

XXIII JORNADAS DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

IA: un desafío para impulsar el conocimiento

1. Objetivo

Socializar los proyectos e iniciativas de ciencia, tecnología e innovación desarrollados por la comunidad académica, a través de ponencias, pósteres y *pitch deck*, con el fin de fomentar el intercambio de saberes y la transferencia de conocimientos, alineados con los focos estratégicos institucionales.

2. Participantes

Docentes investigadores, estudiantes y egresados de la Universidad CES.

3. Lugar del evento

Las Jornadas de Ciencia, Tecnología e Innovación se realizarán de manera presencial en la Universidad CES, sede Poblado. Una vez se tenga la programación se informarán los lugares en los que se realizarán las diferentes actividades del evento tales como auditorios, aulas, entre otros.

4. Convocatoria

Cada facultad o programa será responsable de extender la invitación a sus estudiantes, docentes y egresados a participar de las diferentes actividades que se realizarán durante las Jornadas de Ciencia, Tecnología e Innovación los días 17 y 18 de septiembre. Así mismo, se recomienda hacer extensiva la invitación a entidades y aliados externos.

5. Focos temáticos de participación

Los proyectos deben estar orientados a dar respuesta a resultados con potencial de aplicación en los cuatro focos de la agenda de investigación institucional:

- Salud humana, animal y de ecosistemas (*One Health*).
- Lucha contra el hambre y la malnutrición.
- Equidad, Inclusión y ciudadanía.
- Cambio climático, biodiversidad y desastres naturales.

6. Tipologías de participación

Se incluirán proyectos en las siguientes tipologías:

6.1. Investigación

Se define como un proceso sistemático, crítico y creativo, orientado a acompañar y generar conocimientos significativos para el desarrollo académico, científico y social. Este proceso se fundamenta en una indagación rigurosa y metódica, motivada por la curiosidad intelectual, la necesidad de comprender o resolver problemáticas específicas y el compromiso con el bienestar colectivo. Bajo esta tipología, se pueden presentar trabajos con enfoques cualitativos, cuantitativos o mixtos, según la naturaleza del objeto de estudio y los objetivos del proyecto.

6.2. Innovación

Se entiende por innovación al proceso mediante el cual se generan, desarrollan y aplican ideas nuevas o mejoradas que ofrecen soluciones a necesidades internas y/o externas, que responden a temas sociales, económicos o ambientales. La innovación debe estar basada en conocimiento, tener un enfoque diferencial como una propuesta de valor y mostrar potencial de implementación, validación y escalabilidad. La innovación siempre implica impacto en el mercado.

Se pueden presentar propuestas de innovación o emprendimiento científico, ambos con base de conocimiento y búsquedas de diferenciadores como propuesta de valor de acuerdo con las siguientes descripciones:

- **Prototipos funcionales:** es una versión preliminar de un producto o tecnología que **integra las funciones clave** necesarias para probar su viabilidad técnica y operativa en condiciones similares a las reales en TRL 4 hacia adelante.
- **Idea de negocio/proyecto de desarrollo:** son ideas que han avanzado hacia el desarrollo de un plan de negocio.
- **Modelo de negocio:** descripciones detalladas de cómo la innovación generará valor y capturará ingresos.
- **Producto mínimo viable (PMV):** versiones iniciales de productos desarrollados para probar con clientes reales.
- **Desarrollo tecnológico con validación comercial:** proyectos que han validado su mercado y tienen clientes identificados.
- **Innovación social:** son proyectos con productos o servicios con potencial de innovación que buscan generar un impacto positivo en la sociedad. Los participantes deben presentar iniciativas que aborden desafíos sociales, económicos, o ambientales, con un enfoque en la mejora de la calidad de vida de comunidades vulnerables o en riesgo. Los proyectos en esta categoría deben demostrar cómo su innovación contribuye al bienestar social, promueve la inclusión, o mejora el acceso a servicios esenciales. Se valorarán las soluciones que sean sostenibles, replicables, y que tengan un claro potencial de escalabilidad para maximizar su impacto social.
- **Productos o servicios en fase de ventas:** esta modalidad está dirigida a productos o servicios con base de conocimiento que ya se encuentran en fase de ventas. Se espera que los participantes presenten soluciones innovadoras que ya han superado la etapa de desarrollo, sino que también estén activamente comercializándose en el mercado. Deben demostrar tracción comercial, impacto tangible en el sector y validación por parte de usuarios o clientes reales.

Nota: se recomienda no postular proyectos de innovación que involucren un proceso de patentamiento en curso o por realizarse, ya que la divulgación hace que se pierda el carácter de novedad y por ende el proceso de registro de patente.

6.3. Apropiación Social del Conocimiento (ASC)

Según Minciencias, se entiende que la apropiación social del conocimiento *“se genera mediante la gestión, producción y aplicación de la CTel, en un proceso que convoca a los ciudadanos a dialogar e intercambiar sus saberes, conocimientos y experiencias, propiciando entornos de confianza y equidad para transformar sus realidades y propiciar bienestar social.”*

Esta tipología está orientada a la presentación de resultados de proyectos que evidencien impactos medibles, en los cuales los actores involucrados —como investigadores, comunidades, organizaciones sociales, entidades públicas o privadas, y otros aliados estratégicos— hayan participado activamente en procesos de intercambio de saberes, diálogo de conocimientos, análisis, reflexión y construcción conjunta de soluciones.

7. Modalidades de presentaciones

Las presentaciones se realizarán de manera presencial (para algunos casos se tendrá la opción virtual) a través de:

- **Ponencia:** son presentaciones formales de proyectos que cuentan con resultados parciales o finales, ya sean de investigación o apropiación social del conocimiento. Cada presentación tendrá una duración total de 20 minutos, distribuidos en 15 minutos de exposición y 5 minutos para preguntas del evaluador o el público. Este formato permite una exposición clara y detallada de la estructura del proyecto, incluyendo objetivos, metodología, resultados y conclusiones. Las ponencias van dirigidas a docentes investigadores, estudiantes de Doctorado y egresados.
- **Póster digital:** es un formato de presentación breve, ideal para propuestas de investigación, proyectos en curso, con resultados parciales o finalizados. A través de una propuesta visual y resumida, los asistentes podrán revisar y discutir los trabajos de manera interactiva. Los pósteres deben contener una introducción, objetivo, metodología, resultados esperados, parciales o finales, discusión (si aplica), conclusiones (si aplica) y bibliografía. Este formato facilita la presentación de estudios de manera visualmente atractiva. Esta modalidad va dirigida a estudiantes de pregrado, especialización o maestría.

- **Pitch deck:** es una presentación breve y persuasiva de un proyecto de innovación o emprendimiento, diseñada para captar el interés del público, atracción de inversores, clientes potenciales, posibles socios comerciales, en un tiempo limitado de 10 minutos y 5 minutos para preguntas por parte de los evaluadores. Debe contener el problema, oportunidad o necesidad identificada, la solución propuesta y su grado de madurez, tamaño de mercado y/o su impacto potencial, ventaja competitiva, competencia, equipo de trabajo y recursos requeridos. Dirigido a docentes, estudiantes de pregrado, posgrado y egresados.

8. Proceso de Inscripción

Cada programa podrá postular máximo 8 proyectos en los focos temáticos (no tiene que estar distribuidos en partes iguales), deben diligenciar la información solicitada en el enlace de [Forms](#) y cargar el formato correspondiente con todos los datos diligenciados. La inscripción la debe realizar el Coordinador de Investigación e Innovación de cada facultad informando la modalidad y la tipología en la cual se presentará cada proyecto. A continuación, se relacionan los formatos que deben ser diligenciados según la tipología del proyecto:

- Formato resumen proyecto de investigación.
- Formato resumen proyecto de innovación.
- Formato resumen resultado de apropiación social del conocimiento.

Nota: los formatos se pueden descargar de la página de Gestión por Procesos de la universidad.

8.1. Confirmación de la Inscripción:

Desde la Dirección de Ciencia, Tecnología e Innovación se enviará el listado de los proyectos inscritos por cada facultad para confirmar su inscripción al evento, siempre y cuando cumplan con todos los datos solicitados en el registro de inscripción.

8.2. Presentaciones y pósteres.

Se debe enviar a la Dirección de Ciencia, Tecnología e Innovación 8 días antes del evento las presentaciones en Power Point (de las ponencias y los pitches) y los pósteres en su versión final. El objetivo es tener en cada uno de los salones las presentaciones cargadas en el equipo y no retrasar las ponencias. Así mismo, tener en los televisores los pósteres a presentar.

Nota: las presentaciones y pósteres que no lleguen en la fecha indicada en el cronograma no se presentarán en las jornadas.

9. Requisitos de las presentaciones

9.1. Formato de las presentaciones

Se enviará una plantilla estándar para la presentación de las ponencias y los pitches. Estas deben incluir como mínimo los siguientes ítems:

9.1.1. Ponencias de investigación

- Planteamiento del problema: definir claramente el problema o la pregunta de investigación que el estudio aborda.
- Justificación: explicar la relevancia y la importancia del estudio en el contexto actual.
- Objetivo general y específicos del estudio.
- Metodología:
 - Diseño del estudio: describir el diseño del estudio (intervención, observacional, experimental, etc.).
 - Población y muestra: detallar la población de estudio, la muestra seleccionada y los criterios de inclusión y exclusión.
 - Instrumentos y procedimientos: enumerar los instrumentos y procedimientos utilizados para la recolección de datos.
 - Análisis de datos: explicar los métodos de análisis de datos utilizados para interpretar los resultados.

- Resultados parciales o finales: presentar los resultados obtenidos, incluyendo tablas, gráficos y estadísticas relevantes.
- Discusión: interpretar los resultados en el contexto de la literatura existente y los objetivos del estudio.
- Impacto: explicar el impacto potencial de los hallazgos en el campo de estudio y en la sociedad.

9.1.2. Pitch deck de innovación

- Propuestas de Innovación:
 - Descripción clara: explicación detallada del problema que resuelve la innovación y su propuesta de valor.
 - Validación del mercado: evidencia de estudios de mercado y *feedback* de clientes.
 - Potencial de escalabilidad: análisis de cómo la innovación puede crecer y escalar en el mercado.
- Productos o servicios en fase de ventas: los productos en esta categoría deben demostrar un impacto tangible en su sector, mostrando cómo han sido recibidos por los consumidores y qué resultados han obtenido hasta la fecha.

9.1.3. Ponencias de apropiación social del conocimiento

- Planteamiento del problema: definir claramente el problema que aborda el estudio.
- Justificación: explicar la relevancia y la importancia del estudio en el contexto actual.
- Objetivo general y específicos del estudio.
- Población participante (actores involucrados, zona, características...).
- Metodología y estrategias de apropiación.
- Resultados y productos.
- Impacto científico y social.
- Evidencias audiovisuales y bibliográficas.

9.2. Formato de pósteres

Se enviará una plantilla estándar para la presentación de los pósteres digitales, los cuales deben contener introducción, planteamiento del problema, objetivos, marco teórico, metodología, resultados esperados, parciales o finales, conclusiones y bibliografía.

10. Proceso de evaluación

Los Coordinadores de Investigación e Innovación deben reportar a la Dirección de Ciencia, Tecnología e Innovación posibles evaluadores por proyecto con el fin de contactarlos, invitarlos a participar y confirmar su asistencia.

El proceso de evaluación se realizará en dos momentos, una evaluación virtual previa al evento y una evaluación presencial durante las presentaciones, las cuales se promediarán para tener los resultados finales. Los proyectos ganadores serán los que tengan una puntuación mayor o igual a 90 puntos.

Nota: en caso de que algún evaluador sugerido por las facultades no confirme su participación, este será remplazado desde la Dirección de CTel.

Así mismo, la Dirección proveerá los medios electrónicos para que los evaluadores que se encuentren de forma presencial en la Universidad CES puedan realizar la evaluación finalizadas las presentaciones.

11. Entrega de reconocimientos

El reconocimiento de las mejores presentaciones de ponencias y pósteres se realizará durante el acto académico programado por la Universidad CES. En este evento, será entregado a los participantes un certificado que contiene la información del proyecto, la categoría en la que fue reconocido y los nombres de los integrantes.

**TÉRMINOS DE REFERENCIA
JORNADAS DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN**

Código: GU-IN-008

Fecha: 26/06/2025

Versión: 08

PROCESO

Investigación e Innovación

12. Cronograma

Se tienen definidas las siguientes fechas para las jornadas:

Actividad	Fecha
Envío términos de referencia a las facultades	08 de julio de 2025
Inscripción de proyectos	Del 08 de julio al 10 de agosto
Confirmación de la inscripción	11 de agosto
Recepción de presentaciones y pósteres (Power Point)	11 de septiembre
Presentación de los proyectos inscritos	18 de septiembre
Resultados de los ganadores	10 de octubre

Información adicional

Dirección de Ciencia, Tecnología e Innovación.

Correo electrónico: direccionctei@ces.edu.co

Teléfono: 604 444 05 55 Ext. 1137 - 1405.

TÉRMINOS DE REFERENCIA JORNADAS DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN

Código: GU-IN-008

Fecha: 26/06/2025

Versión: 08

PROCESO

Investigación e Innovación

CONTROL DE CAMBIOS

FECHA DE ACTUALIZACIÓN	CAMBIO REALIZADO	RESPONSABLE DEL CAMBIO
22/04/2019	Se ajustaron algunas actividades de la guía para dar claridad sobre los principales cambios que se vienen dando en la presentación de los términos de referencia para las jornadas institucionales	Maria de los Angeles Jimenez Rojas
31/05/2021	Se ajustaron las categorías de participación: modalidad investigación y modalidad innovación	Maria de los Angeles Jimenez Rojas
26/07/2021	Se ajustan tipos de modalidades, categorías agregando modalidad póster, se agregan temas relacionados con lugar físico, virtual de las jornadas, metodología y evaluación de póster	Dirección de Investigación e Innovación
09/08/2021	Se ajustan tipo de proyectos para la modalidad póster ampliándolo a anteproyectos, propuestas y resultados preliminares	Dirección de Investigación e Innovación
21/04/2022	Se reestructura el documento y se ajustó el contenido de cada título	Dirección de Investigación e Innovación
31/07/2024	Se realizan cambios en el 80% de los términos para dar claridad con la nueva estructura de Ciencia, Tecnología e Innovación (mecanismos de participación, categorías, estructura, formato de presentaciones y forma de evaluación)	Dirección de Ciencia, Tecnología e Innovación
26/06/2025	Se realizan cambios en el 90% de los términos donde se incorporaron otras modalidades y tipologías de participación, estructura, formatos de las presentaciones y forma de evaluación).	Dirección de Ciencia, Tecnología e Innovación