa. La organización también divulga conocimientos locales sobre las implicaciones para los nuevos medios. El i-Hub de Madagascar todavía está en crecimiento como organización, y sus metas de proyecto se diversificarán y cambiarán con el tiempo. La ONG ha tenido muchos éxitos, como la organización del evento Bar Camp, y ha participado en el evento continental Apps4Africa, pero también ha tenido importantes dificultades. El i-Hub de Madagascar espera trabajar más con UNICEF en el futuro, dado que la red de profesionales de las TIC y promotores de tecnología del i-Hub es un valioso recurso para la región.

Desafíos clave para el i-Hub de Madagascar

- Falta de fondos, tanto del sector público como privado.
- La barrera del lenguaje y la falta de contenido y materiales en la lengua local.
- Capacidad e interés limitados de la población en relación con las nuevas tecnologías.
- Ausencia de un líder del mercado para impulsar la innovación y exploración tecnológica.
- Obstáculos para el acceso a redes mundiales e iniciativas en el dominio (debido al lenguaje, la ubicación y la identidad nacional).

PRESENTE SU PROPIO LABORATORIO

Actualmente hay planes y preparaciones en curso para varios laboratorios de innovación más, originados en oficinas en los países y colaboradores de UNICEF de todo el mundo. No existen soluciones únicas cuando se trata de innovación para el desarrollo, porque un laboratorio responde a las necesidades acuciantes de su propio ambiente, además de capitalizar sus propias fuerzas. Ser capaz de adaptarse a estas circunstancias otorga a la red de UNICEF otro modelo único y eficaz de colaboración y crecimiento, e invitamos a los interesados en los laboratorios a contribuir a este diálogo.

Las limitaciones y los desafíos son oportunidades de creatividad e innovación. El ingenio es el medio para superar obstáculos, problemas que suelen ser

generalizados en otras partes del mundo. Las dificultades encontradas y la inventiva en la práctica siempre producen lecciones para compartir con otros.

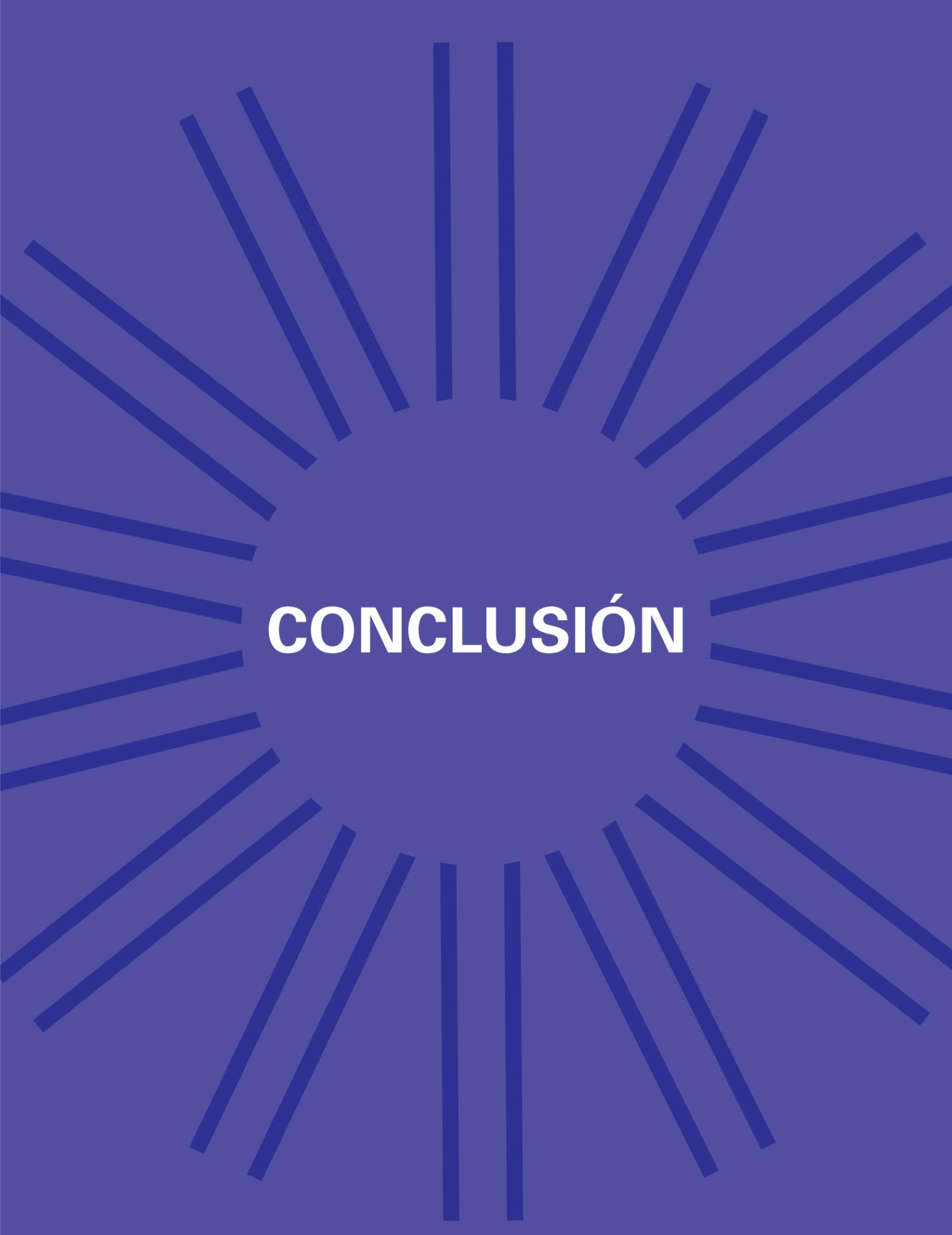
Las implicaciones para construir sobre la base de tecnología de código abierto cada vez más disponible brindan nuevas esperanzas para alcanzar a aquellos que tradicionalmente son más difíciles de alcanzar. Igualmente importante es que la cultura de la colaboración es hoy mayor que nunca antes. Las lecciones aprendidas, los ámbitos de interés y los documentos de investigación producidos por los nuevos laboratorios garantizan que la red siga aprendiendo y creciendo. La estructura y las fichas de trabajo que forman parte de este recurso ayudan a compartir esos esfuerzos.

FICHA DE TRABAJO

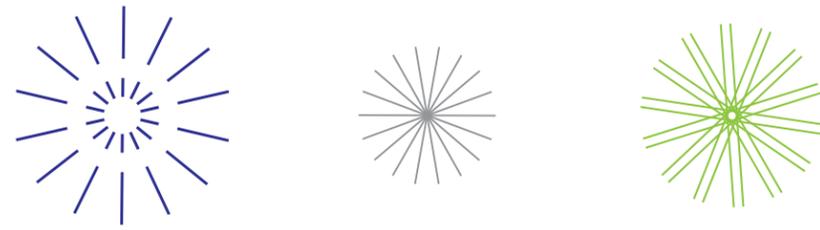
Términos de referencia – Nuevos perfiles de laboratorio p. 129

“El pensamiento tradicional de desarrollo ha sostenido que los intentos por llegar a las personas muy pobres, en especial en zonas recónditas, son demasiado costosos y difíciles. Sin embargo, la nueva tecnología y las innovaciones hacen más fácil llegar a los más desfavorecidos...Centrarse en los más desfavorecidos es lo correcto en la teoría y en la práctica”.

Anthony Lake, Director Ejecutivo de UNICEF



CONCLUSIÓN



Crear un laboratorio no es algo fácil. El concepto de laboratorio es el de “interfaz”. Estos espacios permiten conexiones entre los sistemas que no siempre funcionan bien juntos. Habrá obstáculos, dificultades y dolores de crecimiento. La mejor forma de iniciar un laboratorio es tener un primer proyecto concreto, fácilmente mensurable, o una pequeña serie de proyectos. Crear estos proyectos y lograr estas pequeñas victorias iniciales permite el aprendizaje entre asociados y comienza a desarrollar estrategias que serán útiles en una colaboración mayor y más prolongada.

COMENTARIOS FINALES

Con un liderazgo constante, apoyo de los interesados, buena planificación y flexibilidad ante la adversidad, un laboratorio puede acelerar los esfuerzos de Innovación para el Desarrollo, crear nuevas asociaciones y adaptar ideas a través de fronteras nacionales y regionales.

Esta guía es una base que crecerá a medida que aumenten los laboratorios de la red de UNICEF. La innovación es lo más efectivo cuando se adapta específicamente al ambiente al que se aplica o donde es necesaria. Es más efectiva cuando la desarrollan los propios interesados guiados por pruebas directas de los usuarios y observación de primera mano. Un laboratorio de innovación alienta físicamente estos procesos y conecta los esfuerzos hiperlocales con la maquinaria y las redes mundiales de UNICEF.

Cada éxito o fracaso de un laboratorio es una lección para aprender y para compartir; el valor de contar con una red de laboratorios es que ese aprendizaje puede ser mundial y que los errores pueden detectarse a tiempo y corregirse rápidamente.

Esta guía no podría haberse creado sin la visión y dedicación de los numerosos funcionarios y asociados de UNICEF que impulsan la innovación en sus respectivos campos de trabajo. Ya sea en la ejecución de los programas o en nuevas formas de promover la participación de los jóvenes, en la creación de colaboraciones con nuevos asociados o en la entrega de resultados de salud allí donde son necesarios, los colegas en el terreno han impulsado el trabajo de los laboratorios de innovación, y les agradecemos por su tiempo para ayudarnos a crear esta guía. En futuras versiones se incluirán nuevos laboratorios y nuevos documentos y estrategias, a medida que la organización incorpore aprendizajes; esperamos ser parte de este viaje junto a ustedes.

SECCIÓN 1 | El panorama de los laboratorios

Definición de laboratorio

Qué es un laboratorio

Un espacio y una serie de protocolos para innovación en programas, productos, procesos y asociaciones.

Quiénes pueden necesitarlo

Una oficina en el país que necesite un lugar y un proceso para movilizar colaboradores para resolver problemas sociales persistentes.

Su valor

Nuevos métodos para crear soluciones.
Mayor diversidad de habilidades.
Un entorno físico de colaboración.
Fortalecimiento progresivo del desarrollo local.

Estructura de investigación

Asociados

Gobierno – Académicos – ONG – Sector privado – Jóvenes – Red de laboratorios de UNICEF

Principios fundamentales

Centrado en el usuario y en la equidad –
Construido sobre la experiencia – Sostenible –
Abierto e inclusivo – Escalable

Tipos de investigación

Desarrollo de productos y servicios –
Participación de la comunidad – Investigación operativa.

Una iniciativa de UNICEF

Red de innovación

Laboratorios en funcionamiento: Copenhague, Delhi, Kosovo, Uganda, Zimbabwe.
Laboratorios en preparación: Armenia, Botswana, Burundi, Chile, India, Sudán del Sur, Sudán.

Mapa global

Reuniones con los interesados

Poner en marcha una indagación sobre el laboratorio

Comunicarse con los interesados internos. Establecer oportunidades de colaboración entre las secciones de UNICEF.

SECCIÓN 2 | La etapa piloto

Puesta en marcha del piloto

Contratar un jefe de laboratorio

El jefe de laboratorio supervisa las operaciones cotidianas del laboratorio.

Precisar la nota conceptual del laboratorio

Una nota conceptual es la declaración que define el enfoque de un laboratorio y aclara la orientación escogida.

Presentar un proyecto piloto

Evaluar constantemente – Repetir – Trabajar constantemente para ampliar – Mostrar resultados.

Investigación de los antecedentes

Misión exploratoria

Reconocer asociados locales. Solicitar insumos de usuarios finales. Identificar problemas locales. Convocar interés en una línea particular del laboratorio.

Delimitar una esfera prioritaria

Crear una esfera prioritaria del laboratorio delimitada por los conocimientos especializados de la oficina de UNICEF en el país, el apoyo consensuado de los interesados o un problema social acuciante.

SECCIÓN 3 | Detalles operativos

Gestión del laboratorio

Personal

Un laboratorio comienza como una pequeña empresa y puede agregar adscripciones a medida que se haga necesario.

Plan presupuestario

El jefe del laboratorio probablemente necesitará hacer uso del ingenio dentro de determinadas limitaciones presupuestarias.

Espacio físico

Concebir el diseño de modo que pueda servir para diferentes usos comunes.

Actividades del laboratorio

Las actividades del laboratorio crecerán a medida que este se desarrolle y diversifique.

SECCIÓN 4 | Modelos de proyectos y de laboratorios

Modelos de proyectos

Divulgación y capacitación

Definida como divulgación a los jóvenes, enseñanza de habilidades, talleres y conferencias.

Desarrollo de productos

Comprende el diseño y la producción de un producto físico.

Desarrollo de servicios

El diseño y la entrega puede involucrar tecnología y/o servicios humanos.

Investigación operativa

Brindar análisis y soluciones para simplificar o mejorar procesos.

Difusión de contenido

Difundir contenido educativo o información de valor comunitario.

Modelos de laboratorios

Laboratorio de innovación de Kosovo

Organiza divulgación a los jóvenes y promoción.

Laboratorio de innovación de Uganda

Evalúa la escala de un problema y sus causas.

CCORE de Zimbabwe

Busca cerrar la brecha digital del país.

Laboratorio de innovación de Copenhague

Implementaciones de Tecnología para el Desarrollo a escala nacional.

I-Hub de Madagascar

Proyectos y apoyo logístico para la innovación global.

CRÉDITOS

LABORATORIOS DE INNOVACIÓN: UNA GUÍA PRÁCTICA fue creado por:
Christopher Fabian, codirector de la Unidad de Innovación, Sede de UNICEF en Nueva York
Dee Dong-Hyun Kim, codirector de proyecto y consultor de investigación
Dustin York, asistente de identidad visual
Ricardo Bojorquez, asistente de identidad visual
Aarti Vashisht, asistente de investigación de diseño

ESTE RECURSO CONTÓ CON LA ORIENTACIÓN DE LOS SIGUIENTES COLABORADORES:

Erica Kochi, codirectora de la Unidad de Innovación, Sede de UNICEF en Nueva York
Aladdin Shamoug, especialista en innovación, UNICEF Kosovo
Ron Salaj, consultor de medios sociales, UNICEF Kosovo
Chelsey Lepage, consultora de promoción de la juventud, UNICEF Kosovo
Arbnor Hasani, oficial del Centro de Diseño, UNICEF Kosovo
Valentin Muharremi, oficial de finanzas, Red de Educación entre Pares (PEN)
Terra Weikel, especialista en Tecnología para el Desarrollo, UNICEF Uganda
Stefan Bock, especialista en Tecnología para el Desarrollo, UNICEF Uganda
Stuart R. Campo, especialista en Programación para la Innovación, UNICEF Madagascar
Andrew Clutterbuck, gerente de proyecto, UNICEF Finlandia y Aalto University Design Factory
Panthea Lee, consultora de innovación de UNICEF y cofundadora de Reboot Inc.
Andriankoto Ratozamanana, empresario ambiental y conductor de las iniciativas i-Hub y SEHATR'IT initiatives, Madagascar
Patrick Codjia, especialista en nutrición, UNICEF Botsuana

REFERENCIAS DOCUMENTALES

<p>Ethiopia RapidSMS Lessons Learned Sean Blaschke 2009</p>	<p>Technology for Development: Opportunities for UNICEF Sudan Panthea Lee Octubre de 2011</p>	<p>Pulse Lab Uganda: Mission Report Christopher Fabian 2011</p>
<p>PCA Agreement: UNICEF and PEN UNICEF Kosovo Innovations Lab 2010</p>	<p>Final Report: Administration of Young People's innovations Projects Laboratorio de innovación de UNICEF en Kosovo Noviembre de 2011</p>	<p>A Situational Analysis on the Status of Women's and Children's Rights in Zimbabwe CCORE Zimbabwe www.unicef.org/zimbabwe/SitAn_2010-FINAL_FINAL_01-02-2011.pdf 2011</p>
<p>Vital Medicines and Health Services Survey Round 7 CCORE Zimbabwe 2010</p>	<p>UNICEF Madagascar Innovative Programming Stuart Campo Noviembre de 2011</p>	<p>Statute of SEHATR'IT Andriankoto Ratozamanana 2011</p>
<p>CCORE Plan of Action Susan M.L.Laver (PhD) Enero de 2011</p>	<p>Mobile Technologies & Community Case Management UNICEF & Frog mobilemandate.frogdesign.com/pdf/UNICEF_playbook.pdf 2011</p>	<p>UNICEF Uganda Innovations Stefan Bock, Terra Weikel Enero de 2012</p>
<p>Project Mwana: 3 Year Outline Erica Kochi February 2011</p>	<p>Oman Innovation Lab Action Plan Christopher Fabian 2011</p>	<p>Innovation Scale-Up Plan Christopher Fabian 2012</p>
<p>Concept Note/Letter of Intent to the Rockefeller Foundation Fondo de los Estados Unidos en pro de UNICEF Agosto de 2011</p>		<p>UNICEF Tech Innovation Report, version 10 Christopher Fabian, Erica Kochi, John Ryan 2012</p>

REFERENCIAS EN LÍNEA

ARTÍCULOS/VIDEOS

Entrevista con Anthony Lake, Director Ejecutivo de UNICEF

USAID FrontLines
transition.usaid.gov/press/front-lines/fl_may12/FL_may12_U5_LAKE.html
 Mayo/Junio de 2012

Programmabilities: Training Young Deaf Computer programmers
Panthea Lee

www.unicefstories.org/2012/03/28/programmabilities-project-create-a-cohort-of-young-deaf-computer-programmers-2/
 Marzo de 2012

“Design without Hubris” RapidFTR Thesis Presentation

Jorge Just
www.vimeo.com/13399528
 Julio de 2010

One day at UNICEF Innovations Lab Kosovo

Innovations Lab Kosovo
www.youtube.com/watch?v=2j-BaSZGhIGs&feature=relmfu
 Julio de 2011

Empowering Youth to Generate New Ideas at Innovations Lab Kosovo
Matthew Bane, UNICEF Estados Unidos

fieldnotes.unicefusa.org/2012/05/empowering-youth-to-generate-new-ideas-at-innovations-lab-kosovo.html
 Mayo de 2012

Mobile Technologies & Community Case Management

frog design UNICEF
mobilemandate.frogdesign.com/

Children’s Involvement in the Design Process

HCIL, University of Maryland Dr. Allison Druin, Professor, Facultad de Estudios de la Información
www.cs.umd.edu/hcil/kiddesign/design_process.shtml

Transitioning RapidFTR from New York to Kampala

Jorge Just
www.humanitarianinnovation.org/blog/rapidFTR/uganda/
 Junio de 2012

VÍNCULOS GENERALES

UNICEF

Equipo de innovación, Sede de Nueva York
www.unicefstories.org

Laboratorio de innovación de Copenhague
www.unicefinnovation.org

Laboratorio de innovación de Kosovo
www.kosovoinnovations.org
www.facebook.com/kosovoinnovations

Campamento de innovación de Kosovo
www.kosovoinnovationcamp.wordpress.com

Laboratorio de innovación de Uganda
mbuya.unicefuganda.org

Proyecto Mwana
www.projectmwana.posterous.com

RapidFTR
www.rapidftr.org

RapidSMS
www.rapidsms.org

Colaboradores de UNICEF

Global Pulse
 Utilizar los nuevos datos de hoy para comprender en tiempo real los cambios en el bienestar humano
www.unglobalpulse.org

Prabhas Pokharel

El blog personal de Prabhas, con relatos sobre su práctica y estudio de la Tecnología para el Desarrollo.
www.prablog.posterous.com

i-Hub de Madagascar

El i-Hub de Madagascar promueve el uso de las TIC para reducir la brecha digital en Madagascar.
www.i-hub.mg

Aalto University Global Impact

Reunir diseño, negocios e ingeniería para enfrentar problemas sociales generalizados.
www.aaltoglobalimpact.tumblr.com

Art Centre DesignMatters

Proporcionar el know-how y la aspiración para lograr un mundo más sostenible y equitativo.
www.designmattersatartcenter.org

Frog Design

El deseo de mejorar el mundo humanizando la tecnología es algo central en la misión empresarial de Frog Design.
www.frogdesign.com/services/expertise/social-innovation.html

Mobile Active

MobileActive.org conecta a personas, organizaciones y recursos utilizando tecnología móvil para el cambio social.
www.mobileactive.org

Un Techo Para Mi Pais

TECHO es una organización de jóvenes sin fines de lucro que actúa en América Latina y el Caribe.
www.techo.org/en/

Praekelt Consulting

Praekelt cree que la tecnología móvil tiene el poder de mejorar la vida de las personas que viven en la pobreza.
www.praekelt.com

Otros recursos

OpenIDEO

OpenIDEO es un lugar donde las personas diseñan juntas para el bien de la sociedad.
www.openideo.com

IDEO.org

La misión de IDEO.org es llevar el diseño centrado en las personas a quienes más lo necesitan: aquellos que enfrentan la pobreza día a día.
www.ideo.org

IDEO HCD Toolkit

Human-Centered Toolkit es una guía de innovación gratuita para empresas sociales y ONG de todo el mundo.
www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit

Ushahidi

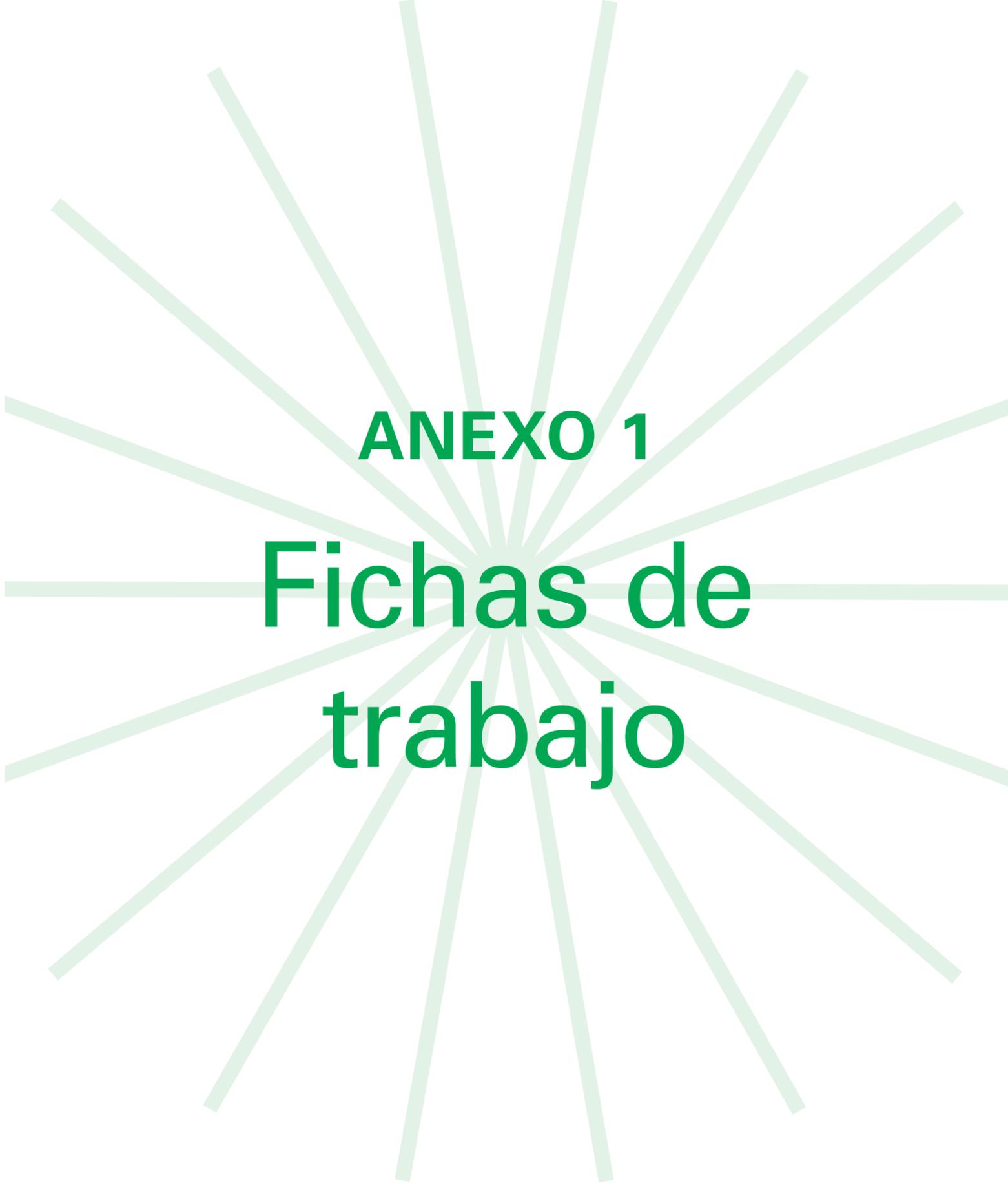
Una empresa de tecnología sin fines de lucro que se especializa en el desarrollo de software gratuito y de código abierto.
www.ushahidi.com

*iHub_

El centro de innovación de Nairobi es un espacio abierto para tecnólogos, inversionistas, empresas de tecnología y aficionados de la zona.
www.ihub.co.ke/

Vínculos de Twitter:

twitter.com/unickf
twitter.com/ericakochi
twitter.com/KosInnovations
twitter.com/RapidFTR
twitter.com/malagasyihub
twitter.com/iHub
twitter.com/UnTecho



ANEXO 1

**Fichas de
trabajo**

Anexo 1: Fichas de trabajo

Este anexo proporciona fichas de trabajo para facilitar la preparación, el mantenimiento y la operación de un laboratorio. Está pensado especialmente para los jefes de laboratorios y facilita el intercambio de documentación normalizada en beneficio de toda la red.

- 1a Cronograma de laboratorio piloto** 102
Esta ficha de trabajo es una guía que ayuda a establecer un cronograma para las etapas de un laboratorio.
- 1/2 - Investigación del funcionario de enlace**
Las medidas iniciales abarcan el trabajo de investigación y preparación a cargo del funcionario de enlace del laboratorio.
- 2/2 - Prioridades del jefe del laboratorio**
El jefe de laboratorio ayuda a orientar y gestionar la instalación operativa del laboratorio.
- 1b Términos de referencia – Jefe de laboratorio** 104
Esta ficha de trabajo es una plantilla para usar a la hora de cubrir la vacante de jefe de laboratorio. Este formulario ayuda a describir los requisitos que el jefe deberá cumplir para satisfacer las necesidades particulares de una operación de laboratorio.
- 1c Términos de referencia – Nota conceptual de laboratorio** 110
Esta ficha de trabajo es una plantilla para facilitar la tarea de describir la planificación y los objetivos de operación de un laboratorio. Debe contener la labor de investigación realizada, las áreas prioritarias, las metas establecidas y un presupuesto para el período determinado.
- 1d Plan presupuestario** 115
Esta ficha de trabajo ayuda a establecer un presupuesto para un laboratorio y sus proyectos correspondientes en un período determinado.
- 1/3 - Planificación de un laboratorio**
Los gastos del laboratorio se destinan directamente a apoyar y mejorar los resultados del proyecto.
- 2/3 - Planificación del proyecto**
Los gastos del proyecto se destinan directamente a apoyar y cumplir los objetivos establecidos del laboratorio.
- 3/3 - Cálculos totales**
El cálculo de los gastos totales del laboratorio y los proyectos permite establecer un presupuesto integral.
- 1e Evaluación de la actividad** 118
Esta ficha de trabajo está pensada para promover el avance sostenido del laboratorio y los proyectos, y dejar constancia por escrito y compartir de manera sistemática las respectivas acciones y lecciones del laboratorio.
- 1/2 – Establecimiento de metas realistas**
Establecer metas concretas y reconocer las limitaciones ayuda a orientar un proyecto.
- 2/2 – Análisis de los resultados**
La descripción de la evolución de un proyecto genera información para proyectos futuros y permite compartir conocimientos en beneficio de otros laboratorios.
- 1f Planificación del espacio de trabajo** 120
Esta ficha de trabajo ayuda a tener en cuenta diferentes consideraciones funcionales al diseñar el espacio de trabajo de un laboratorio.
- 1/2 – Opciones de funcionamiento de un laboratorio**
Considerar las actividades específicas de un laboratorio contribuirá a establecer las necesidades respectivas de espacio y equipos.
- 2/2 – Tamaño y distribución del espacio**
Hacer bocetos y determinar las necesidades de espacio y distribución espacial específicos ayudará a diseñar un espacio de laboratorio más funcional.
- 1g Términos de referencia** 122
Esta ficha de trabajo es una plantilla para usar a la hora de cubrir una vacante de personal o consultor. Este formulario ayuda a describir los requisitos que el aspirante deberá cumplir para satisfacer las necesidades particulares de una operación de laboratorio.
- 1h Perfiles de nuevos laboratorios** 129
Complete esta ficha de trabajo para describir el interés central y la información básica de un nuevo laboratorio de innovación que se incorpora a la red de UNICEF.

1a CRONOGRAMA DE LABORATORIO PILOTO

Laboratorios de innovación de UNICEF: una guía práctica

1/2 – Investigación del funcionario de enlace

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

La investigación de antecedentes está inicialmente a cargo del funcionario de enlace del laboratorio.

Asociados/Recursos internos

ASOCIADO	CONTRIBUCIÓN	CONSEJOS PARA LA INVESTIGACIÓN:
_____	_____	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un cuestionario normalizado para los interesados. • Elaborar un cuestionario normalizado para los interesados. • Fomentar que las partes interesadas den más detalles sobre su especialidad y aportes particulaes. • Lograr la participación directa del usuario final.
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	



Asociados/Recursos externos

ASOCIADO	CONTRIBUCIÓN	CONSEJOS PARA LA INVESTIGACIÓN:
_____	_____	<ul style="list-style-type: none"> • Poner la búsqueda a cargo del funcionario de enlace de la oficina en el país. • Contactar con secciones de UNICEF para las principales áreas que lo requieran. • Alentar el monitoreo y la colaboración en proyectos conjuntos con interesados.
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	
_____	_____	



Delimitar el área prioritaria

1.ÁREA GENERAL: _____

2.ÁREA ESPECÍFICA: _____

3.EJEMPLO(S) DE PROYECTOS: _____

4.META/IMPACTO ESTABLECIDO: _____

1a CRONOGRAMA DE LABORATORIO PILOTO

Laboratorios de innovación de UNICEF: una guía práctica

2/2 – Prioridades del jefe de laboratorio

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

El desarrollo posterior del laboratorio está a cargo del nuevo jefe de laboratorio.

Precisar la nota conceptual (ver: 1c Plantilla de nota conceptual de laboratorio)

NOTAS:



Crear plan presupuestario detallado (ver: 1e Plan presupuestario)

NOTAS:



Seleccionar y presentar un proyecto piloto

DESCRIBA EL DESAFÍO ABORDADO:

DESCRIBA LA ESTRATEGIA DEL PROYECTO:

CONSEJOS SOBRE EL PROYECTO:

- Identifique un problema urgente que pueda abordarse.
- Concéntrese en el beneficio para el usuario final.
- Establezca una meta concreta.
- Sepa qué partes están interesadas y son capaces de colaborar con el proyecto.
- Describa una estrategia explícita para cumplir los objetivos.
- Fije metas realistas y reconozca las limitaciones inherentes de un proyecto.
- Investigue e identifique proyectos de innovación similares.

1b TÉRMINOS DE REFERENCIA – JEFE DE LABORATORIO (1/6)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

Adjuntar documentación o fuentes pertinentes, o páginas adicionales para mayor detalle.

1. Objetivo y metas

Buscamos un oficial de innovación para dirigir la creación de un laboratorio de innovación en _____. Confiamos en que este laboratorio será un nuevo espacio para cultivar la innovación en beneficio de los jóvenes y los niños de _____ y que apoyará a otros laboratorios de innovación de UNICEF.

El jefe de laboratorio deberá trazar el panorama de los esfuerzos actuales en materia de innovación en _____, en colaboración con la oficina de país y el representante de UNICEF, y con el apoyo del equipo de Tecnología para el Desarrollo en Nueva York. Tras esta labor, el jefe de laboratorio trabajará para armar planes concretos para el laboratorio, además de crear los documentos operativos necesarios para crear asociaciones, un marco para supervisarlas y contactos sostenibles con los otros laboratorios de innovación de UNICEF por medio de entradas de blog y otras comunicaciones periódicas.

El oficial continuará trabajando con los asociados de UNICEF (y formalizará estas asociaciones) para identificar proyectos innovadores basados en tecnologías sociales, móviles y de código abierto; trabajará con jóvenes para desarrollar e implementar proyectos innovadores que satisfagan sus necesidades; establecerá alianzas con un amplio espectro de interesados, incluidos los sectores académico, tecnológico, público y privado, y se contactará con los esfuerzos mundiales de Tecnología para el Desarrollo para garantizar que el laboratorio esté al día sobre las conversaciones mundiales.

ANTECEDENTES:

1b TÉRMINOS DE REFERENCIA – JEFE DE LABORATORIO (2/6)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

En este sentido, los laboratorios de innovación se configurarán como espacios para:

- Poner en contacto a los asociados entre sí y con los sectores de UNICEF que los necesitan.
- Promover la participación de los jóvenes en estas asociaciones.
- Colaborar y compartir conocimientos sobre innovación con otros laboratorios de UNICEF.

2. Duración

_____ meses Fecha de inicio: _____

3. Lugar de destino

_____, _____, con posibles viajes.

4. Supervisor (debe ser un miembro del personal)

El oficial será supervisado por el jefe adjunto de la Oficina de _____, con apoyo de la Unidad de Innovación de UNICEF en Nueva York. _____ proporcionará supervisión a intervalos regulares en consulta con _____.

5. Descripción del cargo (proporcionar detalles y agregar páginas si es necesario)

Descripción de las tareas:

- Bajo la supervisión del jefe de la oficina (y en coordinación con Tecnología para el Desarrollo de UNICEF en todo el mundo), gestionar el plan de acción o estrategia integral del laboratorio de innovación, incluso su formulación, diseño, planificación y gestión, con especial atención a aprovechar al máximo el trabajo realizado con los asociados en _____.
- Establecer alianzas con un amplio espectro de interesados que trabajan con jóvenes, tecnología e innovación en _____ (por ejemplo: universidades, asociación de TIC, comunidad de código abierto, fuentes de fondos de microsubvenciones, etc.) y en el plano internacional (por ejemplo: unidades de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF, instituciones académicas en el exterior).
- Ayudar al equipo del laboratorio a implementar los proyectos y las actividades programadas mediante la identificación y la adaptación de las modalidades y los procedimientos institucionales.
- Garantizar el contacto con los programas en curso y la coordinación integral entre el laboratorio y las secciones de UNICEF.

1b TÉRMINOS DE REFERENCIA – JEFE DE LABORATORIO (3/6)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

- Trabajar con las secciones y los asociados de UNICEF en formular, diseñar, implementar, probar y extender las intervenciones tecnológicas apropiadas con el fin de solucionar las necesidades de datos e información de los asociados de UNICEF, en particular con el diseño de tecnologías centradas en el usuario.

Específicamente:

- Comprender las áreas prioritarias de UNICEF _____.
- Transformar el material sobre el laboratorio en un documento de laboratorio de dos páginas específico para _____.
- Idear una estructura de monitoreo para los asociados.
- Identificar a los asociados de los sectores académico y privado que ya trabajan en participación de los jóvenes, innovación tecnológica, incubación, desarrollo social, tutoría y colaboración entre el sector público y el privado, etc.
- Describir las posibles áreas prioritarias para el laboratorio a partir de las prioridades de la oficina de país, además de los posibles puntos de partida para trabajar con los asociados (por ejemplo, ámbitos en los que haya interés mutuo) y recomendar entre tres y cinco áreas prioritarias y qué asociados estarían interesados en ellas, y de qué manera participarían los jóvenes (como investigadores, tecnólogos, beneficiarios, etc.).
- Planificar una convocatoria a una reunión en la que UNICEF reúna a los principales posibles interesados.
 - a) Convencerlos de la idea de combinar la participación de los jóvenes, la innovación y la tecnología.
 - b) Presentar las áreas prioritarias.
 - c) Documentar esta reunión.
- Trabajar con la oficina de país para identificar la mejor sede posible para el laboratorio (dónde debería situarse física y contractualmente), particularmente teniendo en cuenta dónde podría aprovechar fácilmente el trabajo que otros llevan a cabo y no duplicar esfuerzos, pero además dónde podría hacer más coherente el trabajo en curso o colaborar con él.
- Elaborar términos de referencia para el laboratorio y entregarlos a la oficina de país.
- Documentar todo este trabajo en entradas de blog quincenales.

6. Resultados tangibles y cuantificables de la tarea

- Documento sobre el laboratorio de dos páginas específico para _____, con los apéndices pertinentes, que contenga las necesidades y posibilidades.
- Descripción de las asociaciones de 5 a 10 páginas.
- Taller organizado con interesados en _____.
- Documentos operativos necesarios para el laboratorio (un documento completo con las principales asociaciones con los sectores gubernamental, académico y privado).

1b TÉRMINOS DE REFERENCIA – JEFE DE LABORATORIO (4/6)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

- Términos de referencia para el laboratorio, el personal del laboratorio y los principales proyectos (según los términos de referencia comunes de UNICEF).
- Documentación semanal de este trabajo en un blog.

7. Indicadores de desempeño para la evaluación de los resultados

- Entrega de productos en fechas especificadas a _____.
- Comunicación con _____ y el equipo sobre el trabajo.
- Calidad de los productos (¿satisfacen las necesidades según lo establecido?).

8. Calificaciones o experiencia especializada requerida

Se requiere que el jefe de laboratorio cuente con al menos _____ años de experiencia con resultados demostrables en la mayoría de las siguientes áreas:

- Título universitario superior en desarrollo, política social, TIC, comunicación o campos afines.
- Cinco años de experiencia profesional con responsabilidad creciente en gestión de proyectos complejos.
- Idiomas: Dominio de _____, _____ y _____.

Se requiere que el jefe de laboratorio cuente con:

- Grandes dotes de liderazgo; capacidad para priorizar y gestionar diversidad de recursos humanos, proyectos y actividades.
- Capacidad demostrada para diseñar e implementar tecnología centrada en el usuario.
- Competencia para la gestión de proyectos, lo que incluye priorizar tareas, controlar el presupuesto y presentar informes a donantes, con apoyo del asistente de programas (basado en metodología ágil).
- Capacidad para trabajar con un conjunto muy diverso de asociados para especificar problemas y establecer requisitos de sistemas, y luego implementar innovaciones de software y tecnología a escala nacional (comprender las limitaciones de trabajar con diversos asociados, pero también las ventajas de representar a una organización internacional).
- Excelentes habilidades de comunicación y documentación; capacidad para representar al laboratorio ante una diversidad de interesados en distintos ámbitos.
- Capacidad para elaborar documentos operativos coherentes (como términos de referencia), que sean claros, interesantes y cumplan las normas y reglamentaciones de UNICEF.

1b TÉRMINOS DE REFERENCIA – JEFE DE LABORATORIO (5/6)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

9. Plan de retribución salarial

10. Notas especiales

11. Elaborado por

Sección: _____ **Cargo:** _____ **Fecha de la firma:** _____

12. Aprobado por

Sección: _____ **Cargo:** _____ **Fecha de la firma:** _____

1b TÉRMINOS DE REFERENCIA – JEFE DE LABORATORIO (6/6)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

CÓMO POSTULARSE

Los candidatos idóneos deberán enviar una carta de presentación, su CV y completar el formulario de antecedentes personales de las Naciones Unidas (que puede descargarse en _____)

a (dirección de correo electrónico): _____

indicando en el asunto: _____

antes de (fecha): _____.

Sírvase indicar su capacidad, disponibilidad y el sueldo diario para cumplir los términos de referencia indicados antes. Las solicitudes presentadas sin sueldo diario no se tendrán en cuenta.

UNICEF ES UN ESPACIO SIN HUMO. ALENTAMOS ESPECIALMENTE LA POSTULACIÓN DE MUJERES Y REPRESENTANTES DE MINORÍAS IDÓNEOS.

1c TÉRMINOS DE REFERENCIA – NOTA CONCEPTUAL DEL LABORATORIO (1/5)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

Adjuntar documentación o fuentes pertinentes, o páginas adicionales para mayor detalle.

1. Perspectiva general

Planteamiento del problema:

Áreas prioritarias estratégicas

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

Productos previstos

Fecha establecida: _____ Período de implementación: _____ hasta _____

1c TÉRMINOS DE REFERENCIA – NOTA CONCEPTUAL DEL LABORATORIO (1/5)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

2. Etapa piloto

Describir la etapa de preparación:

3. El mandato del laboratorio

Ejemplo: El laboratorio ofrece apoyo para el progreso de _____ en _____ áreas prioritarias estratégicas.

1c TÉRMINOS DE REFERENCIA – NOTA CONCEPTUAL DEL LABORATORIO (1/5)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

4. Estructura y gobernanza

La supervisión general del laboratorio y su operación actualmente está a cargo de UNICEF.

La supervisión se realiza en colaboración con el asociado de implementación

_____.

El representante de país de _____ es el responsable directo del laboratorio.

El laboratorio es gestionado por un asesor técnico superior que trabaja con un pequeño equipo conformado por empleados por contrato. Todo el personal es contratado conforme a la normativa de UNICEF y por lo tanto está sujeto a las condiciones de servicio establecidas por las Naciones Unidas.

Actualmente el personal está conformado por:

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

5. Asociados colaboradores

El laboratorio ha establecido una sólida red de alianzas locales, incluido:

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

1c TÉRMINOS DE REFERENCIA – NOTA CONCEPTUAL DEL LABORATORIO (1/5)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

6. Actividades previstas

El plan de trabajo ofrece detalles de las actividades y los productos previstos para un período concreto (en este caso _____), con un presupuesto estimado para los productos esperados en los siguientes campos:

7. Proceso de revisión

Un proceso de revisión programado a intervalos regulares de _____ se aplicará para controlar el progreso con respecto a las metas y los resultados previstos.

El laboratorio de innovación de _____ también está sujeto y cumple los procesos de revisión internos (de UNICEF).

1c TÉRMINOS DE REFERENCIA – NOTA CONCEPTUAL DEL LABORATORIO (1/5)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

8. Financiación

El laboratorio de innovación de _____ es una organización sin fines de lucro y actualmente opera por la generosa financiación de un benefactor privado. Los fondos son gestionados por UNICEF y por consiguiente están sujetos a un sistema que garantiza estricta contabilidad y controles de auditoría.

Presupuesto estimado: _____

Total presupuestado: _____

Contribución de UNICEF total: _____

Contribución en especie de UNICEF: _____

Otra contribución de donantes o asociados (si corresponde): _____

Elaborado por: _____ Fecha: _____

NOTAS:

1d PLAN PRESUPUESTARIO

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

1/3 – Planificación del laboratorio

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

PROYECTO: _____

Elaborar un preciso análisis de los costos del laboratorio.

Personal

CARGO	SALARIO (MENSUAL)
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

EJEMPLOS: jefe de laboratorio, desarrollador de software, etc.

OPCIONES DE PRESUPUESTO INTELIGENTE:

- El personal del laboratorio debe cumplir diferentes funciones.
- Buscar y sacar el máximo provecho de las alianzas del proyecto a menudo permite cubrir las funciones necesarias y aumenta la colaboración productiva.
- Se puede crear valor mutuamente beneficioso y sostenible mediante la creación de programas de voluntarios y capacitación.

Equipos

TIPO DE ARTÍCULO	COSTO
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

EJEMPLOS: mobiliario, tecnología, suministros de oficina

OPCIONES DE PRESUPUESTO INTELIGENTE:

- Los equipos necesarios deben ser parte vital de la operación normal de un laboratorio.
- Los materiales a menudo pueden ser donados al laboratorio en apoyo a la misión del laboratorio. También es posible hacer canjes por servicios proporcionados por el laboratorio o sus participantes.
- Obtener ofertas de proveedores aprobados por UNICEF. Los proveedores locales son convenientes para ambas partes y a menudo resultan más sostenibles desde el punto de vista económico.

Espacio físico

TIPO DE ARTÍCULO	COSTO (MENSUAL)
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

EJEMPLOS: alquiler, servicios públicos, mantenimiento

OPCIONES DE PRESUPUESTO INTELIGENTE:

- Puede usarse como laboratorio un espacio que no se encuentre en uso o uno que done un asociado colaborador.
- Las tarifas de los servicios públicos o de conexión a Internet también pueden negociarse u obtenerse como donación.
- Comenzar a pequeña escala, y a medida que las operaciones del proyecto aumenten y se diversifiquen, procurar oportunidades de expansión del laboratorio.

1d PLAN PRESUPUESTARIO

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

2/3 – Planificación del proyecto

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

PROYECTO: _____

Proporcionar un preciso análisis de los costos del proyecto.

Consultores

CARGO	SALARIO (MENSUAL)
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

EJEMPLOS: investigador en el terreno, director de proyecto

OPCIONES DE PRESUPUESTO INTELIGENTE:

- Los consultores a menudo desempeñan muchas funciones, y se los puede incorporar a la operación con el fin de satisfacer necesidades particulares del proyecto.
- Los consultores voluntarios o becarios universitarios pueden ser muy valiosos para la operación de laboratorio.

Contratos de proyecto

TIPO DE ARTÍCULO	COSTO
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

EJEMPLOS: proveedores de telefonía móvil, becas para jóvenes

OPCIONES DE PRESUPUESTO INTELIGENTE:

- Los memorandos de entendimiento o contratos con proveedores de telefonía móvil y tecnología pueden dar como resultado tarifas negociables más bajas.
- Las donaciones pueden apoyar proyectos de laboratorio con la participación de jóvenes, cuyos esfuerzos también dan publicidad a las actividades del laboratorio.

Eventos y suministros del proyecto

TIPO DE ARTÍCULO	COSTO
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

EJEMPLOS: creación de contenido, organización de eventos

OPCIONES DE PRESUPUESTO INTELIGENTE:

- Crear contenido y capacitación con recursos y consultores compartidos con asociados, siempre que sea posible.
- Aprovechar los auspicios, subvenciones y donaciones a la hora de organizar y celebrar eventos públicos.
- Los materiales muchas veces pueden ser donados para un proyecto en particular. También es posible hacer permutas, a cambio de servicios proporcionados por el laboratorio o sus participantes.
- Obtener ofertas de proveedores aprobados por UNICEF. Los proveedores locales son convenientes para ambas partes y a menudo resultan más sostenibles desde el punto de vista económico.
- Realizar encuestas con los participantes en el terreno existentes, adaptar los estudios para ajustarlos a las prácticas presentes.

1d PLAN PRESUPUESTARIO

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

3/3 – Cálculos totales

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

PROYECTO: _____

La suma de ambos presupuestos ofrece un panorama claro de los costos esperados del laboratorio piloto.

Planificación del laboratorio

Personal	_____	_____	
Equipos	_____	+	_____
Espacio físico	_____	+	_____
		=	_____

PLANIFICACIÓN FISCAL INTELIGENTE:
 Los gastos del laboratorio ofrecen una plataforma para el éxito de los proyectos. Un laboratorio es una inversión realizada con el fin de reunir colaboradores y contribuir para que la innovación se expanda de manera más sostenible.
 Un laboratorio también es un producto tangible que atrae asociados y patrocinios. Esto ofrece un modelo para optimizar la relación entre la financiación y los resultados.

+ Planificación de los proyectos

Consultores	_____	_____	
Contratos	_____	+	_____
Eventos y suministros	_____	+	_____
		=	_____

PLANIFICACIÓN FISCAL INTELIGENTE:
 Con un laboratorio se reducen los costos individuales de los proyectos y los colaboradores amplían las metas de los proyectos. La experimentación supone menos riesgos y ofrece más oportunidades de recompensa.
 Cada proyecto se basa en otro en el modelo de innovación. Los laboratorios de la Red de Innovación de UNICEF comparten los éxitos de los demás, lo que reduce el derroche de recursos.

=		×		=
_____		_____		_____
	GASTOS ESTIMADOS		PERÍODO PREVISTO (MESES)	PRESUPUESTO ESTIMADO DEL LABORATORIO

NOTAS:

1e EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

PROYECTO: _____

1/2 – Establecimiento de metas realistas

Adjuntar documentación o fuentes pertinentes.

Descripción de la actividad

INCLUIR: RELACIÓN CON PROYECTO O ACTIVIDAD ANTERIOR

Meta fijada

INCLUIR: UN CRITERIO ESPECÍFICO, LAS LIMITACIONES DETECTADAS

1e EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

PROYECTO: _____

2/2 – Análisis

Adjuntar documentación o fuentes pertinentes.

Resultado alcanzado

INCLUIR: OBSTÁCULOS ENCONTRADOS, TODO CAMBIO EN LA ESTRATEGIA DEL PROYECTO Y SUS MOTIVOS

Oportunidades para mejorar

INCLUIR: ORIENTACIÓN FUTURA QUE TOMAR, LECCIONES APRENDIDAS

1f PLANIFICACIÓN DEL ESPACIO

LABORATORIO: _____

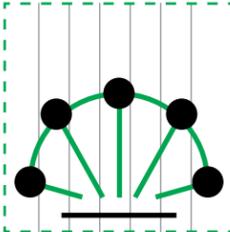
FECHA: _____

DE TRABAJO

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

1/2 – Opciones de funcionamiento de un laboratorio

La disposición espacial está dictada por las actividades más fundamentales del laboratorio (lluvia de ideas, elaboración de prototipos, reuniones, trabajo administrativo). Prever espacios multiuso que den la mayor flexibilidad en un espacio determinado.



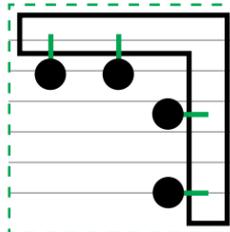
sesiones de lluvia de ideas

Los asientos se distribuyen para que todos vean bien los materiales de presentación, de manera tal de facilitar el debate.

densidad de personas = alta

HORAS POR SEMANA:

NÚMERO DE PERSONAS:



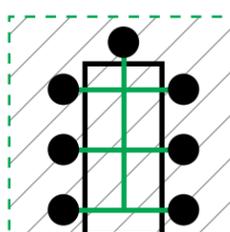
taller de elaboración de prototipos

Un taller es un espacio especializado; un garaje o taller mecánico puede usarse para este fin. Necesita puertas de acceso más grandes, ventilación, tolerancia a los ruidos y desperdicios.

densidad de personas = baja

HORAS POR SEMANA:

NÚMERO DE PERSONAS:



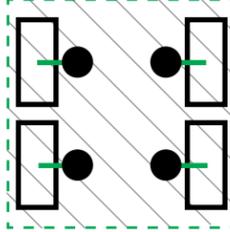
reuniones

Espacio formal para reunirse y evaluar, celebrar conferencias telefónicas, fijar cronogramas y elaborar estrategias con los interesados.

densidad de personas = media

HORAS POR SEMANA:

NÚMERO DE PERSONAS:



espacio de oficina

Espacio de trabajo para el personal y los voluntarios habituales, para el trabajo administrativo necesario.

densidad de personas = media

HORAS POR SEMANA:

NÚMERO DE PERSONAS:

1f PLANIFICACIÓN DEL ESPACIO

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

DE TRABAJO

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

2/2 – Tamaño y distribución del espacio

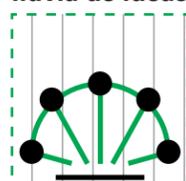
Requisitos de tamaño

<p>NÚMERO DE EMPLEADOS</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	+	<p>NÚMERO DE COLABORADORES HABITUALES</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	=	<p>NÚMERO DE PERSONAS QUE COMPARTEN EL ESPACIO</p> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	<p>GUÍA ÚTIL: El metraje total necesario posiblemente se pueda saber a partir del número de personas que normalmente comparten el espacio.</p>
--	---	---	---	--	---

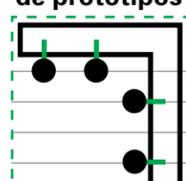
Distribución del espacio

Trazar líneas paralelas para representar las diferentes funciones en el laboratorio con el fin de prever qué actividades pueden realizarse en qué espacio.

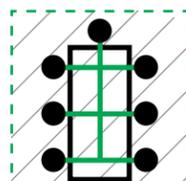
lluvia de ideas



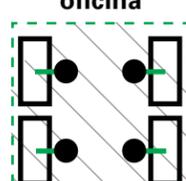
elaboración de prototipos



reuniones



espacio de oficina



planificar el tamaño y la distribución del espacio

1g TÉRMINOS DE REFERENCIA — (1/7)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

PROYECTO: _____
 Adjuntar documentación o fuentes pertinentes, o páginas adicionales para mayor detalle.

1. Objetivo y metas

Si usted es un profesional comprometido y creativo, apasionado por lograr resultados duraderos para los niños, la principal organización de defensa de los derechos del niño quiere saber de usted. Durante 60 años, UNICEF ha trabajado en el terreno en 190 países y territorios para promover la supervivencia, la protección y el desarrollo de los niños. UNICEF, el mayor proveedor mundial de vacunas para los países en desarrollo, apoya la salud y la nutrición de los niños y niñas, el abastecimiento de agua y saneamiento de calidad, la educación básica de calidad para todos los niños y niñas y la protección de los niños y niñas contra la violencia, la explotación y el SIDA.

Antecedentes:

1g TÉRMINOS DE REFERENCIA — (2/7)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

2. Duración

El contrato abarcará un período de _____ meses.
 desde _____ hasta _____.

3. Lugar de destino

_____, _____, con posibles viajes.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

El oficial será supervisado por el jefe adjunto de la oficina de UNICEF _____, con apoyo de la Unidad de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF en Nueva York.

Supervisor: _____

Frecuencia de las evaluaciones del desempeño: _____

5. Descripción del cargo (proporcionar detalles y agregar páginas si es necesario)

Descripción de las tareas:

1g TÉRMINOS DE REFERENCIA — _____ (3/7)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

Específicamente:

1g TÉRMINOS DE REFERENCIA — _____ (4/7)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

6. Resultados tangibles y cuantificables de la tarea

Incluir fechas de entrega y detalles sobre cómo deben entregarse los trabajos (por ejemplo, entrega electrónica, en papel, qué programa de computadora deberá usarse, etc.).

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados

1g TÉRMINOS DE REFERENCIA — _____ (5/7)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

8. Calificaciones o experiencia especializada requerida

1g TÉRMINOS DE REFERENCIA — _____ (6/7)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

9. Plan de retribución salarial

10. Notas especiales

11. Elaborado por

Sección: _____ **Cargo:** _____ **Fecha de la firma:** ____

12. Aprobado por:

Sección: _____ **Cargo:** _____ **Fecha de la firma:** _____

1g TÉRMINOS DE REFERENCIA — _____ (7/7)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

CÓMO POSTULARSE

Los candidatos idóneos deberán enviar una carta de presentación, su CV y completar el formulario de antecedentes personales de las Naciones Unidas (que puede descargarse en _____) a (dirección de correo electrónico): _____ indicando en el asunto: _____ antes de (fecha) _____.

Sírvase indicar su capacidad, disponibilidad y el sueldo diario para cumplir los términos de referencia indicados antes. Las solicitudes presentadas sin sueldo diario no se tendrán en cuenta.

UNICEF ES UN ESPACIO SIN HUMO. ALENTAMOS ESPECIALMENTE LA POSTULACIÓN DE MUJERES Y REPRESENTANTES DE MINORÍAS IDÓNEOS.

1h PERFILES DE NUEVOS LABORATORIOS (1/3)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

LABORATORIO: _____

FECHA: _____

Adjuntar documentación o fuentes pertinentes.

Este formulario puede usarse para describir la actividad y la información básica acerca de un nuevo laboratorio. Adjuntar otra documentación pertinente si es necesario agregar más detalles. También incluir una fotografía representativa de un nuevo laboratorio a los efectos de completar el perfil. Mencionar los perfiles de laboratorios existentes como ejemplos.

Vista rápida del laboratorio

Fecha de inauguración: _____

Línea de investigación primaria: _____

Asociados: _____

Título del proyecto piloto: _____

Contacto del laboratorio: _____

Contexto local

Describir un obstáculo o problema social que haya persistido por mucho tiempo y que el nuevo laboratorio procurará abordar.

1h PERFILES DE NUEVOS LABORATORIOS (2/3)

Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

Antecedentes de programas y áreas prioritarias de desarrollo

Describir los antecedentes del programa en particular y cómo se traduce en una área prioritaria de desarrollo para el nuevo laboratorio de innovación.

Un proyecto de innovación que sirva de base para el proyecto piloto del laboratorio

Enumerar el o los proyectos de innovación en los que se basan los objetivos del proyecto piloto.

1h PERFILES DE NUEVOS LABORATORIOS (3/3)

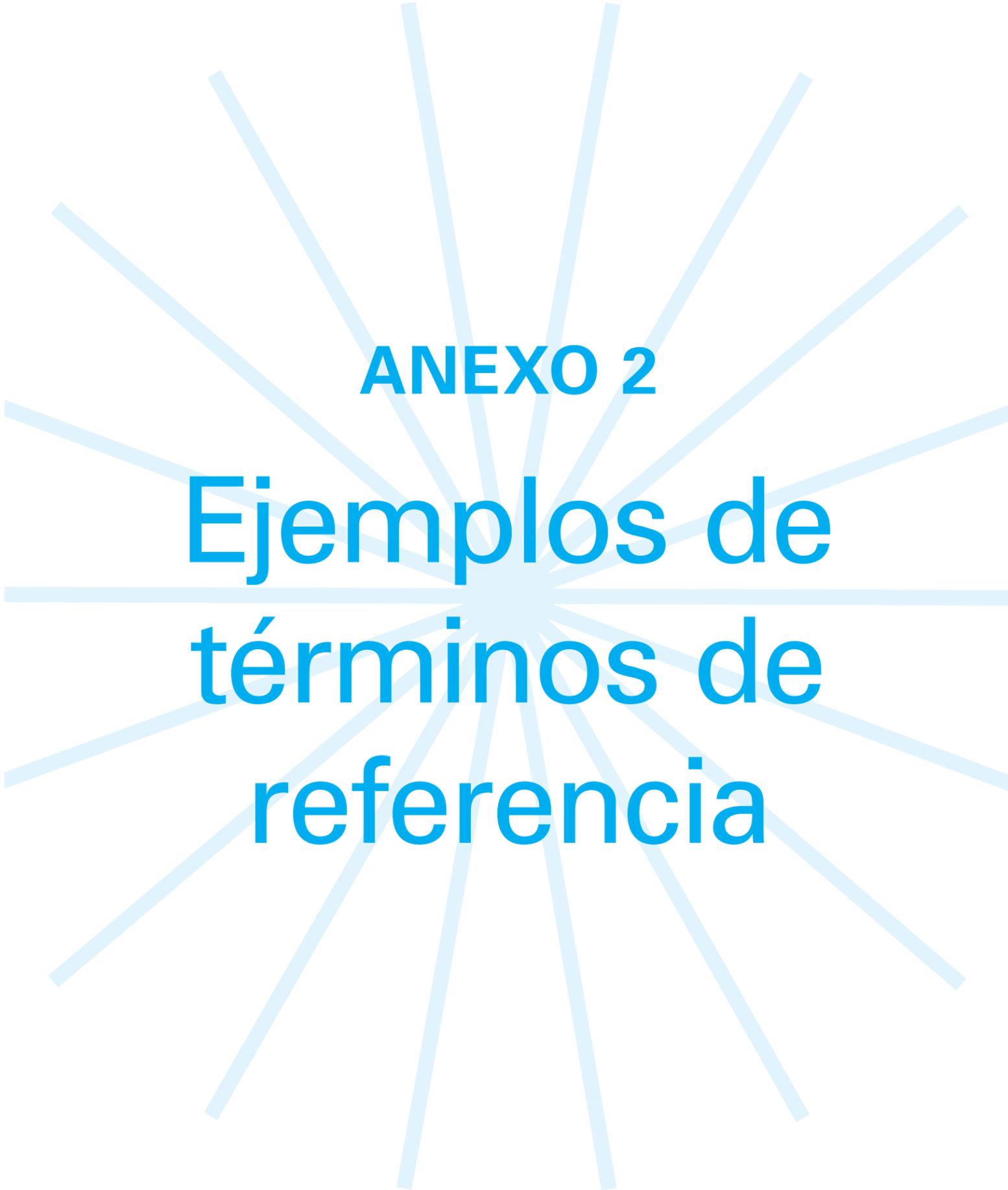
Laboratorios de innovación de UNICEF: Una guía práctica

El proyecto piloto del laboratorio

Describir el nuevo proyecto piloto definitivo del laboratorio, sin olvidar incluir los objetivos específicos y los resultados previstos.

Personal permanente/Personal adscrito/Voluntarios

Hacer una breve lista del personal efectivo del nuevo laboratorio y sus respectivas funciones.



ANEXO 2

**Ejemplos de
términos de
referencia**

Términos de referencia

Ejemplos de documentos

Dirección de laboratorio principal	137	Diseño	203
JEFE DE LABORATORIO	138	DISEÑADOR DE TIEMPO COMPLETO	204
COORDINADOR DE TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO	142	BECARIO DE DISEÑO INDUSTRIAL	206
COORDINADOR DE PROYECTO DE TECNOLOGÍA PARA DISCAPACIDAD	146	Voluntarios (tecnología)	211
Administración	149	VISUALIZACIÓN CON JAVASCRIPT	212
ASISTENTE DE PROGRAMAS	150	DESARROLLADOR DE DJANGO	212
ASISTENTE DE FINANZAS Y ADMINISTRACIÓN	152	PROGRAMADOR DE DRUPAL	213
EQUIPO DE MONITOREO Y EVALUACIÓN	154	DESPLIEGUE DE MAPAS DE USHAHIDI	213
OFICIAL DE COMUNICACIÓN	156	PROGRAMADOR DE APLICACIÓN MÓVIL	214
OFICIAL DE LOGÍSTICA	158	PROGRAMACIÓN CON OPENLAYERS	214
ADMINISTRADOR DE SISTEMAS	160	DISEÑADOR WEB	215
Personal de participación de los jóvenes	165	Documentos de procesos de laboratorios	217
OFICIAL DE PROYECTO	166	TÉRMINOS DE REFERENCIA PARA MISIÓN EXPLORATORIA	218
OFICIAL DE PROMOCIÓN DE LOS INTERESES DE LOS JÓVENES	168	NOTA CONCEPTUAL O PLAN DE ACCIÓN DE LABORATORIO	221
CONSULTOR DE CAMPAMENTO DE INNOVACIÓN	172	Contratos con asociados externos	225
CONSULTOR DE DIFUSIÓN COMUNITARIA	176	MEMORANDO DE ENTENDIMIENTO CON PROVEEDOR DE TELEFONÍA MÓVIL	226
Desarrollo de software y hardware	181	MEMORANDO DE ENTENDIMIENTO CON LA UNIVERSIDAD DE PRISTINA	236
COORDINADOR DE PRODUCCIÓN	182		
DESARROLLADOR DE SOFTWARE	187		
JEFE DE INGENIERÍA	190		
ASISTENTE DE PRODUCCIÓN DE HARDWARE	197		
VOLUNTARIO DE TALLER	200		

Dirección del
laboratorio principal

TÉRMINOS DE REFERENCIA PARA JEFE DE LABORATORIO

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario):

Buscamos un oficial de innovación para dirigir la creación del laboratorio de innovación de [nombre_del_país]. Confiamos en que este laboratorio será un nuevo espacio para cultivar la innovación en beneficio de los jóvenes y los niños de [nombre_de_la_oficina_de_país] y que apoyará a otros laboratorios de innovación de UNICEF.

El jefe de laboratorio deberá esbozar el panorama de los esfuerzos actuales en materia de innovación en [nombre_de_la_oficina_de_país], en colaboración con la oficina de país y el representante de UNICEF, y con el apoyo del equipo de Tecnología para el Desarrollo en Nueva York. Tras esta labor, el jefe de laboratorio trabajará en armar planes concretos para el laboratorio, lo que incluye elaborar los documentos operativos necesarios para crear asociaciones, un marco para supervisarlas y contactos sostenibles con los otros laboratorios de innovación de UNICEF por medio de entradas de blog y otras comunicaciones periódicas.

El oficial continuará trabajando con los asociados de UNICEF (y formalizará estas asociaciones) para reconocer proyectos innovadores basados en tecnologías sociales, móviles y de código abierto; trabajará con jóvenes para desarrollar e implementar proyectos innovadores que satisfagan sus necesidades; establecerá alianzas con un amplio espectro de interesados, incluidos los sectores académico, tecnológico, público y privado; se contactará con los esfuerzos mundiales de Tecnología para el Desarrollo para garantizar que el laboratorio esté al día sobre las conversaciones mundiales.

Antecedentes:

[nombre_del_país] tiene una gran población de jóvenes con altos niveles de desempleo y bajos niveles de participación en los procesos de adopción de decisiones. Además, las instituciones de [nombre_del_país] buscan maneras de promover la participación de los jóvenes para elaborar nuevos sistemas que permitan reunir, gestionar, manejar, visualizar y difundir datos y crear otras innovaciones. Mientras tanto, a escala mundial, se ha constatado que las tecnologías de código abierto, de celulares y de redes sociales pueden constituir una oportunidad sin precedentes para solucionar problemas en beneficio de las poblaciones vulnerables.

En este sentido, los laboratorios de innovación se configurarán como espacios para:

- Poner en contacto a los asociados entre sí y con las áreas de UNICEF que los necesitan.
- Promover la participación de los jóvenes en estas asociaciones.
- Colaborar y compartir conocimientos sobre innovación con otros laboratorios de UNICEF.

2. Duración:

_____ meses Fecha de inicio: _____

3. Lugar de destino:

[nombre_de_la_ciudad], [nombre_del_país], con posibles viajes.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

El oficial será supervisado por el jefe adjunto de la oficina de UNICEF [nombre_del_país], con apoyo de la Unidad de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF en Nueva York. [Nombre_del_supervisor] supervisará a intervalos regulares en consulta con _____

5. Descripción del cargo (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario).

Descripción de las tareas:

- Bajo la supervisión del jefe de la Oficina (y en coordinación con Tecnología para el Desarrollo de UNICEF a escala mundial), gestionar el plan de acción o estrategia integral del laboratorio de innovación, incluso su formulación, diseño, planificación y gestión, con especial atención a aprovechar al máximo el trabajo realizado con los asociados en [nombre_del_país].
- Establecer alianzas con un amplio espectro de interesados que trabajan con jóvenes, tecnología e innovación en [nombre_del_país] (por ejemplo: universidades, asociación de TIC, comunidad de código abierto, fuentes de fondos de microsubvenciones, etc.) y en el plano internacional (por ejemplo: unidades de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF, instituciones académicas en el exterior).
- Ayudar al equipo del laboratorio a implementar los proyectos y las actividades programadas mediante la identificación y la adaptación de las modalidades y los procedimientos institucionales.
- Garantizar el contacto con los programas en curso y la coordinación integral entre el laboratorio y las secciones de UNICEF.
- Trabajar con las secciones y los asociados de UNICEF en formular, diseñar, implementar, probar y extender las intervenciones tecnológicas apropiadas con el fin de solucionar las necesidades de datos e información de los asociados de UNICEF, en particular con el diseño de tecnologías centradas en el usuario.

Específicamente:

- Comprender las áreas prioritarias de UNICEF ([nombre_del_país]).
- Resumir el material sobre laboratorios existentes en un documento de laboratorio de dos páginas específico para [nombre_del_país].
- Idear una estructura de monitoreo para los asociados.
- Identificar a los asociados de los sectores académico y privado que ya trabajan en los espacios de participación de los jóvenes, innovación tecnológica, incubación, desarrollo social, tutoría y colaboración entre el sector público y el privado, etc.

- Describir las posibles áreas prioritarias para el laboratorio a partir de las prioridades de la oficina en el país, además de los posibles puntos de partida para trabajar con los asociados (por ejemplo, ámbitos en los que haya interés mutuo) y recomendar entre tres y cinco áreas prioritarias y qué asociados estarían interesados en ellas, y de qué manera participarían los jóvenes (como investigadores, tecnólogos, beneficiarios, etc.).
- Planificar una convocatoria a una reunión en la que UNICEF reúna a los principales interesados posibles
 - Convencerlos de la idea de combinar la participación de los jóvenes, la innovación y la tecnología.
 - Presentar las áreas prioritarias.
 - Documentar esta reunión.
- Trabajar con la oficina de país para identificar la mejor sede posible para el laboratorio (dónde debería situarse física y contractualmente), en particular teniendo en cuenta dónde podría aprovechar fácilmente el trabajo que otros llevan a cabo y no duplicar esfuerzos, pero además dónde podría hacer más coherentes los trabajos en curso o colaborar con ellos.
- Elaborar términos de referencia para el laboratorio y entregarlos a la oficina en el país.
- Documentar todo este trabajo en entradas de blog quincenales.

6. Resultados tangibles y medibles de la tarea (productos finales):

- Documento sobre el laboratorio de dos páginas específico para _____, con los apéndices pertinentes, que contenga las necesidades y posibilidades.
- Descripción de las asociaciones de 5 a 10 páginas.
- Taller organizado con interesados en [\[nombre_del_país\]](#).
- Documentos operativos necesarios para el laboratorio (un documento completo con las principales asociaciones con los sectores gubernamental, académico y privado).
- Términos de referencia para el laboratorio, el personal del laboratorio y los principales proyectos (según los términos de referencia comunes de UNICEF).
- Documentación semanal de este trabajo en un blog.

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:

- Entrega de los productos en las fechas especificadas a [\[nombre_del_supervisor\]](#).
- Comunicación con [\[nombre_del_supervisor\]](#) y el equipo sobre el trabajo.
- Calidad de los productos (¿satisfacen las necesidades según lo establecido?).

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos:

Se requiere que el jefe de laboratorio cuente con al menos [\[número\]](#) años de experiencia con resultados demostrables en la mayoría de las siguientes áreas:

- Título universitario superior en desarrollo, política social, TIC, comunicación o campos afines.

- Cinco años de experiencia profesional con responsabilidad creciente en gestión de proyectos complejos.
- Idiomas: Dominio de _____, _____ y _____

Se requiere que el jefe de laboratorio cuente con:

- Grandes dotes de liderazgo; capacidad para priorizar y gestionar diversidad de recursos humanos, proyectos y actividades.
- Capacidad demostrada para diseñar e implementar tecnología centrada en el usuario.
- Competencia para la gestión de proyectos, lo que incluye priorizar tareas, controlar el presupuesto y presentar informes a donantes, con apoyo del auxiliar de programas (basado en metodología ágil).
- Excelentes habilidades de comunicación y documentación; capacidad para representar al laboratorio ante diversidad de interesados en distintos ámbitos.
- Capacidad para elaborar documentos operativos coherentes (como términos de referencia), que sean claros, interesantes y cumplan las normas y reglamentaciones de UNICEF.

9. Plan de retribución salarial

10. Notas especiales:

11. Elaborado por:

Sección : Cargo : Fecha de la firma:

12. Aprobado por:

Sección : Cargo : Fecha de la firma:

COORDINADOR DE TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE UNICEF (TÉRMINOS DE REFERENCIA)

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario):

UNICEF [nombre_del_país] desea contratar un coordinador de Celulares para el Desarrollo con el fin de gestionar los diversos proyectos de Tecnología para el Desarrollo en su oficina en el país.

Objetivo: Coordinar y presentar diversas iniciativas de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF [nombre_del_país]. El coordinador de proyecto deberá trabajar con todas las secciones de UNICEF [nombre_del_país] e interactuar con los asociados necesarios del gobierno, las Naciones Unidas, ONG y el sector privado.

Metas: Las iniciativas de Tecnología para el Desarrollo demuestran ser valiosas y útiles para el programa de país de UNICEF [nombre_del_país]. (Referencias = rápido desarrollo de proyectos, asociaciones, nuevos conjuntos de datos, errores, éxitos, implementación a escala nacional).

2. Duración:

_____ meses Fecha de inicio:: _____

3. Lugar de destino:

[nombre_de_la_ciudad], [nombre_del_país], con posibles viajes.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

El oficial será supervisado por el jefe adjunto de la oficina de UNICEF [nombre_del_país], con apoyo de la Unidad de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF en Nueva York. [Nombre_del_supervisor] supervisará a intervalos regulares en consulta con _____.

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario).

- Supervisar y coordinar aspectos técnicos de las iniciativas de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF [nombre_del_país].
- Coordinar el proyecto piloto con las contrapartes de programas en UNICEF [nombre_del_país], en consulta con Innovación Tecnológica de la sede de UNICEF en Nueva York.
- Coordinar con otros asociados locales en el campo de los celulares para el desarrollo para detectar y aprovechar sinergias.

- Coordinar con colegas de programas y desarrolladores locales e internacionales para garantizar que se identifiquen y desarrollen los componentes técnicos necesarios, se establezcan y mantengan contactos, se desarrollen y aborden mecanismos para garantizar la sostenibilidad y se cumplan a tiempo otras metas programáticas.
- Consultar, coordinar y lograr que la comunidad técnica y no técnica acepte el sistema móvil de código abierto elegido durante todo el proyecto piloto.
- Asesorar en las negociaciones con los proveedores de telefonía móvil, en consulta con los esfuerzos de Innovación Tecnológica de la sede de UNICEF en Nueva York en este campo.
- Con la oficina de país, coordinar capacitación y despliegue del proyecto de demostración.
- Proporcionar documentación preliminar y definitiva del proceso de implementación y extensión, incluidos los problemas encontrados y las lecciones aprendidas, así como la participación del gobierno y otros asociados en ofrecer apoyo técnico, financiero y programático.
- Coordinación e intercambio de experiencias en toda la organización en consulta con el supervisor y la Unidad de Innovación Tecnológica de la sede de UNICEF en Nueva York.
- Contribuir al marco de monitoreo y evaluación general del programa de UNICEF en el país.
- Documentación y configuración de mecanismos claros de monitoreo y evaluación para los proyectos, incluso datos iniciales de referencia, monitoreo permanente, así como datos y análisis al final de la etapa piloto.
- Ingresar las lecciones aprendidas en el mecanismo de gestión del conocimiento de UNICEF.
- Ingresar información sobre los procesos, las lecciones aprendidas, los resultados, etc., en las comunidades de práctica pertinentes.
- Participar y registrar en directrices cómo normalizar el proceso de usar celulares para el desarrollo con el fin de amplificar los resultados de los programas para otras oficinas en los países.
- Disponibilidad para viajar conforme a las normas y reglamentaciones de UNICEF para efectuar las tareas establecidas.
- Disponibilidad para trabajar durante los fines de semana en caso necesario.

6. Resultados tangibles y medibles de la tarea (productos finales):

- Documentación en línea: en formato de blog de los procesos y conclusiones fundamentales.
- Marco de monitoreo y evaluación.
- Ayudar a UNICEF [nombre_del_país] a difundir la Tecnología para el Desarrollo.
- Proporcionar documentación preliminar y definitiva del proceso de implementación y difusión, incluidos los problemas encontrados y las lecciones aprendidas, así como la participación del gobierno y otros asociados en ofrecer apoyo técnico, financiero y programático.
- Sistemas integrados, desplegados y alojados en UNICEF [nombre_del_país].

- Desarrollador(es) local(es) contratado(s) y capacitado(s) en las medidas planificadas y presupuestadas para garantizar la sostenibilidad del despliegue del proyecto.
- Herramientas y documentación centrada en el usuario final que pueda transmitirse mediante capacitación a instructores.
- Uso de SMS para fortalecer los informes en tiempo real en funcionamiento en diversos distritos.
- Fechas de entrega y detalles sobre cómo deben entregarse los trabajos (por ejemplo, entrega electrónica, en papel, qué programa de computadora deberá usarse, etc.). <A determinar por UNICEF [nombre_del_país] >
- El consultor realizará entregas semanales de materiales (o según el cronograma convenido con el supervisor, en caso de frecuencia no semanal).
- Garantizará que todos los códigos de sistema utilizados en los proyectos de Tecnología para el Desarrollo de la oficina en el país de [nombre_del_país] se suban a GitHub y a servidores accesibles.
- Los trabajos tendrán licencias de dominio público (Creative Commons u otras licencias apropiadas).
- Informe mensual sobre el progreso de los trabajos a UNICEF [nombre_del_país] y la sede en Nueva York.

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:

- Entrega de los productos en las fechas especificadas a [nombre_del_supervisor].
- Comunicación con [nombre_del_supervisor] y el equipo sobre el trabajo.
- Calidad de los productos (¿satisfacen las necesidades según lo establecido?).

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos:

Se requiere que el coordinador de proyecto cuente con al menos cinco años de experiencia con resultados comprobados en la mayoría de las siguientes áreas:

- Usos innovadores de tecnologías para el desarrollo, particularmente en el campo de datos, celulares, código abierto y salud.
- Establecimiento de referencias y medición de las mejoras en cobertura y nivel de aceptación, expansión geográfica, etc.
- Experiencia en capacitación.
- Experiencia en comunicación para programas o comunicación para el desarrollo.
- Experiencia de trabajo con las Naciones Unidas; en particular se valorará la experiencia con UNICEF.
- **Se requiere que el coordinador de proyecto cuente con:**
- Aptitud demostrada para la comunicación y el establecimiento de relaciones.
- Buena capacidad para realizar presentaciones en forma oral y por escrito.
- Experiencia en crear espacios y entornos propicios para fomentar la participación en equipo y la coordinación efectiva.

- Comprobada capacidad para trabajar y dirigir equipos colaboradores en diferentes lugares y con diferentes destrezas técnicas.
- Experiencia en elaboración de presupuestos y coordinación de proyectos de gran escala.
- Capacidad para informar claramente a los superiores y habilidades de gestión.

9. Plan de retribución salarial:

Salario mensual basado en los productos entregados, certificados tras evaluación mensual e informe del supervisor. En caso de desempeño insatisfactorio: UNICEF solamente hará efectivo el pago de los trabajos finalizados y aprobados por el supervisor.

10. Notas especiales:

11. Elaborado por:

12. Aprobado por:

UNICEF – SUDÁN: TÉRMINOS DE REFERENCIA

COORDINADOR DE PROYECTO DE TECNOLOGÍA PARA DISCAPACIDAD

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario)

Antecedentes

La formación profesional en programación de computadoras y el compromiso con la comunidad de código abierto pueden empoderar de manera excepcional a los niños con discapacidad. Estas actividades pueden ayudarlos a potenciar sus capacidades, convirtiéndolas en ventajas, y permitirles transformarse en interesados clave en una comunidad tecnológica emergente. UNICEF Sudán está interesado en capacitar a jóvenes con discapacidad auditiva, en Sudán y como parte de una iniciativa mundial más grande.

Objetivo

Apoyar el trabajo de UNICEF Sudán en materia de innovación y tecnología para el desarrollo para las personas con discapacidad. Específicamente, enseñar habilidades de programación, en gran demanda en la actualidad, utilizando lenguajes de programación de código abierto. Este proyecto piloto tendrá un enfoque muy específico, y necesidades de apoyo para solucionar a diario. Este consultor deberá responder a las necesidades que se presentarán día a día además de crear los documentos preliminares necesarios para ampliar la escala de los proyectos a otras áreas, con propósitos más amplios.

2. Duración:

3. Lugar de destino:

Jartum

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

El funcionario será supervisado por la sección pertinente de la oficina de UNICEF de Sudán, con apoyo y en colaboración con la Unidad de Innovación de la Sede en Nueva York (DS) y DPP/Discapacidad.

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario):

- Ser el funcionario de enlace de la oficina de UNICEF Sudán para los proyectos de capacitación en tecnologías de código abierto, lo que incluye administrar las tareas

necesarias, recomendar y supervisar las asociaciones y apoyar a las oficinas en los países según las necesidades.

- Colaborar con la Sede en Nueva York y otras oficinas en los países según las necesidades para garantizar la comunicación frecuente y constructiva y la colaboración entre los proyectos relacionados con la discapacidad de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF en todo el mundo.
- Apoyar a la oficina de Sudán a elaborar términos de referencia y otros documentos necesarios.
- Ofrecer asesoramiento acerca de la estrategia sobre discapacidad en los laboratorios de innovación.
- Apoyar el marco de Tecnología Amiga de los Niños para incluir varias planillas sobre discapacidad y para completar los materiales que provienen de la misión de Tecnología Amiga de los Niños para Sudán.
- Apoyo a la Sede para planificar reuniones en 2011 y 2012 a los efectos de reunir expertos para debatir sobre este tema.
- Hacer un monitoreo diario de los proyectos de la oficina en el país.
- Redactar entradas de blog de entre 200 y 300 palabras cada dos semanas sobre las principales cuestiones relacionadas con la tecnología y la innovación para discapacidad en UNICEF.
- Elaborar informes de progreso mensuales de dos páginas sobre el proyecto de Discapacidad de Tecnología para el Desarrollo.
- Preparar materiales de comunicación pertinentes (presentaciones, documentos, etc.) para interesados internos y externos.
- Elaborar versiones preliminares de documentos clave (presupuestos, marcos lógicos, marcos de monitoreo y evaluación, acuerdos de asociación, etc.).

6. Resultados tangibles y medibles de la tarea (productos finales):

- Documentación de los procesos completados (qué dio resultado, qué no, qué documentos se usaron) para que oficinas en otros países puedan repetir las experiencias y extenderlas a mayor escala.
- Entradas de blog (cada dos semanas).
- Actualizaciones mensuales de dos páginas sobre dos proyectos de la oficina en el país, y la participación de la Sede en ellos.
- Versión preliminar del documento “La discapacidad en el laboratorio” para Sudán (cinco páginas más material visual).
- Actualización de las planillas de Tecnologías Amigas de los Niños, elaboradas por la Sede en Nueva York, basada en la experiencia de la oficina de UNICEF en Sudán.
- Informe final de consultoría.

7. Indicadores de desempeño para evaluar resultados:

El consultor será responsable de garantizar que se terminen a tiempo todos los entregables y que estos cumplan las normas de calidad establecidas y acordadas.

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea:

- Buen conocimiento del tema de la discapacidad.
- Conocimiento y experiencia en desarrollo internacional.
- Experiencia laboral en proyectos y políticas de TIC.
- Capacidad para coordinar y comunicarse con efectividad con múltiples organizaciones.
- Excelentes habilidades de comunicación en árabe e inglés
- Experiencia laboral previa con proyectos centrados en los niños.
- Experiencia con tecnología de código abierto.

9. Plan de retribución salarial:

El salario se pagará mensualmente y se exigirá factura firmada, según el número de días efectivamente trabajados.

Notas: Estas fechas se ajustarán para reflejar la fecha de inicio real de la consultoría. El consultor no recibirá remuneración por feriados de las Naciones Unidas o días no trabajados.

10. Notas especiales:

11. Elaborado por:

12. Aprobado por:

Administración

ASISTENTE DE PROGRAMAS (NOMBRAMIENTO TEMPORAL, GS-6)

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario)

Bajo la supervisión general del oficial de innovación, reúne datos y los procesa, asiste al oficial de innovación a monitorear las actividades del laboratorio de innovación, presta servicios técnicos y administrativos, en apoyo a las actividades de laboratorio de innovación.

2. Duración:

___ meses Fecha de inicio: _____

3. Lugar de destino:

[nombre_de_la_ciudad], [nombre_del_país], con posibles viajes.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

Coordinador del proyecto: _____

Frecuencia de las evaluaciones del desempeño: _____

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

- Conformar y gestionar un archivo de materiales de información que incluya presentaciones de PowerPoint, guías, notas conceptuales, informes, propuestas, fotografías y documentos.
- Organizar datos e información, elaborar y mantener registros, documentos y planes de control para las actividades del laboratorio.
- Participar en reuniones internas con UNICEF (por ejemplo: reuniones IRC) así como reuniones con instituciones públicas, organizaciones de las Naciones Unidas, ONG y otros interesados.
- Contribuir a preparar informes, documentos de proyecto y presentaciones a otros departamentos y proyectos proporcionando información, elaborando cuadros y redactando versiones preliminares de secciones preestablecidas.
- Preparar información básica para usar en los debates con asociados, instituciones públicas, organizaciones de las Naciones Unidas, ONG y otros interesados.
- Analizar detenidamente planes de operaciones y tomar las medidas apropiadas de monitoreo.
- Ayudar en el procesamiento administrativo de las solicitudes de asistencia de otros departamentos.

- Llevar a cabo tareas administrativas, financieras y operativas específicas en apoyo a los programas y las actividades del laboratorio de innovación.
- Cumplir otras tareas, conforme se requiera.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):

Fechas de entrega y detalles sobre cómo deben entregarse los trabajos (por ejemplo, entrega electrónica, en papel, qué programa de computadora deberá usarse, etc.).

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea:

Requisitos:

- Estudios secundarios completos, preferentemente complementados con cursos técnicos o universitarios en un campo relacionado con el trabajo de UNICEF y los laboratorios de innovación.
- Capacidad para comprender y usar software de computadora complejo.
- Dominio del inglés y los idiomas de trabajo locales del lugar de destino.
- Competencias fundamentales: comunicación, trabajo con personas y orientado a los resultados.
- Competencias funcionales: cumplir instrucciones y procedimientos, efectuar análisis, aplicar conocimientos técnicos y planificar y organizar.

Experiencia laboral:

- Seis años de experiencia con responsabilidad creciente en puestos administrativos o de oficina, con al menos uno de estos años en actividades estrechamente relacionadas con el apoyo a programas.
- Experiencia de trabajo en las Naciones Unidas u otra organización internacional de desarrollo, y experiencia de trabajo en el terreno.

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Elaborado por:

12. Aprobado por:

ASISTENTE DE FINANZAS Y ADMINISTRACIÓN

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario)

La principal tarea del asistente de finanzas y administración es prestar asistencia y apoyo al oficial de finanzas y administración del proyecto de laboratorio de innovación de [nombre_del_país] en el marco de la Red de Educación entre Pares de UNICEF, sobre el pilar De Jóvenes para Jóvenes.

2. Duración:

___ meses Fecha de inicio: _____

3. Lugar de destino:

[nombre_de_la_ciudad], [nombre_del_país], con posibles viajes.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

Oficial de finanzas y administración y coordinador del proyecto

Frecuencia de las evaluaciones del desempeño: _____

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

- Ayudar al oficial de finanzas y administración a manejar las finanzas del laboratorio de innovación y los proyectos De Jóvenes para Jóvenes.
- Preparar los contratos para los proyectos aprobados De Jóvenes para Jóvenes conforme a los documentos financieros.
- Proporcionar asesoramiento financiero y administrativo a los beneficiarios de los proyectos De Jóvenes para Jóvenes en todas las etapas de su proyecto.
- Ayudar al oficial de finanzas y administración a planificar el presupuesto y controlar los gastos de cada proyecto que incluya participación financiera de la Red de Educación entre Pares (proyectos De Jóvenes para Jóvenes o laboratorios de innovación).
- Bajo las órdenes del oficial de finanzas y administración, el asistente de finanzas y administración orientará y apoyará a los jefes de proyectos a desarrollar sus proyectos; colaborará en la elaboración del material apropiado y ayudará a documentar la labor financiera y administrativa del laboratorio. El asistente de finanzas y administración demostrará paciencia e iniciativa en su trabajo con jóvenes sin experiencia.
- El asistente de finanzas y administración será responsable de cumplir su labor con la mayor atención a los detalles posible, y se comunicará efectivamente con el equipo de proyectos De Jóvenes para Jóvenes y la Oficina de la Juventud de UNICEF siempre que sea necesario.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):

Fechas de entrega y detalles sobre cómo deben entregarse los trabajos (por ejemplo, entrega electrónica, en papel, qué programa de computadora deberá usarse, etc.).

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea:

- Al menos tres años de experiencia laboral en finanzas y administración.
- Experiencia de trabajo con organizaciones de la sociedad civil, preferentemente con jóvenes.
- Experiencia en planificación de presupuestos.
- Excelentes facultades interpersonales y de representación.
- Dominio del inglés y los idiomas de trabajo locales del lugar de destino, oral y escrito.
- Título universitario en campo pertinente o experiencia pertinente.

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Elaborado por:

12. Aprobado por:

EQUIPO DE MONITOREO Y EVALUACIÓN

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario)

La principal labor del equipo de monitoreo y evaluación es supervisar y evaluar todos los proyectos De Jóvenes para Jóvenes, cumpliendo con las altas más exigencias de monitoreo .

2. Duración:

3. Lugar de destino:

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

Coordinador del proyecto.

Supervisor y frecuencia de las evaluaciones del desempeño.

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar

páginas si fuese necesario

- Supervisar y evaluar todos los proyectos De Jóvenes para Jóvenes.
- Reunir amplia variedad de datos que demuestren el impacto de los proyectos De Jóvenes para Jóvenes y apoyar el fortalecimiento del pilar de jóvenes para jóvenes.
- Elaborar material y mecanismos de monitoreo apropiados para ayudar al jefe del equipo de jóvenes para jóvenes a que se haga responsable frente al laboratorio de innovación y cumpla los plazos de los informes .
- Supervisar y apoyar la designación de coordinadores regionales y ayudarlos en su labor.
- Procurar llegar a todo Kosovo, en particular a las zonas rurales y las comunidades más excluidas.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):

- Fechas de entrega y detalles sobre cómo deben entregarse los trabajos (por ejemplo, entrega electrónica, en papel, qué programa de computadora deberá usarse, etc.).

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea:

- Al menos dos años de experiencia en monitoreo y evaluación de proyectos.
- Al menos tres años de experiencia de trabajo con organizaciones de la sociedad civil, preferentemente con jóvenes.

- Capacidad para trabajar en equipos pequeños y grandes, incluido cumplir con solicitudes apropiadas fuera de la descripción del cargo.
- Alto nivel de motivación, habilidad para demostrar iniciativa y trabajar de manera independiente.
- Excelentes facultades interpersonales y de representación.
- Dominio del inglés y los idiomas de trabajo locales del lugar de destino, oral y escrito.
- Licencia de conducir (deseable).
- Título universitario en campo pertinente o experiencia pertinente.

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Elaborado por:

12. Aprobado por:

OFICIAL DE COMUNICACIÓN

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario)

El oficial de comunicaciones se ocupa principalmente de mantener una alta visibilidad del laboratorio de innovación, despertando el interés de diferentes medios de comunicación en todo [nombre_del_país] y el extranjero, además de ayudar a los jóvenes a elaborar buenas estrategias de comunicación.

2. Duración:

3. Lugar de destino:

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

Coordinador del proyecto.

Supervisor y frecuencia de las evaluaciones del desempeño:

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

- Elaborar una estrategia de comunicación para el laboratorio de innovación y los proyectos De Jóvenes para Jóvenes, en colaboración con la Sección de Comunicación de UNICEF.
- Mantener actualizado el material de comunicación del laboratorio de innovación y estar a la vanguardia de las herramientas de comunicación innovadoras.
- Redactar comunicados de prensa, artículos y blogs para promover los proyectos De Jóvenes para Jóvenes, apoyar la estrategia de comunicación en general del laboratorio de innovación, mantener las páginas de Facebook y Twitter actualizadas y atender el contenido del sitio web.
- Proporcionar asesoramiento sobre comunicación a los jefes de los proyectos De Jóvenes para Jóvenes.
- Elaborar diferentes materiales visuales para apoyar la documentación del laboratorio, por ejemplo, realizar diferentes entrevistas con jefes de proyectos De Jóvenes para Jóvenes, elaborar una carpeta de presentación del laboratorio.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):

Fechas de entrega y detalles sobre cómo deben entregarse los trabajos (por ejemplo, entrega electrónica, en papel, qué programa de computadora deberá usarse, etc.):

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea:

- Al menos tres años de experiencia en comunicación, relaciones públicas o periodismo.
- Al menos un año de experiencia de trabajo con organizaciones de la sociedad civil, preferentemente con jóvenes.
- Capacidad para trabajar en equipos pequeños y grandes, incluido cumplir con solicitudes apropiadas fuera de la descripción del cargo.
- Alto nivel de motivación, habilidad para demostrar iniciativa y trabajar de manera independiente.
- Excelentes facultades interpersonales y de representación
- Dominio del inglés y los idiomas de trabajo locales del lugar de destino, oral y escrito.
- Título universitario en comunicación, periodismo o campos afines.

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Elaborado por:

12. Aprobado por:

OFICIAL DE LOGÍSTICA

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario)

El oficial de logística se ocupa principalmente de mantener el espacio físico del laboratorio de innovación (los bienes muebles del laboratorio).

2. Duración:

3. Lugar de destino:

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

Coordinador del proyecto.

Supervisor y frecuencia de las evaluaciones del desempeño:

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

- Mantener el espacio físico del laboratorio de innovación, incluidos los bienes muebles del laboratorio y sus dos automóviles.
- Cumplir los procedimientos de adquisición de los diferentes equipos.
- Conducir al personal del laboratorio de innovación a los lugares en el terreno y los viajes oficiales.
- Ser capaz de solucionar situaciones imprevistas y encontrar soluciones apropiadas y creativas a los problemas.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):

Fechas de entrega y detalles sobre cómo deben entregarse los trabajos (por ejemplo, entrega electrónica, en papel, qué programa de computadora deberá usarse, etc.):

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea:

- Saber conducir (al menos cinco de experiencia).
- Al menos dos años de experiencia laboral en logística.
- Capacidad para trabajar en equipos pequeños y grandes, incluso cumplir con solicitudes apropiadas fuera de la descripción del cargo.

- Alto nivel de motivación, habilidad para demostrar iniciativa y trabajar de manera independiente.
- Excelentes facultades interpersonales y de representación
- Dominio del inglés y los idiomas de trabajo locales del lugar de destino, oral y escrito.
- Licencia de conducir (categoría A, B).

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Preparado por:

12. Aprobado por:

UNICEF – UGANDA: TÉRMINOS DE REFERENCIA

ADMINISTRADOR DE SISTEMAS, UNIDAD DE TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario)

Antecedentes

Introducción: UNICEF Uganda en Kampala busca un consultor para desempeñarse como administrador de sistemas en su Unidad de Tecnología para el Desarrollo. El candidato deberá tener experiencia comprobada en instalación, servicio técnico y mantenimiento de servidores y aplicaciones Linux, y en planificar y responder ante interrupciones del servicio y otros problemas de manera rápida y eficiente en apoyo a la labor de una organización internacional.

El consultor será responsable de desempeñarse como administrador de sistemas y ofrecer apoyo sobre programación y pruebas para todos los sistemas informáticos actualmente configurados para los proyectos de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF Uganda, lo que incluye:

- Mantenimiento y resolución de problemas en bases de datos y servidores web que ejecutan diferentes aplicaciones RapidSMS y servidores LAMP y de mapas.
- Gestionar y mantener dos redes de oficina pequeñas.
- Apoyar la instalación y la configuración de equipos de servidor y escritorio basados en Linux en el Centro de Innovación de UNICEF.
- Administración de servidores con la plataforma de virtualización de hardware Proxmoxserver.
- Asistencia técnica y mantenimiento de los servidores que alojan el sistema DevTrac

Propósito del cargo

PRESTAR ASISTENCIA A LA UNIDAD DE TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE UNICEF EN LO SIGUIENTE:

- Mantenimiento y resolución de problemas en servidores web y de bases de datos que ejecutan diferentes aplicaciones RapidSMS y CMS, servidores LAMP (Linux, Apache, MySQL y PHP) y de mapas (MapServer)
- Administración de variedad de sistemas de bases de datos, incluidos: Microsoft SQL Server, PostgreSQL, MySQL, MongoDB y MS Access.
- Administrar una variedad de sistemas de servidores web, incluido Apache, Lighttpd, Nginx.
- Administrar una variedad sistemas de servidores de aplicaciones, incluidos servidores de aplicaciones WSGI, por ejemplo: uWSGI, Gunicorn, etc.
- Evaluar la integridad y la seguridad de servidores de bases de datos y web.
- Mantenimiento y administración de servidores o plataformas de mapas, especialmente GeoServer.

- Producir informes y documentación periódica de los sistemas y las aplicaciones instalados.
- Gestionar y mantener periódicamente dos redes de oficina pequeñas.
- Colaborar con el ingeniero de software de Tecnología para el Desarrollo en el taller de Mbuya para instalar y configurar los sistemas Linux de servidor y escritorio para el proyecto de estaciones informáticas resistentes, incluido el desarrollo de pequeños programas de software para necesidades específicas.
- Elaborar manuales de pruebas e implementar procedimientos de pruebas periódicas para todas las aplicaciones RapidSMS.
- Llevar a cabo búsquedas e investigaciones sobre las últimas aplicaciones de servidores de bases de datos y web y poner a punto herramientas y técnicas para mejorar la accesibilidad, la escalabilidad y la eficiencia de los sistemas instalados.
- Crear y ejecutar respaldos periódicos de los servidores.
- Crear e implementar evaluaciones periódicas del desempeño de los servidores.
- Repasar diseños, informes y documentación técnica, y otros materiales elaborados por el personal.
- Participar directamente en los proyectos de almacenamiento de datos e inteligencia de negocios.
- Diseñar e implementar procedimientos para crear y visualizar datos de uso del sitio web y análisis del tráfico (esto es, análisis de los archivos de registro, etc.).

2. Duración:

4 meses

3. Lugar de destino:

Kampala – Taller de Mbuya y oficina de UNICEF.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

5. Descripción de las tareas:

Tarea 1

Efectuar respaldos periódicos de los servidores RapidSMS y DevTrac. Controlar y analizar datos sobre el tráfico web y SMS. Mantener y administrar las máquinas virtuales o servidores RapidSMS y DevTrac de UNICEF. Efectuar controles periódicos del desempeño de los servidores. Gestionar y mantener periódicamente dos redes de oficina pequeñas.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Documentación resumida en una o dos páginas del estado de los respaldos periódicos. Documentación resumida en una o dos páginas de los análisis de tráfico en web y SMS. Documentación resumida en una o dos páginas de los controles de desempeño de los servidores.

Tarea 2

Desarrollar herramientas para análisis y monitoreo del uso o el tráfico del sitio web. Desarrollar y documentar herramientas y protocolos de respaldo y recuperación de datos de los servidores.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Informe resumido de dos o tres páginas sobre la solución implementada para el análisis o monitoreo del tráfico, el respaldo de los servidores y los protocolos de recuperación. Código y documentación de software subidos al repositorio de github.com y la página wiki de Tecnología para el Desarrollo. Herramientas de respaldo y recuperación desarrolladas e implementadas en los servidores DevTrac y RapidSMS de UNICEF.

Tarea 3

Instalar un nuevo servidor U-Report e implementar el sistema U-Report en él. Instalar y configurar los sistemas Linux de servidor y escritorio para el proyecto de estaciones informáticas resistentes, incluido el desarrollo de pequeños programas de software para necesidades específicas.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Documentación resumida en una o dos páginas de los procedimientos y la experiencia de configuración. Sistema U-Report implementado en nuevo hardware de servidor y funcionando adecuadamente con demostrada capacidad de ampliación. Un nuevo servidor Linux instalado y funcionando plenamente para el proyecto de estaciones informáticas de Mbuya y todo el software necesario instalado en el servidor y los equipos de escritorio.

Tarea 4

Actualizar el servidor de base de datos a PostgreSQL 9.1. Poner a punto PostgreSQL optimizándolo para seguridad y ampliación para todas las implementaciones de RapidSMS de UNICEF.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Documentación resumida en una o dos páginas del procedimiento de actualización y simplificación. Documentación técnica y código de software subido al repositorio de github.com.

Tarea 5

Elaborar manuales de pruebas e implementar procedimientos de pruebas periódicas para todas las aplicaciones RapidSMS. Llevar a cabo búsquedas e investigaciones sobre las últimas aplicaciones de servidores de bases de datos y web y poner a punto herramientas y técnicas para mejorar la accesibilidad, la escalabilidad y la eficiencia de los sistemas instalados.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Documentación resumida en una o dos páginas de los procedimientos y protocolos de pruebas periódicas para todas las aplicaciones de RapidSMS. Informe de una o dos páginas con conclusiones de estudios y recomendaciones sobre las herramientas para mejorar la eficiencia, la escalabilidad y la puesta a punto de los servidores de bases de datos, web y de aplicaciones.

6. Resultados tangibles y medibles de la tarea (productos finales):**7. Indicadores de desempeño para evaluar resultados:****8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea:****Educación y capacitación:**

- Cualquier combinación de educación y capacitación equivalente al título de Licenciado en Computación, Estadística, Ingeniería o Matemáticas que demuestre la capacidad de cumplir las tareas y responsabilidades descritas.
- Suficiente experiencia de capacitación formal o informal sobre administración, mantenimiento, diseño, análisis y gestión de servicios web escalables en sistemas de gestión de bases de datos (DBMS), Linux y Windows.

Experiencia:

- Instalación, administración y mantenimiento de servidores Linux (especialmente servidores Ubuntu).
- Instalación, administración y mantenimiento de servidores Windows (basados en Windows NT).
- Instalación, administración y mantenimiento de servidores de aplicaciones WSGI.
- Al menos dos años de experiencia con PostgreSQL, MySQL, MS SQL Database Systems.
- Instalación y administración de variedad de sistemas de servidores web (incluidos Apache, Lighttpd, Nginx).
- Tecnologías de hardware y software de servidores, incluidas herramientas de virtualización de hardware.
- Software y hardware de computadoras estándares.

- Instalación y personalización del sistema operativo de sistemas de servidores y equipos de escritorio Linux.
- Conectividad a Internet y tecnología de conexión a redes (incluidos DHCP, DNSmasq, iptables).
- Programación orientada a objetos en Python, Java, PHP5, C/C++.
- Familiaridad con las herramientas de virtualización de hardware ProxMox.

Destrezas y habilidades para:

- Comunicarse efectivamente tanto oralmente como por escrito; interactuar con usuarios y personal de la oficina en términos claros y no técnicos.
- Asistir a los consultores y al personal con las tareas técnicas difíciles.
- Trabajar de manera independiente y como integrante de un equipo.
- Establecer prioridades y organizar el trabajo para cumplir estrictamente los plazos establecidos.
- Tomar decisiones sobre una variedad de asuntos complejos.
- Establecer y mantener relaciones de trabajo cooperativas con las personas en contacto durante la realización de los trabajos.
- Investigar y evaluar aplicaciones de computadora y hardware y software de servidores de bases de datos.
- Gestionar configuraciones de hardware y software, incluidas instalaciones, mantenimiento y respaldos.
- Capacidad para adaptarse a los cambios tecnológicos.

9. Plan de retribución salarial:

Salario mensual basado en la evaluación de los productos entregados, comprobados mensualmente por el supervisor.

10. Notas especiales:

11. Preparado por:

12. Aprobado por:

Personal de participación de los jóvenes

OFICIAL DE PROYECTO

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario)

Los oficiales de proyecto se ocupan especialmente de desarrollar y apoyar la gestión de los proyectos De Jóvenes para Jóvenes, así como orientar y apoyar a los aspirantes de proyectos en todas las etapas de desarrollo e implementación de su proyecto.

2. Duración:

3. Lugar de destino:

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

Coordinador del proyecto.

Supervisor y frecuencia de las evaluaciones del desempeño:

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

- Generar un número considerable de propuestas de proyectos para presentar al laboratorio de innovación.
- Desarrollar proyectos De Jóvenes para Jóvenes mediante asesoramiento y orientación a los aspirantes de proyectos.
- Ayudar a redactar y editar propuestas de proyectos antes de presentarlas al Comité de Revisión de Innovaciones.
- Movilizar a los jóvenes para que desarrollen sus ideas y las conviertan en proyectos innovadores factibles que mejorarán la vida de sus pares.
- Fomentar la capacidad de los jóvenes mediante pequeños talleres y cursos en gestión de proyectos u otros temas pertinentes.
- Ser capaz de diseñar nuevos proyectos, eventos y actividades creativos e implementarlos solo o como parte de un equipo.
- Bajo la supervisión del coordinador del proyecto y junto con el equipo de monitoreo, los oficiales de proyecto procurarán llegar a un número importante de jóvenes para mantener una cifra sustancial de propuestas de proyecto que se presenten todos los meses al laboratorio.
- Los oficiales de proyecto contarán con buena capacidad de redacción para orientar a los jóvenes en la redacción de las propuestas, con el fin de que presenten propuestas de proyecto bien escritas al Comité de Revisión.
- Demostrarán dedicación y dinamismo, así como capacidad para realizar varias tareas al mismo tiempo y mantenerse informados sobre una gama variada de ideas y proyectos.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):

Fechas de entrega y detalles sobre cómo deben entregarse los trabajos (por ejemplo, entrega electrónica, en papel, qué programa de computadora deberá usarse, etc.):

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea:

- Al menos tres años de experiencia en gestión de proyectos.
- Al menos tres años de experiencia de trabajo con organizaciones de la sociedad civil, preferentemente con jóvenes.
- Capacidad para trabajar en equipos pequeños y grandes, incluso cumplir con solicitudes apropiadas fuera de la descripción del cargo.
- Alto nivel de motivación, habilidad para demostrar iniciativa y trabajar de manera independiente.
- Excelentes facultades interpersonales y de representación
- Dominio del inglés y los idiomas de trabajo locales del lugar de destino, oral y escrito.
- Título universitario en campo pertinente o experiencia pertinente.

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Preparado por:

12. Aprobado por:

UNICEF – KOSOVO: TÉRMINOS DE REFERENCIA

OFICIAL DE PROMOCIÓN DE LOS INTERESES DE LOS JÓVENES (NOA)

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario)

Reconociendo la necesidad y la oportunidad de que los jóvenes de Kosovo participen en el proceso de adopción de decisiones sobre temas que les atañen, la oficina de UNICEF en Kosovo presentará la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes como el “tercer pilar” del laboratorio de innovación de UNICEF en Kosovo.

Con tecnología innovadora de código abierto e ideas, el laboratorio de innovación actualmente proporciona una plataforma de creación, movilización e innovación a los jóvenes de Kosovo, gracias a sus otros dos pilares ya instalados: los proyectos De Jóvenes para Jóvenes y el Centro de Diseño. Los proyectos De Jóvenes para Jóvenes ofrecen a la juventud la oportunidad de mejorar sus propias vidas (y las de sus pares y comunidades) al alentarlos y apoyarlos a desarrollar proyectos innovadores dirigidos por ellos mismos. El Centro de Diseño, por su parte, trabaja para diseñar e implementar innovaciones tecnológicas para las instituciones de Kosovo que ya trabajan para los jóvenes y niños.

Conforme a los principios y metas programáticas clave de UNICEF, y de las estructuras más amplias del Plan de Acción y Estrategia para la Juventud de Kosovo y el Comité de Planificación del Desarrollo del Equipo de las Naciones Unidas en Kosovo, la oficina de UNICEF en Kosovo ha detectado la necesidad de un modelo más inclusivo e innovador para promover la movilización y la participación de los jóvenes en asuntos de políticas sociales fundamentales.

En este marco es que se presenta la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes como centro para concentrar esfuerzos innovadores de promoción social a cargo de los jóvenes, tanto a escala central como de la comunidad. La Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes por consiguiente proporcionará la infraestructura organizacional, la pericia técnica y el espacio físico necesarios para identificar colectivamente los problemas clave, colaborar y compartir ideas, influir en el desarrollo de políticas a nivel central, participar en diversas capacitaciones formales e informales para fomentar capacidades, crear campañas y materiales de divulgación innovadores y de gran impacto sobre muchos temas que atañen a los jóvenes, y desarrollar una estrategia de promoción de los intereses y movilización de los jóvenes en todo Kosovo (específicamente para las municipalidades y comunidades marginadas).

Bajo la supervisión del Especialista en Innovación, y en estrecha colaboración con el Especialista en Jóvenes y Adolescentes, esta consultoría motivará la creación de una red sostenible en todo Kosovo de participación e influencia políticas a cargo de jóvenes, y alentará una cultura de promoción social pública y respaldada por pruebas fehacientes.

Propósito del cargo:

Supervisar, en estrecha colaboración con todas las secciones de UNICEF pertinentes, la planificación, la coordinación y la implementación de la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes del laboratorio de innovación.

2. Duración: 364 días**3. Lugar de destino: Pristina, Kosovo****4. Supervisor (debe ser miembro del personal):**

Especialista en innovación.

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario).

El laboratorio de innovación de UNICEF en Kosovo busca ampliar el alcance de sus actuales actividades para integrar a un mayor sector de jóvenes de Kosovo, en particular en las municipalidades y los grupos marginados. El oficial de promoción de los intereses de los jóvenes, por consiguiente, será responsable de desarrollar, coordinar e implementar la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes, como el tercer pilar del laboratorio de innovación.

Además de diseñar maneras innovadoras de vincularse y Promover la participación directa de los jóvenes de Kosovo en cuestiones de política social, mediante canales formales e informales, el oficial de promoción de los intereses de los jóvenes ayudará a establecer una red sostenible de dirigentes juveniles locales clave, además de defensores de sus derechos, mentores e interesados para que colaboren en diversas cuestiones, proyectos y estrategias de promoción.

Tareas

- Llevar a cabo estudios preliminares, evaluaciones primarias de las necesidades y consultas con dirigentes juveniles locales e interesados clave que trabajan en cuestiones relativas a la juventud en Kosovo para determinar el modelo de promoción y los mecanismos definitivos para la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes.
- Facilitar canales directos a nivel central para que los jóvenes debatan con los encargados de formular políticas cuestiones de política que les atañen.
- Coordinar la creación de la Red de Promoción de los Intereses de los Jóvenes, organizar y supervisar sus reuniones mensuales y facilitar reuniones trimestrales con mentores e interesados clave.
- Apoyar a jóvenes y jefes de proyectos locales a elaborar proyectos y campañas de promoción innovadores y de gran impacto, por medio de las redes sociales y las tecnologías de código abierto.
- Iniciar y desarrollar el Programa de Tutoría de Defensores, lo que requerirá contratar y combinar expertos locales y externos en política, promoción y diseño de campañas y nuevas tecnologías de medios de comunicación con los defensores locales de los jóvenes.
- Diseñar y apoyar la implementación de una estrategia de comunicación con gran visibilidad y en medios combinados para Promover la participación de los jóvenes de Kosovo en cuestiones relacionadas con políticas clave por medio del laboratorio de innovación.

- Ayudar a crear materiales de promoción y visualización de datos de calidad, en colaboración con el Centro de Conocimientos, la División de Comunicaciones y otros departamentos pertinentes de UNICEF.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):

- Una plataforma de educación y capacitación en promoción social reconocida en todo Kosovo como el principal punto de partida para la participación y la movilización de los jóvenes en torno a cuestiones importantes para la elaboración de políticas para los jóvenes.
- Múltiples canales de acceso (tanto formales como informales) para que los jóvenes manifiesten sus preocupaciones, inicien debates públicos y ayuden a reunir información y promover cuestiones políticas clave que afectan a los jóvenes de Kosovo.
- Una red sostenible de dirigentes y organizaciones de jóvenes, expertos en promoción y políticas, diseñadores, artistas, tecnólogos e instituciones dedicadas a implementar mecanismos a cargo de jóvenes para incluir efectivamente las opiniones de los jóvenes de Kosovo en el desarrollo de las políticas sobre cuestiones que les atañen.
- Un conjunto de campañas y materiales de promoción innovadores inspirados en los jóvenes e iniciados por jóvenes que efectivamente generen debate público sobre cuestiones fundamentales, conforme a las metas programáticas de UNICEF, y sirvan de buenos ejemplos concretos de iniciativas de promoción y mecanismos de influencia encabezados por jóvenes.
 - Una estrategia efectiva de comunicación y promoción social para los jóvenes de Kosovo, incluidos variados enfoques estratégicos y recomendaciones para movilizar a los jóvenes en las municipalidades rurales y atraer asociados, expertos en promoción e infraestructura para desarrollar campañas.

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos:

Educación

Título universitario en política social, comunicación, cuestiones relativas a la juventud, desarrollo internacional, ciencias sociales u otro campo relacionado, con énfasis en la movilización social, la promoción y la comunicación participativa.

Experiencia laboral

- Experiencia profesional práctica significativa en promoción y comunicación.
- Experiencia práctica en movilización de la comunidad y trabajo con jóvenes. Se valorará la experiencia laboral previa con las Naciones Unidas u otras organizaciones internacionales.

Competencia lingüística

- Excelente dominio escrito y oral de inglés y conocimiento de otro idioma de las Naciones Unidas.
- Se valorará el conocimiento de los idiomas de trabajo locales.

Otras capacidades y atributos

- Excelente capacidad de comunicación y establecimiento de contactos.
- Comprobadas dotes de mando y la capacidad de promover la participación y movilizar efectivamente a otros.
- Comprobada habilidad para manejar cuestiones sensibles con tacto y diplomacia.
- Comprobada habilidad para diseñar e implementar planes de acción y capacitaciones.
- Demostrada habilidad para pensar de manera creativa y estratégica a la vez.
- Conocimiento de las herramientas, plataformas y tecnologías actuales de los nuevos medios de comunicación.
- Comprobada capacidad para establecer vínculos con amplia variedad de interesados.
- Capacidad para trabajar en equipo bajo presión.
- Demostrada sensibilidad cultural.

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Elaborado por:

12. Aprobado por:

UNICEF – KOSOVO: TÉRMINOS DE REFERENCIA

CONSULTOR DE PARTICIPACIÓN PARA CAMPAMENTO DE INNOVACIÓN DE LOS JÓVENES

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario):

Con tecnología innovadora de código abierto e ideas, el laboratorio de innovación de UNICEF en Kosovo actualmente proporciona una plataforma de creación, movilización e innovación a los jóvenes de Kosovo, gracias a sus dos pilares ya instalados: los proyectos De Jóvenes para Jóvenes y el Centro de Diseño. Los proyectos De Jóvenes para Jóvenes ofrecen a la juventud la oportunidad de mejorar sus propias vidas (y las de sus pares y comunidades) al alentarlos y apoyarlos a desarrollar proyectos innovadores dirigidos por ellos mismos. El Centro de Diseño, por su parte, trabaja para diseñar e implementar innovaciones tecnológicas para las instituciones de Kosovo que ya trabajan para los jóvenes y niños.

Conforme a los principios y metas programáticas clave de UNICEF, y de las estructuras más amplias del Plan de Acción y Estrategia para la Juventud de Kosovo y el Comité de Planificación del Desarrollo del Equipo de las Naciones Unidas en Kosovo, la oficina de UNICEF en Kosovo ha detectado la necesidad de agregar un “tercer pilar” al laboratorio de innovación para fomentar la interacción directa de los jóvenes con los encargados de tomar decisiones clave en cuestiones de política social. En este marco es que se presenta la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes, como centro para concentrar esfuerzos innovadores de promoción social a cargo de los jóvenes, tanto a escala central como de la comunidad.

Uno de los principales objetivos de esta plataforma es ofrecer diversas oportunidades para que los empresarios sociales jóvenes se contacten con los expertos necesarios para identificar y expresar problemas sociales y desarrollar soluciones factibles a estos problemas desde abajo, valiéndose para ello de los principios y herramientas orgánicas de colaboración entre pares del código abierto y la tecnología web 2.0. Esta plataforma procura identificar a quienes tienen un agudo conocimiento de los problemas sociales de Kosovo, desde profesionales altamente especializados, a las personas con profunda experiencia personal sobre estos problemas, y ponerlos en contacto con quienes conocen íntimamente el potencial de la nueva tecnología para solucionar estos problemas, concretamente desarrolladores de software, diseñadores y creadores de servicios, así como expertos en promoción, política social y el sector privado.

Este esfuerzo se complementará con la organización de un Campamento de Innovación de los Jóvenes en Kosovo, que tendrá lugar en Pristina (Kosovo) en febrero de 2012. A tales efectos, UNICEF Kosovo contratará a un consultor para que ofrezca apoyo técnico y logístico en promoción y se contacte con expertos pertinentes que harán posible la implementación exitosa y la repetición posterior de este evento.

Bajo la supervisión del especialista en innovación, y en estrecha colaboración con el consultor en promoción de los intereses de los jóvenes del laboratorio de innovación, este cargo permitirá crear una red nacional sostenible de promoción, capacidad empresarial

e influencia en políticas que alentará una cultura de promoción social y cívica con base empírica a cargo de los propios jóvenes.

Propósito del cargo

Diseñar, organizar y supervisar (en estrecha colaboración con el laboratorio de innovación de UNICEF en Kosovo) el Campamento de Innovación de los Jóvenes de Kosovo, como un modelo práctico reproducible de mayor participación social, promoción y participación cívica de los jóvenes.

2. Duración: 3 meses

3. Lugar de destino: Pristina, Kosovo

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

Especialista en innovación.

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

El laboratorio de innovación de UNICEF en Kosovo busca ampliar las oportunidades para que los jóvenes tengan acceso e influencia en los responsables de adoptar decisiones en temas sociales fundamentales que afectan a sus pares y comunidades.

El propósito general de esta consultoría es crear de manera participativa un modelo reproducible (Campamento de Innovación de los Jóvenes) que ayudará a fomentar una red sostenible de alcance nacional de jóvenes promotores cívicos y sociales empoderados, con capacidad para influir en cuestiones políticas que los afectan tanto a nivel de la comunidad como a nivel central. Al apoyar las ideas de los empresarios sociales jóvenes más innovadores de Kosovo, se cree que el Campamento de Innovación de los Jóvenes contribuirá a reducir más las diferencias entre la educación y el mercado laboral de Kosovo, pues en parte funcionará como una incubadora “precomercial” para algunas de las mentes más brillantes de Kosovo.

El Campamento de Innovación de la Juventud contribuirá a impulsar los programas de participación tecnológica y visibilidad general de la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes, y debe entenderse como mucho más que un evento autónomo de un fin de semana. A los efectos de cumplir los objetivos clave del proyecto, se requerirán meses de preparación para identificar y contactar a los mejores desarrolladores, diseñadores y expertos en políticas y promoción, tanto en Kosovo como en el extranjero, para ayudar a los jóvenes a comprender y dar a conocer sus problemas de manera provechosa. Aunque una de las principales metas de este evento será elaborar productos de mercado viables, el objetivo prioritario sigue siendo aumentar la capacidad y la participación de los jóvenes de Kosovo para que encuentren sus propias soluciones a los desafíos presentes en su sociedad. Por consiguiente, el modelo de Campamento de Innovación de los Jóvenes debe adaptarse adecuadamente para reflejar la capacidad y las limitaciones de este grupo demográfico en particular.

El Campamento de Innovación de los Jóvenes está pensado como un proceso de seis (6) meses para establecer contactos y generar ideas creativas, que culmina en un taller de dos

días de duración para reunir al final todos los problemas, las personas y la tecnología en un mismo espacio físico. Este evento de un fin de semana, teóricamente, facilitará la creación de empresas y aplicaciones sociales sostenibles y a cargo de jóvenes, todo ello en 48 horas. A los efectos de alentar resultados de calidad, el modelo de evento también debería incorporar un factor de competencia, con premios a los proyectos más innovadores producidos durante el evento de fin de semana.

Tareas

- Efectuar una evaluación de la situación y las necesidades en el terreno, elaborar un informe resumido y localizar a los interesados clave. Estos documentos deben incluir un análisis del panorama de la infraestructura tecnológica y los nuevos medios de comunicación locales, la posibilidad de acceder a las redes existentes de especialistas pertinentes para el proceso y una lista de todos los recursos (humanos, técnicos) externos requeridos.
- De manera participativa, elaborar un modelo integral reproducible para el Campamento de Innovación de los Jóvenes de Kosovo, capaz de Promover la participación de los jóvenes y los interesados clave del país para elaborar productos de mercado innovadores y viables que aborden problemas sociales clave identificados por los propios participantes jóvenes.
- Crear un sitio web que sirva de plataforma interactiva y reúna toda la información pertinente al Campamento de Innovación de los Jóvenes de Kosovo y las futuras actividades de la Plataforma de Defensa de los Intereses de los Jóvenes.
- Promover la participación de las redes requeridas de expertos y especialistas para apoyar el proceso, las actividades y los participantes del Campamento de Innovación de los Jóvenes de Kosovo.
- Supervisar la selección de los temas clave para abordar, la organización de los equipos, el establecimiento de los criterios y el jurado de selección de los ganadores, los requisitos logísticos y otros procesos pertinentes necesarios antes de implementar con éxito el evento de 48 horas.
- Ayudar a generar publicidad internacional para el Campamento de Innovación de los Jóvenes de Kosovo.
- Organizar e implementar con éxito un Campamento de Innovación de los Jóvenes de 48 horas en Pristina (Kosovo), en febrero de 2012.
- Establecer un marco para un sistema de apoyo y monitoreo y definir las próximas etapas para los proyectos de los jóvenes que hayan sido seleccionados al final del Campamento de Innovación de los Jóvenes.
- Ayudar a confeccionar plantillas para garantizar que el modelo sea reproducible y adaptable a escala regional, lo que incluye realizar versiones preliminares de los documentos y las plantillas necesarias y otras actividades de monitoreo que se requieran.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):

- Un modelo innovador y reproducible para comprometer a los jóvenes a abordar cuestiones sociales y cívicas clave en sus sociedades desde las bases. Plataforma de educación y capacitación reconocida en todo Kosovo como punto de acceso primario.
- Una red sostenible de alcance nacional de jóvenes empresarios sociales y activistas cívicos, expertos en promoción y política social, diseñadores, artistas, tecnólogos e instituciones dedicadas a la creación colectiva e iterativa para solucionar los problemas sociales clave de Kosovo.

- Un conjunto de aplicaciones y productos de mercado viables para solucionar problemas locales fundamentales y servir como ejemplos concretos de promoción, iniciativa, influencia y cambio social positivo encabezados por jóvenes. Esto incluye herramientas innovadoras para reunir datos en tiempo real capaces de facilitar y fortalecer esfuerzos de promoción con base empírica a nivel de la comunidad y a nivel central.
- Una plataforma en línea interactiva (sitio web) que sirve para alojar toda la información proveniente del Campamento de Innovación de los Jóvenes, así como información sobre las futuras actividades de la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes.

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos:

Educación

- Título superior en política, ciencias sociales u otro campo afín.

Experiencia laboral

- Experiencia en desarrollar e implementar eventos similares que vinculen promoción y tecnología para elaborar productos de mercado viables.
- Buena experiencia en promoción, preferentemente en alguna organización de control internacional importante.
- Pericia en innovación digital participativa para empoderar comunidades marginadas.
- Amplia experiencia demostrada en movilización de la comunidad y trabajo con jóvenes.

Competencia lingüística

- Excelente dominio escrito y oral de inglés y conocimiento de otro idioma de las Naciones Unidas.
- Se valorará el conocimiento de los idiomas de trabajo locales.

Otras capacidades y atributos

- Conocimiento a nivel experto de las tecnologías nuevas y emergentes de Web 2.0.
- Habilidad para suscitar la participación y movilizar efectivamente a otros.
- Se valorará conocimiento del contexto de Kosovo.

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Preparado por:

12. Aprobado por:

UNICEF – KOSOVO: TÉRMINOS DE REFERENCIA

CONSULTOR DE DIVULGACIÓN EN LA COMUNIDAD (ASE, GS-6)

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario):

Kosovo es el hogar de la “población más joven” de Europa, pues más de la mitad de la población, estimada en 2,2 millones, tiene menos de 25 años de edad. Sin embargo, siguen siendo extremadamente limitadas las instancias de inclusión y participación de los jóvenes en procesos clave que afectan las vidas de sus pares y sus comunidades.

Valiéndose de tecnología innovadora de código abierto e ideas, en combinación con variedad de capacitaciones en el lugar y móviles, el laboratorio de innovación de UNICEF en Kosovo actualmente constituye una plataforma de innovación, movilización y promoción a cargo de jóvenes por medio de sus tres pilares existentes: los proyectos De Jóvenes para Jóvenes, el Centro de Diseño y la nueva Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes. Los proyectos De Jóvenes para Jóvenes ofrecen a la juventud la oportunidad de mejorar sus propias vidas y las de sus pares al alentar y apoyar el desarrollo de proyectos innovadores dirigidos por jóvenes. El Centro de Diseño, por su parte, trabaja para diseñar e implementar innovaciones tecnológicas para las instituciones de Kosovo que ya trabajan para los jóvenes y niños. La Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes procura facilitar diversos canales de acceso para que los jóvenes identifiquen y expresen sus preocupaciones y propongan soluciones fundamentales a los problemas clave que afectan sus vidas, en particular mediante proyectos participativos que fomentan capacidades en determinadas comunidades a lo largo de todo Kosovo.

El alcance e impacto de la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes, así como las actividades permanentes del laboratorio de innovación en general, dependerán en gran medida de que se contacte, se movilice y se incluya a los jóvenes que viven en las comunidades más vulnerables y marginadas de Kosovo. La discriminación también constituye un desafío que enfrentan los jóvenes en todo Kosovo y que erosiona la calidad de vida, junto a las diferencias por motivos étnicos, de edad y de género. Aunque una pequeña parte de las comunidades de minorías cuenta con trabajos dignos y acceso a servicios sociales, muchos carecen de estatuto legal de cualquier tipo, siendo las comunidades romaníes, ashkalíes y egipcias las menos favorecidas. Se estima que el 50% de los romaníes, ashkalíes y egipcios entran en la categoría de pobres, más de la tercera parte puede no estar registrado y hasta el 70% no asiste a la escuela después de los 12 años. La inclusión social y la transferencia de habilidades concretas para la mayoría de los jóvenes más marginados de Kosovo es por lo tanto una motivación clave para las actividades de UNICEF en Kosovo y, en particular, para el laboratorio de innovación de Kosovo.

Por consiguiente, la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes presentará un proyecto de divulgación de 12 meses en seis (6) comunidades seleccionadas de todo Kosovo (en Fushe Kosove, Mitrovica del Sur, Peja, Gjakova y Ferizaj), con el fin de establecer una red sostenible de jóvenes empoderados que estén conectados con redes y servicios de jóvenes existentes en todo Kosovo y que puedan, a su vez, servir de modelos de conducta, dirigentes y promotores de sus propias comunidades.

En estrecha colaboración con el personal del laboratorio de innovación, el principal asociado de implementación del proyecto, y jóvenes de esas seis (6) comunidades previstas, esta

consultoría fortalecerá el objetivo primordial de la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes de fomentar la capacidad de los jóvenes marginados de Kosovo para convertirse en promotores efectivos de cuestiones fundamentales que tienen impacto directo en sus vidas.

Propósito del cargo

Apoyar el desarrollo y la implementación de un proyecto de divulgación en seis (6) comunidades seleccionadas a lo largo de Kosovo (Fushe Kosove, Peja, Gjakova, Ferizaj y Mitrovica del Sur).

2. Duración: 11 meses**3. Lugar de destino: Pristina, Kosovo****4. Supervisor (debe ser miembro del personal):**

Consultor de promoción de los intereses de los jóvenes.

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

El laboratorio de innovación de UNICEF en Kosovo procura ampliar sus actividades actuales para alcanzar, incluir y movilizar a un sector más amplio de la juventud de Kosovo, con especial énfasis en fomentar la capacidad de los jóvenes de comunidades marginadas para empoderar promotores de cambios positivos en sus propios entornos.

El objetivo general de esta consultoría es aumentar la intervención de jóvenes vulnerables de determinadas comunidades para detectar y abordar las necesidades y los desafíos presentes en sus comunidades y abogar por los cambios a nivel local o municipal que desean ver. Esta tarea comprenderá visitas permanentes a estas comunidades durante un período de 12 meses para apoyar y orientar el desarrollo y la implementación de una serie de microproyectos específicos, capacitaciones y actividades, diseñados en estrecha colaboración con el consultor de divulgación en la comunidad y el personal de los asociados de ejecución del proyecto. Está previsto que estas actividades proporcionen los “elementos básicos” para el laboratorio de innovación (procesos + resultados impulsados por la tecnología + promoción) para los jóvenes vulnerables de manera accesible en sus propios espacios físicos, lo que les permitirá adquirir y desarrollar las competencias necesarias para dar a conocer y hacer realidad sus ideas, inquietudes y soluciones a los dirigentes locales y los encargados de adoptar decisiones.

El consultor, además, será responsable, en estrecha colaboración con el consultor de promoción de los intereses de los jóvenes, de supervisar el desarrollo de los proyectos con el fin de garantizar el fortalecimiento de la capacidad de los jóvenes para efectuar una promoción de base empírica. Para esto, implementará actividades psicosociales específicas y talleres y cursos de promoción móviles, tanto formales como informales. Uno de los principales objetivos de esta consultoría es alentar una mayor interacción entre etnias y mayor inclusión social, para lo que generará múltiples oportunidades de participación, colaboración e intercambio de capacidades entre los jóvenes de estas comunidades seleccionadas y otras redes y organizaciones de jóvenes que ya interactúan con el laboratorio de innovación, así como con sus representantes locales y municipales.

Tareas

- Llevar a cabo visitas en el terreno cada dos meses para contactar a los jóvenes en las comunidades seleccionadas; supervisar el desarrollo y la implementación (incluida la logística) de todas las actividades y proyectos programados, en colaboración con el asociado de ejecución y el consultor de promoción de los intereses de los jóvenes.
- Alentar la integración de jóvenes de las comunidades seleccionadas en los eventos, las actividades y las redes del laboratorio de innovación.
- Redactar informes preliminares y mantener documentación por escrito de todas las visitas en el terreno; proponer recomendaciones para el proyecto y adaptar e iniciar actividades según las necesidades.
- Mantener correspondencia y documentación permanente (incluida coordinación de la logística de las actividades) con el asociado de ejecución.
- Ayudar a los jóvenes de las comunidades seleccionadas a efectuar informes preliminares y mantener documentación (escrita o visual) de cada actividad o proyecto en el terreno a cargo de jóvenes durante la etapa piloto de 12 meses.
- Apoyar a los Promotores de la Comunidad elegidos a ponerse en contacto con los servicios y promotores de los jóvenes pertinentes (incluida promoción física, asistencia en la utilización de los mapas de la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes y otras solicitudes y actividades pertinentes, según sea necesario).
- Apoyar la creación de una Biblioteca de Recursos de Promoción (en particular sobre actividades psicosociales y metodologías de educación informal).
- Vincularse con las secciones de UNICEF pertinentes (Educación, Política Social, Protección del Menor, etc.) para apoyar el desarrollo y la implementación de los proyectos, según las necesidades; supervisar el inicio de las evaluaciones externas de los proyectos, en colaboración con la sección de Monitoreo y Evaluación de UNICEF.
- Apoyar la redacción preliminar de un informe definitivo una vez completada la etapa piloto de 12 meses, en colaboración con el consultor en promoción de los intereses de los jóvenes y el asociado de ejecución.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):

- Apoyar el desarrollo y la implementación de todos los proyectos y actividades en el terreno (visitas de difusión y evaluación, microproyectos, capacitaciones móviles, certificación como “Promotor de la Comunidad”, materiales de la Plataforma de Defensa de los Intereses de los Jóvenes y actividades adicionales que sean necesarias) en seis (6) comunidades seleccionadas de todo Kosovo, en coordinación con el asociado de ejecución y el consultor de promoción de los intereses de los jóvenes de UNICEF.
- Apoyar el desarrollo, la implementación y la documentación de 20 microproyectos adicionales en comunidades marginadas a lo largo de Kosovo, en colaboración con el asociado de ejecución del proyecto y el consultor de promoción de los intereses de los jóvenes
- Supervisar el desarrollo de recursos de promoción sostenibles y adaptados para los jóvenes en las comunidades seleccionadas (manual de gestión del ciclo de los proyectos, matriz de evaluación de las necesidades básicas, guía de recursos de la Plataforma de Promoción de los Intereses de los Jóvenes, etc.).
- Ayudar a elaborar una carpeta de presentación del proyecto y materiales de visibilidad para cada comunidad seleccionada una vez completada la etapa piloto del proyecto.

- Colaborar en la elaboración de una versión preliminar de un informe final al concluir la etapa piloto del proyecto; apoyar la elaboración de versiones preliminares de la documentación de monitoreo necesaria, en colaboración con el asociado de ejecución, el consultor de promoción de los intereses de los jóvenes y otras secciones pertinentes de UNICEF.

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:**8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos:****Educación**

- Título universitario en ciencias sociales pertinentes.

Experiencia laboral

- Experiencia práctica en el terreno de la divulgación en la comunidad o la promoción de los intereses de los jóvenes.
- Experiencia en fomentar las capacidades de los jóvenes (desarrollo de proyectos, educación entre pares, etc.).
- Se valorará la experiencia previa en trabajo con comunidades jóvenes de Kosovo.

Competencia lingüística

- Dominio de inglés y otro idioma de las Naciones Unidas.
- Se requiere dominar los idiomas de trabajo locales (albanés y serbio).

Otras capacidades y atributos

- Excelente capacidad de comunicación, capacidad para interactuar de manera positiva con jóvenes.
- Demostrada sensibilidad cultural e interétnica; experiencia de trabajo en un equipo multicultural.
- Conocimiento demostrable de los servicios y las redes para jóvenes disponibles en el ámbito local.

9. Plan de retribución salarial:**10. Notas especiales:****11. Preparado por:****12. Aprobado por:**

Desarrollo de software y hardware

UNICEF – UGANDA: TÉRMINOS DE REFERENCIA

COORDINADOR DE PRODUCCIÓN, UNIDAD DE TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario):

Antecedentes

Introducción: UNICEF Uganda en Kampala necesita los servicios de un director de producción altamente capacitado y experimentado para colaborar con la Unidad de Tecnología para el Desarrollo en el trabajo actual y futuro necesario para desplegar los sistemas de estaciones informáticas resistentes alimentadas por energía solar, en particular para supervisar y coordinar el equipo del taller, gestionar los procesos completos de elaboración de prototipos, realización de pruebas, compras, producción e instalación y garantizar la calidad del hardware, el software y los procesos de fabricación.

El candidato debe contar con experiencia comprobada en gestión de procesos de producción y adquisiciones y también comprender las circunstancias específicas del diseño y la producción industrial en el contexto de Uganda.

El consultor trabajará principalmente en el taller de Mbuya en Kampala (Uganda), y realizará algunas tareas de coordinación y adquisición en la sede de Nakasero.

Propósito del cargo

Colaborar con la Unidad de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF en lo siguiente:

- Coordinar y dirigir todos los proyectos en el taller de Mbuya del Centro de Innovación de UNICEF, con apoyo en la gestión del programa de Tecnología para el Desarrollo.
- Supervisar y seguir de cerca los procesos completos de elaboración de prototipos, realización de pruebas, producción, ensamblado e instalación de estaciones informáticas resistentes y subproyectos relacionados.
- Supervisar a todos los desarrolladores y asistentes de software y hardware que trabajan en el taller de UNICEF en Mbuya.
- Coordinar más la investigación y el desarrollo de sistemas informáticos sólidos y rentables, incluyendo la investigación en nuevas tecnologías.
- Trabajar con ingenieros y asistentes para proporcionar documentación pertinente sobre el cálculo de costos de las diferentes versiones de los sistemas de estaciones informáticas y sugerencias para mejorarlos.
- Gestionar la implementación de procedimientos y normas de calidad para el taller de UNICEF y todos los procesos de investigación y desarrollo y de producción en curso.
- Coordinar, supervisar y continuar planificando todas las instalaciones de los sistemas de estaciones informáticas en diversos espacios (urbanos y alejados o rurales) en toda Uganda.

- Coordinar todos los procesos de adquisición pertinentes y gestionar las comunicaciones con las divisiones de Suministros y Logística de UNICEF, así como con otros proveedores externos para los sistemas de estaciones informáticas.
- Supervisar la implementación de un sistema de monitoreo y procedimientos de resolución de problemas para los sistemas instalados.
- Controlar y gestionar los presupuestos relacionados.
- Coordinar la documentación de los procesos de producción, los informes de control de calidad y los planes de investigación e instalación.

2. Duración:

11 meses

3. Lugar de destino:

Kampala, oficina de UNICEF y taller de Mbuya.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

Jefe de comunicación.

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

Tarea 1

Revisar y actualizar el cronograma de instalación; revisar los procesos de producción y los compromisos de instalación; revisar los procesos en curso y la capacidad del taller, y organizar un sistema y un cronograma para la elaboración de prototipos, la realización de pruebas, la producción y la instalación.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Claro cronograma de las actividades de producción, desarrollo de software e instalación, incluidos planes de trabajo para todo el personal del taller, presentado al equipo de Tecnología para el Desarrollo y los equipos de Comunicación y Juventud.

PLAZO: Al final del primer mes.

Tarea 2

Plan de suministros completo y documentos de pedidos para 2012.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Plan de suministros actualizado presentado a Suministros; detalles de todos los pedidos presentados al asistente de adquisiciones de Tecnología para el Desarrollo.

PLAZO: Al final del segundo mes.

Tarea 3

Identificación de los fabricantes locales (fase 2) y equipos de ensamblado locales (fase 1).

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Lista de todas las empresas recomendadas, con criterios de evaluación indicados y puntuación de evaluación registrada, presentada a Tecnología para el Desarrollo y Suministros, y contratos efectuados.

PLAZO: Al final del tercer mes.

Tarea 4

Revisar el progreso en la producción, el desarrollo de software y la instalación de los sistemas.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Directrices y cronograma de producción actualizado, basado en las lecciones aprendidas en los primeros cuatro meses.

PLAZO: Al final del cuarto mes.

Tarea 5

Analizar las instalaciones y los sistemas de entrega de contenidos.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Informe a los jefes de Tecnología para el Desarrollo y Comunicaciones y Juventud sobre todos los sitios donde se instalaron las estaciones informáticas y su uso, con recomendaciones para otras empresas o asociados de instalación.

PLAZO: Al final del quinto mes.

Tarea 6

Examinar el desarrollo del software para monitoreo a distancia y registro de uso.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Informe a los jefes de Tecnología para el Desarrollo sobre la implementación y el monitoreo de los sistemas de monitoreo de las estaciones informáticas.

PLAZO: Al final del sexto mes.

Tarea 7

Completar el plan de mantenimiento y resolución de problemas para los sistemas instalados.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Informe a los jefes de Tecnología para el Desarrollo sobre la implementación de los procedimientos de mantenimiento y resolución de problemas.

PLAZO: Al final del séptimo mes.

Tarea 8

Seleccionar y diseñar un prototipo de al menos una nueva innovación de Tecnología para el Desarrollo o adaptación económica de los sistemas existentes.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Proporcionar documentos de diseño, cálculo de costos y producción de la innovación.

PLAZO: Al final del octavo mes.

Tarea 9

Plan de suministros y documentos de pedidos para 2013.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Plan de suministros acordado con la dirección de Tecnología para el Desarrollo y presentado a Suministros.

PLAZO: Al final del noveno mes.

Tarea 10

Identificación de equipos de ensamblado locales (fase 2) y otros fabricantes adicionales (fase 3).

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Lista de todas las empresas recomendadas, con criterios de evaluación indicados y puntuación de evaluación registrada, presentada a Tecnología para el Desarrollo y Suministros, y contratos efectuados.

PLAZO: Al final del décimo mes.

Tarea 11

Examinar e implementar procedimientos para garantizar normas de calidad de producción.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Informe a la dirección de Tecnología para el Desarrollo sobre las normas de calidad y las medidas de coordinación implementadas.

PLAZO: Al final del undécimo mes

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):**7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:**

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea:

Educación y capacitación

- Título superior o experiencia práctica equivalente en ingeniería, computación o campos afines.

Se requerirá:

- Diez años de experiencia en gestionar procesos de producción e investigación y desarrollo en el sector industrial, preferentemente en empresas relacionadas con el sector informático.
- Cinco años de experiencia en implementar proyectos técnicos de gran envergadura, incluida la supervisión de ingenieros de hardware y software.
- Experiencia en elaboración de presupuestos, adquisiciones y contratos.
- Buen conocimiento de las cuestiones relacionadas con el desarrollo y las circunstancias específicas de un proceso de investigación y desarrollo, y producción en un contexto de desarrollo.
- Capacidad para manejar relaciones con asociados de UNICEF, incluido del sector privado, ONG, universidades, entre otros.
- Buena capacidad de organización, planificación y elaboración de presupuestos.
- Comprobada capacidad analítica y de resolución de problemas.
- Habilidad para establecer prioridades y coordinar tareas en un equipo para cumplir los plazos establecidos.
- Capacidad para tomar decisiones sobre una variedad de asuntos complejos.
- Comprobadas dotes de negociación, establecimiento de contactos, pensamiento estratégico y promoción.
- Capacidad para viajar y trabajar en zonas alejadas y a veces inseguras.
- Dominio escrito y oral del inglés.
- Residencia y experiencia laboral en un contexto de desarrollo, actual o pasado.
- Residencia en Kampala (Uganda) durante el tiempo que dure el contrato.

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Elaborado por:

12. Aprobado por:

UNICEF – ZIMBABUE: TÉRMINOS DE REFERENCIA

CONSULTOR DE SOFTWARE

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario):

Antecedentes

En el marco del Programa de Cooperación del Gobierno de Zimbabwe y UNICEF 2012-2015, el uso de Tecnología para el Desarrollo ha sido considerada una estrategia crítica para ayudar a acelerar los resultados positivos para los niños y las mujeres, en las áreas de gestión del conocimiento, la salud, la educación, la protección y la participación. En este sentido, se requiere asistencia técnica de Tecnología para el Desarrollo para agregar capacidad de tecnología, desarrollo e innovación al Grupo Sectorial de Comunicación y el Centro de Colaboración en materia de Investigaciones y Evaluaciones Operacionales (CCORE).

La asistencia técnica ofrecerá capacidad a la oficina en el país para crear y apoyar al menos tres plataformas informáticas para diseñar proyectos, lo que tendrá ventajas inmediatas. Esta participación demostrará el valor de esta capacidad adicional en una oficina de país, en colaboración con la labor en curso de Tecnología para el Desarrollo y el monitoreo en tiempo real desde la Sede. Apoyará la instalación y el despliegue de iniciativas de Tecnología para el Desarrollo diseñadas para reunir datos en tiempo real.

La oficina de UNICEF en Zimbabwe ha detectado la necesidad específica de incorporar capacidad de tecnología, desarrollo e innovación al trabajo actual del CCORE. Esta capacidad adicional se inspirará en otras iniciativas exitosas de Tecnología para el Desarrollo, en las que se han creado pequeños equipos en oficinas de país para solucionar necesidades específicas de programas. Los objetivos se ajustarán directamente a la prioridad organizacional de monitoreo y gestión en tiempo real de los programas de la oficina de UNICEF en Zimbabwe.

Objetivo(s)

Apoyar la instalación y el despliegue de iniciativas de Tecnología para el Desarrollo encaminadas a reunir datos en tiempo real.

2. Duración:

11 meses

3. Lugar de destino:

Oficina de UNICEF en Zimbabwe.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

Bajo órdenes directas y supervisión del jefe de política social y en colaboración con el jefe de informática y la sección de Comunicaciones de UNICEF, el especialista en tecnología para el desarrollo incorporará capacidad de tecnología, desarrollo e innovación a la oficina de UNICEF en Zimbabue para desarrollar y apoyar una plataforma informática para tres prototipos de proyectos.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):

- Desarrollo de sistemas en tiempo real para monitoreo de programas y participación de los niños.
- Desarrollo de tecnología apropiada para solucionar necesidades detectadas en los niños con discapacidad, como problemas auditivos.
- Analizar requisitos de software y desarrollar prototipos de papel.
- Desarrollo software utilizando una metodología ágil.
- Analizar código de asociados de software, tanto a nivel técnico como estratégico.
- Desarrollar e implementar software e innovaciones tecnológicas a escala nacional (comprendiendo las limitaciones de trabajar con diversos asociados, pero también las ventajas de representar a una organización internacional).
- Instalar y administrar servidores, redes y puertos de enlace para celulares.

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea

- Reconocido profesional de tecnología para el desarrollo o informática con comprobada experiencia en diseño e implementación de iniciativas de Tecnología para el Desarrollo, incluida programación de medios sociales y uso de medios de comunicación digitales. Se valorará la experiencia previa en cargos similares en el sistema de Naciones Unidas, incluido UNICEF.
- Mínimo de cinco años de experiencia práctica en desarrollo de software que combine los siguientes entornos de trabajo, herramientas y lenguajes:
 - Python or Ruby
 - Django (o experiencia con un entorno como Cheetah, Camping, Rails)
 - Gestión de códigos fuente/sistemas de control de versiones (Git)
 - AJAX y JavaScript, incluidas bibliotecas (como jQuery y Mootools)
 - MySQL (Postgres)
 - XHTML y CSS
 - XML
 - Cartografía (Google Maps API / Openlayers)
 - Bibliotecas ligeras para interactuar con gráficos, fotografías
 - Linux

- Apache
- Windows
- Sólida experiencia comprobada, adquirida en países en desarrollo, en Tecnología para el Desarrollo, lo que incluye negociar acuerdos de TIC en el sector privado.
- Red de contactos personales y profesionales con asociados de tecnología.
- Persona motivada, responsable e innovadora.
- Dominio de lenguajes de programación de fondo (backend) orientada a objetos, específicamente Python.

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Preparado por:

12. Aprobado por: UNICEF – UGANDA: TÉRMINOS DE REFERENCIA

JEFE DE INGENIERÍA

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario)

Antecedentes

En noviembre de 2009, UNICEF Uganda instaló la Unidad de Coordinación de Tecnología para el Desarrollo. Esta división intersectorial tiene el propósito de contribuir a la integración de prácticas innovadoras en la programación tradicional de UNICEF. La labor de la Unidad de Tecnología para el Desarrollo se centra en reconocer tendencias regionales y mundiales en materia de tecnologías innovadoras, estudiar iniciativas con contrapartes de programas y evaluar oportunidades de aplicación práctica de las innovaciones, asesorar a las contrapartes del gobierno, estrechar alianzas y apoyar la creación de capacidad con interesados locales y regionales, gestionar el diseño y el desarrollo de aplicaciones de software y componentes de hardware, coordinar pruebas y despliegues de tecnología y hacer monitoreo y evaluación de los resultados.

Tras su instalación, se han hecho realidad numerosas iniciativas de Tecnología para el Desarrollo, incluida una plataforma de control de vulnerabilidad en la comunidad y monitoreo del derecho social (uReport) por medio de celulares, una primera fase de web dinámica basada en aplicaciones de cartografía (DevTrac) que integra información clave de instalaciones con datos de inteligencia colectiva, una aplicación USSD y web para registro de nacimientos y defunciones (MobileVRS), un nuevo sistema de alerta de emergencias de UNICEF (Status160) y prototipos de estaciones informáticas (Digital Drums) para desplegar en centros de jóvenes e institutos docentes apoyados por UNICEF. UNICEF Uganda desea consolidar lo logrado hasta el momento con más desarrollo, pruebas en el terreno y despliegue de iniciativas de Tecnología para el Desarrollo de este tipo, y avanzar para que se integren en los programas ordinarios de UNICEF y el Gobierno de Uganda.

En este sentido, UNICEF Uganda procura contratar un ingeniero superior que sea capaz de diseñar y desarrollar soluciones y de capacitar a otros para que desarrollen soluciones de TIC para cumplir las metas de la oficina de UNICEF en Uganda: mantener con vida, seguros y aprendiendo a los niños y niñas. El ingeniero tendrá la responsabilidad de desarrollar diseños y dirigir a un pequeño equipo para fabricar sistemas informáticos resistentes y sistemas conexos de energía y conectividad. El ingeniero deberá diseñar planes estratégicos para el despliegue del hardware y la entrega de contenido, supervisar y asesorar a un equipo de personas en formación y otros ingenieros, trabajar con empresas externas y capacitar y mantener sitios en toda Uganda, para llevar adelante estos proyectos.

UNICEF desarrolló y apoyó las aplicaciones de Tecnología para el Desarrollo para que prosperaran como herramientas institucionales, de código abierto, de bajo costo y capaces de ser adaptadas a escala local. El consultor, por consiguiente, trabajará con innovadores locales, institutos técnicos y universidades, escuelas profesionales, organizaciones de jóvenes, organizaciones culturales y religiosas, ONG y el sector privado, para cultivar y probar ideas y diseños nuevos e innovadores y para fomentar la capacidad local.

Es fundamental contar con experiencia en enfoques de creación colectiva y participativos para desarrollar hardware. Se requiere familiaridad con el sistema de Naciones Unidas, experiencia de trabajo con equipos multiculturales en condiciones difíciles y experiencia

con sectores de programas, incluidos educación básica, salud y nutrición, protección de la infancia, y agua, saneamiento e higiene (WASH).

Se recurre a este profesional en este momento debido a la experiencia limitada en la oficina en materia de desarrollo de hardware y al conjunto muy especializado de habilidades requeridas.

Propósito del cargo

Integrar un consultor para trabajar como ingeniero superior y asesor técnico de un equipo de consultores, voluntarios y personas en formación en una pequeña unidad responsable de construir e integrar las TIC en los programas ordinarios de UNICEF en los que sean pertinentes, y fomentar la capacidad de UNICEF, empresas del sector privado, centros de formación profesional y universidades, el Gobierno de Uganda y ONG, organizaciones basadas en la comunidad y organizaciones religiosas para que paulatinamente tomen la iniciativa en proyectos de hardware que integren las TIC para el desarrollo.

- El consultor se desempeñará como jefe de Tecnología para el Desarrollo para elaborar los sistemas informáticos resistentes de UNICEF Uganda.
- El consultor se desempeñará como jefe de UNICEF Uganda en materia de sistemas de computación, redes, energía e información. El consultor proporcionará asesoramiento general a UNICEF Uganda, los ministerios y otros asociados pertinentes.
- El consultor ayudará a la División de Suministros a identificar los proveedores locales.
- En colaboración con consultores técnicos, el consultor asesorará sobre el desarrollo del entorno del sistema operativo para los equipos informáticos resistentes, la entrega de contenido y el sistema de portal.
- El consultor supervisará otros desarrollos de hardware de sistemas informáticos resistentes con consultores técnicos internos, expertos externos y recursos de fabricación locales.
- El consultor asesorará a asociados, escuelas técnicas y proveedores locales sobre la fabricación y el desarrollo de diferentes sistemas informáticos resistentes que desarrollan expertos de Tecnología para el Desarrollo y otros expertos externos.
- El consultor ofrecerá asesoramiento técnico a los jefes de secciones y colegas de secciones en todas las iniciativas de informática para el medio rural relacionadas con Tecnología para el Desarrollo.
- El consultor asesorará a las secciones de programas sobre la elaboración de materiales de capacitación para las actividades de Tecnología para el Desarrollo antes mencionadas.
- El consultor representará, cuando se lo solicite, a la Unidad de Tecnología para el Desarrollo de UNICEF Uganda durante las visitas de donantes de alto nivel y las reuniones con el gobierno y otros asociados de desarrollo (grupos de trabajo, equipo de tareas, etc.) y en conferencias y eventos.
- El consultor asesorará y ofrecerá apoyo técnico, cuando se lo solicite, a la Oficina Regional para el África Oriental y Meridional de UNICEF y a la Sede de UNICEF.

2. Duración:

11 meses (desde el 1 de enero de 2011 hasta el 30 de noviembre de 2011).

3. Lugar de destino:

Kampala, oficina de UNICEF.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):**5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)****Tarea 1**

Diseñar una serie de descripciones básicas para un plan de estudios docente sobre la construcción de sistemas informáticos resistentes que luego se utilizará en escuelas profesionales, universidades y organizaciones del sector privado y basadas en la comunidad o de jóvenes. El esquema incluirá técnicas básicas de fabricación en metal, montaje de componentes electrónicos, instalación de sistemas operativos y software requeridos. Una vez elaborado el esquema, se trabajará en estrecha colaboración con la Universidad de Makere y otros institutos de tecnología que puedan continuar trabajando sobre el esquema para desarrollar un módulo pedagógico integral.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

- Una serie de esquemas básicos para desarrollar en módulos didácticos.
- Elaboración de guías y materiales.
- Lista de centros de formación profesional capaces de implementar el plan de estudios.

PLAZO: 10 de junio de 2011.

Tarea 2

Trabajar en estrecha colaboración con la División de Suministros para identificar y crear bases de datos de proveedores y recursos locales de tecnologías de generación de energía. Esto comprenderá:

- Reconocer proveedores potenciales.
- Evaluar y establecer qué proveedores cuentan con los productos necesarios de calidad apropiada y la capacidad para entregar estos productos en las cantidades requeridas. Esto incluirá: visitar proveedores, evaluar la calidad de los productos y evaluar la capacidad.
- Establecer precios de productos específicos para que haya una guía de referencia a la que el proveedor pueda remitirse.
- Establecer conjuntos de materiales para que la División de Suministros los utilice en las licitaciones.
- Proporcionar asesoramiento técnico para los acuerdos a largo plazo relacionados con las estaciones informáticas resistentes y los sistemas de energía solar.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

- Una completa base de datos de proveedores y fabricantes.
- Guía de precios de referencia.

- Lista que estará disponible en línea y se actualizará trimestralmente.
- Especificaciones y diseño básico de un sistema de generación de energía solar.

PLAZO: 28 de febrero de 2011.

Tarea 3

Desempeñarse como asesor técnico integral de hardware para el equipo de Tecnología para el Desarrollo sobre el desarrollo continuo de los proyectos actuales y futuros de Tecnología para el Desarrollo en todos los sectores de programas, y ofrecer soluciones para Operaciones según las necesidades. Esto puede incluir:

- Diseñar sistemas de energía solar para centros de maternidad.
- Investigar y diseñar sistemas de energía solar e iluminación para escuelas.
- Instalación, mantenimiento y programación de sistemas de equipos de conexión a redes en las oficinas durante situaciones de emergencia.
- Investigar y asesorar sobre las impresoras apropiadas para la distribución local de partidas de nacimiento.
- Mantenimiento permanente de los servidores de todos los proyectos en línea que son incubados en Tecnología para el Desarrollo, así como apoyo para la transferencia al gobierno y otros asociados.
- Modificación de los suministros donados para uso en las iniciativas para mantener a los niños vivos, seguros y atendidos (lámparas solares, cargadores solares de teléfonos celulares, teléfonos celulares).

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

- Proporcionar documentación técnica mensual sobre recomendaciones de hardware, actualizaciones y conclusiones de estudios para las secciones pertinentes de programas y operaciones y presentar esta información al supervisor y otros jefes de sección pertinentes.
- Reuniones periódicas con Tecnología para el Desarrollo y jefes de secciones pertinentes para responder a las necesidades de los programas y asesorar sobre aspectos técnicos de la implantación de programas cuando sea necesario.
- Actualizaciones mensuales sobre las nuevas tecnologías desarrolladas e implementadas en los países en desarrollo para mantener la Tecnología para el Desarrollo y otras secciones pertinentes informadas. Además, proporcionar información sobre los éxitos y fracasos para llevar un registro de gestión del conocimiento.

PLAZO: 1º de enero al final del contrato.

Tarea 4

Orientación inicial del voluntario de diseño visitante, lo que supondrá supervisarlo directamente durante los primeros dos meses de trabajo. El diseñador comenzará en marzo. Esta tarea requerirá:

- Orientación sobre el programa de Tecnología para el Desarrollo en Uganda.
- Taller de capacitación.
- Presentación a proveedores y fabricantes pertinentes, académicos y asociados de capacitación, y otros agentes que participan en el plan de diseño de computadoras resistentes.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Informe de evaluación del diseñador voluntario presentado al supervisor, con recomendaciones consolidadas para las próximas etapas.

PLAZO: 1º de marzo al 30 de abril de 2011.

Tarea 5

Organizar un taller para los instructores que utilizarán el módulo pedagógico (remitirse al Punto 1) para diseñar el sistema de computadoras resistentes. Este taller permitirá capacitar a los docentes en la implementación real del módulo pedagógico

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

- Diseño del taller.
- Elaborar guías de capacitación y manuales de construcción para uso durante el taller.
- Gestionar todos los aspectos logísticos de la organización del taller.
- Ayudar en la producción del video del taller para transmitir conocimientos técnicos a la Sección de Comunicaciones. Video para usar también como herramienta didáctica.

PLAZO: 1º de enero al 31 de mayo de 2011

Tarea 6

Continuar probando prototipos de estaciones informáticas (Digital Drum y otros modelos que se hayan desarrollado o conseguido) en zonas rurales de Uganda. Se trata de un trabajo permanente a lo largo del año, y abarca desde capacitación, supervisión de la producción, producción práctica, adquisiciones y perfeccionamiento del taller, hasta todo tipo de trabajo que se realizará en los modelos emergentes de estaciones informáticas (por ejemplo, modificaciones o producción local de la Estación de Internet Rural de Kenya; apoyo a nuevos modelos locales emergentes desarrollados en asociación con escuelas profesionales, universidades o el sector privado).

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Primer conjunto de sistemas de computadoras resistentes, producidas a nivel local, instalado y en funcionamiento en zonas rurales específicas.

PLAZO: 30 de junio de 2011

Tarea 7

Supervisar el desarrollo de un entorno de sistema operativo de computadoras resistentes, la entrega de contenido y el sistema de portal Uganda. (Los desarrolladores de software serán identificados por Suministros). Esto incluye:

- Definir las necesidades del entorno de sistema operativo.
- Trabajar con programadores para desarrollar el entorno, tanto la interfaz de usuario como las aplicaciones de servidor.
- Orientar el desarrollo del sistema de gestión de contenido.
- Probar los sistemas desarrollados y modificarlos según los resultados.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

- Entorno de sistema operativo para equipos informáticos resistentes en funcionamiento.
- Informe trimestral sobre el desarrollo.
- Cronograma: En curso, con entregables previstos para:

PLAZO: En curso, con entregables previstos para el 30 de marzo, el 30 de junio, el 30 de septiembre y al final del contrato.

Tarea 8

Proporcionar asistencia técnica y orientación para la elaboración de guías y materiales de capacitación para proyectos relacionados con hardware de Tecnología para el Desarrollo que hayan sido implementados con éxito y estén en funcionamiento.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Material en PDF para imprimir sobre proyectos de hardware de Tecnología para el Desarrollo que estén funcionando.

PLAZO: 31 de octubre de 2011.

Tarea 9

Continuar el desarrollo de hardware de computadoras resistentes. Esto incluirá:

- Continuar la reconstrucción de cinco sistemas de hardware de computadoras resistentes basados en las conclusiones y pruebas de diseño conceptual de 2010..
- Una vez reconstruidas, probar el sistema de hardware de computadoras resistentes en la zona de Kampala.
- Reunir datos sobre los cinco sistemas de hardware de computadoras resistentes, incluida información sobre: uso de energía, desempeño, evaluación del impacto de las condiciones ambientales (calor, polvo, etc.).
- Análisis de los datos y modificación de los diseños según lo detectado en este análisis.
- Construir entre 50 y 100 sistemas de hardware de computadoras resistentes para instalar en toda Uganda, específicamente en zonas rurales.
- Supervisar la instalación de los primeros sistemas de hardware en zonas específicas.
- Identificar asociados potenciales a los efectos de ofrecer capacitación y fomentar la capacidad de equipos de instaladores y mantenimiento de los sistemas de hardware de computadoras resistentes.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Hardware de computadoras resistentes en funcionamiento.

PLAZO: 1º de enero al final del contrato.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):**7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:**

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea

- Excelente conocimiento de los programas y las políticas de UNICEF, conocimiento de las metas de comunicación, tecnología, participación de los jóvenes y alianzas, así como buena capacidad de interpretación y criterio para presentar estos programas y políticas de manera de realzar la imagen de UNICEF.
- Conocimiento de las tendencias y los avances actuales en computación, generación de energía y sistemas de redes.
- Entre tres y cinco años de experiencia en desarrollar sistemas de computadoras y redes para entornos rurales.
- Comprobado conocimiento de los sistemas operativos de código abierto.
- Comprobado conocimiento de las tecnologías de redes inalámbricas.
- Experiencia en diseño y fabricación de hardware.
- Experiencia en desarrollar sistemas de redes, computación y generación de energía en zonas alejadas.
- Comprobada capacidad para manejar relaciones con asociados de UNICEF, incluidas coaliciones con jóvenes, universidades, dirigentes intelectuales, organizaciones de Naciones Unidas, ONG y el sector privado
- Comprobada habilidad para concebir, planificar y ejecutar ideas, así como para transferir conocimientos y habilidades..
- Al menos entre 3 y 5 años de experiencia en diseñar y gestionar el desarrollo y la implementación de proyectos con importantes componentes de tecnología, incluso supervisar desarrolladores de software, en el contexto del desarrollo internacional.
- Experiencia en desarrollar tecnologías de teléfonos celulares y web en África.
- Experiencia en apoyar y coordinar actividades de proyectos en una organización de gran tamaño y con otras organizaciones asociadas internacionales.
- Conocimiento de las tendencias actuales en participación de los jóvenes y los nuevos medios de comunicación, así como buena comprensión de cuestiones relacionadas con el desarrollo, asuntos internacionales y eventos actuales.
- Capacidad para viajar y trabajar en zonas alejadas y a veces inseguras.
- Es indispensable dominar el inglés, tanto escrito como oral.

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Elaborado por:

12. Aprobado por:

UNICEF – UGANDA: TÉRMINOS DE REFERENCIA

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN DE HARDWARE, UNIDAD DE TECNOLOGÍA PARA EL DESARROLLO

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario):

Antecedentes

UNICEF Uganda en Kampala desea contratar un asistente para los ingenieros de hardware seniors en todas las tareas relacionadas con la producción y el despliegue de las estaciones informáticas resistentes alimentadas por energía solar y para apoyar las nuevas instalaciones y las instalaciones de los productos Digital Doorway y Digital Drum.

El consultor trabajará principalmente en el taller de Mbuya, y cumplirá responsabilidades ocasionales en la oficina principal de UNICEF en Kampala. Las responsabilidades se centrarán en el mantenimiento y la supervisión del taller, la adquisición y el cuidado de materiales y herramientas, la producción de estaciones informáticas resistentes, la instalación de estaciones informáticas resistentes (hardware y software), el monitoreo, mantenimiento y actualización de nuestras unidades instaladas. Cumplirá además tareas ocasionales que requiera la Unidad de Tecnología para el Desarrollo.

Propósito del cargo

Asistir a los ingenieros seniors en:

- El cuidado, el mantenimiento y la actualización (según las necesidades) del taller de Mbuya.
- El mantenimiento de condiciones de trabajo seguras en el taller y la capacitación al respecto.
- El mantenimiento y cuidado de todas las herramientas y equipos del taller de Mbuya, incluidos equipos informáticos como servidor proxy o web, red inalámbrica y acceso a Internet.
- La instalación de los productos Digital Doorways, Digital Drums, Uniport y Kiosk en los sitios seleccionados; capacitación básica de equipos internos de mantenimiento.
- Otras tareas encomendadas por los ingenieros seniors o el coordinador de la Unidad de Tecnología para el Desarrollo.
- Se requerirán viajes ocasionales para realizar encuestas, instalaciones y mantenimientos en los sitios seleccionados.

2. Duración:

Seis meses a partir del 14 de mayo, con posibilidad de extensión hasta once meses.

3. Lugar de destino:

Kampala – Taller de Mbuya y oficina de UNICEF.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):**5. Descripción de las tareas:****Tarea 1**

Asistir en la instalación de tres nuevos sitios (Digital Doorway o Kiosk) y el mantenimiento de tres sitios existentes (Digital Drum, Digital Doorway), según las necesidades.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Informes de viaje o informes DevTrac de todos los viajes de instalación y mantenimiento, incluidas fotografías.

PLAZO: Primer mes.

Tarea 2

Documentar la instalación del sistema operativo y software de los servidores de las estaciones informáticas, ayudar con el proceso de actualización en el terreno.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Implementación de sistemas en línea actualizado.

PLAZO: Segundo mes.

Tarea 3

Sistema de inventario o monitoreo : capacitar al equipo sobre cómo ingresar los datos y realizar búsquedas en la base de datos.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Sistema de inventario en línea actualizado.

PLAZO: Tercer mes.

Tarea 4

Ayudar a revisar el diseño del producto Kiosk a partir de la experiencia de las unidades instaladas.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Breve informe (de una a tres páginas) sobre la contribución al diseño de las estaciones informáticas.

PLAZO: Cuarto mes.

Tarea 5

Instalaciones, mantenimiento y trabajo permanentes con equipos de instalación asociados (capacitación/supervisión).

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLE

Informes de viaje o informes DevTrac de los viajes de instalación y mantenimiento, incluidas fotografías.

PLAZO: Quinto mes.

Tarea 6

Documentar en forma continua la instalación del sistema operativo y el software de los servidores de las estaciones informáticas; ayudar con el proceso de actualización en el terreno.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Sistema en línea de información de despliegues actualizado.

PLAZO: Sexto mes.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):**7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:****8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea**

- Experiencia en reparaciones manuales e instalación de estructuras (en madera, metal, etc.); instalación de productos electrónicos básicos.
- Experiencia de trabajo con herramientas y en entornos de talleres.
- Experiencia en administración de sistemas Linux.
- Experiencia en supervisar equipos pequeños de personas, cumplir directrices y lograr resultados
- Disponibilidad para viajar a Uganda (a menudo con poco tiempo de aviso).
- Residencia en Kampala (Uganda) durante el tiempo que dure el contrato.

9. Plan de retribución salarial:

Salario mensual basado en la evaluación de los productos entregados, comprobados mensualmente por el supervisor.

10. Notas especiales salarial:**11. Preparado por:****12. Aprobado por:**

UNICEF – UGANDA: TÉRMINOS DE REFERENCIA

VOLUNTARIO DE DESARROLLO DE SOFTWARE, DISEÑO DE HARDWARE Y CAPACITACIÓN

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario):

Antecedentes (adjuntar los documentos necesarios)

Introducción: UNICEF Uganda en Kampala necesita los servicios de un voluntario altamente capacitado y experimentado para colaborar con la Unidad de Tecnología para el Desarrollo con las tareas sustanciales y en aumento que requieren los sistemas de computadoras resistentes (diseño, elaboración de prototipos, producción, despliegue y capacitación pertinente), y cuestiones conexas relacionadas con el software, la conectividad y las fuentes de energía.

El candidato deberá contar con experiencia comprobada en aplicación y desarrollo de tecnología para apoyar el trabajo de una organización internacional o experiencia similar. Se valorará la experiencia de trabajo con equipos multiculturales en condiciones difíciles. Se requerirá la posibilidad realizar viajes al terreno en Uganda, así como viajes internacionales.

El consultor colaborará con la Unidad de Tecnología para el Desarrollo, en particular con el ingeniero de hardware sénior, en cuestiones técnicas que son prioritarias para que el programa de país entregue los sistemas de computadoras resistentes y los paquetes de contenido pertinentes a los centros de jóvenes, clubes de padres y maestros, escuelas y centros de coordinación, centros de salud, ONG, organizaciones basadas en la comunidad, organizaciones religiosas y otros lugares considerados adecuados por la oficina en el país.

Propósito del cargo

Ayudar con el trabajo del prototipo Digital Drum:

- Crear modelos CAD de los componentes de los bidones para su adaptación; actualizar modelos de Sketchup de los bidones.
- Desarrollar una interfaz de programa para cargar controladores para la comunicación directa con el servidor del bidón.
- Instalaciones, mantenimiento y pruebas de todos los modelos.
- Capacitación en el lugar de los empleados de Tecnología para el Desarrollo y el personal de los asociados, si fuese necesario.
- Otras tareas que se le indiquen.

Los portales digitales (Digital Doorways)

- Ayudar a reforzar el sistema operativo de los modelos actualmente instalados.
- Instalación y mantenimiento según las necesidades.

Nuevos modelos

- Elaboración de prototipos de otros modelos y trabajo de diseño que se requiera.

- Todos los modelos: apoyo al proceso de desarrollo del sistema operativo y el sistema de entrega de contenido para todos los modelos (trabajo con la empresa de software contratada por BE), según las necesidades.

2. Duración:

Del 22 de noviembre de 2010 al 20 de abril de 2011, excluidos feriados

3. Lugar de destino:

Kampala, oficina de UNICEF.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

Tarea 1

Ayudar al ingeniero sénior en los problemas que se presenten al elaborar, programar y cargar controles en el prototipo de Digital Drum.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Al menos tres nuevos prototipos de modelos completados, probados, entregados, instalados, con recomendaciones de monitoreo al ingeniero sénior.

PLAZO: Fin del contrato.

Tarea 2

Ayudar a reforzar el sistema operativo de los equipos Digital Doorway, y efectuar instalaciones, mantenimientos y reparaciones.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Portales Digital Doorway instalados y en funcionamiento; nuevo sistema operativo instalado.

PLAZO: Fin del contrato.

Tarea 3

Otros trabajos de diseño y creación de prototipos.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Diseños propuestos presentados al ingeniero sénior.

PLAZO: Fin del contrato.

Tarea 4

Apoyo al desarrollo del Portal de Contenidos de Uganda.

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Documentación de toda recomendación pertinente.

PLAZO: Fin del contrato.

6. Resultados tangibles y medibles de la tarea (productos finales):

7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:

8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea

- Experiencia en instalación y pruebas de sistemas de computadoras y conexión a Internet en entornos difíciles.
- Experiencia en al menos un lenguaje de programación moderno orientado a objetos.
- Experiencia en desarrollo y fabricación de hardware.
- Experiencia en evaluación de software.
- Se valorará conocimiento del sistema RapidSMS.
- Conocimiento de la plataforma de desarrollo en la que opera UNICEF y conocimiento de las limitaciones de trabajar en un entorno del mundo en desarrollo. Esto debe incluir experiencia en desarrollar aplicaciones de poco ancho de banda en entornos de trabajo difíciles.
- Habilidad para hacer coincidir las metas técnicas con las metas estratégicas de UNICEF.
- Estar dispuesto a viajar y trabajar en el terreno con asociados de diferentes niveles de habilidad técnica.
- Estar dispuesto a instalarse en Kampala (Uganda), con posibilidad de realizar viajes en el país e internacionales.

9. Plan de retribución salarial:

10. Notas especiales:

11. Preparado por:

12. Aprobado por:

Diseñador

UNICEF – KOSOVO: TÉRMINOS DE REFERENCIA

DISEÑADOR DE TIEMPO COMPLETO**1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario)**

La principal tarea del diseñador es diseñar los materiales de promoción y visibilidad del laboratorio de innovación.

2. Duración:**3. Lugar de destino:****4. Supervisor (debe ser miembro del personal).**

Supervisión por el coordinador del proyecto y frecuencia de las evaluaciones del desempeño.

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

- Responsable de diseñar los materiales de promoción del laboratorio de innovación, incluidos: impresos, folletos, afiches, carpetas, sitio web y otros materiales de promoción y para dar visibilidad al laboratorio.
- Asesorar y ayudar a los jefes de proyectos de jóvenes para jóvenes a diseñar los materiales de promoción para sus proyectos.
- Diseñar materiales para todas las funcionalidades del laboratorio de innovación.
- Trabajar en videos y editarlos, como entrevistas, documentales breves, etc.
- Trabajar en estrecha colaboración con el laboratorio de innovación y el oficial de comunicaciones de UNICEF para implementar la estrategia de comunicación del laboratorio.
- El diseñador trabajará en diferentes aspectos del laboratorio de innovación y deberá diseñar materiales para distintos proyectos dirigidos por el laboratorio de innovación o por jóvenes.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):**7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:****8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea**

- Al menos tres años de experiencia de trabajo en diseño gráfico.
- Se valorará especialmente la capacidad para editar videos.
- Capacidad para trabajar en equipos pequeños y grandes, incluso cumplir con solicitudes apropiadas fuera de la descripción del cargo
- Alto nivel de motivación, habilidad para demostrar iniciativa, creatividad y trabajar de manera independiente.
- Excelentes facultades interpersonales y de representación.
- Dominio oral y escrito de albanés e inglés. Se valorará el dominio de serbio.
- Título universitario en diseño gráfico u otro campo afín.

9. Plan de retribución salarial:**10. Notas especiales:****11. Preparado por:****12. Aprobado por:**

UNICEF – UGANDA: TÉRMINOS DE REFERENCIA

BECARIO DE DISEÑO SIN FRONTERAS (CONSULTOR HONORARIO), ESPECIALIZADO EN DISEÑO INDUSTRIAL, DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO Y PROCESOS COMERCIALES

1. Objetivo y metas (adjuntar documentos de antecedentes, si fuese necesario):

Introducción

UNICEF Uganda en Kampala necesita los servicios de un voluntario altamente calificado y experimentado para colaborar con la Unidad de Tecnología para el Desarrollo con las tareas sustanciales y en aumento asociadas con los sistemas de computadoras resistentes, en particular para trabajar en investigación de diseños centrados en el usuario y modelos comerciales para fabricación.

El candidato deberá contar con experiencia comprobada en diseño industrial y la aplicación y el desarrollo de tecnología para apoyar el trabajo de una organización internacional o experiencia similar. Se valorará la experiencia de trabajo con equipos multiculturales en condiciones difíciles. Se requerirá disponibilidad para efectuar visitas en el terreno en Uganda.

El consultor colaborará con la Unidad de Tecnología para el Desarrollo, en particular con el ingeniero de hardware superior y su equipo, en cuestiones de diseño de hardware que son prioritarias para que el programa de país entregue los sistemas de computadoras resistentes y los paquetes de contenido pertinentes a los centros de jóvenes, clubes de padres y maestros, escuelas y centros de coordinación, centros de salud, ONG, organizaciones basadas en la comunidad, organizaciones religiosas y otros lugares considerados adecuados por la oficina de país.

El diseñador trabajará en estrecha colaboración diariamente con UNICEF y también periódicamente con asociados de TIC en el lugar, y será responsable de lo siguiente:

- Comprender la cultura, visión y metas de UNICEF, la oficina de UNICEF en Uganda y el Equipo de Aprendizaje, el Ministerio de Educación y Deportes, otros asociados gubernamentales y los centros de jóvenes y otros asociados que alojarán las terminales de TIC.
- Realizar investigaciones de mercado para comprender mejor las necesidades, intereses y estilos de vida del mercado objetivo (jóvenes ugandeses, madres y niños, equipos de salud comunitarios, etc.).
- Comprender los productos existentes que solucionan necesidades similares en el mercado internacional.

- Reconocer necesidades de diseño de los grupos objetivo y cotejarlas con las visiones y las metas de UNICEF y de los asociados.
- Resumir la información reunida para elaborar especificaciones de diseño.
- Diseñar, desarrollar y ayudar en la implementación de las estaciones de información.
- Ayudar a la asociación a crear metas y planes de diseño de corto, mediano y largo plazo.

2. Duración:

Del 8 de marzo de 2011 al 1 de junio de 2012.

3. Lugar de destino:

Kampala, oficina de UNICEF.

4. Supervisor (debe ser miembro del personal):

5. Descripción de las tareas: (proporcionar detalles y cantidades; agregar páginas si fuese necesario)

Fase 1: estudio de referencia

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Informe de estudio de referencia: Plan con metas definidas para el proyecto de diseño basado en el estudio de referencia, que contenga insumos y resultados así como indicadores; especificación del diseño conceptual; informe sobre el estado del proyecto, con retroalimentación sobre el diseño actual.

PLAZO: 10 de junio de 2011.

Fase 2: desarrollo del concepto

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Prototipo en DWB; informe del desarrollo del concepto (pruebas del prototipo, retroalimentación de los usuarios sobre los diseños conceptuales, precios y características de fabricación, especificaciones de diseño).

PLAZO: 30 de septiembre de 2011.

Fase 3: ingeniería

PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES

Prototipo funcional en DWB; documentación de producción (informes de pruebas, dibujos técnicos/lista de componentes, instrucciones de ensamblado, procedimientos y manual de servicio).

PLAZO: 31 de diciembre de 2011.

Fase 4: industrialización**PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES**

Modelo DWB de serie 0 (producción en serie de DWB plenamente funcional).

PLAZO: 31 de marzo de 2012.

Fase 5: instalación**PRODUCTOS FINALES/ENTREGABLES**

Informe final; modelos DWB serie 0 instalados en centros de jóvenes en Uganda.

PLAZO: 1 de junio de 2011.

6. Resultados tangibles y mensurables de la tarea (productos finales):**7. Indicadores de desempeño para evaluar los resultados:****8. Calificaciones o experiencia/conocimientos especializados requeridos para la tarea****Experiencia en:**

- Diseño mecánico.
- Diseño industrial.
- Gestión de proyectos.
- Amplio conocimiento de tecnologías y materiales de fabricación.
- Experiencia en procesos de desarrollo de productos (modelo Stage-gate de Cooper).

Se requerirá:

- Gestión creativa de proyectos de desarrollo de productos.
- Diseño mecánico.
- Elaboración de modelos en tres dimensiones y visualización de conceptos.
- Dibujo a mano alzada.
- Pruebas y verificación de productos.

9. Plan de retribución salarial:**10. Notas especiales:**

Si se requiere que el voluntario viaje en el país por motivos laborales, UNICEF pagará dietas y costos de viaje como a los ASE individuales comunes.

11. Preparado por:**12. Aprobado por:**

Voluntarios
(Tecnología)

VISUALIZACIONES CON BIBLIOTECAS DE JAVASCRIPT

Breve descripción: Complementar el trabajo del laboratorio de innovación con el uso de bibliotecas de JavaScript para visualización de datos en diagramas y gráficos.

- Familiarizarse con bibliotecas Protovis e InfoVis y ejemplos de visualización de datos.
- Consultar bibliotecas Protovis e InfoVis y los correspondientes ejemplos, usar una de esas bibliotecas y tomar trabajos existentes del laboratorio de innovación (mapa de las municipalidades de Kosovo) para mostrar determinados datos.
- Agregar prestaciones interactivas al mapa (listas desplegadas, botones de opción, etc.).
- Preparar una presentación externa sobre el proyecto; terminar todas las actividades que hubiesen sido pospuestas.

Requisitos: JavaScript, JSON Objects, habilidad para trabajar en equipo, capacidad de comunicación y documentación, ganas de aprender.

Se valorará: Control de versiones con Git (o SVN).

Competencias: Tecnologías de visualización, Javascript y Web 2.0.

Beneficios: Ganar valiosa experiencia laboral en un entorno joven y divertido; mayor posibilidad de empleo en empresas de diseño web innovador que trabajan con tecnologías Web 2.0; capacidad para desarrollar proyectos de visualización propios.

Horario: medio tiempo (20 horas por semana) o tiempo completo (40 horas por semana).

DESARROLLADOR DE DJANGO

Breve descripción: Trabajar con el personal del laboratorio de innovación para programar aplicaciones en el entorno RapidSMS con Django.

- Familiarizarse con el entorno MVC y el lenguaje de programación Python.
- Elegir un proyecto de una lista de aplicaciones Django fáciles de integrar del contexto de uso de RapidSMS en UNICEF.
- Desarrollo de sitio Django en estrecha colaboración con el jefe de proyecto y el mentor de desarrollo de software.
- Documentar el desarrollo de la aplicación.
- Preparar una presentación externa sobre el proyecto; terminar todas las actividades que hayan sido pospuestas.

Requisitos: Python, MySQL, habilidad para trabajar en equipo, capacidad de comunicación y documentación, ganas de aprender.

Se valorará: Control de versiones con Git.

Competencias: Modelo MVC, desarrollo en Python de tecnología de servidores para Web 2.0.

Beneficios: Adquirir valiosa experiencia laboral en un entorno joven y divertido. Mayor capacidad para crear aplicaciones web (con Django) con menos trabajo. Mayores posibilidades para conseguir trabajos que requieran dominio de Python, una capacidad con alta demanda pero que pocas personas poseen.

Horario: medio tiempo (20 horas por semana) o tiempo completo (40 horas por semana).

DESARROLLADOR DE DRUPAL

Breve descripción: Trabajar con el personal del laboratorio de innovación para programar aplicaciones web con bases de datos.

- Familiarizarse con el entorno Model-View-Controller, MySQL y el lenguaje de programación PHP.
- Elegir un proyecto de una lista de aplicaciones Drupal fáciles de integrar del contexto de UNICEF.
- Desarrollo de sitio Drupal en estrecha colaboración con el jefe de proyecto y el mentor de desarrollo de software.
- Documentar el proyecto, preparar una presentación externa sobre el proyecto; terminar todas las actividades pospuestas.

Requisitos: PHP, MySQL, habilidad para trabajar en equipo, capacidad de comunicación y documentación, ganas de aprender.

Se valorará: Control de versiones con Git.

Competencias: Modelo MVC, bases de datos, desarrollo en PHP de back-end de tecnología Web 2.0.

Beneficios: Adquirir valiosa experiencia en un entorno joven y divertido. Mayor capacidad para crear aplicaciones web con las amplias prestaciones disponibles de la plataforma Drupal. Mayor posibilidad de usar esta experiencia para conseguir trabajo de desarrollador web.

Horario: medio tiempo (20 horas por semana) o tiempo completo (40 horas por semana).

DESARROLLO EN USHAHIDI PARA CARTOGRAFÍA

Breve descripción: Complementar el trabajo del laboratorio de innovación mediante la plataforma Ushahidi adaptada para cartografía.

- Familiarizarse con la plataforma Ushahidi e instalarla en un servidor local.
- Comprender y analizar los requisitos para localizar establecimientos agrícolas y agricultores en Kosovo.
- Comenzar la personalización del código fuente de Ushahidi.
- Completar la personalización. Preparar formularios web de registro y realizar otras tareas administrativas para el sitio web.
- Producir documentación para implementaciones futuras.
- Preparar una presentación externa sobre el proyecto; terminar todas las actividades pospuestas.

Requisitos: PHP, MySQL, habilidad para trabajar en equipo, capacidad de comunicación y documentación, ganas de aprender.

Se valorará: Control de versiones con Git.

Competencias: Sistemas de gestión de bases de datos (DBMS), plataformas de código abierto, cartografía basada en inteligencia colectiva.

Beneficios: Adquirir valiosa experiencia en un entorno joven y divertido, dominio y conocimiento de bases de datos y sistemas de código abierto, conocimiento de experiencias de cartografía basada en inteligencia colectiva en el mundo, etc.

Horario: medio tiempo (20 horas por semana) o tiempo completo (40 horas por semana).

DESARROLLADOR DE APLICACIÓN MÓVIL

Breve descripción: Trabajar con personal del laboratorio de innovación para programar una aplicación móvil para reunir datos.

- Familiarizarse con aplicaciones móviles (con la plataforma JavaRosa).
- Elegir una tarea del contexto de UNICEF en lo relativo a reunir datos con teléfonos celulares.
- Efectuar tareas de implementación y pruebas de una aplicación para reunir datos en JavaRosa.
- Preparar una presentación externa sobre el proyecto; terminar todas las actividades pospuestas.

Requisitos: Java, habilidad para trabajar en equipo, capacidad de comunicación y documentación, ganas de aprender.

Se valorará: Control de versiones con Git, JavaRosa.

Competencias: Desarrollo de aplicaciones para celulares.

Beneficios: Adquirir valiosa experiencia en un entorno joven y divertido, aprender a desarrollar aplicaciones para celulares, etc.

Horario: medio tiempo (20 horas por semana) o tiempo completo (40 horas por semana).

PROGRAMACIÓN CON OPENLAYERS

Breve descripción: Complementar el trabajo del laboratorio de innovación con la biblioteca OpenLayers para programar aplicaciones con mapas.

- Familiarizarse con OpenStreetMap y OpenLayers.
- Investigar proyectos existentes (por ejemplo, de transporte en openbusmap.org) y cómo se extraen las capas de mapas de OSM con la biblioteca OpenLayers.
- Extraer información en particular (lo que se determinará posteriormente, por ejemplo, líneas de autobús en Pristina) desde OSM y mostrarlas en un sitio web.
- Poner en funcionamiento el sitio web para uso público, eliminar errores, etc.
- Preparar una presentación externa sobre el proyecto; terminar todas las actividades que hayan sido pospuestas.

Requisitos: JavaScript, habilidad para trabajar en equipo, capacidad de comunicación y documentación, ganas de aprender.

Se valorará: Conocimiento de la API de OpenStreetMap, control de versiones con Git (o SVN).

Competencias: Trabajar con la API de OpenStreetMap, OpenLayers (JavaScript) y web 2.0.

Beneficios: Adquirir valiosa experiencia en un entorno joven y divertido, mayores posibilidades de conseguir empleo en empresas que trabajan con información en mapas, habilidad para usar mapas y mostrar información sobre ellos.

Horario: medio tiempo (20 horas por semana) o tiempo completo (40 horas por semana).

DISEÑADOR WEB

Breve descripción: Diseñar interfaces web fáciles de usar y profesionales para las aplicaciones del laboratorio de innovación.

- Elegir una tarea de las aplicaciones web de UNICEF (con Django, Drupal, etc.).
- Trabajar en la implementación de la interfaz a partir de los requerimientos de los usuarios.
- Preparar una presentación externa sobre el proyecto; terminar todas las actividades que hubiesen sido pospuestas.

Requisitos: HTML/XHTML, CSS, XML, JavaScript, habilidad para trabajar en equipo, capacidad de comunicación y documentación, ganas de aprender.

Se valorará: HTML5, conocimiento de Dreamweaver, Photoshop, Adobe Illustrator, capacidad para utilizar una base de datos, Python.

Competencias: HTML, CSS, JavaScript. Beneficios: Adquirir valiosa experiencia en un entorno joven y divertido, mayores posibilidades de empleo en empresas de diseño gráfico y web.

Horario: medio tiempo (20 horas por semana) o tiempo completo (40 horas por semana).

Documentos de procesos de laboratorio

UNICEF – ZIMBABUE: TÉRMINOS DE REFERENCIA

TÉRMINOS DE REFERENCIA PARA MISIÓN EXPLORATORIA EN LA OFICINA DE UNICEF EN ZIMBABUE: TECNOLOGÍA INNOVADORA PARA EL DESARROLLO

1. Tareas

Tres áreas prioritarias

- Presentar las innovaciones de Tecnología para el Desarrollo que se realizan en otras oficinas en los países y la Sede a la oficina de UNICEF en Zimbabwe: una presentación general más amplia y luego espacios de trabajo con áreas de programas interesadas en diversos aspectos. La presentación abarcará desde la tecnología RapidSMS hasta las tendencias en tecnología para la educación y el registro de nacimientos (RapidFTR).
- La presentación generalmente se realiza en el primer o el segundo día y las reuniones individuales con el personal de los programas se fijan según un cronograma conveniente.
- El objetivo global de presentar innovaciones en tecnología se mantendrá a lo largo de toda la misión, que concluirá con un informe acerca de las posibilidades para hacer trabajo innovador en tecnología para el desarrollo en la oficina en el país. La propia oficina luego decidirá cómo proceder en este tema (con apoyo de la Sede en Nueva York).

Trabajar con la iniciativa CORE

- Trabajo específico para presentar las iniciativas en curso en Kosovo, Uganda, etc., al personal de la iniciativa CORE, conocer sobre su trabajo, buscar alianzas con otros laboratorios de innovación y el sector privado mundial.
- Estudiar la posibilidad de usar tecnología moderna para realizar el Estudio sobre Servicios de Salud y Disponibilidad de Medicamentos Vitales. Este estudio se encargó en 2009 en respuesta a la necesidad manifestada por la comunidad de donantes, junto al Ministerio de Salud y Bienestar del Niño, de obtener sistemáticamente datos sobre las entregas previstas y las entregas reales de medicamentos vitales en más de 1.300 establecimientos de salud en todo el país. Aunque hasta el momento este estudio ha facilitado la detección oportuna de carencias en la distribución de suministros médicos y otros problemas en los establecimientos de salud en las últimas ocho veces en que se realizó, es fundamental avanzar con el tiempo para reunir datos a través de un sistema eficiente de monitoreo en tiempo real, posiblemente con tecnología RapidSMS o de PDA. La misión incluye visitas en el terreno y conversaciones con asociados como proveedores de servicios móviles, universidades, etc., para evaluar la posibilidad de aplicar esta tecnología en Zimbabwe, con su correspondiente plan de implementación con costos detallados.

Trabajar en monitoreo en tiempo real

- Trabajar con Monitoreo y Evaluación de Programas, Monitoreo y Evaluación y Gestión de la Información en la oficina de UNICEF en Zimbabwe y buscar apoyo para las actividades en

curso y futuras de las iniciativas de la oficina en el país que puedan beneficiarse con información en tiempo real.

2. Antes de la misión

- Proporcionar información básica, ejemplos y análisis del uso que ha hecho UNICEF de los celulares para supervisar proyectos e implementar programas en los últimos tres años. [¿Quién deberá ser el funcionario de enlace para esto? Esencialmente seré yo quien descargará una gran cantidad de información que la oficina en el país podrá entregar al personal de programas correspondiente antes de su llegada].
- Proporcionar información básica sobre los principios operativos básicos de usar innovaciones y tecnología para el desarrollo. Proporcionar información básica y ejemplos sobre las alianzas necesarias para usar celulares en el monitoreo de proyectos y la implementación de programas.
- Conocimiento específico del plan de acción del programa del país o el plan del país y las necesidades del CORE antes de la llegada.

Algunos principios básicos

Contexto	Culturalmente apropiado, socialmente aceptable, aprovecha las tecnologías disponibles, perfecciona las prácticas existentes.
Motivación	Proporciona métodos abreviados (ahorra tiempo o esfuerzos), construye una reputación personal y/o profesional, fomenta el impulso colectivo.
Conducta	Similar a las prácticas o las operaciones existentes, fácil de comprender, o lo suficientemente interesante para incentivar el cambio, capacitación adecuada.
Masa critica	Participación suficiente a los efectos de obtener valor del sistema. Pioneros o con capacidad de influencia para promover el aprendizaje entre iguales.
Sostenibilidad	Mecanismos para medir o evaluar el uso y los comportamientos deseados. Adecuada capacitación y motivación para reforzar la participación.
Sensibilización	Promoción por canales formales e informales, capacidad de capacitación local y personal de proyecto local.
Gasto	Los gastos corrientes son aceptables para implementadores y asociados, y para el administrador del sistema para mantener el sistema.
Facilidad de uso	Requisitos de capacitación aceptables, acciones lo más naturales posibles, materiales de capacitación apropiados para entorno de baja alfabetización.
Calidad	Funciona de manera fiable, ofrece retroalimentación constructiva sobre los errores, desarrollador(es) local(es) de software para solucionar errores y nuevas prestaciones.
Asistencia	Ayuda y capacitación complementaria a disposición por canales formales (implementadores) e informales (colegas).

3. Durante la misión

- Reunirse con el jefe de operaciones y el representante del país para conversar sobre las prioridades de la oficina en el país con respecto al monitoreo de proyectos y la elaboración de informes, realizar evaluaciones rápidas iniciales en situaciones de emergencia.
- Presentación a la oficina en el país de las tareas previas a la misión.
- Reuniones individuales con los equipos de Monitoreo y Evaluación, Informática, Emergencias, Salud, WASH, Educación, Protección y otros de la oficina del país para discutir el cuadro que figura más adelante. En estos encuentros se debatirá y se llegará a un acuerdo sobre las prioridades de diversos proyectos de tecnología para el desarrollo, según las indicaciones de la oficina en el país.

4. Después de la misión

- A partir de las tareas realizadas durante la misión y en colaboración con interesados clave en la oficina en el país, elaborar un informe final (que contenga: antecedentes, propuestas, requisitos de recursos humanos y los correspondientes mandatos, alianzas necesarias, presupuestos, etc.) para diversos proyectos. En función del tiempo de apoyo que ofrezca la oficina en el país, este informe puede ser bastante detallado.
- Contactos con interesados apropiados para diversos proyectos a escala internacional (por ejemplo, si hay interés en contactar a otros laboratorios de innovación, garantizar que estas conversaciones se inicien y orienten adecuadamente).
- Apoyo sostenido de la Sede en Nueva York sobre la dotación de personal, los mandatos, etc.

UNICEF – ZIMBABUE

NOTA CONCEPTUAL/PLAN DE ACCIÓN 2011

1. Introducción

En respuesta a la creciente necesidad de contar con buena información para orientar políticas, programas y prácticas, el Centro de Colaboración en materia de Investigaciones y Evaluaciones Operacionales (CCORE) fue fundado en 2010 para apoyar y promover la investigación operacional y consolidar el uso de datos de calidad para orientar políticas y programas en Zimbabwe. Con información sólida, precisa y específica para los programas, los programas pueden adoptar estrategias mejor encaminadas y más apropiadas, así como obtener resultados e impactos que pueden medirse más efectivamente, concentrar mejor los fondos existentes y fomentar el ingreso de nuevas financiaciones.

El CCORE, situado en las instalaciones de UNICEF en el barrio de Belgravia en Harare, comenzó a funcionar en marzo de 2010, y actualmente trabaja en desarrollar el campo de la investigación y la evaluación de las operaciones e intervenciones en las comunidades de salud y ciencias sociales de Zimbabwe por medio de asistencia técnica, desarrollo de capacidades y difusión de información.

Antes de la creación del CCORE, se llevó a cabo un exhaustivo proceso de evaluación de la situación con más de 40 organizaciones identificadas como interesadas de los sectores gubernamental, paraestatal, de donantes, ONG, Naciones Unidas y universidades. Se informó a los participantes sobre la misión general del proyecto y los objetivos propuestos para el centro de investigación operacional colaborativa propuesto, y se les solicitó que dieran a conocer sus necesidades actuales en el campo de la investigación operacional y en qué aspectos y en qué medida el CCORE propuesto podría ayudarlos a solucionar sus necesidades. Esta consulta institucional reveló carencias patentes en capacidad y conocimientos en el amplio terreno de las investigaciones y las evaluaciones operacionales y dio luz verde para desarrollar un centro multidisciplinario de colaboración en materia de investigaciones y evaluaciones operacionales. Las conclusiones del proceso de consulta fueron incorporadas al marco general para el nuevo CCORE.

2. El mandato del CCORE

El CCORE ofrece apoyo para el avance de las investigaciones y las evaluaciones operacionales o de intervenciones en cinco áreas estratégicas. En el plan de trabajo anual adjunto se describen detalladamente los resultados previstos, las actividades, los productos esperados y los costos estimados para estas cinco áreas estratégicas.

Área estratégica 1. Colaboración y alianzas con instituciones de investigación existentes y con el sector público

En este aspecto, el CCORE activará el marco conceptual de este centro, fortalecerá la coordinación interna y expandirá las alianzas locales y regionales.

Área estratégica 2. Desarrollo de capacidades para potenciar y mejorar enfoques de base empírica para los programas con mejor gestión y uso de los datos

Las actividades relacionadas con el desarrollo de las capacidades incluirán una evaluación interna (en las Naciones Unidas) de las necesidades de gestión de datos y la creación, difusión y evaluación de cursos cortos para abordar las necesidades, tanto en el ámbito interno como en el externo, por ejemplo a nivel de los asociados.

Área estratégica 3. Colaboración y asistencia técnica para investigación en evaluación en áreas clave de temas específicos

En este aspecto, el CCORE activará el programa de evaluación y ofrecerá apoyo para la investigación en evaluación en cada área temática (Salud y Nutrición de la Madre, el Recién Nacido y el Niño, Educación, VIH y Juventud, WASH, Protección Social, Política Social e Información Sanitaria).

Área estratégica 4. Apoyo técnico y financiero para investigación operacional en áreas clave de temas específicos

El programa de investigación de operaciones e intervenciones estará claramente definido conforme a las directrices habituales y se destinarán fondos y asistencia técnica del CCORE para activar al menos cuatro estudios de investigación operacional en 2011, de acuerdo con los temas seleccionados.

Área estratégica 5. Gestión y difusión del conocimiento, mediante una plataforma de divulgación sistemática de investigación y evaluación de operaciones e intervenciones

En este sentido, el CCORE elaborará una política de publicaciones y activará y mantendrá foros de divulgación e intercambio de información por medios electrónicos y otros mecanismos.

3. Áreas de actividad del CCORE

El CCORE se centra principalmente en cinco áreas de actividad, incluidos entre otros los sectores de la salud y nutrición de la madre, el recién nacido y el niño, el fortalecimiento de los sistemas de salud, la protección social incluidos los medios de subsistencia, el agua y saneamiento y la educación básica, además del VIH como tema transversal.

4. Estructura y gobernanza del CCORE

La supervisión del CCORE y sus operaciones actualmente está a cargo de UNICEF en colaboración con los Centros de Control y Prevención de Enfermedades (CDC) de Zimbabue, bajo dirección directa del representante de UNICEF en el país.

El CCORE es gestionado por un asesor técnico superior que trabaja con un pequeño equipo conformado por empleados por contrato. Todo el personal es contratado conforme a la normativa de UNICEF y por lo tanto está sujeto a las condiciones de servicio establecidas por las Naciones Unidas. Actualmente el equipo está compuesto por un epidemiólogo, un analista de datos y un especialista en desarrollo de capacidades. El asistente de programa ofrece apoyo administrativo al Centro y el epidemiólogo del CDC ofrece asistencia técnica.

Con respecto al organigrama preliminar de la Figura 3, se advierte que si bien está prevista la contratación de un experto en gestión del conocimiento y un asistente personal, esto depende de si la Unidad de Estudios Especiales entra dentro de la categoría de asociación planificada, posiblemente con los CDC de Zimbabue.

5. Financiación

El CCORE es una organización sin fines de lucro y actualmente opera con la generosa financiación de un benefactor privado. Los fondos son gestionados por UNICEF y por consiguiente están sujetos a un sistema que garantiza estricta contabilidad y controles de auditoría.

6. Asociados colaboradores

El CCORE ha establecido una sólida red de alianzas de investigación que incluye a la Escuela Superior de Ciencias de la Salud de la Universidad de Zimbabue, el Instituto de Capacitación en Investigación Biomédica (BRTI), ZIMSTATS (el organismo de estadística de Zimbabue), el Consejo de Investigación Médica de Zimbabue (MRCZ), el Consejo Nacional contra el SIDA (NAC), el sector público (Ministerio de Salud y Bienestar del Niño, Ministerio de Trabajo y Servicios Sociales, Ministerio de Educación), redes no gubernamentales y del sector social, como los grupos sectoriales de WASH, Protección, Educación y Nutrición. En el ámbito internacional, el CCORE ha establecido sólidas alianzas con RTI International, la Escuela de Higiene y Medicina Tropical de Londres (LSHTM), University College of London (UCL), Pangaea y Battelle. El CCORE también reconoce la necesidad de establecer contactos a escala regional.

7. Actividades previstas para 2011

En los anexos a este documento, se encuentran detalles sobre el Plan de Trabajo Anual 2011. Aunque no es exhaustivo, el plan cumple el marco operacional de colaboración, desarrollo de capacidades, apoyo para la investigación y la evaluación operacionales (por medio de estudios especiales) y la gestión y divulgación del conocimiento. El Plan de Trabajo Anual ofrece detalles de las actividades y los productos previstos para un período concreto (en este caso trimestralmente), con un presupuesto estimado para los productos esperados en los campos que figuran más adelante:

8. Proceso de examen

Se aplicará un proceso de examen para controlar el progreso con respecto a las metas y los resultados previstos. El CCORE también está sujeto y cumple los procesos de examen internos (de UNICEF).

Elaborado por Susan M. L. Laver, Ph. D.

Asesor técnico superior: CCORE

Enero de 2011

Contratos con asociados externos

UNICEF – KOSOVO: TÉRMINOS DE REFERENCIA

MEMORANDO DE ENTENDIMIENTO CON
PROVEEDOR DE TELEFONÍA CELULARCORREOS Y TELECOMUNICACIONES DE KOSOVO (PTK)

y

UNICEF KOSOVOInnovaciones de comunicaciones móviles para los niños y jóvenes de Kosovo

ESTE CONVENIO y todos sus anexos, en lo sucesivo denominados “el Convenio”, es realizado a los XXX días del mes de julio de 2010.

ENTRE:

El FONDO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA INFANCIA (en lo sucesivo denominado “UNICEF”), una organización intergubernamental internacional creada por la Asamblea General de las Naciones Unidas por resolución número 57 (I) del 11 de diciembre de 1946 como órgano subsidiario de las Naciones Unidas, con sede en UNICEF House, 3 United Nations Plaza, Nueva York, Nueva York 10017, Estados Unidos, y con una oficina en Ali Pasha Tepelena N.º 1, Pristina 10000, Kosovo.

Y:

CORREOS Y TELECOMUNICACIONES DE KOSOVO (“PTK”), ente debidamente constituido de acuerdo con las leyes de la República de Kosovo, con oficina de representación en Pristina [dirección] (en lo sucesivo denominado “la Empresa”), representado en este acto por su director general, el Dr. Shyqiri Haxha;

A UNICEF y la Empresa en lo sucesivo se les denominará “las Partes”.CONSIDERANDO

- A. Que UNICEF trabaja con gobiernos, organizaciones de la sociedad civil y otros asociados en todo el mundo para promover los derechos de los niños y niñas a la supervivencia, la protección, el desarrollo y la participación y que UNICEF es una organización guiada por los principios de la Convención sobre los Derechos del Niño.
- B. Que las actividades de UNICEF en Kosovo se realizan en virtud de la resolución 1244 del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas y el Plan de Acción de UNICEF Kosovo 2005-2010, por los cuales UNICEF y las instituciones de Kosovo colaboran para cumplir los derechos de todos los niños, con apoyo en esta instancia del uso innovador de soluciones de comunicaciones móviles con potencial para aumentar los datos, mejorar los vínculos entre las instituciones y sus beneficiarios y permitir una mayor participación de los niños, niñas y jóvenes de Kosovo en los procesos de promoción y adopción de decisiones.
- C. En este contexto UNICEF y PTK, con el apoyo de instituciones clave de Kosovo, están interesados en implementar el proyecto que se detalla en el Anexo A de este convenio titulado “Innovaciones de comunicaciones móviles para los niños y jóvenes de Kosovo” (en lo sucesivo denominado “el Proyecto”).
- D. Que UNICEF y sus asociados han realizado un análisis inicial y han detectado la falta de datos y medios de comunicación económicos a disposición de las instituciones de Kosovo y pocas posibilidades de participación activa de los jóvenes en la vida cívica, lo que limita considerablemente el potencial de desarrollo, en particular en un contexto en el que más del 50% de la población tiene menos de 25 años.
- E. Que la Empresa ha ofrecido apoyar la implementación del Proyecto con ayuda en especie por medio de acceso a su plataforma de innovaciones de SMS y celulares (y la asistencia técnica requerida) sin costo para UNICEF, sus asociados y beneficiarios (en lo sucesivo denominada “la Iniciativa”). La Iniciativa se describe con más detalles en el Anexo 2 que integra este Convenio. Las Partes garantizarán que todo y cualquier desarrollo de software realizado para este proyecto posea licencia de dominio público y que la comunidad de código abierto pueda acceder al código de este software.

POR LO TANTO, sobre la base de la confianza mutua y en un espíritu de amistad y colaboración, UNICEF y PTK (en lo sucesivo “las Partes”) han acordado lo siguiente:

1. PROPÓSITO DEL CONVENIO Y EL PROYECTO

- 1.1. El Propósito de este Convenio es establecer los términos y condiciones generales en virtud de los cuales las Partes colaborarán en la implementación del Proyecto.
- 1.2. UNICEF y las instituciones de Kosovo trabajan para la realización de los derechos de todos los niños de Kosovo. La falta de datos a disposición y la poca participación de los niños, niñas y jóvenes en los procesos de adopción de decisiones es un obstáculo crítico para estos esfuerzos. La tecnología SMS puede desempeñar un papel de gran importancia para solucionar estas carencias.

2. RESPONSABILIDADES GENERALES DE LAS PARTES

2.1. Las Partes acuerdan cumplir sus respectivas responsabilidades conforme a las disposiciones de este Convenio. Las Partes acuerdan unir esfuerzos y mantener estrechas relaciones de trabajo a los efectos de cumplir el objetivo del Proyecto.

2.2. Las Partes acuerdan mantenerse mutuamente informadas sobre todas las actividades pertinentes del Proyecto y su implementación y efectuar consultas periódicas y cada vez que una de las Partes lo considere apropiado sobre el estado de esta colaboración, particularmente durante la etapa piloto, incluidas todas las circunstancias que pudieran afectar el cumplimiento de los objetivos.

3. RESPONSABILIDADES DE UNICEF

3.1. En virtud de este Convenio, UNICEF:

3.1.1. Apoyará la implementación de las iniciativas acordadas en consulta con las instituciones de Kosovo en todo lo que se refiere a este Proyecto;

3.1.2. Colaborará con la Empresa en la elaboración de un plan de comunicación para el Proyecto;

3.1.3. Colaborará con las Partes en la organización de la capacitación requerida dentro de su ámbito de especialización en relación con el Proyecto;

3.1.4. Proporcionará ideas y datos para orientar en las etapas de análisis, desarrollo e implementación;

3.1.5. Garantizará que el apoyo en especie de PTK se destine exclusivamente a los fines de la implementación de las actividades necesarias para la ejecución del Proyecto.

4. RESPONSABILIDADES DE LA EMPRESA

4.1 En virtud de este Convenio, la Empresa apoyará el Proyecto con soluciones de comunicaciones de telefonía celular basadas en SMS, para lo que prestará servicios en el contexto del Proyecto, en la forma de asistencia técnica y en especie. A continuación se muestran algunos ejemplos de colaboración con tecnologías que necesitarán incluirse:

4.1.1. Códigos abreviados de envío y recepción de SMS sin cargo, así como los enlaces necesarios a las puertas de enlace para celulares de PTK (los servidores de UNICEF estarían o podrían estar fuera de PTK pero necesitarán enviar y recibir información de las puertas de enlace de PTK);

4.1.2. Datos de localización de los mensajes recibidos (con precisión hasta el nivel de la municipalidad), no necesariamente lugares específicos, sino dar una idea general de dónde provienen los mensajes (datos);

4.1.3. Capacidad para enviar mensajes masivos coordinados de SMS a los abonados de PTK, a todos o a grupos específicos (en caso de que haya datos demográficos de los abonados);

4.1.4. Un empleado técnico o no técnico de PTK a disposición, tanto para la etapa de diseño como para la etapa de desarrollo (que abarca desarrollar aplicaciones de servidor para teléfonos celulares con herramientas de código abierto) y la etapa de implementación. [DEFINIR número de horas por semana]

4.1.5. Apoyo al laboratorio (financiero, en especie), incluido: alojamiento físico/ espacio “abierto” de oficina, conectividad, medios y comunicaciones sobre los proyectos del laboratorio, difusión a los jóvenes.

Colaboraciones estratégicas

- Trabajar con UNICEF para ayudar a crear la FOSSK (comunidad de código abierto de Kosovo);
- Establecer contactos con el sector académico para colaborar en la creación de cursos de desarrollo de soluciones de código abierto e innovaciones de telefonía celular con la Universidad de Pristina;
- Trabajar para crear los marcos necesarios y apropiados de contactos con intelectuales externos (por ejemplo: Twitter). Esto abarcará aprovechar el amplio conocimiento de PTK de las necesidades y las posibilidades y hacer que trabaje con UNICEF para crear otros documentos y acuerdos de asociaciones;
- Participar en la detección de las tendencias en la región, qué viene para el próximo año o el siguiente, cómo podría ser UNICEF estratégico en lugar de reactivo en materia de tecnología, y asesorar a UNICEF sobre las tendencias.

4.2 La Empresa dedicará horas de trabajo del personal y recursos para desarrollar los siguientes productos o servicios (o similar) relacionados con la tecnología SMS. La lista no es exhaustiva ni definitiva, dado que es posible que cambie con el tiempo, y como tal se la podría considerar como indicativa de las oportunidades potenciales.

Salud

- Registrar nacimientos y defunciones (entre el 7% y el 10% de los nacimientos en Kosovo no son registrados, y la causa de muerte del 40% de las defunciones tampoco se registra).
- Promover el embarazo saludable: registrar y controlar a las embarazadas en etapas clave del embarazo, ofrecer recordatorios de las visitas de control, usar cartillas de control del embarazo, suministrar pastillas de hierro y ácido fólico y difundir mensajes de promoción de la salud para las intervenciones antenatales clave, como los análisis y resultados de VIH, el parto seguro, los cuidados después del parto, la nutrición, la lactancia, etc.
- Promover la salud del niño: registrar y seguir de cerca a los niños en etapas clave de su desarrollo para garantizar que estén al día con sus vacunas, promover la lactancia, ofrecer mensajes para el cuidado y el desarrollo adecuados del niño y el control de riesgos importantes, como malnutrición, parásitos, etc.
- Realizar controles de enfermedades cuyos datos se incorporen instantáneamente a nivel central.
- Seguir de cerca a los pacientes derivados: vincular y efectuar el monitoreo de los “movimientos” del paciente a otros sitios, fortalecer los sistemas de derivación de pacientes por medio de la creación de registros de ingresos. (Por ejemplo, comprobar que los niños derivados para recibir servicios de salud específicos reciban realmente estos servicios).
- Supervisar y apoyar el trabajo de las clínicas y el personal sanitario mediante información en tiempo real, y permitirles ver sus datos en una interfaz de mapas informativos.
- Consultar al personal sanitario para obtener información sobre localidades concretas.

- Permitir que los inspectores sanitarios en las fronteras informen al nivel central de manera instantánea.
- Crear una línea directa de SMS sobre epidemias y salud para transmitir y enviar información sobre la incidencia de enfermedades transmisibles (por ejemplo H1N1, fiebre hemorrágica) y enfermedades no transmisibles.
- Identificar y aconsejar a las familias que no hayan vacunado a sus hijos.
- Apoyar la denuncia comunitaria de las violaciones a la prohibición de fumar.
- Permitir las comunicaciones rápidas sobre las pruebas de calidad del agua.
- Informar a las comunidades sobre los horarios y la ubicación de las clínicas móviles y las campañas de donación de sangre.

Participación de los jóvenes

- Ofrecer una plataforma de asesoramiento de estudiantes para comunicar las preocupaciones y las iniciativas de movilización social (por ejemplo, encuestas de opinión de los jóvenes).
- Establecer contactos por Facebook o Twitter (intercambios de colaboración continuos con Twitter).
- Vincularse con el laboratorio de innovación de UNICEF, en el que los jóvenes estarán trabajando en soluciones innovadoras a los problemas.

Protección de la infancia

- Proporcionar una plataforma para denunciar la violencia contra niños, niñas y jóvenes (en escuelas, en el trabajo, en el hogar, etc.).
- Proporcionar una plataforma para que los propios individuos denuncien los problemas.
- Difundir mensajes por SMS de salud y habilidades para la vida diaria (por ejemplo, abuso de sustancias adictivas, lugares donde se vende sustancias a menores de edad, bares o restaurantes que permiten la venta de productos de tabaco a niños, etc.).

Educación

- Identificar a los niños con necesidades especiales e integrarlos en el sistema escolar ordinario.
- Usar la tecnología SMS para reunir datos esenciales generados a nivel de las escuelas o las municipalidades y comentarios de orientación del nivel central, por ejemplo: conectar las escuelas entre sí y con el Ministerio.
- Identificar y aconsejar a las familias con niños no escolarizados para que se reincorporen a la educación formal.
- Elaborar mapas de datos generados por SMS para detectar problemas o carencias por zonas geográficas en el sector de la educación.

Resultados y productos previstos

- Menos trabajo para presentar datos a nivel de los distritos sanitarios, dado que se dispondrá de datos en tiempo real.

- Contribución para reducir la morbilidad de la madre, el lactante y el niño por medio del monitoreo del desempeño del personal y la utilización de los servicios por parte de los usuarios.
- Mayor acceso y utilización de los servicios de educación por los niños, especialmente por aquellos que actualmente sufren exclusión.
- Mayor conocimiento de las carencias en los servicios por parte de los responsables a nivel central, lo que permitirá decisiones mejor informadas y la reasignación más eficiente de recursos.
- Mayor información, transparencia y responsabilización en términos del alcance y la calidad de los servicios suministrados por el sistema de servicios públicos.
- Idea general del alcance y la calidad de los servicios sociales prestados a las mujeres y los niños en las zonas de bajos recursos.

4.3. Los productos y servicios antes mencionados deberán ser desarrollados conjuntamente por las Partes y entregados conforme a un plan de trabajo y un cronograma mutuamente acordados. Todos los productos de este trabajo tendrán licencias BSD, serán de código abierto y dominio público.

5. COMUNICACIÓN Y PROMOCIÓN DEL PROYECTO

5.1. Las Partes coordinarán entre sí las tareas para la elaboración de todas las comunicaciones y todos los materiales relacionados con el Proyecto, y en todos los materiales de comunicación sobre el Proyecto se indicará que ha sido acordado por todas las Partes.

5.2. UNICEF y la Empresa redactarán materiales, incluidos materiales de promoción (en lo sucesivo denominados “los Materiales del Proyecto”), para uso por las Partes en relación con el Proyecto. Estos materiales describirán el Proyecto, el uso del apoyo proporcionado por la Empresa al Proyecto y otros aspectos que las Partes consideren convenientes. Los Materiales deben ser reexaminados y aprobados por las Partes antes de su producción, conforme a las directrices, las reglas y los procedimientos pertinentes de las Partes.

5.3. Las Partes por el presente acuerdo se autorizan mutuamente a publicitar su participación en el Proyecto, junto a una descripción del Proyecto. Al elaborar materiales de promoción o publicidad (en lo sucesivo denominados “los Materiales de Publicidad”) para publicación externa, las Partes deberán examinar y aprobar los Materiales de Publicidad antes de su uso, conforme a las reglas y reglamentaciones de las Partes. Esta aprobación no deberá denegarse injustificadamente, y su examen deberá realizarse en un plazo razonable. Sin perjuicio de lo dispuesto en los párrafos anteriores, las Partes estarán habilitadas a hacer referencia y divulgar el Proyecto y la cooperación mutua en sus comunicaciones internas. Este derecho debe incluir hacer referencia al Proyecto y su progreso en las intranets de las Partes u otros canales de comunicación internos. Este derecho se aplicará también a las actividades continuas de sensibilización internas y externas de las Partes, incluidas disertaciones, presentaciones, etc. UNICEF y la Empresa colaborarán en la elaboración conjunta de un Plan de Comunicaciones para el Proyecto.

6. USO DEL NOMBRE Y EL LOGOTIPO DE UNICEF

6.1. Por el presente, UNICEF otorga a la Empresa el permiso no exclusivo y no transferible de utilizar el nombre y el logotipo de UNICEF durante el plazo de vigencia de este Convenio y conforme a los Materiales de Marca (una copia de los cuales ha sido proporcionada a la Empresa), en la forma establecida en el Anexo B, solo a los efectos de este Proyecto y en la medida necesaria para dar efecto a este Convenio, y sujeto a los términos de este Convenio. La concesión de este derecho no constituye una aprobación de los negocios o los servicios de la Empresa por parte de UNICEF ni de las Naciones Unidas.

6.2. Por el presente, la Empresa concede a UNICEF el permiso no exclusivo y no transferible de usar el nombre y el logotipo de PTK durante la vigencia de este Convenio y conforme a las Directrices de Marca de PTK (una copia de las cuales se entregará a pedido de los interesados), exclusivamente a los fines de este Proyecto y en la medida necesaria para dar efecto a este Convenio.

6.3. La Empresa no usará indebidamente, infringirá ni violará de otra forma los derechos de UNICEF en la firma de UNICEF. Esta disposición mantendrá su vigencia tras el vencimiento o la rescisión anticipada de este Convenio.

6.4. La Empresa declara y garantiza a UNICEF que ni la Empresa ni ninguna persona o entidad que controle la Empresa, ya sea controlada por la Empresa o bajo control común con la Empresa: a) participa en la venta o fabricación de minas antipersonales o de componentes utilizados para la fabricación de minas antipersonales, o b) emplea trabajo infantil para llevar adelante sus negocios. La Empresa reconoce y acepta que el incumplimiento de esta disposición constituye una infracción de una condición esencial de este Convenio, que habilita a UNICEF a rescindir de forma inmediata el Convenio con la Empresa por medio de notificación por escrito a la Empresa.

7. COORDINADOR DE PROYECTO Y CONSULTA

7.1. Las Partes acuerdan que el monitoreo del desempeño deberá realizarse de forma conjunta al menos

una vez por mes durante la etapa piloto.

7.2 Cada una de las Partes acepta designar y mantener mientras esté vigente este Convenio a su respectivo coordinador de proyecto, quien será el principal responsable de sus participaciones en el Proyecto y se contactará con la otra Parte. Estos coordinadores de proyecto deberán trabajar de manera coordinada para garantizar el éxito del Proyecto.

7.3. Cada una de las Partes acuerda designar a los siguientes coordinadores:

i. UNICEF designa: Jefe adjunto de oficina o delegado

ii. La Empresa designa: (a consultar)

7.4 Las Partes se consultarán mutuamente a lo largo de la vigencia de este Convenio mediante una modalidad mutuamente acordada a los efectos de garantizar su implementación efectiva y sin problemas y de compartir comentarios, observaciones y lecciones aprendidas sobre el Proyecto.

8. PLAZO Y VIGENCIA

8.1 El Convenio entrará en vigor tras su firma por todas las Partes y permanecerá vigente por un período de veinticuatro (24) meses como la fecha establecida para su finalización, a menos que sea rescindido por cualquiera de las Partes conforme a lo establecido en el párrafo 10.2 de este documento.

8.2. Cualquiera de las Partes puede rescindir este Convenio por el motivo que considere apropiado mediante notificación por escrito a la otra Parte con una antelación mínima de sesenta (60) días. En caso de que una de las Partes infrinja los términos de este Convenio, la Parte no infractora podrá pedir a la Parte infractora, por escrito, que subsane dicha infracción en un plazo de treinta (30) días, y si la Parte infractora no subsana dicha infracción en el plazo especificado, o si la infracción no puede subsanarse, la Parte no infractora podrá rescindir este Convenio de inmediato, por escrito, sin perjuicio de cualquier derecho que pueda haber adquirido la Parte infractora.

8.3 Una vez vencido este Convenio (por motivos diferentes a una rescisión anticipada conforme lo establecido en el artículo 8.2), las Partes estudiarán la posibilidad de realizar otro convenio; sin embargo, en caso de que las Partes no llegaran a un acuerdo en los siguientes sesenta (60) días, la Empresa entregará a UNICEF, en los treinta (30) días siguientes al plazo de sesenta (60) días, todos los materiales de promoción relacionados con el Proyecto en poder de la Empresa o en su nombre que lleven solo la firma de UNICEF.

8.4. En caso de que alguna de las Partes rescindiera este Convenio antes de la fecha de vencimiento, la otra Parte se comprometerá a retirar todos los materiales de promoción que lleven el nombre y el logotipo de la Parte y discontinuará todas las actividades de promoción y publicidad relacionadas con el Proyecto.

8.5. Las obligaciones asumidas por las Partes en virtud de este Convenio permanecerán vigentes luego de vencido este Convenio hasta el plazo necesario para concluir de forma organizada las actividades y llegar a un acuerdo acerca de las obligaciones contractuales que cada Parte requiera en virtud de este Convenio y sus enmiendas.

9. SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS

9.1. Entre UNICEF y la Empresa

La Empresa y UNICEF harán todo lo posible para resolver de manera amistosa los conflictos, controversias o reclamaciones que se planteen en el marco del presente Convenio. Si la Empresa y UNICEF desearan llegar a un arreglo amistoso mediante conciliación, ésta se hará con arreglo al Reglamento de Conciliación de la CNUDMI que esté vigente, o de conformidad con cualquier otro procedimiento que se acuerde entre las Partes. Todo conflicto, controversia o reclamación entre las Partes que no se resolviera amistosamente dentro de los sesenta (60) días después de haber recibido una de las Partes la solicitud de la otra de llegar a un acuerdo amistoso, este conflicto, controversia o reclamación será remitido a arbitraje por cualquiera de las Partes, de conformidad con lo dispuesto en el Reglamento de Arbitraje de la CNUDMI que esté vigente. Las Partes quedarán obligadas por el laudo que resulte de dicho arbitraje, que constituirá la decisión definitiva de ese conflicto, controversia o reclamación. Los costos del procedimiento deberán dividirse equitativamente entre las Partes. En ningún caso UNICEF será responsable de daños incidentales, indirectos o mediatos ni por la pérdida de ingresos o ganancias. El tribunal arbitral no estará facultado para ordenar el pago de daños punitivos. El tribunal arbitral no estará facultado

para ordenar el pago de intereses superiores al cuatro por ciento (4%) anual de interés simple, no compuesto. A los efectos de este documento, “UNICEF” significa Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia y “CNUDMI” significa Comisión de las Naciones Unidas para el Derecho Mercantil Internacional. Nada de lo dispuesto en este párrafo evitará que UNICEF haga valer sus derechos sobre su nombre, logotipo y firma por otros medios diferentes al arbitraje.

10. PRERROGATIVAS E INMUNIDADES

Nada de lo dispuesto en este Convenio o en relación con él será considerado una renuncia, expresa o implícita, a cualquiera de los privilegios e inmunidades de las Naciones Unidas y sus órganos subsidiarios, incluido UNICEF, acordados en virtud de la Convención sobre Prerrogativas e Inmunidades de las Naciones Unidas u otros mecanismos, y ninguna disposición de este Convenio podrá interpretarse o aplicarse de manera tal, o en grado tal, que contravenga tales prerrogativas e inmunidades.

11. DISPOSICIONES VARIAS

a. La Empresa indemnizará, defenderá y mantendrá indemne a su costa a UNICEF y sus oficiales, agentes, funcionarios y empleados contra todos los juicios, reclamaciones, demandas y responsabilidades de toda naturaleza o especie ante terceros, incluidos los costos y gastos derivados de actos u omisiones de la Empresa o de sus empleados o subcontratistas en la implementación de este Convenio. Esta cláusula se aplicará a cualquier reclamación vinculada con el uso de los Equipos.

b. UNICEF indemnizará, defenderá y mantendrá indemne a su costa a la Empresa y sus oficiales, agentes, funcionarios y empleados contra todos los juicios, reclamaciones, demandas y responsabilidades de toda naturaleza o especie ante terceros, incluidos los costos y gastos derivados de actos u omisiones de UNICEF o sus empleados o subcontratistas en la implementación de este Convenio, según lo determine UNICEF. Esta disposición excluirá las reclamaciones relacionadas con el uso de los Equipos y materiales proporcionados por la Empresa para el Proyecto.

c. Este Convenio no deberá interpretarse como una transferencia de ningún derecho ni licencia al Proyecto que no se disponga explícitamente en este documento o de otra manera necesaria para la implementación del Proyecto. A fin de evitar dudas, la información con respecto a cómo la Empresa ejecuta el Proyecto que la propia Empresa no divulgue públicamente ni pertenezca lícitamente al dominio público, no se comunicará a terceros.

d. Este Convenio contiene todos los acuerdos, estipulaciones y disposiciones acordados por las Partes con respecto al tema del presente Convenio. Ningún agente o representante de ninguna de las Partes tiene autoridad para hacer ninguna declaración, representación, promesa o acuerdo no establecidos en este Convenio, ni las Partes están obligadas ni son responsables de ninguna declaración, representación, promesa o acuerdo no establecidos en este Convenio.

e. Este Convenio solo puede ser modificado con el consentimiento por escrito de las Partes. Las Partes no asignarán, transferirán, comprometerán ni dispondrán de este Convenio ni ninguna parte de este, así como ninguno de sus derechos, reclamaciones u obligaciones relacionados con este Convenio, excepto con el consentimiento previo por escrito de la otra Parte.

f. Las Partes aseguran que ningún oficial de ninguna de las Partes ha recibido, ni le será ofrecido por ninguna de las Partes, ningún beneficio directo o indirecto en relación con este Convenio o la adjudicación de este. Las Partes acuerdan que el incumplimiento de esta disposición representa el incumplimiento de una condición esencial de este Convenio.

g. Las Partes cumplirán con todas las leyes, ordenanzas, reglas y reglamentaciones relacionadas con el cumplimiento de sus obligaciones en virtud de los términos de este Convenio.

h. Las notificaciones se considerarán en efecto en los siguientes plazos: en caso de entrega personal, en el momento de su entrega; en caso de envío por correo certificado, en siete (7) días, en caso de envío por fax, en veinticuatro (24) horas después de confirmada la transmisión.

i. Toda notificación, solicitud o consentimiento requerido o permitido que se entregue o haga en relación con este Convenio se presentará por escrito y se enviará por correo certificado o fax a cada Parte de la siguiente manera:

i.i. A UNICEF: Luciano Calestini, jefe adjunto de oficina, UNICEF Kosovo

i.ii. A PTK: a determinar

j. Este Convenio se firma en cuatro (4) copias idénticas en inglés y cada Parte tiene derecho a dos (2) copias.

EN FE DE LO CUAL, las Partes, por intermedio de sus representantes debidamente autorizados a tal efecto, han hecho firmar este Convenio en sus respectivos nombres en la fecha y el año al comienzo indicados.

En nombre de

UNICEF, FONDO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA INFANCIA

Por _____

Nombre: Johannes Wedenig Cargo: Jefe de oficina, UNICEF Kosovo

CORREOS Y TELECOMUNICACIONES DE KOSOVO (PTK)

Por _____

Nombre: Dr. Shyqiri Haxha Cargo: Director ejecutivo, PTK

UNICEF – KOSOVO: TÉRMINOS DE REFERENCIA

MEMORANDO DE ENTENDIMIENTO CON LA UNIVERSIDAD DE PRISTINA

EL FONDO DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA INFANCIA EN KOSOVO (UNICEF)YLA UNIVERSIDAD DE PRISTINA

ESTE MEMORANDO DE ENTENDIMIENTO se celebra entre la oficina de UNICEF en Kosovo (Ali Pashe Tepelena, 10000 Pristina, Kosovo), un órgano subsidiario de las Naciones Unidas creado por la Asamblea General de las Naciones Unidas por resolución número 57 (I) del 11 de diciembre de 1946, cuya sede se encuentra en 3 United Nations Plaza, Nueva York 10017, Nueva York, Estados Unidos, y la UNIVERSIDAD DE PRISTINA (Gazmend Zajmi 75, 10000 Pristina, Kosovo).

EN VIRTUD DEL CUAL, UNICEF en Kosovo y la UNIVERSIDAD DE PRISTINA colaborarán para apoyar a los jóvenes de Kosovo, en particular a estudiantes de la UNIVERSIDAD DE PRISTINA, para aplicar su energía creativa en soluciones innovadoras a los problemas que enfrentan los jóvenes y los niños de Kosovo. Las dos partes trabajarán en los siguientes entregables, así como en las metas de colaboración a largo plazo:

1. ENTREGABLES DE LA ASOCIACIÓN

- **Colaboraciones en proyectos de tesis.** Los estudiantes universitarios que egresan de programas de maestría o de programas de licenciatura de tres años de la Universidad de Pristina tienen la obligación de realizar un proyecto de tesis. El entorno para proyectos en el laboratorio de innovación es ideal para admitir proyectos de tesis de estudiantes universitarios. El laboratorio de innovación mantiene un “banco de ideas”, un conjunto de conceptos de proyectos que atenderán docentes universitarios. Los docentes universitarios cuyos perfiles concuerden con los conceptos presentados supervisarán a estudiantes seleccionados en sus proyectos de tesis que se centren en un problema específico de los niños o jóvenes. El estudiante trabajará entonces en estrecha colaboración con el personal del laboratorio de innovación y con las partes responsables que participaron en la formulación del problema, bajo supervisión del docente universitario. Los estudiantes podrán usar tanto el espacio de la Universidad de Pristina como el espacio y los equipos del laboratorio de innovación según las necesidades de sus proyectos.
- **Oferta de cursos opcionales.** Si los estudiantes de la Universidad de Pristina tienen la posibilidad de elegir materias opcionales en sus cursos de grado, existe la

posibilidad de incorporar cursos nuevos relacionados con las tecnologías de código abierto, de celulares y sociales, e integrar cursos con los proyectos prácticos derivados de los del laboratorio de innovación y la Universidad de Pristina.

Estos cursos se realizarán en el laboratorio de innovación bajo supervisión de docentes de la Universidad de Pristina y estarán a cargo de expertos seleccionados conjuntamente por la Universidad de Pristina y el laboratorio de innovación.

- **Integración con cursos existentes.** Los estudiantes de la Universidad de Pristina cursan varias materias con componentes prácticos que pueden ser impartidos en asociación con el laboratorio de innovación. Estos cursos pueden ser los proyectos del laboratorio de innovación integrados como estudios complementarios.
- **Presentaciones de innovaciones.** El personal del laboratorio realizará diversas presentaciones sobre innovaciones a las que podrán acceder los estudiantes universitarios y los miembros del laboratorio de innovación. También se invitará a los profesionales e investigadores que participan en la búsqueda de tecnologías innovadoras para el desarrollo humano en todo el mundo a presentar sus trabajos a los jóvenes, quienes tendrán oportunidad de plantear preguntas por Internet en relación con su propio contexto.

2. METAS DE LA ASOCIACIÓN A LARGO PLAZO

- **Conferencias de profesores invitados.** Por medio de tecnologías de aprendizaje a distancia, complementadas con visitas breves de oradores invitados de instituciones asociadas de la Universidad de Pristina, se ofrecerán conferencias sobre temas pertinentes. Cuando se presenten estas oportunidades, el laboratorio de innovación se compromete a facilitar contactos con instituciones financieras o expertos del extranjero que puedan ofrecer conferencias a los estudiantes de la Universidad de Pristina.
- **Pasantías para estudiantes de postgrado de la Universidad de Pristina en el extranjero.** También resultaría muy valioso para los estudiantes de postgrado de la Universidad de Pristina tener la oportunidad de trabajar en el extranjero antes de graduarse. El laboratorio de innovación se encargará de buscar puestos adecuados para los estudiantes de postgrado de la Universidad de Pristina para incorporar pasantías en el extranjero. Los estudiantes con proyectos o vínculos con el laboratorio de innovación tendrán prioridad para estas iniciativas.

3. MODALIDADES

La Universidad de Pristina designará a un docente universitario para trabajar como coordinador con el oficial de innovación en UNICEF Kosovo. Asimismo, UNICEF Kosovo designará a un coordinador para gestionar la alianza entre el laboratorio de innovación y la Universidad de Pristina.

Una vez firmado este convenio, y a instancias de sus respectivos coordinadores, la Universidad de Pristina y UNICEF colaborarán para desarrollar un plan de trabajo anual que detalle las actividades, metas e indicadores de cada componente de la iniciativa.

4. DURACIÓN

El memorando de entendimiento tendrá vigencia desde febrero de 2012 hasta febrero de 2013, con la posibilidad de que la Universidad de Pristina y UNICEF acuerden mutuamente extenderlo por medio del correspondiente intercambio de correspondencia sobre el tema. En caso de que una de las partes desee retirarse de la colaboración, deberá notificarlo por escrito con al menos seis meses de anticipación.

5. COMUNICACIONES

Las partes coordinarán entre sí las tareas para la elaboración de todas las comunicaciones y todos los materiales relacionados con los proyectos, y en todos los materiales de comunicación se indicará que los proyectos han sido acordados por todas las partes. Por el presente, las partes se autorizan mutuamente a divulgar su participación en el proyecto, y todos los materiales de visibilidad que se produzcan para publicación externa deberán ser examinados y aprobados previamente a su uso por las partes. En caso de que una de las partes desee retirarse de la colaboración, deberá notificarlo por escrito con al menos seis meses de anticipación.

Aprobado y firmado por:

Fecha:

24. 02. 2012



Afiches

**Escalable.
Adaptable.
De código abierto.
Sostenible.**

**Innovación
internacional
y talento local**

VIERNES DE FRACASOS

**Hacer una
pausa para
sentarse a
discutir ideas
que no dieron
resultado.**

unicef 

**La próxima
generación de
transformadores,
pensadores y
creadores.**

unicef 

**La innovación
como destrucción
creativa.**

**Procesos
probados y
sin temor al
fracaso.**

**Compártelo,
aprovéchaló y
amplía su
alcance.**

Innovación es:
EMPODERAMIENTO

**porque es
participativa.**

**Innovación es:
Extender un
modelo
existente para
una
comunidad en
particular.**

**Innovación es:
Colaboración
entre redes
locales.**

**Proyectos sociales
que usan el
“enfoque ágil”
de los
emprendimientos
digitales.**

**Combinar
equipos de
baja tecnología
con software
complejo de
código abierto.**

**Creación
rápida de
prototipos con
desarrollo
comunitario
basado en los
recursos
disponibles.**