

III Congreso Nacional de Semilleros de Investigación CONASEIN 2025 CONCYTEC UNCP

BASES DE LA HACKATÓN CIENTÍFICA

1. PRESENTACIÓN

La Hackatón Científica es una actividad del **III Congreso Nacional de Semilleros de Investigación – CONASEIN 2025 CONCYTEC UNCP**, el cual tiene como propósito fomentar el conocimiento científico mediante un espacio educativo, creativo y competitivo, dirigido a los semilleros de investigación participantes.

Esta actividad busca fomentar la conexión entre la ciencia, la tecnología y la sociedad, a través de dinámicas colaborativas, digitales y físicas que promuevan la innovación y el emprendimiento con base científica.

2. OBJETIVO GENERAL

Fomentar la integración, el trabajo colaborativo y el desarrollo de competencias en ciencia, tecnología, innovación y emprendimiento en los semilleros de investigación, mediante retos y juegos dinámicos que promuevan el uso de plataformas científicas, el conocimiento de herramientas del ecosistema I+D+i+e y la interacción interdisciplinaria.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estimular el trabajo interdisciplinario entre semilleros de investigación.
- Promover buenas prácticas en el uso de plataformas científicas y métricas de impacto.
- Incentivar el conocimiento en ciencia, tecnología e innovación en los semilleros.
- Fomentar el emprendimiento basado en innovación tecnológica.

4. PARTICIPANTES

Podrán participar exclusivamente equipos conformados por integrantes de semilleros de investigación cuyos proyectos hayan sido seleccionados para la EXPOSICIÓN ORAL y PÓSTER.

Cada universidad presentará un solo equipo, el que estará conformado con estudiantes semilleros integrantes de los proyectos de investigación.

5. MODALIDAD Y FECHA

Modalidad : Presencial

Horario : De 3:00 pm. a 5:30 pm.

Lugar : Universidad Nacional del Centro del Perú – Huancayo, Junín

6. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada equipo participante por universidad estará integrado por un mínimo de tres participantes y un máximo de cinco integrantes.

Todos los integrantes deberán ser estudiantes activos o egresados con no más de dos años de antigüedad.

7. DINÁMICA DE LA COMPETENCIA

La Hackatón se desarrollará en estaciones temáticas (módulos de juegos) que combinan actividades digitales y físicas. Estas dinámicas estarán enfocadas en promover conocimientos en ciencia, tecnología e innovación de forma lúdica y colaborativa.

7.1. Actividades

Las actividades incluirán:

- Uso de plataformas virtuales gratuitas para responder preguntas del entorno I+D+i+e.
- Retos físicos recreativos con fines pedagógicos.
- Preguntas estructuradas sobre ciencia, investigación, innovación y emprendimiento.
- Participación activa de los integrantes en cada módulo temático.

7.2. Recursos permitidos

- Dispositivos móviles personales (celulares o tablets) para responder en plataformas virtuales.

8. MÓDULOS TEMÁTICOS

Los equipos competirán en estaciones organizadas por los siguientes ejes temáticos:

- 8.1.- Conocimiento de proyectos de investigación y artículos científicos.
- 8.2.- Reconocimiento de investigadores registrados en RENACYT.
- 8.3.- Uso de plataformas de indización de revistas científicas de alto impacto.
- 8.4.- Identificación de procesos y patentes registrables ante INDECOPI.

9. INSCRIPCIÓN

Las inscripciones se realizarán el primer día del III Congreso Nacional de Semilleros de Investigación – CONASEIN 2025 CONCYTEC UNCP.

10. EVALUACIÓN

Los equipos serán evaluados en función del puntaje acumulado en los diferentes módulos. El equipo que obtenga el mayor puntaje total será declarado ganador.

COMITÉ ORGANIZADOR