



**SISTEMA DE GESTIÓN AMBIENTAL MUNICIPAL – SIGAM  
PLAN DE ACCIÓN AMBIENTAL MUNICIPAL SOPÓ 2021 – 2032**

**SOPORTE DE ACTIVIDADES 2022**

<b>Línea estratégica:</b> Gestión ambiental sectorial
<b>Proyecto:</b> Conocimiento de la cuenca
<b>Meta:</b> Generar un (1) informe de las campañas o encuentros de transferencia de tecnología regional y redes de cadenas productivas.

**Actividades:**

Sírvase realizar descripción de la actividad y adjuntar los soportes (fotos, listas de asistencia, Flyers de convocatoria, etc.):

1. Generar cronograma de actividades
2. Generar un encuentro de Ciencia y Tecnología y la optimización de la cuenca
3. Generar un informe de las acciones adelantadas para dar cumplimiento a la transferencia de tecnología

De las anteriores actividades, la Secretaría de Ciencia, Tecnología e Innovación emite memorando 2022-SCTI-0110 en el cual se realiza la descripción y ejecución para el cumplimiento de la meta del Sistema de Gestión Ambiental Municipal – SIGAM, el cual se adjunta a continuación.



**Secretaría de Ciencia, Tecnología e Innovación**  
2022-SCTI-0110

Sopó, martes 15 de noviembre de 2022

**PARA:** Karem Ivon Castro Aranguren  
Secretaria Medio Ambiente Natural

**DE:** John Jairo Serna Téllez  
Secretario Ciencia Tecnología e Innovación

**ASUNTO:** Encuentro de Ciencia, Tecnología e Innovación con fines Ambientales

Respetada Secretaria:

Buenas tardes Dra. Castro, reciba un cordial saludo de la Seceratría de Ciencia, Tecnología e Innovación del municipio de Sopó.

A continuación nos permitimos presentar un informe del evento de Ciencia, Tecnología e Innovación que se realizó con los jóvenes de las instituciones de educación del municipio de Sopó, cuyo fin era la propuesta de proyectos que contribuyeran al desarrollo sostenible y ambiental del municipio de Sopó.

**TERCERA VERSIÓN DEL HACKATHON "HACKTECH JÓVENESXSOPÓ"**



GGonzalez

- DECRETO DE CREACIÓN DEL EVENTO : 071 del 3 de Agosto de 2.022
- ETAPA PREPARATORIA : AGOSTO 17,18 y 19 de 2.022

## Actividades preparatorias

Miércoles 17 de Agosto

5:00 p.m. a 6:00 p.m.  
Creatividad e Innovación  
Influencer  
Catalina Rodríguez  
Sales Representative  
Netlogistik

Jueves 18 de Agosto

5:00 p.m. a 6:00 p.m.  
Tecnología  
Influencer  
Juan Sebastián Anzola  
Consultor Senior IT  
Strategy PwC

Viernes 19 de Agosto

4:00 p.m. a 5:00 p.m.  
Pitch  
Paula Vasquez  
Estudiante  
Universidad de La Sabana

Premio al  
colegio con +  
estudiantes  
asistentes



- FECHA DE REALIZACIÓN : Agosto 20 de 2.022
- TIEMPO DE DESARROLLO DE LA JORNADA : Doce horas donde los jóvenes tuvieron la oportunidad de mostrar su talento para crear iniciativas y hacer de Sopo un municipio sostenible e inspirador.
- CONCEPTO: HACKTech es una iniciativa de innovación abierta, que busca desarrollar cultura de innovación en los jóvenes del municipio de Sopo. Por medio del trabajo colaborativo, los participantes desarrollan competencias de creatividad, tecnología, comunicación, visión, liderazgo y trabajo en equipo.



GGonzalez

- **OBJETIVO:** Solucionar de forma experimental y creativa problemáticas del municipio de Sopo con un enfoque lúdico que integre conocimientos, científicos, tecnológicos y de emprendimiento que permita aplicar con éxito soluciones innovadoras con enfoque ambiental y de sostenibilidad
- **RETO :** Como podríamos construir nuestros proyectos soñados para contribuir a la sostenibilidad del municipio de Sopo y convertirlo en una región inspiradora para el 2050?
- Los proyectos fueron presentados ante un panel de jurados que incluía expertos en el área del emprendimiento en la región con la participación de seis instituciones educativas y la Universidad de la Sabana.
- Evento que conto con el apoyo y orientación de 3 influencers, 15 buddies y 4 mentores
- **TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO:**  
 La transferencia de conocimiento se realizó durante un proceso de preparación donde se realizarón procesos de sensibilización e ideación en temas como creatividad e innovación, tecnología y Pitch.

## Mentores



María del Pilar  
Sepúlveda, MSc.  
Profesora



Susan Rodríguez, Máster  
Profesora



Diana Rojas-Torres, PhD.  
Jefe Dept. Innovación y  
Emprendimiento



Manuela Peña  
Líder C-Emprendimiento  
Cundinamarca



Carolina Velásquez  
Directora Administración de  
Negocios Internacionales



Daniela Bayona  
Gestora de comunicaciones

## • CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Hora	Actividad	Lugar
07:00 – 08:40	Recepción y registro	Auditorio K1 - Universidad de La Sabana
08:40 – 09:00	Refrigerio	
09:00 – 12:00	Inicio Reto	Living Lab – Universidad de La Sabana
12:00 – 13:00	Almuerzo	
13:00 – 15:00	Continuación Reto	Living Lab – Universidad de La Sabana
15:00 – 16:00	Jornada de pitch	Living Lab – Universidad de La Sabana
16:00 – 17:00	Evaluación jurados	Living Lab – Universidad de La Sabana
17:00 – 17:30	Palabras de cierre y premiación	Auditorio K1 – Universidad de La Sabana
17:30 – 18:00	Cierre de evento	Living Lab – Universidad de La Sabana

### NOMBRE DE LOS PROYECTOS

- Equipo Bio Sopó
- Equipo Ground Fixers
- Equipo la violeta-tibas

GGonzalez



- Equipo Muisca
- Eruditos
- Sopó Valley S.A

Agradecemos su atención prestada

Cordialmente,

**JOHN JAIRO SERNA TELLEZ**  
**Secretario Ciencia, Tecnología e Innovación**

Con copia: archivo

Aprobó: John Jairo Serna Téllez – Secretario de Ciencia, Tecnología e Innovación

Proyectó John Jairo Serna Téllez – Secretario de Ciencia, Tecnología e Innovación

Digitó: - John Jairo Serna Téllez – Secretario de Ciencia, Tecnología e Innovación

Anexos N/A