

BASES DEL CONCURSO

Hackathon Club de Ciencias UCSG

"Conectados con la Ciencia"

1. Presentación

El Vicerrectorado de Investigación y Posgrado, a través del Club de Ciencias de la UCSG, convoca a los estudiantes del Club de Ciencias a participar en la I edición del Hackathon Club de Ciencias UCSG. La actividad integra las competencias desarrolladas durante el Club: investigación, pensamiento crítico, trabajo interdisciplinario, innovación, comunicación científica y uso responsable de la IA.

2. Objetivo

Diseñar una propuesta de investigación innovadora, factible y metodológicamente sólida, sustentada en el análisis de datos y evidencia científica para contribuir a la comprensión o reducción de un problema relacionado a los Objetivos de Desarrollo sostenible.

3. Participantes

- Estudiantes participantes en el Club de Ciencias A-2026.
- Al menos cuatro actividades asistidas.
- Equipos de tres estudiantes de tres carreras diferentes.
- El estudiante puede participar en un solo equipo.

4. Dataset

Todos los equipos trabajarán sobre Dataset provisto por la UCSG.

5. Desafío

Todos los equipos explorarán el dataset y pondrán de manifiesto sus competencias de investigadores para realizar el planteamiento de una investigación innovadora, factible y metodológicamente sólida, sustentada en el análisis de datos y evidencia científica para contribuir a la comprensión o reducción de un problema relacionado a los Objetivos de Desarrollo sostenible.

6. Desarrollo

Fase 1: Exploración de los datos.

Fase 2: Selección de las variables.

Fase 3: Revisión de literatura y búsqueda de evidencia.

Fase 4: Propuesta de objetivos, metodología y resultados esperados.

Fase 5: Pitch (10 minutos) y preguntas (5 minutos).

7. Recursos permitidos

Computador personal, Internet, bases de datos institucionales, gestores bibliográficos y herramientas de IA como ChatGPT, Gemini, Claude, Copilot y NotebookLM.

8. Entregables

- Propuesta investigativa (máximo 5 páginas).
- Presentación de máximo 10 diapositivas.

9. Uso de Inteligencia Artificial

Se permite el uso de herramientas como ChatGPT, Gemini, Claude, Copilot y NotebookLM, siempre que su utilización sea ética, transparente y que toda la información sea verificada y correctamente citada.

10. Criterios de evaluación

Comprensión del problema hasta 15 puntos.

Calidad del análisis hasta 15 puntos.

Uso de evidencia científica hasta 20 puntos.

Relevancia del estudio hasta 20 puntos.

Factibilidad de ejecución de la investigación hasta 10 puntos.

Enfoque interdisciplinario hasta 10 puntos.

Pitch hasta 10 puntos.

Total: 100 puntos.

11. Jurado

El jurado estará conformado por:

- Vicerrectora de Investigación y Posgrado o su delegado
- Mentores del Club
- Investigadores de diferentes áreas del conocimiento.

Su decisión será inapelable.

12. Cronograma

Las fechas de conformación de equipos, entrega del caso, desarrollo de la Hackathon y premiación serán comunicadas oportunamente.

Actividad	Fecha
Lanzamiento del Concurso	5 de agosto de 2026
Inscripción de equipos	Hasta el 19 de agosto de 2026
Validación y notificación	21 de agosto de 2026
Hackathon	29 de Agosto de 2026
Premiación	29 de Agosto de 2026

13. Premiación

Al finalizar la Hackathon Club de Ciencias se realizará la premiación de las tres calificaciones más altas, destacando:

Primer lugar

- Tarjeta regalo por \$150 en AMAZON a cada miembro del equipo
- Certificado de participación.

Segundo lugar

- Tarjeta regalo por \$100 en AMAZON a cada miembro del equipo
- Certificado de participación.

Tercer lugar

- Tarjeta regalo por \$50 en AMAZON a cada miembro del equipo
- Certificado de participación.

Todos los participantes recibirán certificado de participación.

14. Disposiciones generales

La participación implica la aceptación de estas bases. El plagio será motivo de descalificación inmediata. Todas las fuentes deberán citarse correctamente y los equipos deberán respetar los tiempos establecidos.