



EL MINISTERIO DE CIENCIA, TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN Y LA CÁMARA DE COMERCIO DE TUMACO

CONVOCATORIA JÓVENES EN CIENCIA PARA LA PAZ

Jóvenes en Ciencia para la Paz es una iniciativa que potenciará la innovación y comercialización de productos y/o servicios basados en Ciencia, Tecnología e Innovación (CTel), en el marco de la Misión de Paz del Ministerio de Ciencia, Tecnología e innovación, en adelante MinCiencias, en alianza con la Cámara de Comercio de Tumaco a través del convenio especial de cooperación N° 112721-158-2023 para promover a través de procesos de apropiación social del conocimiento y generación de capacidades, la participación de jóvenes entre 18 y 28 años, desescolarizados y/o sin vinculación laboral y financiar 50 proyectos liderados por los jóvenes, con el fin de contribuir al desafío de poner fin a todas las formas de violencia en Tumaco a través del impulso a la innovación de la productividad del distrito.

MinCiencias es el organismo principal de la administración que integra la rama ejecutiva del poder público en el sector central del orden nacional. Fue creado por la Ley 2162 de 2021 con el fin de que el país pudiese contar con el *“ente rector de la política de ciencia, tecnología e innovación que genere capacidades, promueva el conocimiento científico y tecnológico, contribuya al desarrollo y crecimiento del país y se anticipe a los retos tecnológicos futuros, siempre buscando el bienestar de los colombianos”* para así consolidar una economía más productiva, competitiva, y por ende, una sociedad más equitativa. Dentro de sus objetivos específicos del Ministerio, se encuentran:

- El Numeral 4. *“Fortalecer el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (SNCTI), liderando y articulando a las organizaciones públicas y privadas, regionales, nacionales e internacionales, que permitan el desarrollo de una sociedad del conocimiento”, y*
- El Numeral 10. *“Orientar el fomento de actividades de ciencia, tecnología e innovación, hacia el avance del conocimiento científico, el desarrollo sostenible ambiental, social, cultural y el mejoramiento de la competitividad, estableciendo Vínculos desde el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación (SNCTI), con otros Sistemas Nacionales”;* los cuales son la base misional para el diseño e implementación de la presente Convocatoria Jóvenes en Ciencia para la Paz.

Por su parte la Cámara de Tumaco es una entidad sin ánimo de lucro, con más de 87 años de experiencia regional, liderando acciones empresariales que apuntan al desarrollo socioeconómico del territorio del pacífico nariñense. En esta ocasión la Cámara de Comercio de Tumaco, adelantará el convenio especial de cooperación N° 112721-158-2023 para



implementar Jóvenes en Ciencia para La Paz, debido a su importante rol en la promoción e innovación de la economía regional, logrando mitigar la grave crisis económica y social que ha atravesado gran parte de la población en los últimos años. La entidad goza del mayor reconocimiento a nivel local y regional, debido a su función registral y a la amplia trayectoria en el campo de la innovación empresarial, adelantando proyectos y programas con organismos nacionales e internacionales.

De igual forma, Jóvenes en Ciencia para la Paz responde a las funciones asignadas a MinCiencias en el Artículo Tercero del Decreto 1449 de 2022, respecto al Numeral 12. *“Fortalecer las capacidades regionales en ciencia, desarrollo tecnológico e innovación, en concordancia con los objetivos y la Política Pública del Ministerio”*. Es por ello que en el marco del Plan de Acción Institucional (PAI) 2023-2026 y en el Plan Estratégico Institucional (PEI 2022-2026), la Convocatoria de Jóvenes en Ciencia para la Paz, se alinea con el Objetivo Estratégico Institucional de *“Fortalecer la gobernanza del SNCTI y sus capacidades a través de las políticas públicas, planes y programas de CTel”* mediante el Programa Estratégico (PE) de *“Incrementar las vocaciones científicas en la población infantil y juvenil, la formación de alto nivel en CTel, y el fomento a la vinculación del capital humano en el SNCTI; para contribuir a la sostenibilidad ambiental, económica y al bienestar social”*. De esta manera a través de la alianza entre MinCiencias y el CCCH se propone atender las problemáticas de Quibdó desde la generación de oportunidades y la estructuración de una oferta integral que permita construir un nuevo pacto social con las juventudes en defensa de la vida y de la paz en sus territorios, priorizando la región del Pacífico Colombiano en los retos de convergencia regional y transformación productiva debido a las altas brechas territoriales de pobreza, desempleo y productividad que enfrenta la región, sumado a los altos índices de violencia armada.

Es así que la apuesta institucional del Ministerio a través de la oferta de esta Convocatoria demuestra un decidido compromiso del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación con los lineamientos del Gobierno Nacional, en cuanto, responde al *Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026 “Colombia Potencia de la Vida”* frente a la intención de que la Convocatoria pueda abrir las puertas al **Programa Nacional de Jóvenes para la Paz**, el cual, pretende con su creación implementar una ruta de atención integral a la juventud entre los 14 y 28 años de edad que se encuentra en situación de extrema pobreza, jóvenes rurales, vinculados a dinámicas de criminalidad y en condiciones de vulnerabilidad en territorios afectados por la violencia y el conflicto armado que han sido históricamente marginados y excluidos mediante acciones en los ámbitos de la salud emocional, mental y física, educación familiar y comunitaria, deporte, empleo, emprendimiento, arte, cultura y formación de la ciudadanía.

Asimismo, el Ministerio al consolidar una alianza estratégica con la Cámara de Comercio de Tumaco dada su idoneidad podrá apoyar el desarrollo emprendedor y tecnológico de los jóvenes en una de las zonas priorizadas del Pacífico Colombiano, ha atendido las recomendaciones del CONPES 4069 de 2021 *“Política Nacional de Ciencia, Tecnología e*



Innovación 2022-2031” que establece la necesidad de desarrollar una política de CTel moderna, que contribuya al crecimiento económico y a la solución de los retos globales, para promover la innovación transformativa por medio de arreglos interinstitucionales requeridos para favorecer el despliegue de las recomendaciones y misiones emblemáticas de la Misión de Sabios (Departamento Nacional de Planeación, 2021).

Finalmente, en respuesta al contenido del Artículo 2 del Decreto 591 de 1991, las actividades científicas y tecnológicas a saber, que se esperan sean impulsadas a través de la Convocatoria *Jóvenes en Ciencia para la Paz* son las siguientes

- 1. Investigación científica y desarrollo tecnológico, desarrollo de nuevos productos y procesos, creación y apoyo a centros científicos y tecnológicos y conformación de redes de investigación e información.*
- 4. Proyectos de innovación que incorporen tecnología, creación, generación, apropiación y adaptación de la misma, así como la creación y el apoyo a incubadoras de empresas, a parques tecnológicos y a empresas de base tecnológica.*
- 5. Transferencia tecnológica que comprende la negociación, apropiación, desagregación, asimilación, adaptación y aplicación de nuevas tecnologías nacionales o extranjeras*

2. OBJETIVO

El objetivo de la Convocatoria es promover capacidades y habilidades en innovación tecnológica en jóvenes domiciliados en Tumaco, cuyas edades estén entre los 18 y 28 años, a quienes se les proporcionará a través del acompañamiento especializado y procesos de apropiación social del conocimiento, herramientas para fomentar la creación de emprendimientos innovadores basados en la Ciencia, la Tecnología y la Innovación con el fin de contribuir al desafío de poner fin a todas las formas de violencia en Colombia a través del impulso a la innovación de la productividad del municipio.

3. DIRIGIDA A

La Convocatoria está dirigida a 50 equipos conformados por jóvenes entre 18 y 28 años, domiciliados en Tumaco, con interés y disponibilidad para desarrollar sus capacidades y habilidades en Ciencia, Tecnología e Innovación, que cuenten con un prototipo o idea de negocio con la capacidad de impactar positivamente en sus proyectos de vida para contribuir a la construcción de paz en su territorio.

Notas:



1. Cada equipo deberá estar conformado por al menos un joven, pudiendo incluir hasta un máximo de dos jóvenes adicionales, quienes trabajarán en conjunto para alcanzar sus metas de emprendimiento innovador.
2. Los equipos deben estar conformados por jóvenes desescolarizados y/o sin vinculación laboral, por lo cual, será necesario que cada postulante aporte una declaración juramentada respecto a su estado de escolaridad y empleabilidad.

4. LÍNEAS TEMÁTICAS

A continuación, se describen las líneas temáticas y sus respectivas sublíneas propuestas para participar en la presente convocatoria. Cabe destacar que, dentro de cada línea temática, pueden existir otras sublíneas no mencionadas aquí. Si la propuesta no se encaja en las sublíneas temáticas descritas a continuación, se debe seleccionar la opción "Otra" en el formulario, y posteriormente, proporcionar una breve descripción de máximo treinta (30) caracteres de la sublínea temática del proyecto a presentar.

Turismo sostenible asociado a la biodiversidad:

- Experiencias turísticas interactivas: Presentar propuestas de productos y/o servicios turísticos que hagan uso de la tecnología para ofrecer experiencias interactivas y educativas en destinos turísticos relacionados con la biodiversidad. Esto incluye aplicaciones móviles con realidad aumentada o visitas virtuales que permitan a los visitantes explorar y aprender sobre la diversidad biológica de la región.
- Gestión sostenible de destinos turísticos: Presentar propuestas de productos y/o servicios que contribuyan a monitorear y gestionar de manera sostenible los destinos turísticos. Esto puede incluir sistemas de información para la planificación de rutas turísticas, aplicaciones para la gestión de residuos o plataformas que fomenten el turismo comunitario, impulsando así el desarrollo sostenible y la preservación del entorno.
- Conservación y educación ambiental: Presentar propuestas de productos y/o servicios que promuevan la conciencia ambiental y la conservación de la biodiversidad a través de herramientas interactivas. Se busca desarrollar juegos educativos, aplicaciones para la identificación de especies y guías digitales de flora y fauna local, con el objetivo de involucrar a los turistas en la protección y conservación de los recursos naturales durante la visita.



Economía circular:

- Reducción y reutilización de residuos: Presentar propuestas de productos y/o servicios que impulsen la reducción y reutilización de residuos. Esto puede incluir aplicaciones que faciliten el intercambio de bienes y servicios entre usuarios, sistemas de reciclaje comunitarios para promover el correcto manejo de materiales descartados y la creación de productos fabricados con materiales reciclados, fomentando así un enfoque más sostenible hacia el consumo y la gestión de recursos responsables. Por ejemplo, productos de moda elaborados con materiales orgánicos o reciclados, sistemas de producción de alimentos locales o soluciones de envasado eco amigables que minimicen el uso de materiales no reciclables, en aras de promover una producción más respetuosa con el medio ambiente.
- Economía colaborativa y compartida: Presentar propuestas de productos y/o servicios que fomenten la economía colaborativa y compartida, en este sentido se pueden proponer plataformas de alquiler de bienes y servicios para maximizar el uso eficiente de los recursos, sistemas de préstamo de objetos que promuevan el intercambio entre usuarios, o aplicaciones que faciliten el intercambio de conocimientos y habilidades entre miembros de la comunidad, impulsando así la colaboración y la sostenibilidad económica.

Pesca y agricultura:

- Tecnologías para la pesca sostenible: Presentar propuestas de productos y/o servicios que hagan uso de la tecnología para promover la pesca sostenible. Esto puede incluir dispositivos de monitoreo de la actividad pesquera que ayuden a garantizar las prácticas responsables, aplicaciones para el seguimiento y registro de la captura de manera sostenible, o sistemas de información que proporcionen datos sobre las áreas de pesca sostenibles, fomentando así una gestión más responsable de los recursos pesqueros
- Agricultura inteligente y eficiente: Presentar propuestas de productos y/o servicios que mejoren la eficiencia y sostenibilidad en la agricultura. Entre las opciones se encuentran sistemas de riego inteligentes que optimicen el uso del agua, aplicaciones que permitan el seguimiento y control de cultivos para una mejor planificación y manejo, y soluciones de manejo integrado de plagas y enfermedades que reduzcan la necesidad de pesticidas y promuevan prácticas más amigables con el medio ambiente.



- Agricultura urbana y vertical: Presentar propuestas de productos y/o servicios que impulsen la agricultura en entornos urbanos y verticales. Esto incluye sistemas de cultivo hidropónico o aeropónico que permitan el cultivo de alimentos en espacios reducidos y en ciudades, aplicaciones de asesoramiento agrícola adaptadas a espacios reducidos y herramientas de monitoreo de cultivos en interiores para maximizar la producción y aprovechar al máximo el espacio disponible. Con ellos se busca promover la producción local de alimentos y reducir la dependencia de largas cadenas de suministro.

Agricultura y alimentación:

- Innovación en procesamiento y conservación de alimentos: Presentar propuestas de productos y/o servicios que introduzcan mejoras en los procesos de procesamiento y conservación de alimentos. Esto incluye tecnologías de deshidratación que aumenten la vida útil de los alimentos de forma natural, envasado inteligente que permita un monitoreo más preciso de las condiciones del producto y sistemas de trazabilidad que garanticen la calidad y seguridad alimentaria, brindando a los consumidores la confianza de los productos que adquieren.
- Agricultura de precisión: Presentar propuestas de productos y/o servicios que hagan uso de tecnologías de agricultura de precisión para optimizar la producción agrícola, como por ejemplo el uso de drones para monitoreo de cultivos, sensores que midan la humedad del suelo o sistemas de manejo de datos agrícolas.
- Productos alimentarios innovadores: Presentar propuestas de productos y/o servicios alimentarios innovadores que satisfagan las necesidades de los consumidores actuales como alimentos funcionales, nuevos ingredientes nutritivos o alternativas sostenibles a productos convencionales, promoviendo así opciones más saludables y amigables con el medio ambiente.

Artesanías:

- Innovación en técnicas artesanales: Presentar propuestas de productos y/o servicios que integren innovación en las técnicas artesanales tradicionales, como el uso de nuevos materiales, técnicas de fabricación digital o diseños contemporáneos.



- Sostenibilidad en la producción artesanal: Presentar propuestas de productos y/o servicios que promuevan la sostenibilidad en la producción artesanal, como el uso de materiales reciclados o biodegradables, prácticas de comercio justo o sistemas de gestión de residuos en talleres artesanales.
- Promoción y comercialización de productos artesanales: Presentar propuestas de productos y/o servicios que faciliten la promoción y venta de productos artesanales, como plataformas en línea de comercio electrónico, aplicaciones móviles para la promoción de artesanos o estrategias de marketing digital.

Transformación artesanal de bebidas tradicionales:

- Innovación en la producción de bebidas artesanales: Presentar propuestas de productos y/o servicios que mejoren los procesos de producción de bebidas tradicionales, como nuevas técnicas de fermentación, sistemas de envasado sostenibles o tecnologías de control de calidad.
- Promoción y comercialización de bebidas tradicionales: Presentar propuestas de productos y/o servicios que faciliten la promoción y venta de bebidas tradicionales, como etiquetas atractivas y eco amigables, catas virtuales o aplicaciones de maridaje y recomendaciones de bebidas.
- Experiencias interactivas de degustación: Presentar propuestas de productos y/o servicios que brinden experiencias interactivas de degustación de bebidas tradicionales, como eventos virtuales de cata, kits de degustación en casa o recorridos virtuales por destilerías o bodegas.

Carpintería:

- Diseño de muebles innovadores: Presentar propuestas de productos y/o servicios que presenten diseños innovadores de muebles, como mobiliario modular, soluciones de almacenamiento inteligente o muebles multifuncionales.
- Uso de materiales sostenibles: Presentar propuestas de productos y/o servicios que utilicen materiales sostenibles en la carpintería, como maderas certificadas, tableros reciclados o acabados no tóxicos.
- Tecnología aplicada a la carpintería: Presentar propuestas de productos y/o servicios que integren tecnología en la carpintería, como sistemas de corte láser, impresión 3D aplicada a la fabricación de piezas o automatización de procesos de lijado y ensamblaje.



5. REQUISITOS

Requisitos de postulación:

1. **Lugar de residencia:** Los postulantes deberán estar domiciliados al momento de la postulación en Tumaco (área metropolitana o rural).

Para acreditar este requisito: Deberá adjuntar el equipo el certificado de residencia expedido por la Alcaldía o por la Junta de Acción Comunal correspondiente, o recibo un recibo de los servicios públicos de los últimos 3 meses, en un solo pdf por cada joven postulante.

2. **Grupo etario:** Los jóvenes deberán tener entre 18 y 28 años al momento de la postulación.

Para acreditar este requisito: Deberá adjuntar el equipo la fotocopia de la cédula de ciudadanía legible por ambas caras; en un solo pdf por cada joven postulante.

3. **Contar con habilidades de escritura y lectura:** Los participantes deberán contar con las habilidades de lectura y escritura.

Para acreditar este requisito: El equipo deberá adjuntar en la postulación la *Carta de Compromiso (Anexo 1)*, en la cual, el actor certifica las habilidades de escritura y lectura de los postulantes.

4. **Conformación del equipo:** Deberá estar conformado por al menos un joven, pudiendo incluir hasta un máximo de dos jóvenes adicionales (la inclusión de jóvenes adicionales es opcional) quienes trabajarán en conjunto para aprovechar al máximo el programa y alcanzar sus metas de emprendimiento innovador.

Es necesario que todos los integrantes del equipo se registren en el enlace de inscripción, anexando los documentos requeridos. En el caso de la carta de compromiso, esta debe incluir la firma de todos los jóvenes integrantes del equipo.

5. **Idea de negocios o prototipos innovadores:** Basados en las líneas temáticas, los candidatos deben presentar una idea, productos, servicios o procesos que presentan un



alto grado de novedad y originalidad,, soluciones creativas para resolver problemas o satisfacer necesidades de manera diferente a lo que ya existe en el mercado. Se busca que estas propuestas apliquen la innovación frugal, lo que implica desarrollar soluciones simplificadas, de bajo costo, adaptables, inclusivas y sostenibles e innovadoras. El objetivo es que las ideas tengan el potencial de convertirse en emprendimientos innovadores que enfrenten desafíos locales de manera efectiva y sostenible en el tiempo.

Para acreditar este requisito: El equipo debe adjuntar una propuesta de la idea de negocio o prototipo a desarrollar con base en las líneas y sublíneas temáticas definidas en los términos de referencia de la presente convocatoria. La propuesta como mínimo deberá contener: título, descripción sobre en qué consiste la propuesta de innovación, necesidad del mercado que desean satisfacer, materiales que consideran necesarios, impacto en el proyecto de vida de los jóvenes que la impulsa, impacto social y económico en el territorio de Buenaventura, aporte que esperan de la Cámara de Comercio y proyección del nivel de desarrollo que proyectan puedan alcanzar con el resultado final. (El formato es libre)

6. CONDICIONES INHABILITANTES.

Son todas aquellas condiciones de modo, tiempo y lugar, objetivas o subjetivas, antecedentes o concomitantes, predicables de los integrantes o del equipo que impiden la continuidad de su participación en el proceso de selección, o que, habiendo obtenido el beneficio de que se trate, le hacen imposible disfrutarlo.

1. Quedará inhabilitado el equipo que se postule con más de una propuesta en la presente convocatoria
2. Quedará inhabilitado el equipo cuya propuesta de innovación tecnológica esté siendo financiada con recursos de otra convocatoria del MINISTERIO o por otra entidad del Estado.
3. Quedará inhabilitado el participante o el equipo que alterare alguno de los documentos solicitados en la sección de requisitos.
4. Quedará inhabilitado el participante o el equipo que no cumpla con los requisitos y lineamientos establecidos en los términos de referencia de esta convocatoria

7. ALCANCE



A continuación se describe el alcance, la metodología y fases de implementación del programa, el cual está sujeto a cambios y modificaciones de acuerdo al diseño y perfeccionamiento que pueda realizar la entidad ejecutora, 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 fases del programa que se describen a continuación:

FASE 1: TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO PARA LA GENERACIÓN DE CAPACIDADES EN INNOVACIÓN

- **EXPLORANDO NUESTRO ENTORNO**

ACTIVIDAD 1: TALLER DE CREATIVIDAD E INNOVACIÓN- Descubre tu genio creativo: Este taller tiene como objetivo fomentar el pensamiento creativo para la generación de ideas innovadoras en los jóvenes.

ACTIVIDAD 2: TALLER DE EMPATÍA- Comprendiendo las tristezas y frustraciones de mi comunidad: Este taller tiene como objetivo fomentar la comprensión profunda de la problemática a la cual desea dar solución.

- **EN MODO DE IDEACIÓN**

ACTIVIDAD 1: TALLER DE IDEACIÓN- Pasando del problema a la solución: Este taller tiene como objetivo guiar a los jóvenes en el proceso creativo de generar soluciones innovadoras a problemáticas específicas.

ACTIVIDAD 2: LA PROPUESTA DE VALOR- Un regalo para mi comunidad: En esta actividad, los jóvenes trabajarán en la creación de una propuesta de valor significativa y relevante para su comunidad. Durante este taller, los participantes desarrollarán su propuesta de valor pensando en cómo pueden aportar de manera positiva y significativa a su comunidad, como si estuvieran brindando un regalo especial.

- **PROTOTIPANDO Y EXPERIMENTANDO**

ACTIVIDAD 1: Diseñando o mejorando mi prototipo: En esta actividad, los jóvenes trabajarán en el diseño o mejora de un prototipo de su producto o servicio innovador.



ACTIVIDAD 2: Carta de Experimentación: Este taller tiene como objetivo fomentar el pensamiento científico para la generación de hipótesis alrededor de su producto mínimo viable de forma que les permita iterar las veces que sean necesarias a partir del testeo.

- **EL MODELO DE NEGOCIO**

ACTIVIDAD 1: Cómo generar valor a mi comunidad a partir de mi solución: Durante este taller, los participantes trabajarán en la identificación de los componentes clave de su modelo de negocio y cómo estos interactúan para lograr el éxito del emprendimiento.

- **LA PROPIEDAD INTELECTUAL**

ACTIVIDAD 1: Explorando la propiedad Industrial: Esta actividad proporcionará una introducción a los participantes sobre el concepto, la importancia y beneficios de la Propiedad Industrial; esta actividad se adaptará según el nivel de conocimiento de los jóvenes y enfocándose en los aspectos más específicos según sus intereses.

ACTIVIDAD 2: Descubriendo los derechos de autor: Esta actividad les permitirá a los participantes entender los principios básicos de los Derechos de Autor y cómo proteger sus propias creaciones creativas; esta actividad se adaptará según el nivel de conocimiento de los jóvenes y enfocándose en los aspectos más específicos según sus intereses.

ACTIVIDAD 3: Eligiendo el mecanismo de protección de acuerdo con mi producto mínimo viable: Esta actividad permitirá a los emprendedores entender las diferentes opciones de protección intelectual y tomar decisiones informadas sobre cómo proteger su innovación, el trámite y los costos. Este taller será personalizado por cada equipo ya que cada caso puede ser único.

- **FINANZAS PARA EMPRENDEDORES INNOVADORES**

ACTIVIDAD 1: LOS ESTADOS FINANCIEROS: Ayudar a los emprendedores innovadores a comprender la importancia de la planificación financiera y brindarles herramientas para desarrollar un plan financiero sólido para su proyecto.

- **TRACCIÓN**



ACTIVIDAD 1: CONQUISTANDO EL MERCADO. ESTRATEGIA DE POSICIONAMIENTO: Esta actividad permitirá a los jóvenes generar una estrategia de marketing que le permita posicionar sus productos y servicios innovadores de manera exitosa en el mercado.

- **HABILIDADES BLANDAS PARA EL EMPRENDEDOR DEL SIGLO XXI**

ACTIVIDAD 1: ADAPTANDOME A LAS SITUACIONES: Esta actividad permitirá a los jóvenes emprendedores innovadores adquirir herramientas valiosas para su crecimiento personal y profesional. Esta actividad se enfocará en actividades prácticas que les permita experimentar y desarrollar estas habilidades de forma significativa potenciando sus capacidades de liderazgo, trabajo en equipo y comunicación, clave para el éxito de su emprendimiento.

- **HOJA DE RUTA HACIA EL MERCADO**

ACTIVIDAD 2. EL *PITCH*: Durante la actividad, se proporcionará a los equipos orientación y entrenamiento en técnicas de comunicación efectiva, *storytelling* y presentación en público, en donde se trabajen los aspectos clave de su emprendimiento, como el problema que resuelve, la solución propuesta, el mercado objetivo, el modelo de negocio, el impacto social y el potencial de crecimiento.

FASE 2: ACOMPAÑAMIENTO CIENTÍFICO Y TÉCNICO A LAS PROPUESTAS

ACTIVIDAD 1: DIAGNOSTICO Y PLAN DE AVANCE: En esta actividad, se llevará a cabo un diagnóstico integral basado en las hojas de ruta desarrolladas por cada equipo en la fase 1. El objetivo es identificar las fortalezas y áreas de mejora de cada propuesta de emprendimiento innovador.

El diagnóstico permitirá determinar el nivel de avance de cada equipo en relación con sus metas y objetivos establecidos en la fase anterior. También se evaluará la viabilidad técnica, la capacidad de innovación, el impacto social y el potencial de escalabilidad de cada propuesta.

Durante esta fase, los equipos recibirán el acompañamiento y la asesoría necesaria por parte de expertos y mentores, lo que les permitirá fortalecer sus propuestas y avanzar hacia la siguiente etapa del programa con una base sólida y enfocada en la innovación y el crecimiento.

Algunas de las actividades de acompañamiento que se llevarán a cabo son:



- Espacios de co-creación con los jóvenes seleccionados: Se facilitarán sesiones de trabajo colaborativo donde los equipos podrán interactuar y compartir ideas con expertos y mentores, fomentando la creatividad y la sinergia entre los participantes.
- Fortalecimiento de las tecnologías e ideas de negocio: Se brindará capacitación y asesoramiento técnico para fortalecer las tecnologías y mejorar las propuestas de negocio de los emprendedores, asegurando que estén alineadas con las necesidades del mercado y sean viables.
- Acompañamiento acorde a las necesidades y el estado de cada iniciativa: Cada equipo recibirá un acompañamiento personalizado, adaptado a sus necesidades y etapa de desarrollo. Se identificarán las áreas de mejora y se ofrecerá orientación específica para impulsar el avance de cada iniciativa.
- Creación del plan de trabajo y financiero de cada tecnología y/o idea de negocio: Se guiará a los equipos en la elaboración de un plan de trabajo detallado, que incluya metas, actividades y cronograma para la implementación de sus tecnologías o ideas de negocio. Además, se les ayudará a crear un plan financiero que permita gestionar los recursos de manera eficiente.

FASE 3. APOYO A PROTOTIPOS Y/O IDEAS DE NEGOCIO INNOVADORAS: En esta fase, los prototipos y/o ideas de negocio seleccionados en la etapa de acompañamiento recibirán financiamiento para su desarrollo y puesta en marcha. El objetivo es proporcionar el respaldo económico para que los emprendedores puedan llevar a cabo sus proyectos de manera efectiva y lograr que sus innovaciones lleguen al mercado.

Las actividades de esta fase incluirán:

- Definición de recursos financieros: Se determinará el monto de financiamiento que se otorgará a cada proyecto seleccionado de acuerdo a los planes de inversión elaborados por cada equipo, con un tope máximo de \$14.000.000 por proyecto.
- Elaboración de planes de inversión: Cada equipo deberá presentar un plan detallado de cómo utilizará los recursos financieros asignados. Este plan de inversión incluirá los costos de desarrollo del prototipo o la implementación de la idea de negocio innovadora, así como una proyección de ingresos y gastos a futuro.
- Implementación del plan de trabajo y financiero para cada prototipo e idea de negocio seleccionado.

FASE 4: FERIA DE EXPOSICIÓN DE LOS EMPRENDIMIENTOS INNOVADORES FINALISTAS: Para brindar a los jóvenes emprendedores la oportunidad de conectar con actores clave del ecosistema de innovación, así como para medir y mostrar los avances logrados



en sus proyectos, se llevarán a cabo las siguientes actividades en la Feria de Exposición de los Emprendimientos Innovadores Finalistas:

Feria de Exposición: Se realizará una feria donde los equipos finalistas tendrán la oportunidad de exhibir sus prototipos, productos o servicios innovadores. Cada equipo contará con un espacio para mostrar sus avances y resultados obtenidos durante el proceso de acompañamiento y financiamiento. La feria será un punto de encuentro para los jóvenes emprendedores, inversionistas, representantes de empresas, instituciones educativas y otros actores interesados en la innovación.

Presentaciones y Pitches: Cada equipo finalista realizará una presentación y *pitch* de su emprendimiento innovador ante un panel de expertos y potenciales inversionistas. Durante estas presentaciones, los equipos destacarán los aspectos más relevantes de su proyecto, incluyendo el problema que resuelven, la solución propuesta, el impacto social, la viabilidad técnica y financiera, y el potencial de escalabilidad.

Networking y Conexiones: La feria será una oportunidad para que los jóvenes emprendedores establezcan conexiones de valor con diferentes actores del ecosistema de innovación, como inversores, representantes de empresas, expertos en el sector, y posibles clientes o aliados estratégicos. El *networking* permitirá ampliar la red de contactos y abrir nuevas oportunidades para el crecimiento de los emprendimientos.

Reconocimientos y Premiaciones: Como cierre de la Feria de Exposición, se llevará a cabo una ceremonia de reconocimiento y premiación a los 3 equipos destacados por su innovación, impacto social y desempeño durante el programa.

La Feria de Exposición de los Emprendimientos Innovadores Finalistas será un espacio emocionante y enriquecedor para todos los participantes, donde se promoverá la innovación, se generarán oportunidades de negocio y se celebrará el talento y el esfuerzo de los jóvenes emprendedores.

NOTAS: Los indicadores propuestos para la medición son:

- Ideas de negocio materializadas con Ciencia, Tecnología e Innovación: Se medirá el número de ideas de negocio que se han convertido en prototipos o productos/servicios con un enfoque en la aplicación de la ciencia, la tecnología y la innovación.
- Emprendimientos innovadores formalizados: Se medirá el número de emprendimientos que han sido formalizados legalmente como empresas, lo que evidencia su compromiso y seriedad en el desarrollo de sus proyectos.



- Emprendimientos innovadores con Incremento en ventas: Se evaluará el crecimiento en las ventas de los emprendimientos que han sido apoyados en el programa, demostrando el impacto positivo de la innovación en el desempeño comercial.
- Emprendimientos innovadores presentados ante mecanismos de financiación: Se evaluará cuántos emprendimientos han logrado presentar sus proyectos ante mecanismos de financiación, como inversores, fondos de capital de riesgo o programas de apoyo gubernamental.
- Emprendedores con mejora en sus habilidades en CTel, comerciales, financieras, digitales, técnicas, administrativas y de propiedad intelectual: Se medirá el avance y desarrollo de las habilidades de los emprendedores en diferentes áreas clave para el éxito de sus proyectos, como ciencia, tecnología e innovación, habilidades comerciales, financieras, digitales, técnicas, administrativas y de propiedad intelectual.
- Tracción: Se evaluará el nivel de tracción que han logrado los emprendimientos en el mercado, es decir, su capacidad para atraer clientes, generar ventas y expandir su alcance.
- Construcción de paz: Se valorará si el prototipo aporta a la construcción de paz y a la generación de oportunidades para la transformación de las condiciones que promueven la violencia en el territorio.

Estos indicadores permitirán medir el impacto y los resultados del programa en el desarrollo de emprendimientos innovadores, así como en el crecimiento de las habilidades y capacidades de los emprendedores. Los resultados de esta medición serán fundamentales para la toma de decisiones y la mejora continua del programa.

8. PROCESOS DE APROPIACIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO E INNOVACIÓN

Las propuestas deberán desarrollar Actividades de Ciencia, Tecnología e Innovación clasificadas como *Apropiación Social del Conocimiento y Divulgación Pública de la Ciencia e Innovación*, donde se espera se trabaje en simultáneo los procesos de apropiación social del conocimiento y los procesos de innovación en ciencia y tecnología.

1. RESPECTO A LOS PROCESOS DE APROPIACIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO¹

Se espera que los propuestas estén dirigidas a contribuir a asuntos de interés social a

¹ Ver https://minciencias.gov.co/sites/default/files/politica_publica_de_apropiacion_social_del_conocimiento.pdf



través de actividades de ciencia, tecnología e innovación. Lo anterior, a través de la Apropiación Social del Conocimiento entendida como un proceso intencionado, que convoca a todos los actores sociales posibles a participar de prácticas de intercambio, diálogo, análisis, reflexión y negociación; prácticas que promueven la comprensión e intervención de sus contextos.

Este proceso se genera mediante la gestión, producción y aplicación de la ciencia, la tecnología y la innovación en entornos de confianza, equidad e inclusión, lo que hace posible la transformación de realidades y la generación de bienestar social. De esta forma, la Apropiación Social del Conocimiento parte de generar las condiciones para que todos los saberes y experiencias sean integrados a los procesos de CTel —tanto en prácticas formales como en prácticas cotidianas que permean la cultura—, y que contribuyan a integrar la ciencia como un elemento permanente de las discusiones. Los protagonistas son, entonces, los sujetos con sus saberes y prácticas; los territorios y sus relaciones de construcción colectiva, los cuales fomentan el diálogo, el aprendizaje, el uso y generación del conocimiento de formas diversas, por parte de todos, y desde la confianza y la equidad

Principios de la Apropiación Social del Conocimiento

1. Reconocimiento de contexto: hace alusión a las prácticas de identificación e interpretación de las realidades locales, sus características, sus formas de interacción y convivencia, así como la manifestación de intereses, problemas y necesidades de los ciudadanos. Con este principio se espera que los procesos de Apropiación Social del Conocimiento partan del reconocimiento de los contextos en los cuales se desarrollan y que los sujetos que participan exploren y generen alternativas de CTel orientadas al mejoramiento de las condiciones de vida, con propuestas pertinentes, oportunas, respetuosas y éticas.

2. Participación: es intervención ciudadana para la toma de decisiones, negociación, colaboración, comunicación y gobernanza en asuntos de interés social y de CTel. Estas intervenciones parten del reconocimiento de un contexto plural y diverso, en el cual todos los sujetos tienen diferentes maneras de actuar, distintas interpretaciones y reflexiones del mundo, así como diversos saberes y conocimientos que pueden interactuar y aportar a la construcción de comprensiones compartidas.

3. Diálogo de saberes y conocimientos: es el encuentro entre ciudadanos para intercambiar, mediar y discutir acerca de distintos temas y situaciones de interés. Un



espacio donde se reconocen las diferentes visiones del mundo y las formas de generar y apropiar el conocimiento. Este diálogo se genera en condiciones de equidad, respeto y valoración de la diferencia; y propicia el aprendizaje, el fortalecimiento de capacidades y la construcción de nuevas relaciones entre los actores y los saberes y los conocimientos

4. Transformación: es un proceso de cambio, resultado de la participación, diálogo y encuentro con otros a partir del uso y generación de saberes y conocimientos científico tecnológicos. Este principio resalta la importancia de garantizar la construcción de relaciones horizontales y de reconocer los impactos y resultados del trabajo colaborativo entre diversos actores.

5. Reflexión crítica: es el análisis continuo que hacen los ciudadanos de las prácticas cotidianas, las situaciones y las experiencias en las que participan y las condiciones en las que se presentan. Este principio tiene el propósito de contribuir al desarrollo de nuevas formas de intervención de la realidad para el beneficio colectivo y el fomento del pensamiento crítico, a partir de las posibilidades que brinda la CTel.

Estos principios constituyen condiciones sobre las cuales se estructura e implementa la Apropiación Social del Conocimiento. Con ellos es posible caracterizar las prácticas de apropiación. Es decir que para que sucedan los procesos de intercambio, de exploración y de innovación es fundamental la lectura que se haga del contexto; la participación de todos los actores que deban intervenir; y el diálogo en condiciones de confianza, de reconocimiento de las experiencias y formas de ver el mundo de otros.

2. **RESPECTO A LOS PROCESOS DE INNOVACIÓN²** Se espera que los proyectos estén dirigidos a la creación de un producto o proceso nuevo o mejorado (o la combinación de ambos) que difiere significativamente de los productos o procesos previos de la unidad y que ha sido puesto a disposición de los usuarios potenciales (producto), o puesto en uso por la unidad (Proceso).

De acuerdo con la OCDE (2018) es importante recalcar que se debe considerar la innovación como un proceso continuo, sustentado en una metodología que genere conocimiento, tal como lo expresa Castells & Pasola (1997) citado por Suarez (2018), la innovación se concibe 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”*. La anterior definición implica que el proceso de la

² Disponible en

https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/convocatoria/anexo_3._documento_de_tipologia_de_proyectos_version_6.pdf



innovación debe partir del profundo conocimiento de una necesidad u oportunidad y su posterior satisfacción y aceptación por parte de los usuarios o clientes que la poseen.

Para que exista una innovación es indispensable que el producto o proceso tenga una o más características que sean significativamente diferentes de las contenidas en los productos o procesos previamente ofrecidos o utilizados.

Innovación en producto

Deben formularse con un alcance de introducción al mercado donde el producto nuevo o mejorado deberá tener como resultado un primer lote de producción y dar evidencia que podrá ser producido de manera regular, y para los nuevos o mejorados servicios tendrá que evidenciar estandarización e implementación. Si bien, las etapas posteriores se consideran como parte del proyecto de innovación, no deberán incluirse necesariamente en el proyecto, sin que decir esto sea un limitante para hacerlo.

Las mejoras significativas de productos deben evidenciar un mejor desempeño en una o más características o especificaciones, esto incluye la adición de nuevas funciones o mejoras a funciones existentes que representen una utilidad o valor agregado al usuario. Las principales características funcionales de los productos incluyen: la calidad, especificaciones técnicas, confiabilidad, durabilidad, eficiencia, efectividad, asequibilidad, conveniencia, usos y facilidad de uso

La innovación de producto debe entenderse como el desarrollo de bienes y servicios, donde los bienes son objetos tangibles; mientras que los servicios son actividades intangibles que se producen y consumen simultáneamente, y que cambian las condiciones de los usuarios (i.e. Físicas, psicológicas, etc.).

Respecto a la cadena de valor

La primera etapa de la cadena de valor se toman insumos, que tienen unos costos asociados, y bajo alguna tecnología y procesos que integran actividades, se transforman en productos (bienes y servicios). Luego, en una segunda etapa, los productos, bajo condiciones específicas, generan resultados que deben cumplir parcial o totalmente los objetivos formulados. Es conveniente advertir que el concepto de cadena de valor forma parte integral de una adecuada formulación y complementa la metodología de marco lógico al precisar los componentes del proyecto en términos de los productos específicos que se entregarán a través de este, para que luego en la etapa de seguimiento puedan ser monitoreados de una forma más adecuada



Innovación en proceso

Las innovaciones de proceso deberán estructurarse con un alcance que involucre la implementación del nuevo o mejorado proceso y se evidencie la mejora obtenida en el corto plazo. Las innovaciones de proceso siempre deberán demostrar una mejora sustancial con la situación inicial antes de ejecutar el proyecto, y deberá contar con indicadores y líneas base que puedan evidenciar su impacto en la organización en términos de valor agregado. Para que un proyecto sea considerado como innovación en procesos deberán incluir componentes de investigación, desarrollo, ingeniería y deberán impactar en la competitividad, productividad y sofisticación.

9. PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN

Ingresa al siguiente link para diligenciar la inscripción de la propuesta. No olvide adjuntar los soportes solicitados: <https://forms.gle/42hrPLLtV8GzenkWA>

Nota 1: La inscripción es gratuita

Nota 2: La inscripción la debe realizar un solo participante del equipo de jóvenes, quien se encargará de cargar los documentos requeridos de todo el equipo y de la propuesta.

9. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

No.	Criterio	Puntaje máximo
1	Equipo de trabajo: 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. Todos los jóvenes se encuentran sin empleo formal y desescolarizados 10 puntos Al menos un joven se encuentra sin empleo formal y desescolarizado 7 puntos Al menos un joven se encuentra sin empleo formal o desescolarizado 5 puntos	10



No	Criterio	Puntaje máximo
2	Factor innovador: Debe tener algo diferente respecto de otros prototipos o ideas de negocio de su mismo sector, que lo haga sobresalir con los clientes ya sea por los canales de distribución, por su producto o servicio que ofrece, entre otros aspectos.	35
3	Capacidad asociativa: Se refiere a la habilidad del joven líder para establecer y promover encadenamientos productivos con otras empresas, organizaciones o actores del municipio o la región.	10
4	Impacto social, económico y ambiental en el territorio: Se evaluará cómo el prototipo o idea de negocio espera generar impactos positivos en su comunidad o territorio, mediante 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... etc.). Se evaluarán también los productos y servicios que incorporen insumos locales.	20
5	Posibilidad de crecimiento: Se refiere a la capacidad que tenga el prototipo o idea de negocio de ser sostenible en el tiempo y la proyección de crecimiento.	15
7	Ejecución del prototipo o idea de negocio: se evaluará si ya se encuentra en funcionamiento. Prototipo o idea de negocio en funcionamiento 10 puntos Prototipo o idea de negocio sin ningún tipo de funcionamiento 0 puntos	10
Total		100

10. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Las propuestas inscritas dentro de los plazos establecidos para la presente convocatoria y que cumplan con los requisitos, serán evaluados por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, teniendo en cuenta los criterios de evaluación descritos en el numeral 12 CRITERIOS DE EVALUACIÓN.



Toda información proporcionada es de carácter confidencial y no será utilizada para ningún fin diferente a la realización de la evaluación. La evaluación será realizada por el Comité Técnico de Seguimiento del Convenio conformado por:

- a. Por parte del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación: Director(a) de Desarrollo Tecnológico e Innovación o quien a este delegue y por el Director(a) de Vocaciones y Formación o a quien este delegue.
- b. Por parte de la Cámara de Tumaco, el representante legal o su delegado.

Para que una propuesta de innovación sea considerada como financiable tendrá que tener un puntaje igual o superior de 70 puntos.

En caso de empate, se tendrá en cuenta la propuesta que tenga mayor calificación en el criterio 2. *Factor diferenciador e innovador*, en caso de que continúe el empate se tendrá en cuenta la propuesta que tenga mayor calificación en el criterio 3. *Capacidad Asociativa*, y si el empate aún persiste, se tendrá en cuenta la propuesta que tenga mayor calificación en el criterio 5 *Impacto Social, Económico y Ambiental en el Territorio*.

11. CRONOGRAMA

Para la presente invitación a presentar propuesta de innovación se tiene el siguiente cronograma

ACTIVIDAD	FECHA LÍMITE
Apertura de las postulaciones	14 de agosto de 2023
Cierre de las postulaciones	14 de septiembre de 2023 hasta las 4:00 pm
Periodo de revisión de requisitos	Del de 15 al 18 de septiembre de 2023
Publicación de subsanación de requisitos	Del 18 al 21 de septiembre hasta las 4:00 pm
Publicación de resultados definitivos	13 de octubre de 2023

Notas:



- Las solicitudes de subsanación serán notificadas por parte de la Cámara de Tumaco 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 por ser enviados para la subsanación de requisitos deberán ser remitidos al correo electrónico: proyectos@cctumaco.org
- Las actividades contempladas en el cronograma deben tener fecha de cumplimiento en días hábiles, considerando los horarios de atención de la Entidad. Es importante tener en cuenta que, si la fecha de cierre de la convocatoria es un viernes, la hora de cierre es a las 4:00 p.m.
- 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 Buenaventura podrán modificar el contenido de los términos de referencia, así como su cronograma, por las causas establecidas en el Procedimiento Trámite de adendas de condiciones de mecanismos de operación de CTel (Código: M801PR03) (documento disponible en la página web del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, Micrositio Calidad). Estas causas incluyen, entre otras: fuerza mayor o caso fortuito, eventos imprevisibles no atribuibles al Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, 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.

13. PROPIEDAD INTELECTUAL

Atendiendo al objetivo de la convocatoria, la titularidad de los derechos de propiedad intelectual sobre los resultados que se obtengan o se pudieran obtener en el marco del desarrollo de la presente convocatoria estará en cabeza de quien adelante o ejecute el proyecto. En ese sentido, las partes que conformen la alianza definirán entre ellas la titularidad de los derechos de propiedad intelectual que se generen en la ejecución de los proyectos financiados con recursos del presupuesto nacional.

Sin perjuicio de lo anterior, cuando aplique, se tendrá en cuenta lo establecido en el artículo 170 de la Ley 2294 de 2023, que determina:

“En los casos de proyectos de investigación y desarrollo 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.”

En cualquier evento, El Ministerio de Ciencia, tecnología e Innovación y las partes de la postulación, respetarán los derechos morales de las personas naturales 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.



14. ANEXOS

- Carta de compromiso (Anexo 1)
- *Propuesta de Innovación* (Formato libre con cumplimiento a las condiciones mínimas del contenido de las propuesta- Ver numeral REQUISITOS)

15. 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 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 de la suscripción del contrato su declinación empleando el modelo sugerido de "Carta de renuncia para acceder a beneficio, incentivo, apoyo financiero, acompañamiento o asesoría" (Código: M801PR02MO6) u otro documento 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 radicado en los canales habilitados por el Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación: formulario en línea de PQRDS <https://minciencias.gov.co/contact> o al correo electrónico atencionalciudadano@minciencias.gov.co



16. MÁS INFORMACIÓN

En caso de inquietudes o comentarios sobre la presente convocatoria, dirigir un correo electrónico al correo: proyectos@cctumaco.org, con el asunto “Convocatoria Jóvenes en Ciencia para la Paz”.