

## TÉRMINOS DE REFERENCIA

### CONVOCATORIA JÓVENES EN CIENCIA PARA LA PAZ CAPÍTULO CIUDAD BOLÍVAR

#### 1. PRESENTACIÓN

La Ley 2162 de 2021, en su artículo 3, establece la creación del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación – Minciencias, como “(...) un organismo del sector central de la rama ejecutiva en el orden nacional, rector del sector y del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (SNCTI), encargado de formular, orientar, dirigir, coordinar, ejecutar, implementar y controlar la política del Estado en esta materia, en concordancia con los planes y programas de desarrollo”. En el artículo 6 de la misma Ley, se definen los objetivos específicos del Ministerio, dentro de los cuales destacan:

4. Fortalecer el SNCTI, liderando y articulando organizaciones públicas y privadas, regionales, nacionales e internacionales, que contribuyan al desarrollo de una sociedad del conocimiento.

10. Orientar el fomento de actividades de ciencia, tecnología e innovación hacia el avance del conocimiento científico, el desarrollo sostenible ambiental, social y cultural, así como el mejoramiento de la competitividad, estableciendo vínculos con otros Sistemas Nacionales.

De manera complementaria, el Decreto 1449 de 2022, en su artículo 3, asigna a Minciencias la función de “fortalecer las capacidades regionales en ciencia, desarrollo tecnológico e innovación, en concordancia con los objetivos y la Política Pública del Ministerio”; mientras que el artículo 7 dispone funciones como: “Impulsar la formación e inserción de capacidades humanas, la cooperación internacional, la apropiación social de la CTel y la infraestructura, para el desarrollo científico, tecnológico y de innovación del país” y “Fomentar acciones y condiciones que relacionen los desarrollos científicos, tecnológicos e innovadores con los sectores productivo y social, en beneficio de la equidad, la productividad, la competitividad, el emprendimiento, el empleo y la mejora en las condiciones de vida de los ciudadanos”.

Alineado con este marco legal, el CONPES 4069 de 2021, que define la Política Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación 2022–2031, tiene como objetivo general: “Incrementar la contribución de la CTel al desarrollo social, económico, ambiental y sostenible del país, con un enfoque diferencial, territorial y participativo, que promueva los cambios culturales necesarios para consolidar una sociedad del conocimiento”.

Entre sus siete ejes estratégicos, destaca la estrategia para mejorar las capacidades y condiciones para innovar y emprender, así como para la transferencia de conocimiento y tecnología hacia el sector productivo y la sociedad en general, fortaleciendo la adopción tecnológica y elevando los niveles de innovación y productividad nacional.

Por su parte, el Plan Nacional de Desarrollo (PND) 2022–2026: Colombia, Potencia Mundial de la Vida, propone transformar el modelo de desarrollo nacional bajo un enfoque de justicia social, sostenibilidad ambiental y transformación productiva basada en el conocimiento. Sus cinco transformaciones estructurales son: Ordenamiento del territorio alrededor del agua y justicia ambiental; Seguridad humana y justicia social; Derecho humano a la alimentación; Transformación productiva, internacionalización y acción climática; y Convergencia regional.

Este enfoque se articula directamente con el capítulo “Jóvenes con derechos que lideran las transformaciones para la vida”, que plantea ampliar las oportunidades para que las juventudes construyan sus proyectos de vida. En territorios como Ciudad Bolívar, priorizado por sus elevados índices de pobreza, desempleo, informalidad y violencia armada, las transformaciones mencionadas cobran especial relevancia.

Además, el artículo 226 del PND reglamenta las Políticas de Investigación e Innovación Orientadas por Misiones (PIIOM), orientadas a resolver desafíos estructurales del país como, la construcción de paz mediante la articulación de saberes diversos y el despliegue de políticas con enfoque interinstitucional.

Estas políticas, centradas en la experimentación, la innovación social y el conocimiento aplicado, representan una hoja de ruta estratégica para alinear esfuerzos de CTel con los objetivos nacionales de sostenibilidad, equidad y competitividad. De este modo, se busca construir una sociedad del conocimiento que impulse el desarrollo territorial desde una perspectiva inclusiva y transformadora.

En este marco de referencia, las Políticas de Investigación e Innovación Orientadas por Misiones (PIIOM) se consolidan como una estrategia clave para dirigir la innovación hacia la solución de retos públicos de alto impacto, mediante enfoques experimentales y colaborativos. Estas políticas, impulsadas por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, buscan reconfigurar el modelo de desarrollo del país, orientándolo hacia una sociedad del conocimiento, mediante la articulación interinstitucional, la participación ciudadana y la integración del conocimiento científico, tecnológico y cultural. Las PIIOM representan una hoja de ruta estratégica que permite enfocar los esfuerzos del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (SNCTI) hacia el logro de los objetivos nacionales, mediante una agenda compartida que articula actores públicos, privados, sociales y comunitarios.

El Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación reconoce la importancia de implementar programas y proyectos que apoyen a los jóvenes en áreas de Ciencia, Tecnología e Innovación (CTel) para mejorar sus perspectivas y contribuir al desarrollo de la comunidad. Es así como, dentro de las estrategias territoriales para la democratización de la ciencia Minciencias, desde agosto de 2023, cuenta con el programa Jóvenes en Ciencia para la Paz el cual se articula con la Misión de Ciencia para la Paz, que es una de las cinco Políticas de Innovación e Investigación orientadas por Misiones del Ministerio, que permitirá proponer e implementar estrategias que fomenten y fortalezcan la convivencia pacífica en condiciones de equidad y justicia social, a través de la generación y uso de Ciencia, Tecnología e Innovación.

Al establecer un vínculo claro entre estas políticas y una visión de futuro sostenible, se potencia el papel transformador de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación (CTel) como herramientas para la equidad, la competitividad y el bienestar colectivo.

El programa ha logrado vincular a más de 260 jóvenes a nivel nacional, en los que se ha promovido la generación, apropiación y aplicación del conocimiento, así como el impulso de procesos de innovación y experimentación en contextos territoriales. Actualmente, se desarrolla en alianza con las Cámaras de Comercio en cinco territorios Tumaco, Quibdó, Buenaventura, San Andrés, Providencia y Santa Catalina. Recientemente, se sumó la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá D.C., en el marco de la cual se abre la presente convocatoria.

Ciudad Bolívar, con una topografía montañosa en un 80% y un 72% de su territorio clasificado como rural, enfrenta múltiples desafíos sociales y económicos que demandan intervenciones diferenciadas. La promoción de procesos de innovación liderados por jóvenes en este territorio busca no solo cerrar brechas históricas de acceso al conocimiento y la tecnología, sino también fortalecer capacidades locales para la transformación productiva y social.

En el marco de los compromisos asumidos por el Ministerio en la estrategia "Gobierno con los Barrios Populares", se llevó a cabo la tercera Asamblea Científico-Popular, el pasado 24 de mayo de 2024, en la Casa de la Cultura de Ciudad Bolívar. El evento contó con la participación de líderes comunitarios, jóvenes, representantes del sector académico, entidades nacionales y distritales y actores del sector productivo.

Este espacio deliberativo tuvo como propósito fortalecer el diálogo entre ciudadanía e instituciones para la cocreación de soluciones a problemáticas territoriales, a partir del enfoque misional de las PIOM. Durante la jornada, se abordaron temas estratégicos como Ciencia para la Paz, Inteligencia Artificial, innovación y productividad, así como experiencias de CTel aplicadas al sector agropecuario. Estas discusiones permitieron identificar prioridades locales, oportunidades de colaboración intersectorial y rutas para integrar la voz de las comunidades en el diseño e implementación de políticas públicas orientadas al desarrollo territorial sostenible.

La Cámara de Comercio de Bogotá (CCB), en su rol de articuladora del fortalecimiento de la competitividad regional, desempeña una función estratégica en la consolidación del ecosistema empresarial de Bogotá-Región. Durante la tercera Asamblea Científico-Popular realizada en Ciudad Bolívar, se evidenció una deuda histórica con esta localidad, donde solo 4 de las 721 iniciativas ciudadanas formuladas en periodos anteriores lograron integrarse efectivamente a los planes de gobierno, revelando una brecha crítica en materia de gobernanza territorial y atención institucional.

En este contexto, las condiciones socioeconómicas de la juventud de Ciudad Bolívar demandan una intervención urgente. Según la Secretaría de Integración Social, el 26,9% de la población de la localidad corresponde a jóvenes entre los 14 y 28 años, es decir, aproximadamente 175.680 personas. De este grupo, 1.270 son víctimas de violencia intrafamiliar. La tasa de cobertura bruta en educación alcanza el 89,7%, lo que refleja la necesidad de mejorar la calidad educativa y asegurar trayectorias completas y pertinentes. En materia laboral, la tasa de desempleo es del 16,3% y la informalidad asciende al 53,6%, afectando de manera directa las oportunidades de inclusión productiva juvenil.

Adicionalmente, se reportan indicadores preocupantes de pobreza monetaria y multidimensional que afectan al 27% de los jóvenes. Destacan, entre otros datos relevantes: 14.467 jóvenes con discapacidad, 19.249 en condición de pobreza multidimensional, 15.581 víctimas del conflicto armado, 1.270 víctimas de violencia intrafamiliar y 13.481 migrantes. Este panorama reafirma la urgencia de diseñar e implementar estrategias que articulen la Ciencia, la Tecnología y la Innovación (CTel) con políticas públicas que promuevan la equidad y la transformación social<sup>1</sup>.

La CCB, entidad sin ánimo de lucro creada en 1891, tiene como misión contribuir al aumento de la prosperidad de los habitantes de Bogotá y su región mediante el fortalecimiento de capacidades empresariales y la creación de un entorno propicio para el desarrollo económico, con una visión de largo plazo y gobernanza sólida. En cumplimiento de sus funciones legales, establecidas en el artículo 86 del Código de Comercio y reglamentadas por el Decreto 1074 de 2015, la CCB promueve la formalización, el fortalecimiento y la innovación empresarial; el desarrollo regional; la competitividad; la cultura y la educación, así como la participación en programas de desarrollo económico y social a nivel nacional e internacional.

A lo largo de sus 145 años de existencia, la CCB ha consolidado una trayectoria ejemplar en la promoción del desarrollo económico y social. Entre sus logros más destacados se encuentra la creación del Campus de Ciencia, Tecnología e Innovación de Bogotá - Región (CTIB), cuyo piloto es el Centro de Innovación de Bogotá, un espacio que impulsa la investigación, la innovación y el emprendimiento. Igualmente, ha desarrollado el Centro de Diseño e Innovación – INNOVALAB, que apoya a emprendedores y empresarios en tres ejes estratégicos: prospectiva e inspiración, aceleración, conexión, y certificación de sistemas de innovación. Estas iniciativas reflejan el compromiso de la entidad con el avance tecnológico y la transformación productiva.

Asimismo, cabe resaltar que como consecuencia de la firma del Convenio Marco 3054210 y el derivado acuerdo de cooperación 01- 3054339 entre ECOPETROL y la CCB, se creó el CENTRO DE INNOVACIÓN BOGOTÁ, el cual se encuentra operando para fortalecer, dinamizar e interconectar los ecosistemas CT+I, siendo un espacio piloto de

<sup>1</sup> Datos informe estudio del Sector Secretaría de Integración Social 2021-2022.

evaluación y prueba de los servicios que prestará el Campus de Ciencia, Tecnología e Innovación de Bogotá – Región (CTIB).

De manera que, gracias a su experiencia en el diseño e implementación de proyectos de impacto regional, su reconocimiento institucional, su capacidad técnica y su amplia red de aliados, la CCB se constituye en un socio estratégico idóneo para la ejecución del Convenio Especial de Cooperación N.º 112721-285-2024, suscrito con el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. Este convenio tiene como propósito aunar esfuerzos técnicos, administrativos y financieros para diseñar e implementar una estrategia de innovación empresarial basada en CTel, orientada a fortalecer las capacidades de jóvenes entre los 18 y 28 años de la localidad de Ciudad Bolívar, en el marco de la Misión de Ciencia para la Paz.

El Convenio se enmarca en una política nacional que prioriza la intervención en territorios con altos índices de violencia, pobreza, desempleo y brechas en productividad. En ese sentido, busca generar condiciones habilitantes para la construcción de paz territorial, mediante la inclusión de al menos 50 jóvenes en procesos de formación, innovación, apropiación social del conocimiento y desarrollo de prototipos o ideas de negocio innovadores con enfoque en Ciencia y Tecnología.

Este esfuerzo interinstitucional también responde al Plan de Acción Institucional 2024 y al Plan Estratégico Institucional 2023–2026 del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, específicamente al objetivo estratégico de fortalecer la gobernanza del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (SNCTI) mediante el incremento de vocaciones científicas, la formación de alto nivel, y la vinculación efectiva del talento humano joven al sistema.

El programa Jóvenes en Ciencia para la Paz capítulo Ciudad Bolívar contempla seis etapas fundamentales para su implementación: i) Diagnóstico y alistamiento, ii) Convocatoria para la selección de beneficiarios, iii) Entrenamiento en I+D+i, iv) Acompañamiento a la estructuración de proyectos de innovación, v) Implementación y financiación de los proyectos, y vi) Realización de eventos científicos y tecnológicos. A la fecha, se ha ejecutado la primera etapa, correspondiente al diagnóstico y alistamiento, la cual se desarrolló a través de un amplio despliegue territorial. Esta etapa permitió llegar a cerca de aproximadamente 1.000 personas mediante la realización de 34 socializaciones las cuales se llevaron a cabo en lugares de la localidad como: las casas de la juventud, casa de la cultura, universidades, Alcaldía Local y zona Rural, lo que permitió el diligenciamiento de 313 diagnósticos de necesidades productivas y comerciales.

Con base en lo anterior, se abre la convocatoria pública en el marco del Convenio Especial de Cooperación N.º 112721-285-2024, con el fin de garantizar su implementación efectiva. Esta iniciativa pretende fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas mediante proyectos productivos y tecnológicos sostenibles, que impulsen la generación de empleo, fortalezcan el tejido empresarial local y contribuyan a la transformación de realidades sociales, consolidando así una paz territorial construida desde la ciencia y el conocimiento.

## 2. OBJETIVO

La presente convocatoria tiene como objeto seleccionar a cincuenta (50) ideas de negocio y/o prototipos innovadores con enfoque en CTel (Ciencia, Tecnología e Innovación) lideradas por jóvenes entre los 18 y 28 años, que, a la fecha de apertura a esta convocatoria se encuentren residiendo en la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá D.C.

El propósito es que los(as) jóvenes seleccionados(as) desarrollen o mejoren de manera significativa productos, servicios o procesos basados en Ciencia, Tecnología e Innovación (CTel), mediante la formulación e implementación de un proyecto de innovación que podrá ser financiado en el marco de esta convocatoria. Dicho proyecto deberá incorporar procesos de apropiación social del conocimiento y actividades orientadas a la innovación, con un enfoque territorial en la localidad de Ciudad Bolívar, Bogotá D.C.

### 3. DIRIGIDA A

Jóvenes, o equipos conformados por jóvenes entre los 18 y 28 años de edad, que, a la fecha de apertura de la presente convocatoria, se encuentren residiendo en la localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá D.C., y que cuenten con interés y disponibilidad para fortalecer sus capacidades y habilidades en Ciencia, Tecnología e Innovación (CTel).

Se espera que los(as) postulantes

- Cuenten con una idea de negocio, emprendimiento o prototipo innovador con algún componente científico - tecnológico y potencial para impactar positivamente sus proyectos de vida, contribuyendo de esta manera a la construcción de paz en su territorio.
- Principalmente sean jóvenes que a la fecha de postulación a la presente convocatoria no se encuentren adelantando ningún tipo de estudios en instituciones de educación básica o media, o instituciones de educación superior ni laboralmente activos en entidades públicas o privadas bajo ningún tipo de modalidad. Esto sin excluir a otros jóvenes entre 18 y 28 años que actualmente estén estudiando y/o laborando.

#### Notas:

- i. Cada postulación deberá ser realizada por al menos un (1) joven y máximo tres (3) jóvenes, entre 18 y 28 años cumplidos al momento de postulación de la presente convocatoria. Las postulaciones podrán presentarse de manera individual, en dúo o en trío. En el caso de las postulaciones en equipo, todos los integrantes deberán cumplir con los requisitos mínimos establecidos y comprometerse a trabajar de manera conjunta en el desarrollo de todas las actividades del programa.
- ii. Los equipos deben estar conformados por jóvenes que ostenten en la apertura de la convocatoria, la calidad de residentes en la localidad de Ciudad Bolívar.

### 4. LÍNEAS TEMÁTICAS

A continuación, se presentan las líneas temáticas y sus respectivas sublíneas, en las cuales deberán enmarcarse las ideas de negocio, emprendimientos o prototipos innovadores con enfoque en Ciencia y Tecnología que los jóvenes deseen postular en el marco de la presente convocatoria.

En caso de que la propuesta no se ajuste a ninguna de las sublíneas temáticas establecidas, deberá dar respuesta en el numeral 3 en el Anexo No. 2 Propuesta de Innovación, dispuesto para esta convocatoria y, posteriormente, incluir una descripción detallada de la sublínea temática correspondiente al proyecto.

Líneas Temáticas	Sublíneas
<b>Industrias Creativas y Culturales:</b> desarrollo de propuestas orientadas a potenciar la creatividad de los jóvenes en áreas como el arte, la música, la moda, el diseño y la comunicación visual, transformando estas expresiones en iniciativas productivas y sostenibles. Estas propuestas deberán incorporar el uso estratégico de herramientas tecnológicas para fortalecer procesos de creación, difusión, comercialización y posicionamiento, promoviendo así el surgimiento de modelos de negocio innovadores dentro de las industrias creativas y culturales.	<b>Moda, diseño y confección con enfoque sostenible:</b> formulación de propuestas orientadas al desarrollo de prendas, accesorios u objetos de diseño, que integren criterios de sostenibilidad ambiental y responsabilidad social. Estas iniciativas deben contemplar el uso de materiales reciclados, reutilizables o biodegradables, así como la implementación de procesos creativos, innovadores y de bajo impacto ambiental en la cadena de producción. Se busca fomentar una cultura de consumo consciente y posicionar la moda sostenible como motor de emprendimiento juvenil dentro de las industrias creativas.



	<p><b>Sostenibilidad en la producción artesanal:</b> formulación de propuestas orientadas al desarrollo de productos y/o servicios que integren principios de sostenibilidad en los procesos artesanales. Estas iniciativas pueden incluir el uso de materiales reciclados o biodegradables, la implementación de prácticas de comercio justo, y el diseño de sistemas de gestión eficiente de residuos en talleres o unidades productivas artesanales. El enfoque busca promover modelos de producción responsables con el ambiente y socialmente equitativos, articulados con los principios de economía circular y consumo consciente.</p> <p><b>Artes plásticas, artes visuales, artes escénicas y música aplicadas a productos comerciales:</b> formulación de propuestas que integren expresiones artísticas y manifestaciones culturales locales, como las artes plásticas, la música, la danza o las tradiciones populares, en el diseño y desarrollo de productos con valor comercial. Estas iniciativas deben promover la apropiación del patrimonio cultural, la generación de bienes y servicios con identidad territorial, y el fortalecimiento de las economías creativas juveniles, mediante el uso de herramientas tecnológicas, canales digitales y estrategias de comercialización culturalmente diferenciadas.</p>
<p><b>Innovación Digital y Tecnologías Emergentes:</b> desarrollo de propuestas orientadas a fortalecer las competencias digitales de los jóvenes mediante procesos de aprendizaje, creación y aplicación de tecnologías para resolver problemáticas del entorno, mejorar modelos de negocio y generar nuevas oportunidades de empleo y emprendimiento. Esta línea fomenta el uso estratégico de herramientas digitales, así como la exploración de tecnologías emergentes (como inteligencia artificial, internet de las cosas, realidad aumentada, entre otras) para diseñar soluciones tecnológicas con impacto social, pertinentes para las comunidades y sostenibles en el tiempo.</p>	<p><b>Desarrollo de aplicaciones, software y soluciones digitales:</b> formulación de propuestas de diseño y creación de plataformas tecnológicas, aplicaciones móviles y soluciones digitales orientadas a facilitar procesos, optimizar tareas, mejorar la comunicación entre usuarios, promover la comercialización de productos o servicios. Estas propuestas deben incorporar principios de usabilidad, accesibilidad y escalabilidad.</p> <p><b>Emprendimientos con tecnologías emergentes (IA, IoT, realidad aumentada):</b> formulación de propuestas que incorporen el uso de tecnologías emergentes como: la inteligencia artificial (IA), el internet de las cosas (IoT), la realidad aumentada (RA), entre otras; con el fin de atender necesidades reales del entorno, mejorar procesos productivos o brindar soluciones innovadoras en distintos sectores. Estas iniciativas deben enfocarse en la aplicación práctica y contextualizada de dichas tecnologías, promoviendo la creación de valor, la generación de conocimiento y el fortalecimiento de capacidades digitales en los jóvenes emprendedores.</p> <p><b>Transformación Digital Comunitaria:</b> formulación de propuestas orientadas a la formación y fortalecimiento de competencias digitales en comunidades, con el propósito</p>

	de que más personas puedan acceder, comprender y utilizar herramientas tecnológicas de manera segura, pertinente y creativa en su vida cotidiana, procesos educativos o actividades productivas. Esta sublínea busca impulsar la inclusión digital, reducir brechas de acceso al conocimiento, y fomentar el uso estratégico de la tecnología como medio para el desarrollo económico y social, especialmente en contextos vulnerables o con baja conectividad.
<p><b>Servicios Inteligentes y Emprendimientos Urbanos:</b> desarrollo de propuestas que promuevan el fortalecimiento de emprendimientos y unidades de servicio lideradas por jóvenes en contextos urbanos, mediante la incorporación de tecnología, innovación, creatividad y prácticas de gestión eficiente. Su objetivo es mejorar la calidad, visibilidad y sostenibilidad de los servicios ofrecidos en los barrios, incentivando modelos de negocio más competitivos, adaptables y alineados con las dinámicas del entorno digital. Se busca, además, fomentar el uso estratégico de herramientas tecnológicas, canales de comercialización y procesos de atención centrados en el cliente, que respondan a las demandas del mercado local.</p>	<p><b>Servicios personales y técnicos con enfoque digital:</b> formulación de propuestas orientadas a la optimización y modernización de servicios tradicionales como: peluquería, mecánica, costura, limpieza, entre otros; mediante la incorporación de herramientas digitales que mejoren la gestión, la atención al cliente y la visibilidad comercial. Estas iniciativas pueden incluir el uso de plataformas de agendamiento en línea, implementación y uso de CRMS, herramientas digitales de comunicación y atención al cliente (Chatbots), plataformas de comercio digital, sistemas de pago electrónico y estrategias de promoción digital, con el fin de fortalecer la competitividad y sostenibilidad de los negocios a nivel local.</p>
	<p><b>Modelos logísticos sostenibles y atención a domicilio:</b> formulación de propuestas orientadas a la implementación de sistemas logísticos eficientes, accesibles y ambientalmente responsables, que faciliten el transporte de productos o la prestación de servicios directamente en el domicilio del cliente. Estas iniciativas deben integrar prácticas de optimización de rutas, uso de medios de transporte sostenibles (bicicletas, vehículos eléctricos, etc.) y herramientas tecnológicas para la gestión de pedidos, seguimiento en tiempo real y mejora de la experiencia del usuario.</p>
	<p><b>Bioeconomía y Gastronomía Sostenible:</b> desarrollo de propuestas que promuevan el desarrollo de emprendimientos basados en el aprovechamiento sostenible de los recursos biológicos, integrando saberes tradicionales, innovación tecnológica y prácticas agroalimentarias responsables. Se busca transformar productos agrícolas, pecuarios y alimenticios en soluciones de valor agregado, que sean ambientalmente sostenibles, culturalmente pertinentes y económicamente viables. Las propuestas deben incorporar principios de economía circular, producción limpia y gastronomía consciente, orientadas a fortalecer la seguridad alimentaria, dinamizar economías locales y preservar la biodiversidad del territorio.</p>
	<p><b>Procesos de transformación y conservación de alimentos:</b> formulación de propuestas que incorporen técnicas innovadoras y sostenibles para la preparación, conservación y presentación de productos alimenticios, con el objetivo de prolongar su vida útil, garantizar su inocuidad, mejorar su valor nutricional y facilitar su comercialización. Estas iniciativas deben promover el uso de métodos adecuados para el manejo postcosecha, procesamiento artesanal o semiindustrial, empaques funcionales y prácticas de higiene alimentaria, orientadas al fortalecimiento de emprendimientos gastronómicos y agroindustriales con enfoque local y sostenible.</p> <p><b>Innovación en recetas, empaques y distribución gastronómica:</b> formulación de propuestas orientadas a la</p>

	<p>creación de productos alimenticios innovadores, que integren nuevas combinaciones de ingredientes, técnicas culinarias y preparaciones adaptadas a las tendencias del mercado y las necesidades nutricionales. Las iniciativas deben incorporar diseños de empaque funcionales, sostenibles y visualmente atractivos, así como estrategias logísticas eficientes y ambientalmente responsables para la distribución de los productos.</p> <p><b>Emprendimientos rurales y urbanos agropecuarios sostenibles:</b> formulación de propuestas orientadas al desarrollo de iniciativas productivas agropecuarias en contextos tanto rurales como urbanos, que promuevan el cultivo, procesamiento y comercialización de alimentos bajo criterios de sostenibilidad ambiental, equidad social y viabilidad económica. Estas iniciativas deben incorporar prácticas agroecológicas, uso eficiente de recursos naturales, tecnologías apropiadas y modelos de producción resilientes, con el propósito de fortalecer la seguridad alimentaria, dinamizar economías locales y reducir la huella ecológica del sistema alimentario.</p>
<p><b>Turismo Sostenible e Innovador:</b> desarrollo de propuestas que impulsen el diseño y desarrollo de iniciativas turísticas lideradas por jóvenes, orientadas al fortalecimiento del turismo como motor de desarrollo local. Las propuestas deben integrar estrategias sostenibles, inclusivas e innovadoras, que promuevan la valoración del patrimonio cultural, natural y comunitario del territorio, al tiempo que contribuyan a la dinamización de economías locales.</p> <p>Se espera que estas iniciativas incorporen componentes de Ciencia, Tecnología e Innovación (CTel) para mejorar la experiencia del visitante, optimizar procesos logísticos, diversificar productos turísticos y fomentar la apropiación tecnológica por parte de las comunidades anfitrionas, generando así un impacto positivo y sostenible en el tejido social y económico del territorio.</p>	<p><b>Turismo Cultural y Comunitario:</b> formulación de propuestas orientadas a la promoción de la identidad territorial mediante la creación de rutas turísticas, actividades artísticas, gastronómicas y manifestaciones culturales tradicionales, lideradas por jóvenes dentro de sus comunidades. Esta sublínea busca fortalecer la apropiación del patrimonio material e inmaterial, visibilizar los saberes locales y fomentar la construcción de experiencias turísticas auténticas e inclusivas, articuladas con procesos de participación comunitaria, desarrollo económico local y sostenibilidad cultural.</p> <p><b>Ecoturismo y Turismo de Naturaleza:</b> formulación de iniciativas orientadas a la valoración, conservación y uso responsable de la biodiversidad local, a través del diseño de experiencias turísticas centradas en la naturaleza. Estas propuestas pueden incluir recorridos interpretativos, senderos ecológicos, avistamiento de flora y fauna, prácticas agroecológicas y actividades de inmersión en entornos rurales o naturales.</p> <p>Se promueve la integración de principios de sostenibilidad, educación ambiental y participación comunitaria, con el fin de generar impacto positivo en las comunidades anfitrionas, incentivar la protección del entorno y consolidar modelos de turismo responsable y resiliente.</p>



	<p><b>Turismo Digital e Inteligente:</b> formulación de propuestas que integren herramientas tecnológicas avanzadas para mejorar, personalizar y dinamizar la experiencia turística, tanto en la fase de promoción como durante la visita. Estas iniciativas pueden incluir el uso de realidad aumentada, plataformas de reservas en línea, sistemas de geolocalización, rutas interactivas, códigos QR y estrategias de marketing digital, orientadas al posicionamiento de destinos y a la optimización del acceso a la información para los visitantes.</p> <p>Esta sublínea fomenta la transformación digital del sector turístico local, facilitando la innovación en servicios, la interacción con el patrimonio y la competitividad de los emprendimientos liderados por jóvenes en el territorio.</p>
--	---

## 5. REQUISITOS MÍNIMOS

Los jóvenes o equipos conformados por jóvenes deberán inscribirse a través del formulario de postulación <https://forms.office.com/r/t0rnJv8FRb?origin=iprLink> y presentar la totalidad de la documentación requerida en los Términos de Referencia de la convocatoria, así como el Anexo No. 1, Anexo No. 2 y Anexo No. 3, al correo electrónico [Jovenesenciapara lapazcapituloCiudadBolivarBogota@ccb.org.co](mailto:Jovenesenciapara lapazcapituloCiudadBolivarBogota@ccb.org.co). Esta documentación será utilizada para validar el cumplimiento de los siguientes requisitos y determinar la viabilidad de avanzar a la etapa de evaluación:

### 5.1 Lugar de residencia

Los postulantes deberán acreditar residencia y domicilio en la localidad de Ciudad Bolívar, Bogotá D.C., ya sea en su zona urbana o rural, al momento de presentar su postulación.

#### Documentos requeridos para acreditar este requisito:

- Certificado de residencia expedido por la Secretaría Distrital de Gobierno de Bogotá ([https://historico.gobiernobogota.gov.co/sites/gobiernobogota.gov.co/files/imagenes/infografia\\_rsdg\\_draft\\_170723\\_compressed\\_1.pdf](https://historico.gobiernobogota.gov.co/sites/gobiernobogota.gov.co/files/imagenes/infografia_rsdg_draft_170723_compressed_1.pdf)), en formato PDF.
- Copia en formato PDF del recibo de servicio público de energía eléctrica con una vigencia no mayor a un (1) mes a partir de la fecha de postulación en la presente convocatoria.

**Nota:** En caso de los jóvenes que residan en la zona rural perteneciente a la localidad de Ciudad Bolívar y que el certificado al momento de ser expedido registre que la vereda en donde se reside está adscrita a una localidad diferente, el requisito se validará verificando el domicilio que se encuentra registrado en el recibo de servicio público de energía eléctrica.

### 5.2 Grupo etario

Los postulantes deben tener entre 18 y 28 años cumplidos al momento de la postulación a la presente convocatoria.

**Documento requerido para acreditar este requisito:** Fotocopia legible de la cédula de ciudadanía, contraseña o cédula de extranjería (ambas caras), en formato PDF.

### 5.3 Conformación del equipo

Las postulaciones podrán presentarse de forma individual, en dúo o en trío. Todos los integrantes deben cumplir con los requisitos y estar dispuestos a trabajar conjuntamente en el desarrollo de las actividades y compromisos del programa.

**Documento requerido para acreditar este requisito:** Carta de compromiso (Anexo 1), diligenciada en su totalidad y firmada por todos los integrantes del equipo, en formato PDF. En caso de postulación individual, la carta deberá ser diligenciada y firmada únicamente por el postulante.

### 5.4 Propuesta de innovación: idea de negocio, emprendimiento o prototipo innovador

Los postulantes deberán presentar una propuesta basada en alguna de las líneas y sublíneas temáticas definidas en el ítem No. 4 de los presentes términos de referencia, la cual podrá corresponder a una idea de negocio, un emprendimiento, o un prototipo innovador de productos, servicios o procesos; con un alto grado de novedad, creatividad y aplicabilidad, que responda a necesidades, oportunidades o problemáticas identificadas por los propios jóvenes en su territorio.

Estas propuestas deben integrar un enfoque de **Ciencia, Tecnología e Innovación (CTel)**, orientado al desarrollo de soluciones simplificadas, de bajo costo, adaptables, inclusivas, sostenibles y escalables, que puedan evolucionar hacia proyectos innovadores con impacto local y sostenibilidad en el tiempo.

¿Qué es ciencia?

La ciencia es un proceso social de construcción de conocimiento confiable sobre el mundo natural, que se basa en la observación, la experimentación y el razonamiento lógico, y que puede ser corregido y ampliado con nuevas evidencias (Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación de Colombia, 2020, *Política Nacional de Ciencia Abierta*).

¿Qué es tecnología?

La tecnología es la aplicación de conocimientos científicos y empíricos a la resolución de problemas concretos mediante el diseño, creación y uso de bienes o procesos que mejoren la calidad de vida de las personas. (UNESCO, 2010. Educación científica y tecnológica para el desarrollo sostenible). En el marco de esta convocatoria, algunas tecnologías aplicables incluyen:

- Analítica de datos: Procesamiento de datos para generar información útil mediante análisis descriptivos y predictivos.
- Big Data: Gestión de grandes volúmenes de datos no estructurados mediante herramientas especializadas.
- Internet de las Cosas (IoT): Interconexión de dispositivos a través de redes que permiten la comunicación entre ellos y la nube.
- Inteligencia Artificial: Tecnologías que emulan procesos de la inteligencia humana como el aprendizaje, razonamiento o autocorrección.
- Realidad Virtual: Entornos digitales inmersivos que simulan la realidad mediante audio y video.
- Realidad Aumentada: Integración de información virtual sobre el entorno físico del usuario.

- Fabricación Aditiva (Impresión 3D): Producción de objetos tridimensionales mediante capas sucesivas de material.
- Tecnologías en la nube: Plataformas en línea que permiten ejecutar aplicaciones, acceder a archivos y utilizar software sin necesidad de instalación local.

### ¿Qué es innovación?

La innovación es la implementación de un producto (bien o servicio), un proceso, un nuevo método de comercialización o una nueva forma de organización en las prácticas internas, las relaciones externas o la estructura de una organización, con el fin de generar valor (OCDE & Eurostat, 2018. Manual de Oslo: Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación, 4.ª edición).

Es decir, se puede entender la innovación como la creación o mejora de ideas, productos, servicios o formas de hacer las cosas que generan valor y solucionan problemas reales en la vida cotidiana. Innovar no siempre significa inventar algo totalmente nuevo; muchas veces es adaptar o mejorar algo que ya existe para que sea más útil, accesible o eficiente. La innovación puede darse en cualquier ámbito: en la educación, la salud, los negocios, la tecnología o las comunidades.

**Documento requerido para acreditar este requisito:** propuesta de innovación diligenciada en su totalidad utilizando el formato establecido (Anexo 2. Propuesta de Innovación), en formato PDF.

### 5.5 Video explicativo de la propuesta de innovación postulada

Los postulantes deberán presentar un video donde se explique claramente el componente innovador con enfoque en ciencia y tecnología de la propuesta presentada en el Anexo 2. Propuesta de Innovación.

#### **Duración:**

- El video debe tener una duración máxima de 3 minutos.

#### **Formato y presentación:**

- Inicia el video diciendo tu nombre, el nombre de tu equipo (si aplica) y el título de tu propuesta.
- Puedes grabarlo con tu celular en horizontal y con buena iluminación (luz natural o blanca).
- Procura un fondo tranquilo y sin distracciones.
- Habla claro y con entusiasmo; si es más de una persona, pueden turnarse para hablar.
- Si deseas, puedes incluir imágenes, dibujos, prototipos u objetos que ayuden a ilustrar tu idea.

#### **Entrega:**

- El archivo debe enviarse en formato .mp4 con buena calidad de imagen y sonido.
- El nombre del archivo debe ser: VideoNombreApellido\_TítuloPropuesta

### **Preguntas orientadoras para el contenido del video**

Responde estas preguntas para estructurar tu mensaje de forma clara y completa:

1. ¿Cuál es el problema o necesidad que buscan resolver? (Describe brevemente el contexto de la comunidad o del sector al que va dirigida la propuesta.)

2. ¿Cuál es la idea o propuesta que presentan? (Explica en qué consiste el producto, servicio, proceso o solución.)
3. ¿Qué hace que su propuesta sea innovadora? (Menciona qué tiene de nuevo, distinto o creativo frente a otras opciones similares.)
4. ¿Cómo tu propuesta implementa la ciencia o la tecnología? (Explica si usas herramientas tecnológicas, conocimientos científicos o desarrollos técnicos.)
5. ¿Qué transformación quieres lograr en tu comunidad con tu idea, prototipo o emprendimiento?

#### Consejos adicionales

- Ensaya antes de grabar para mantenerte dentro del tiempo.
- Sé natural, auténtico y claro. No necesitas un lenguaje técnico.
- Recuerda que el objetivo es convencer y emocionar a quien vea tu video sobre el valor de tu propuesta.

**Documento requerido para acreditar este requisito:** Video en formato .mp4

#### 5.6 Lineamientos de propiedad intelectual

Los postulantes deberán presentar el Anexo No. 3 Lineamientos de Propiedad Intelectual (PI), debidamente diligenciado y firmado por todos los integrantes del equipo, en formato PDF. En caso de postulación individual, el Anexo No. 3 deberá ser diligenciado y firmado únicamente por el postulante.

**Documento requerido para acreditar este requisito:** lineamientos de propiedad intelectual diligenciado y firmado, utilizando el formato establecido (Anexo No. 3. Lineamientos de Propiedad Intelectual), en formato PDF.

#### 6. CONDICIONES INHABILITANTES

Son circunstancias que impiden la participación o permanencia de un postulante o equipo en la presente convocatoria. Se considerará inhabilitado aquel participante o equipo de participantes que:

- i. Se postule con más de una propuesta.
- ii. Presente una propuesta actualmente financiada por otra convocatoria del Ministerio o por otra entidad del Estado.
- iii. Altere o se compruebe falsedad en alguno de los documentos exigidos en la sección de requisitos.
- iv. No cumpla con los requisitos ni lineamientos establecidos en los presentes términos de referencia.
- v. Presente una propuesta que no se enmarque en las líneas temáticas definidas.
- vi. No evidencie en su propuesta un enfoque claro en Ciencia, Tecnología e Innovación.
- vii. Se evidencie duplicidad y/o plagio en una iniciativa que sea postulada por diferentes personas.

#### 7. ALCANCE DEL PROGRAMA

A continuación, se describe el alcance, la metodología y etapas de implementación del programa, el cual está sujeto a cambios y modificaciones de acuerdo con el diseño y perfeccionamiento que pueda realizar la Cámara de Comercio de Bogotá en articulación con el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, buscando adaptar el programa a las necesidades específicas de los jóvenes participantes y sus proyectos, a sus territorios y contextos socioculturales.

Los equipos de trabajo se deben comprometer a participar activamente y cumplir con los productos de cada una de las etapas del programa que se describen a continuación.

### Alcance etapas del programa:

ETAPAS	Descripción	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6	Mes 7	Mes 8	Mes 9	Mes 10	Mes 11	Mes 12
Convocatoria	Talleres de Mentalidad y Cultura: Espacios de formación dirigidos a sensibilizar, desarrollar capacidades en los jóvenes interesados en postularse a la convocatoria y brindar herramientas conceptuales y prácticas necesarias para estructurar de manera sólida sus propuestas.												
Entrenamiento en investigación, desarrollo e innovación (I+D+i)	Espacios de formación para fortalecer las competencias técnicas y metodológicas de los jóvenes en investigación, desarrollo tecnológico e innovación, con el fin de prepararlos para el acompañamiento de la estructuración de propuestas e implementación y financiación de los proyectos de innovación.												
Acompañamiento a la estructuración de los proyectos de innovación	Acompañar la formulación de los proyectos de innovación incluyendo los aspectos financieros, presupuestales y administrativos que permitan la correcta implementación de los mismos.												
Implementación y financiación de los proyectos de innovación	Implementar el plan de ejecución de los presupuestos de los proyectos de innovación a cargo de la CCB, dado que los recursos de financiamiento no podrán ser entregados en efectivo a los beneficiarios del programa, y serán administrados y ejecutados por parte de la CCB.												
Eventos científicos y tecnológicos	Realizar diferentes eventos tecnológicos que incentiven las vocaciones científicas de los beneficiarios del programa.												

**Nota:** Durante la ejecución de la Etapa *Acompañamiento a la estructuración de los proyectos de innovación*, se definirán las condiciones para la inversión de los recursos financieros de apoyo económico, destinados a la implementación de ideas de negocio, emprendimientos y/o prototipos innovadores, por un valor de hasta \$17.000.000.

#### 7.1. Respecto a los procesos de innovación

De acuerdo con la OCDE (2018), la innovación debe entenderse como un proceso continuo sustentado en metodologías que generen conocimiento. En ese sentido, Castells y Pasola (1997), citados por Suárez (2018), definen la innovación como: "El proceso en el cual, a partir de una idea, invención o reconocimiento de una necesidad, se desarrolla un producto, técnica o servicio útil hasta que sea comercialmente aceptado."



Esta definición implica que toda innovación parte del reconocimiento profundo de una necesidad u oportunidad, y de su posterior satisfacción a través de una solución que sea valorada y aceptada por quienes la experimentan.

Para que una propuesta sea considerada como una innovación, el producto o proceso desarrollado debe contar con una o más características que lo diferencien de manera significativa respecto a los productos o procesos anteriormente ofrecidos o utilizados.

- **Innovación en producto:** Implica el desarrollo de bienes o servicios nuevos o significativamente mejorados, con un enfoque orientado a su introducción en el mercado. Se espera que los productos físicos culminen en un primer lote de producción que demuestre su viabilidad de replicación, mientras que los servicios deberán evidenciar procesos de estandarización e implementación.

Las mejoras deben reflejar un mejor desempeño en una o más de las siguientes dimensiones: calidad, especificaciones técnicas, confiabilidad, durabilidad, eficiencia, efectividad, asequibilidad, conveniencia, usabilidad y funcionalidad. Esto puede incluir nuevas funciones o mejoras sustanciales a funciones existentes, siempre que generen un valor agregado para el usuario final.

- **Innovación en proceso:** Se refiere a la implementación de procesos nuevos o sustancialmente mejorados que generen impactos medibles en el corto plazo. Estos proyectos deben partir de un diagnóstico claro de la situación inicial y contar con indicadores e información de línea base que permitan evidenciar mejoras en términos de valor agregado.

Para ser clasificado como un proyecto de innovación en procesos, se deben incorporar componentes de investigación, desarrollo e ingeniería, así como generar impactos en al menos uno de los siguientes aspectos: competitividad, productividad y sofisticación de la organización.

## 7.2. Apoyo económico para la financiación de los proyectos de innovación

Para la ejecución de los proyectos de innovación (con una duración máxima de 4 meses) definidos en la etapa de *Acompañamiento a la estructuración de los proyectos de innovación*, y debidamente aprobados por el comité técnico del convenio No. 285-2024, el cual se encuentra integrado por representantes del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y la Cámara de Comercio de Bogotá, se destinará un valor de hasta **\$17.000.000** como apoyo económico, los cuales deben destinarse exclusivamente a gastos relacionados con la ejecución técnica del proyecto de innovación, de acuerdo con los principios de eficiencia, pertinencia y transparencia. Estos recursos económicos serán administrados por la Cámara de Comercio de Bogotá, quienes realizarán acompañamiento a los beneficiarios en la definición y ejecución del plan de inversión del proyecto de innovación.

A continuación, se describen los rubros que podrán ser financiados, así como aquellos que estarán expresamente excluidos del apoyo económico.

### Rubros financiables

Los recursos otorgados a los proyectos de innovación podrán destinarse a cubrir los siguientes conceptos, siempre que guarden relación directa con el objeto del proyecto de innovación propuesto y estén debidamente justificados en el plan de inversión:

**1. Recurso Humano:** Hace referencia a la contratación directa de personal cuya labor esté dedicada exclusivamente al desarrollo de actividades inherentes al proyecto de innovación priorizado. Este rubro es aplicable, por ejemplo, si el proyecto requiere incorporar perfiles especializados como ingenieros, químicos, desarrolladores o técnicos con

conocimientos específicos. No obstante, no puede ser utilizado para cubrir salarios de personal vinculado previamente a la iniciativa con funciones rutinarias, como vendedores, domiciliarios u operarios ya existentes.

**2. Materiales e Insumos:** Corresponde a la adquisición de materiales y consumibles necesarios para la construcción o validación del prototipo. Este rubro incluye elementos como reactivos para pruebas de laboratorio, componentes electrónicos, insumos mecánicos o cualquier otro material indispensable para experimentar, iterar o ensamblar el prototipo que da soporte al proyecto.

**3. Consultorías y Asesorías Especializadas:** Permite la contratación de servicios profesionales altamente especializados, provenientes de universidades, centros de investigación o expertos del sector. Estos servicios deben estar enfocados exclusivamente en el desarrollo técnico o científico de la iniciativa. Por ejemplo, puede financiarse la asesoría de un laboratorio para definir la formulación de un producto o de un experto que apoye en la estructuración técnica de la solución innovadora.

**4. Maquinaria y Equipos:** Incluye la adquisición o alquiler de maquinaria o equipamiento técnico necesario para el diseño, desarrollo, validación o producción de bienes, servicios o procesos significativamente mejorados o completamente nuevos. No está permitido financiar equipos para el funcionamiento diario de la iniciativa, a menos que se justifique técnicamente como parte fundamental del desarrollo innovador. Ejemplos válidos incluyen el alquiler de maquinaria para pruebas especializadas o la compra de un dispositivo de medición que aumente la eficiencia del prototipo, siempre que esté debidamente sustentado.

**5. Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC):** Este rubro cubre la compra o alquiler de hardware, software y servicios tecnológicos requeridos exclusivamente para el diseño o validación del prototipo o solución tecnológica propuesta. Se incluyen licencias especializadas, plataformas de prueba, sensores o microcontroladores que tengan una función directa en el cumplimiento del objetivo del proyecto. No se permite la financiación de licencias comunes como Office, almacenamiento en la nube, Canva, Illustrator, Photoshop, entre otros, salvo que estén técnica y exclusivamente vinculados al desarrollo del prototipo.

**6. Transferencia de Tecnología:** Hace referencia a la adquisición de derechos de uso o licencias sobre tecnologías, patentes, registros de propiedad intelectual o conocimientos técnicos que sean imprescindibles para el desarrollo del proyecto. También se contempla la transferencia de know-how no patentado por parte de universidades, centros de investigación u otros actores del Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación. Este rubro será aprobado siempre que la transferencia esté directamente asociada a la innovación planteada, sea indispensable y se cuente con justificación técnica y validación del comité.

**7. Servicios Externos:** Comprende la contratación de servicios que apoyen directamente la validación técnica o funcional del prototipo, cuando la iniciativa no cuente con las capacidades internas. Ejemplos incluyen pruebas de laboratorio, simulaciones, modelados 3D, alquiler de espacios técnicos para ensayos especializados, o servicios tecnológicos requeridos para iterar o escalar la solución. Este rubro es clave para etapas de experimentación y mejora continua del producto o servicio.

### **Rubros no financiables**

A continuación, se detallan los conceptos que no serán financiados en el marco del presente programa, por no estar alineados con los objetivos de fomento a la innovación o por corresponder a gastos de naturaleza personal, administrativa o no directamente relacionados con el desarrollo técnico del proyecto:

- 1. Honorarios o pagos por mano de obra del equipo beneficiario:** No se financiará el pago de salarios, honorarios, estipendios ni ningún tipo de beneficio económico directo a los jóvenes participantes o a sus colaboradores, en tanto que estos son considerados beneficiarios del programa.

2. **Pago de deudas o pasivos preexistentes:** Queda excluido el uso de recursos para cubrir obligaciones financieras adquiridas con anterioridad a la convocatoria, incluyendo pagos pendientes a proveedores, acreedores o cualquier tipo de deuda.
3. **Alquiler o arrendamiento de espacios físicos:** No se permitirá la financiación de cánones de arrendamiento, alquiler de oficinas, bodegas u otras infraestructuras físicas que no estén estrictamente justificadas como espacios técnicos indispensables para la validación del prototipo.
4. **Adquisición de vehículos o activos no esenciales:** Se excluye la compra de automóviles, motocicletas, bicicletas, scooters u otros medios de transporte, así como bienes que no estén directamente vinculados a las fases técnicas del proyecto de innovación.
5. **Gastos personales:** No serán financiables gastos asociados al bienestar individual, tales como vestuario, alimentación, transporte personal, recreación, viajes no relacionados con la ejecución técnica del proyecto o cualquier otro de carácter personal.
6. **Papelería general o de oficina:** No se financiarán insumos de uso administrativo como hojas, carpetas, sobres, bolígrafos, cuadernos, clips, notas adhesivas, etiquetas, archivadores, sellos, ni materiales similares.
7. **Multas, sanciones o tributos personales:** Queda excluido el pago de multas, sanciones, intereses por mora, comparendos, sanciones fiscales o cualquier cargo derivado del incumplimiento de obligaciones legales, cuando estas recaigan sobre personas naturales.
8. **Eventos o celebraciones:** No se podrán cubrir actividades protocolarias, conmemorativas, recreativas, celebraciones institucionales ni eventos que no estén directamente asociados al desarrollo técnico o validación del proyecto.
9. **Adquisición de bienes para uso doméstico o familiar:** No será permitido el uso de recursos para la compra de mobiliario, electrodomésticos u otros bienes que no estén destinados al desarrollo productivo y tecnológicamente innovador de la propuesta.
10. **Servicios públicos:** No se financiarán gastos recurrentes por servicios públicos como energía eléctrica, agua, gas, internet o telefonía.
11. Adecuación infraestructura u obras civiles.
12. Inversiones en otras empresas.
13. Inversiones en plantas de producción a escala industrial.
14. Compra de acciones, derechos de empresas, bonos y otros valores mobiliarios.
15. Instalaciones o proyecto llave en mano (contratista o tercero se encarga del diseño, compra de materiales y la ejecución).
16. Importaciones de los siguientes bienes: Bebidas alcohólicas; Tabaco, tabaco en bruto; residuos de tabaco; Tabaco manufacturado; ya sea que contenga o no substitutos de tabaco; Materiales radioactivos y materiales afines; Perlas, piedras preciosas o semipreciosas; en bruto o trabajadas; Reactores nucleares y sus partes; elementos de combustibles(cartuchos) sin irradiación para reactores nucleares; Joyas de oro, plata o metales del grupo de platino con excepción de relojes y cajas de relojes; artículos de orfebrería y platería incluyendo gemas montadas; Oro no monetario (excepto minerales y concentrados).
17. Importaciones de bienes que cuenten con financiamiento, en divisas, a mediano o largo plazo.
18. Importaciones de bienes suntuarios o de lujo.
19. Importaciones de armas.
20. Importaciones de bienes para uso de las fuerzas armadas.
21. Consultores individuales o firmas jurídicas que presenten conflicto de intereses (intereses personales que podrían influir indebidamente sobre el desarrollo de la o las actividades del proyecto).
22. Empresas gubernamentales (Excepto los procesos de registro sanitario, de registro de marca y en general los registros de protección de la propiedad intelectual).
23. Firms declaradas inelegibles por fraude o corrupción.
24. Compra de muebles o elementos decorativos (Se acepta solo si y solamente si es necesario y debidamente justificado).

25. Pagos de primas, comisiones, recompensas, regalos o gratificaciones.

**Nota:** Asimismo, no serán financiados todos aquellos rubros que sean diferentes al objeto de la presente convocatoria y que no tengan relación directa con el desarrollo de la innovación a implementar por cada una de las iniciativas.

## **8. PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN**

¿Cómo postularte al programa Jóvenes en Ciencia para la Paz?

**Sigue estos pasos con atención:**

**1. Ingresa al sitio web oficial de la Cámara de Comercio de Bogotá:**

Visita [www.ccb.org.co](http://www.ccb.org.co) y completa el formulario de postulación que encontrarás en el siguiente enlace:  
<https://forms.office.com/r/t0rnJv8FRb?origin=lprLink>

**2. Lee toda la información con detenimiento:**

Asegúrate de leer completamente los requisitos y condiciones de la convocatoria. Luego, descarga los siguientes documentos:

- Términos de referencia
- Anexo No. 1 Carta de compromiso
- Anexo No. 2 Propuesta de innovación
- Anexo No. 3 Lineamientos de Propiedad Intelectual

**3. Diligencia y firma los anexos:**

Llena digitalmente el Anexo No. 1, el Anexo No. 2 y el Anexo No. 3 y no olvides firmarlos.

**4. Prepara tu carpeta de postulación:**

Reúne todos los documentos requeridos en una sola carpeta y comprímela (formato .zip o .rar). Esta carpeta debe contener:

- Anexo No. 1 diligenciado y firmado
- Anexo No. 2 diligenciado y firmado
- Anexo No. 3 diligenciado y firmado
- Certificado de residencia
- Recibo de energía eléctrica con una vigencia no mayor a un mes
- Fotocopia de la cédula de ciudadanía
- Video de presentación

**Importante:** Solo una persona por equipo debe enviar el correo con todos los documentos. Si se recibe más de un correo por equipo, la postulación podría quedar anulada.

**5. Envía tu postulación por correo electrónico:**

Envía la carpeta comprimida al siguiente correo:

[Jovenescienciapara lapazcapituloCiudadBolivarBogota@ccb.org.co](mailto:Jovenescienciapara lapazcapituloCiudadBolivarBogota@ccb.org.co)

**6. ¡No olvides completar el formulario!**

El envío de documentos por correo no sustituye el formulario. Ambos pasos son obligatorios. Completa el formulario en el siguiente enlace <https://forms.office.com/r/t0rnJv8FRb?origin=lprLink>

- Nota 1: La inscripción es gratuita.
- Nota 2: La inscripción la debe realizar un solo miembro del equipo de jóvenes, quien se encargará de cargar los documentos requeridos de todo el equipo y de la propuesta.
- Nota 3: La inscripción se debe realizar antes de las **11:59 p.m. del 12 de septiembre de 2025**, hora y fecha en la que se dará cierre a la presente convocatoria.
- Nota 4: Para que tu postulación sea válida, debes cumplir con todos los pasos descritos anteriormente. Las postulaciones incompletas no serán tenidas en cuenta y quedarán automáticamente por fuera del proceso de verificación de requisitos mínimos.

## 9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

No	Criterio	Puntaje máximo
1	<b>Factor innovador:</b> debe considerarse como una Idea de negocio, emprendimiento y/o prototipo innovador nuevo o significativamente mejorado, con <b>enfoque en ciencia y tecnología</b> y un componente innovador claro, novedoso y alcanzable, con alta diferenciación, estableciendo el tipo de innovación (producto, servicio o proceso) en el que se clasifica y acciones que generen valor agregado en sus entornos.	35
2	<b>Equipo de trabajo:</b> cada equipo deberá contar con un mínimo de 1 joven y un máximo de 3 jóvenes, donde cada integrante desempeñe una función clara y específica que aporte valor al proyecto.	10
3	<b>Video explicativo de la propuesta de innovación postulada:</b> cada joven o equipo de jóvenes deberá presentar un video de máximo 3 minutos donde explique claramente el componente innovador con enfoque en ciencia y tecnología de la propuesta presentada.	10
4	<b>Impacto social, económico y ambiental en el territorio:</b> Se evaluará cómo la idea de negocio, emprendimiento o prototipo innovador espera generar impactos positivos sociales, económicos y ambientales en su comunidad o territorio. Incluyendo beneficios, potencialidades e incidencias de su Idea de negocio, emprendimiento y/o prototipo innovador, a lo largo del tiempo en la comunidad, encadenamientos productivos, vinculación en su proceso productivo y comercial, procesos de inclusión laboral, actividades para la protección de recursos naturales, no generar impactos negativos (contaminación, generación de residuos, etc).	20



No	Criterio	Puntaje máximo
5	<p><b>Sustentación de la propuesta:</b> Los jóvenes proponentes deberán realizar la sustentación de su propuesta ante los evaluadores de acuerdo con el cronograma establecido en la presente convocatoria. Cada joven o equipo de jóvenes deberá realizar una sustentación presencial de la propuesta presentada, previa citación de la Cámara de Comercio. Se tendrán en cuenta criterios como: claridad de la presentación que permita evidenciar el componente innovador con enfoque en ciencia y tecnología, así como la calidad de la sustentación y respuestas dadas al comité evaluador.</p> <p>Durante la sesión de sustentación los evaluadores podrán realizar observaciones o recomendaciones.</p>	25

**Nota 1:** Para que una propuesta sea considerada como elegible tendrá que tener un puntaje igual o superior de **65** puntos.

**Nota 2:** En caso de empate, se tendrá en cuenta la propuesta que tenga mayor calificación en el criterio 1. Factor innovador, en caso de que continúe el empate se tendrá en cuenta la propuesta que tenga mayor calificación en el criterio 4. Impacto Social, Económico y ambiental en el territorio, y si el empate aún persiste, se tendrá en cuenta la propuesta que tenga mayor calificación en el criterio 5. Sustentación de la propuesta.

**Puntaje adicional:** Se otorgarán 5 puntos adicionales en el caso en el que dentro de la conformación del equipo de jóvenes al menos un integrante no se encuentre adelantando ningún tipo de estudios en instituciones de educación básica o media, o instituciones de educación superior, ni laboralmente activo en entidades públicas o privadas bajo ningún tipo de modalidad, a la fecha de postulación a la convocatoria. Lo anterior con el objetivo de promover la participación de jóvenes que no se encuentren realizando actividades académicas o laborales, incentivando la asociatividad entre ellos.

Ninguna propuesta podrá superar 100 puntos incluyendo el puntaje adicional, el puntaje final se verá reflejado en la publicación del banco de elegibles de la presente convocatoria.

## 10. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Se realizará una verificación de requisitos de postulación por parte de la Cámara de Comercio de Bogotá. Aquella propuesta que no cumpla con los requisitos mínimos no se evaluará y quedará inhabilitada.

La Cámara de Comercio de Bogotá notificará mediante correo electrónico al equipo de jóvenes postulantes en el caso que se requiera subsanar algún documento; si no se subsana en el plazo establecido, la postulación no se evaluará y quedará inhabilitada por incumplimiento en los requisitos.

Las propuestas inscritas dentro de los plazos establecidos para la presente convocatoria y que cumplan con los requisitos mínimos, serán evaluadas por un par evaluador de la Cámara de Comercio de Bogotá, teniendo en cuenta los criterios de evaluación descritos en el numeral **9 criterios de evaluación**. Una vez surtido el proceso de evaluación por parte de la Cámara de Comercio de Bogotá estos resultados serán presentados para revisión y aprobación ante el comité técnico del convenio No.112721-285-2024, el cual se encuentra conformado por representantes del Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación y la Cámara de Comercio de Bogotá.

Las iniciativas presentadas por jóvenes entre los 18 y 28 años, que correspondan a ideas de negocio, emprendimientos o prototipos innovadores y que resulten elegibles de acuerdo con los criterios de evaluación establecidos (obteniendo un

puntaje igual o superior a 65 puntos), avanzarán a la etapa de entrenamiento especializado en I+D+i, orientada al fortalecimiento de capacidades en innovación. De estas, únicamente las primeras cincuenta (50) iniciativas, según el orden de ubicación en el banco de elegibles, y que completen satisfactoriamente la totalidad del proceso de entrenamiento en I+D+i, y aprueben dicha etapa, continuarán en las fases siguientes del programa.

Toda información proporcionada es de carácter confidencial y no será utilizada para ningún fin diferente a la realización de la evaluación.

## 11. CRONOGRAMA

Para la presente convocatoria se tiene el siguiente cronograma:

ACTIVIDAD	FECHA LÍMITE
Apertura de las postulaciones	28 de julio de 2025
Cierre de las postulaciones	12 de septiembre de 2025 (11:59 p.m.)
Periodo de revisión de requisitos	Del 15 al 18 de septiembre de 2025
Publicación de subsanación de requisitos	19 de septiembre de 2025
Periodo de subsanación por parte de postulantes	Del 22 al 24 de septiembre de 2025 (11:59 p.m.)
Revisión de subsanaciones	Del 25 al 26 de septiembre de 2025
Publicación de cronograma e indicaciones para la sustentación de propuestas de proponentes que cumplen requisitos mínimos	29 de septiembre de 2025
Periodo de evaluación	Del 30 de septiembre al 27 de octubre de 2025
Publicación de banco preliminar de elegibles	30 de octubre de 2025
Periodo de solicitud de aclaraciones	Del 31 de octubre al 5 de noviembre de 2025 (11:59 p.m.)
Respuesta a aclaraciones	Del 6 al 7 de noviembre de 2025
Publicación de banco definitivo de elegibles	10 de noviembre de 2025

### Notas:

- Las solicitudes de subsanación de documentos serán notificadas por parte de la Cámara de Comercio de Bogotá a los correos electrónicos consignados en los formularios de inscripción. Asegúrese de que el correo electrónico quede escrito y enviado de manera correcta.

- Los documentos para la subsanación de requisitos deberán ser remitidos al correo electrónico **Jovenesenciapara lapazcapituloCiudadBolivarBogota@ccb.org.co**, sólo se recibirán documentos en este correo electrónico y no se aceptarán documentos que sean enviados por medios diferentes al establecido.
- Las inscripciones que se presenten por fuera de las fechas y horas estipuladas se entenderán como extemporáneas y por lo tanto no serán tenidas en cuenta para continuar el proceso.

## 12. MODIFICACIONES

El Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y la Cámara de Comercio de Bogotá podrán modificar el contenido de los términos de referencia, así como su cronograma, por las causas que incluyen, entre otras: fuerza mayor o caso fortuito, eventos imprevisibles no atribuibles al Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y a la Cámara de Comercio de Bogotá, ajustes a condiciones o cronograma generados por necesidades de los grupos de valor o de interés, garantizando que con la modificación no se vulnerará la expectativa prevista de los posibles participantes ni los principios de mérito, calidad, equidad y transparencia. Cualquier modificación será publicada por la Cámara de Comercio de Bogotá a través de los canales dispuestos para la difusión de la presente convocatoria.

## 13. PROPIEDAD INTELECTUAL

En el evento en que se llegase a generar derechos de propiedad intelectual sobre los resultados que se obtengan o se pudieran obtener en el marco del desarrollo de la presente convocatoria/invitación, el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y la Cámara de Comercio de Bogotá acuerdan que la titularidad sobre estos derechos se registrará por lo establecido en el artículo 169 de la Ley 1955 de 2019, modificado por el 170 de la Ley 2294 de 2023, que determina lo siguiente:

*“En los casos de proyectos de investigación y desarrollo tecnológico de ciencia, tecnología e innovación, adelantados con recursos públicos, el Estado como titular de los derechos de propiedad intelectual derivados de estos proyectos podrá ceder dichos derechos a través de la entidad financiadora, sin que ello le constituya daño patrimonial. Las condiciones de esta cesión serán fijadas en el respectivo contrato, convenio o demás instrumentos generados en el marco de las competencias de cada entidad financiadora. En todo caso, por declaratoria de interés público, el Estado, a través de la entidad financiadora, se reserva el derecho de obtener una licencia no exclusiva y gratuita de estos derechos de propiedad intelectual derivados de los proyectos financiados con recursos públicos. Así mismo, en caso de presentarse motivos de seguridad y defensa nacional, el titular de los derechos de propiedad intelectual derivados de los proyectos financiados con recursos públicos deberá ceder a título gratuito y sin limitación alguna al Estado, los derechos de propiedad intelectual que le correspondan. Los derechos de propiedad intelectual a ceder, así como sus condiciones de uso, serán fijados en el respectivo contrato o convenio o demás instrumentos generados en el marco de las competencias de cada entidad financiadora.*

**PARÁGRAFO:** Cuando en el respectivo contrato, convenio o demás instrumentos generados en el marco de las competencias de cada entidad financiadora, se defina que el titular de derechos de propiedad intelectual es quien adelante y ejecute el proyecto, y este realice la explotación de dichos derechos, obteniendo ganancias económicas, deberá: i) acordar con la entidad financiadora un porcentaje de las ganancias obtenidas en la explotación de la Propiedad Intelectual de la cual es titular, caso en el cual deberá ser acordado con la Entidad Financiadora; o ii) donar el porcentaje a favor del Estado, con la posibilidad de acceder al mismo descuento que se causa para inversiones realizadas en investigación, desarrollo tecnológico o innovación conforme a la normativa vigente aplicable. En cualquiera de las opciones, cuando se realice la explotación de dichos derechos, será obligación de quien adelante y ejecute el proyecto, informar a la entidad

*financiadora dicha situación, para los efectos pertinentes. En todo caso, el Estado deberá invertir los dineros obtenidos en actividades de ciencia, tecnología e innovación."*

PARÁGRAFO PRIMERO: Teniendo en cuenta el objetivo de la convocatoria, en el evento en que se llegare a generar derechos de propiedad intelectual sobre los resultados que se obtengan o se pudieran obtener en proyectos de ciencia tecnología e innovación, la titularidad sobre los mismos estará en cabeza del joven o equipos de jóvenes que adelante(n) o ejecute(n) el proyecto.

PARÁGRAFO SEGUNDO: En el caso de que se realice la explotación y se obtengan ganancias económicas de los derechos de propiedad intelectual mencionados, las partes que adelanten y ejecuten el proyecto en el marco de la presente convocatoria/invitación deberán: i) acordar con el MINISTERIO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN como entidad financiadora, un porcentaje de las ganancias obtenidas en la explotación de la Propiedad Intelectual de la cual es titular; o ii) donar el porcentaje a favor del Estado, con la posibilidad de acceder al mismo descuento que se causa para inversiones realizadas en investigación, desarrollo tecnológico o innovación conforme a la normativa vigente aplicable. En cualquiera de las opciones, cuando se realice la explotación de dichos derechos, será obligación de quien adelante y ejecute el proyecto, informar a la entidad financiadora dicha situación, para los efectos pertinentes.

PARÁGRAFO TERCERO: El Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y la Cámara de Comercio de Bogotá se reservan el derecho de obtener una licencia no exclusiva y gratuita sobre los derechos de propiedad intelectual derivados del desarrollo de la presente convocatoria.

PARÁGRAFO CUARTO: En caso de presentarse motivos de seguridad y defensa nacional, el titular de los derechos de propiedad intelectual derivados de la presente convocatoria deberá ceder a título gratuito y sin limitación alguna al Estado, los derechos de propiedad intelectual que le correspondan.

PARÁGRAFO QUINTO: En cualquier evento o medio de divulgación utilizado para difundir los resultados del proyecto y/o programa ejecutado, se deberá dar el respectivo crédito al Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y la Cámara de Comercio de Bogotá, incluyendo su imagen institucional de acuerdo con la guía de uso de la marca oficial.

PARÁGRAFO SEXTO: En todo caso, el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y la Cámara de Comercio de Bogotá, respetarán los derechos morales de las personas que participen en los proyectos derivados de la presente convocatoria.

#### **14. VEEDURÍAS CIUDADANAS**

Las veedurías ciudadanas establecidas de conformidad con la Ley 850 de 2003, podrán desarrollar su actividad durante la presente convocatoria, conforme a lo estipulado en dicha normativa.

#### **15. ANEXOS**

- Formato: Anexo 1 - Carta de Compromiso
- Formato: Anexo 2 - Propuesta de Innovación
- Formato: Anexo 3 – Lineamientos Propiedad Intelectual

## 16. ACEPTACIÓN DE TÉRMINOS Y VERACIDAD

Con la inscripción, los interesados aceptan las características, requisitos y condiciones de la presente convocatoria, así como lo dispuesto en los presentes términos de referencia para el desarrollo de esta y la entrega del recurso o beneficio objeto de esta. Una vez presentada la propuesta no será posible alegar desconocimiento de los requisitos y condiciones de los términos de referencia y sus anexos. Cualquier aclaración, solicitud de subsanación de requisitos o solicitud de revisión de resultados preliminares debe realizarse de acuerdo con lo definido en el cronograma.

De igual forma, al realizar la postulación de la propuesta, el responsable de esta o su representante legal declara que la información suministrada es veraz y se hace responsable de la misma. En caso de encontrarse alguna incoherencia y/o inconsistencia en la información o documentación suministrada, el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación y la Cámara de Comercio de Bogotá podrá en cualquier momento rechazar la propuesta o si es del caso declarar la pérdida del beneficio, sin perjuicio de las acciones legales correspondientes.

Cuando el proponente, postulante o beneficiario directo renuncie al beneficio, incentivo, apoyo financiero, acompañamiento o asesoría, debe presentar antes del inicio del programa su declinación de manifestación voluntaria para renunciar al beneficio, en el que se incluya como mínimo la siguiente información: Identificación, convocatoria en la que participó, beneficio al que está renunciando; motivos por los cuales renuncia (opcional), teléfono de contacto, correo electrónico, dirección de correspondencia. Este documento deberá estar firmado por el representante legal o beneficiario directo. El documento de declinación voluntaria deberá ser enviado al correo electrónico habilitado por la Cámara de Comercio de Bogotá: [Jovenescienciapara lapazcapituloCiudadBolivarBogota@ccb.org.co](mailto:Jovenescienciapara lapazcapituloCiudadBolivarBogota@ccb.org.co)

## 17. MÁS INFORMACIÓN

En caso de inquietudes o comentarios sobre la presente convocatoria, dirigir un correo electrónico al correo: [Jovenescienciapara lapazcapituloCiudadBolivarBogota@ccb.org.co](mailto:Jovenescienciapara lapazcapituloCiudadBolivarBogota@ccb.org.co) con el asunto “Convocatoria Jóvenes en Ciencia para la Paz”.

## 18. GLOSARIO

A continuación, se presentan las definiciones de los principales términos utilizados en los presentes términos de referencia de la convocatoria, con el fin de facilitar su comprensión y brindar mayor claridad sobre el contenido y alcance de cada concepto.

- **Ciencia:** Conjunto sistemático de conocimientos organizados que explican fenómenos naturales o sociales mediante métodos empíricos y lógicos, orientados a la generación de teorías verificables. (Popper, K. R. (1980). The logic of scientific discovery. Routledge).
- **Desarrollo tecnológico:** El desarrollo tecnológico comprende la aplicación de conocimientos científicos para crear o mejorar productos, procesos o servicios, con fines prácticos y de resolución de necesidades concretas. (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OCDE]. (2002). Manual de Frascati: Propuesta de norma práctica para encuestas de investigación y desarrollo experimental. OCDE)
- **Innovación:** Implementación de ideas nuevas o significativamente mejoradas en productos, procesos, organización o comercialización que aportan valor y convierten conocimiento en riqueza o bienestar (Schumpeter, J. A. (1942). Capitalism, socialism and democracy. Harper).
- **Innovación en comercialización:** Incorporación de nuevos métodos de marketing, que implican cambios significativos en diseño, presentación, posicionamiento, promoción o fijación de precios, diseñados para



aumentar la visibilidad y competitividad del producto. (OECD & Eurostat. (2005). Oslo Manual: Guidelines for collecting and interpreting innovation data (3ª ed.). OECD Publishing. [Turn0search0oecd.org/investiga.upo.es+12bik.eus+12oecd.org+12evalueconsultores.com](https://turn0search0oecd.org/investiga.upo.es+12bik.eus+12oecd.org+12evalueconsultores.com)).

- **Innovación en proceso:** Implementación de un método de producción o entrega nuevo o sustancialmente mejorado, mediante cambios tecnológicos, organizativos o de software, con el fin de reducir costos o mejorar la calidad o rapidez. (OECD & Eurostat. (2005). Oslo Manual: Guidelines for collecting and interpreting innovation data (3ª ed.). OECD Publishing).
- **Innovación en producto:** Introducción de un bien o servicio nuevo o significativamente mejorado, que modifica sus características funcionales, componentes o utilidad, y ofrece valor adicional al usuario. (OECD & Eurostat. (2005). Oslo Manual: Guidelines for collecting and interpreting innovation data (3ª ed.). OECD Publishing).
- **Innovación organizativa:** Introducción de **nuevos métodos organizativos** en las prácticas empresariales, la estructura del lugar de trabajo o las relaciones externas, con el objetivo de mejorar la eficacia, flexibilidad o bienestar laboral. (OECD & Eurostat. (2005). Oslo Manual: Guidelines for collecting and interpreting innovation data (3ª ed.). OECD Publishing).
- **Innovación social:** Desarrollo e implementación de nuevas ideas, productos, servicios, modelos u organizaciones que satisfacen necesidades sociales de forma más efectiva, eficiente, sostenible o justa, promoviendo la inclusión y el bienestar comunitario. (Mulgan, G., Tucker, S., Ali, R., & Sanders, B. (2007). Social innovation: What it is, why it matters and how it can be accelerated. Skoll Centre for Social Entrepreneurship).
- **Introducción de un bien o servicio nuevo:** Implementación en el mercado de un bien o servicio que es nuevo o significativamente mejorado en cuanto a sus características, uso previsto, componentes o funcionalidad. (OCDE & Eurostat. (2005). Manual de Oslo: Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación (3ª ed.). OCDE).
- **Inteligencia Artificial (IA):** Sistemas informáticos capaces de percibir su entorno, razonar, aprender y tomar decisiones autónomas con base en objetivos definidos. (Inter-American Development Bank. (2022). Inteligencia artificial: qué aporta y qué cambia en el mundo del trabajo. <https://blogs.iadb.org/trabajo/es/inteligencia-artificial-que-aporta-y-que-cambia-en-el-mundo-del-trabajo> [Wikipedia+1arXiv+1arXiv+1Wikipedia+1BID Blog](#))
- **Internet de las Cosas (IoT):** Red de objetos físicos con sensores, software y conectividad que les permite interconectarse, recopilar, intercambiar datos y automatizar procesos inteligentes. (Li, K., Cui, Y., Li, W., & Dressler, F. (2022). When Internet of Things meets Metaverse: Convergence of Physical and Cyber Worlds. arXiv. [arXiv](#))
- **Investigación:** es un proceso sistemático orientado a generar o validar conocimientos mediante el análisis riguroso de datos, con el fin de comprender fenómenos y resolver problemas específicos. (Popper, K. R. (1980). La lógica de la investigación científica. Editorial Tecnos).
- **Machine Learning (Aprendizaje Automático):** Rama de la IA que permite a los sistemas aprender patrones de datos para tomar decisiones o hacer predicciones sin ser explícitamente programados para ello. (Redalyc. (2023). Técnicas y aplicaciones del Machine Learning e Inteligencia).
- **Mejora significativa:** Cambio sustancial que incrementa el valor, funcionalidad o desempeño de un producto, servicio o proceso más allá de ajustes menores. (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos [OCDE] & Eurostat. (2005). Manual de Oslo: Guía para la recogida e interpretación de datos sobre innovación (3ª ed.). OCDE. <https://www.oecd.org/science/inno/2367580.pdf>)

- **Proceso nuevo:** Método de producción, distribución o entrega que incorpora una innovación significativa, ya sea en técnicas, materiales, software o logística, mejorando la eficiencia, calidad o costos. (OECD & Eurostat. (2005). Oslo Manual: Guidelines for collecting and interpreting innovation data (3ª ed.). OECD Publishing).
- **Producto o servicio totalmente novedoso o significativamente mejorado:** en términos de características, tecnologías, usos o componentes, respecto a lo previamente disponible en el contexto de la empresa. (OECD & Eurostat. (2005). Oslo Manual: Guidelines for collecting and interpreting innovation data (3ª ed.). OECD Publishing).
- **Propuesta:** Documento técnico que presenta una iniciativa con objetivos, justificación, metodología, cronograma y recursos definidos, con el fin de ser evaluada o aprobada dentro de un proceso institucional o convocatoria. (Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. (2024). Términos de referencia para convocatorias de innovación social. (documento interno)).
- **Proyecto de vida:** Es un plan personal que define metas, valores, y acciones a corto, mediano y largo plazo, orientado a la realización personal, profesional y social de una persona. (Universidad Tecnológica del Perú. (2021). ¿Qué es un proyecto de vida y por qué es importante? <https://www.utp.edu.pe/blog/vida-universitaria/que-es-un-proyecto-de-vida-y-por-que-es-importante>)
- **Realidad Aumentada (RA):** Tecnología que superpone elementos digitales (imágenes, texto, sonido) sobre el entorno real en tiempo real, enriqueciendo la percepción del usuario. (Lifewire. (2016). What is augmented reality? <https://www.lifewire.com/augmented-reality-ar-definition-4155104> [institutoserra.orgLifewire+2Lifewire+2Lifewire+2](https://www.institutoserra.org/Lifewire+2Lifewire+2Lifewire+2))
- **Realidad Virtual (RV):** Entorno totalmente simulado por computadora que sumerge al usuario en una experiencia inmersiva, generalmente mediante el uso de cascos o gafas VR. (Hu, M., Luo, X., Chen, J., Lee, Y. C., & Zhou, Y. (2021). Virtual Reality: A Survey of Enabling Technologies and its Applications in IoT. arXiv. [time.com+2institutoserra.org+2Lifewire+2arXiv](https://arxiv.org/abs/2108.12471)).
- **Tecnología:** Aplicación del conocimiento científico, técnicas y herramientas para desarrollar productos, procesos o servicios que solucionan problemas o mejoran capacidades humanas (Zuboff, S. (1988). In the age of the smart machine: The future of work and power. Basic Books).
- **Tecnologías emergentes:** Conjunto de tecnologías caracterizadas por alta novedad, crecimiento rápido, coherencia creciente y gran potencial de impacto, aunque con alto grado de incertidumbre. (Rotolo, D., Hicks, D., & Martin, B. R. (2015). What is an emerging technology? Research Policy, 44(10), 1827–1843).