

GUIA

TÉRMINOS DE REFERENCIA

JORNADAS DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E

INNOVACIÓN

Versión: 09

21 de julio de 2026

Código: GU-IN-008

CONTENIDO

1. PROCESO, PROCEDIMIENTO O MANUAL ASOCIADO AL DOCUMENTO	1
2. OBJETIVO	1
3. ALCANCE.....	1
4. RESPONSABILIDAD Y AUTORIDAD	1
5. REFERENCIAS	1
6. TÉRMINOS Y DEFINICIONES	2
7. RECURSOS.....	4
8. CONDICIONES GENERALES	4
9. DOCUMENTOS ANEXOS.....	5
10. DIAGRAMA DE FLUJO	6
11. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES.....	6
12. BIBLIOGRAFIA	9
13. CONTROL DE CAMBIOS.....	10

1. PROCESO, PROCEDIMIENTO O MANUAL ASOCIADO AL DOCUMENTO

Proceso: Investigación e innovación.

Procedimiento o Manual: CP-IN-001 Descripción del proceso de Investigación e innovación

2. OBJETIVO

Socializar los resultados y avances de los proyectos de Ciencia, Tecnología e Innovación (CTel) 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.

3. ALCANCE

Desde la presentación de los proyectos a la convocatoria de las XXIV Jornadas de CTel hasta el proceso de premiación de las ponencias y *pitch deck*.

4. RESPONSABILIDAD Y AUTORIDAD

Directora de Ciencia, Tecnología e Innovación.

5. REFERENCIAS

Marco legal externo:

NORMATIVIDAD	BREVE DESCRIPCIÓN
No aplica	No aplica

Marco legal interno:

NORMATIVIDAD	BREVE DESCRIPCIÓN
Acuerdo 0258 de 2018 del Consejo Superior	Política de Investigación, Innovación y Empresarismo

6. TÉRMINOS Y DEFINICIONES

- **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”.
- **Desarrollo tecnológico con validación comercial:** proyectos que han validado su mercado y tienen clientes identificados.
- **Idea de negocio/proyecto de desarrollo:** descripción de la forma en que la innovación genera, entrega y captura valor. Según la naturaleza del proyecto, puede expresarse como modelo comercial, modelo de adopción institucional, modelo de transferencia, modelo de sostenibilidad social, esquema de alianzas, licenciamiento, prestación de servicios, implementación interna o escalamiento.
- **Innovación:** se entiende como el acto de crear, transformar e implantar cambios en productos, servicios, soluciones, procesos, modelos o métodos, con el propósito de mejorar, generar nuevos resultados o simplificar lo existente. Para que un cambio sea considerado innovación, no basta con que sea una idea nueva: debe ser implementado, usado o introducido en un contexto real, y debe generar o redistribuir valor para una organización, usuarios, clientes o partes interesadas.
Para efectos de las Jornadas de CTel, las iniciativas de innovación deberán demostrar, de acuerdo con su nivel de avance, al menos uno de los siguientes elementos: comprensión del problema, validación con usuarios o

actores clave, desarrollo de prueba de concepto, prototipo, producto mínimo viable, piloto, implementación, adopción, transferencia o escalamiento.

- **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.
- **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.
- **Modelo de negocio:** descripciones detalladas de cómo la innovación generará valor y capturará ingresos.
- **Producto mínimo viable (PMV):** una versión de un nuevo producto, servicio o solución, que permite a un equipo recolectar la máxima cantidad de aprendizaje validado sobre los clientes con el menor esfuerzo posible.
- **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.

- **Prototipos funcionales:** versiones preliminares de un producto, servicio, proceso, tecnología, metodología o solución que integran funciones clave para probar su viabilidad técnica, operativa, social, institucional o de uso. Pueden ubicarse desde niveles de madurez intermedios, especialmente TRL 4 en adelante, cuando han superado una formulación conceptual y cuentan con pruebas iniciales en condiciones controladas o relevantes.

7. RECURSOS

RECURSOS	DESCRIPCIÓN
Humanos	Personal idóneo
Financieros	Presupuesto, fondos asignados
Tecnológicos	Software, sistemas, infraestructura TI
Materiales	Oficinas, equipos, suministros
Informativos / Documentales	Procedimientos, bases de datos, informes
Normativos / Legales	Regulaciones internas y externas

8. CONDICIONES GENERALES

- Las presentaciones se realizarán de manera presencial.
- Se tendrán tres tipologías de participación (investigación, innovación y apropiación social del conocimiento).
- Las modalidades de presentación serán las siguientes:
 - **Ponencia:** son presentaciones formales de proyectos que cuentan con resultados 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. 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 y estudiantes de pregrado y posgrado.

- ⊖ **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 y posgrado.
- ⊖ **Póster digital:** es un formato de presentación breve, proyectos en curso, con resultados parciales y presentaciones de trabajos de grados de estudiantes de pregrados y posgrados. A través de una propuesta visual y resumida, los asistentes podrán presentar 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 docentes investigadores y estudiantes que tengan resultados parciales de sus proyectos no finalizados.
- En la modalidad de ponencia aplican proyectos finalizados. En *pitch deck* y poster digital se permiten proyectos con resultados parciales.
- Para el proceso de evaluación de las diferentes modalidades, se establecen tres categorías según el ponente del proyecto: docente investigador/docente innovador, estudiante de pregrado y estudiante de posgrado.

9. DOCUMENTOS ANEXOS

- FR-IN-038 Formato resumen proyecto de investigación.
- FR-IN-039 Formato resumen proyecto de innovación.
- FR-IN-105 Formato resumen breve del proyecto modalidad resultados de apropiación social del conocimiento
- FR-IN-106 Formato resumen breve pósteres.

10. DIAGRAMA DE FLUJO

No aplica.

11. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

11.1. Publicar términos de referencia:

La Dirección de CTel publica los términos de referencia para los proyectos que se presentarán en las Jornadas el **24 de julio de 2026**.

11.2. Inscribir propuestas:

Cada programa podrá postular máximo 8 proyectos, completando la información solicitada en el enlace de Forms y cargar el formato correspondiente con todos los campos diligenciados. La inscripción la debe realizar el Coordinador de CTel de cada facultad informando la modalidad, la tipología y categoría en la cual se presentará cada proyecto, hasta el **17 de agosto de 2026**.

A continuación, se relacionan los formatos que deben ser diligenciados según la tipología del proyecto:

- Proyectos de investigación
 - FR-IN-038 Formato resumen proyecto de investigación
- Proyectos de apropiación social del conocimiento
 - FR-IN-105 Formato resumen breve del proyecto modalidad resultados de apropiación social del conocimiento
- Proyectos de innovación
 - FR-IN-039 Formato resumen proyecto de innovación
- Pósteres
 - • FR-IN-106 Formato resumen breve pósteres

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

11.3. 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.

11.4. Presentación de ponencias, *pitch deck* y pósteres:

Se debe enviar a la Dirección de Ciencia, Tecnología e Innovación 5 días hábiles antes del evento, las presentaciones en Power Point (de las ponencias, los pitches y 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. Asimismo, tener en los televisores los pósteres a presentar.

11.5. Requisitos de las presentaciones

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:

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.
- Marco teórico.
- 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 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.

Ponencias de apropiación social del conocimiento

- Planteamiento del problema: definir claramente el problema que aborda el estudio y el papel del grupo social con que se construyó el proyecto.
- 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...).
- Marco teórico.
- Metodología y estrategias de apropiación resaltando la relevancia del proyecto para la comunidad (debe indicar claramente la vinculación de la comunidad en la definición y su participación).
- Resultados y productos.
- Impacto científico y social (presentar indicadores).
- Evidencias audiovisuales y bibliográficas.

Pitch deck de innovación

- Explicación detallada del problema que resuelve y actores que lo resuelven actualmente y cómo.
- Explicación detallada de la solución, nivel de avance y su propuesta de valor.
- Validación del mercado: descubrimiento de clientes y tamaño de mercado estimado, tracción (si aplica).
- Potencial de escalabilidad: análisis de cómo la innovación puede crecer y escalar en el mercado.
- Equipo de trabajo y experiencia en el tema.
- Impacto social/ambiental y si tiene propiedad intelectual definida.
- 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.

Formato de pósteres digitales

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. Las instrucciones para la construcción de los pósteres digitales se brindarán en un taller que se dictará en el mes de septiembre.

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

11.6. Evaluación de ponencias, *pitch deck* y pósteres:

Las ponencias y *pitch deck* serán evaluados durante las presentaciones por pares que serán seleccionados por la Dirección de CTel. Los pósteres serán evaluados en dos momentos: una evaluación virtual previa al evento y una evaluación presencial durante las presentaciones, las cuales se promediarán para tener el resultado final. Los proyectos ganadores serán los que tengan una puntuación mayor o igual a 90 puntos (sobre 100 puntos).

Asimismo, 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.

11.7. Publicar resultados:

Los resultados serán publicados el **9 de octubre de 2026**.

12. BIBLIOGRAFIA

No aplica.

13. CONTROL DE CAMBIOS

VERSIÓN	FECHA DE ACTUALIZACIÓN	CAMBIO REALIZADO	RESPONSABLE DEL CAMBIO
07	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)	Leidy Johana Pérez Ruiz Analista de Investigación
08	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).	Leidy Johana Pérez Ruiz Analista de Investigación
09	21/07/2026	- Se actualizó la plantilla documental. - Se eliminaron los focos temáticos. - Se crearon categorías de participación.	Leidy Johana Pérez Ruiz Analista de Investigación



UNIVERSIDAD CES

Un compromiso con la excelencia

VIGILADA MINEDUCACIÓN

	ELABORADO	REVISADO	APROBADO
Nombre	Leidy Johana Pérez Ruiz	Gabriel Jaime López Palacio	Mónica María Massaro Ceballos
Cargo	Analista de Investigación	Coordinador de investigación	Líder Investigación y generación de conocimiento
Fecha	30/06/2026	21/07/2026	21/07/2026