



Hackathon Universitario: Desafío para un Futuro Ecológico

Bases y Convocatoria

Dudas generales reportar al correo: hackathonuniversitario@utel.edu.mx

El presente documento establece la relación entre los participantes, organizadores y aliados del Hackathon Universitario: Desafío para un Futuro Ecológico.

Los siguientes conceptos se enuncian para el uso y entendimiento de roles, responsabilidades y accionables según sea el caso.

1. Hackathon Universitario: Desafío para un Futuro Ecológico.

Es un reto intensivo y contra reloj, donde los equipos participantes plantean soluciones de innovación abierta y tecnología inmersa, ante problemáticas socioambientales y económicas, que son de interés de los participantes, organizadores y organizaciones aliadas. Las actividades del reto se ejecutan 100% online, a través de las plataformas que los organizadores consideren ideales y pertinentes.

2. Participantes.

Puede participar toda aquella persona que pertenezca a la comunidad de estudiantes y egresados de Utel y U Camp. Quienes deberán cumplir con los requisitos de inscripción, registro y obligaciones de participación del Hackathon Universitario: Desafío para un Futuro Ecológico.

3. Organizadores.

Equipo encargado de diseñar, planear, operar y dar seguimiento al Hackathon Universitario: Desafío para un Futuro Ecológico. Forman parte del Staff de Utel, y están enfocados en dar seguimiento al funcionamiento de la actividad.

4. Aliados.

Son aquellas empresas, instituciones, organizaciones públicas o privadas, así como comunidades y/o referentes, que forman parte de las redes de colaboración de Utel. Su papel es acercar problemáticas y experiencias industriales a los participantes del Hackathon Universitario: Desafío para un Futuro Ecológico. Así mismo ofrecen agile classes, mentorías y retroalimentación a los proyectos generados por los estudiantes durante la ejecución del reto.

Declaración de intención.

Utel, busca trabajar con la iniciativa privada y pública en Latinoamérica para generar vínculos con la comunidad educativa en pro de la empleabilidad, emprendimiento y la generación de soluciones de innovación abierta.



Objetivo

Convocar a empresas, organizaciones e instituciones, así como a estudiantes, egresados y profesores a participar en el evento denominado: “Hackathon Universitario: Desafío para un Futuro Ecológico”, cuyo objetivo es unir las necesidades de las industrias con los talentos de nuestros estudiantes, generando soluciones frescas e innovadoras que contribuyan al impacto socioambiental y económico positivo en América Latina.

Dinámica general y fechas del reto.

A través del concurso, los aliados en colaboración con los organizadores plantean problemáticas para encontrar soluciones innovadoras de la mano de los participantes, con un enfoque en temas socioambientales y económicos.

Los equipos disponen de 48 horas para idear un proyecto, desarrollar un prototipo y presentar una propuesta viable y escalable relacionada con alguna de las verticales del reto.

Detalles de la presente edición:

- Aliado de vertical: **Green Pretzel**, startup dedicada a la consultoría de sustentabilidad en México. GreenPretzel busca empoderar comunidades locales mediante plataformas digitales, ofreciendo herramientas para abordar desafíos socioambientales de manera colaborativa y sostenible.

El equipo organizador dará a conocer la vertical aperturada a la comunidad académica a través del aula virtual y correo electrónico, invitando a co-crear y participar dentro de esta actividad. Dentro de la dinámica del desafío, es importante considerar las siguientes fechas y actividades:

1. Apertura de registro de participantes y anuncio de vertical **19 de mayo**
2. Cierre del registro **9 de mayo**
3. Kick off **13 de mayo**
4. Días de talleres de capacitación **14 al 16 de mayo**
 - a. Kick off e introducción al desafío, **14 de mayo de 7 a 8:40 p.m.**
 - b. Agile Class 1: Design Thinking, **15 de mayo de 7 a 8 p.m.**
 - c. Agile Class 2: Prototipado Rápido, **15 de mayo de 8 a 9 p.m.**
 - d. Agile Class 3: Escalabilidad y viabilidad para proyectos tecnológicos, **16 mayo de 7 a 8 p.m.**
 - e. Agile Class 4: Taller especializado de la vertical, **16 de mayo de 8 a 9 p.m.**
 - f. Agile Class 5: ¿Cómo dar Demo de prototipo? **18 de mayo de 8 a 9 p.m.**
5. Creación de equipos: **13 de mayo a las 8 p.m.**
6. Registro de propuestas: **17 de mayo a las 9:30 a.m.**
7. Días de trabajo intenso: **17 y 18 de mayo**



8. Mentorías:
17 de mayo de 1 a 3 p.m y de 5 a 7 p.m.
18 de mayo de 9:00 a 10:00 h
9. Entrega del 1er Pit Stop **17 de mayo a las 8 a.m.**
10. Entrega del 2do Pit Stop: **18 de mayo - 10:00 a 12:00 h.**
11. Pre Demo de Prototipo y evaluación del 2do Pit Stop: **18 de mayo - 12:00 a 13:00 h**
12. Anuncio de finalistas: **18 de mayo -14:00 a 14:30 h**

Esta actividad tiene como objetivo tener un ganador por vertical, y que todos los equipos puedan tener la oportunidad de mostrar sus soluciones a través de prototipos funcionales a las problemáticas planteadas por los aliados del Hackathon Universitario: Desafío para un Futuro Ecológico.

El aliado que apertura una vertical tendrá un espacio al que se le denomina Demo Day para escuchar y evaluar de la mano de los organizadores los prototipos funcionales presentados por los equipos, en caso de considerarse pertinente podrán elegir a uno o varios proyectos destacados para dar un seguimiento específico. El proceso del seguimiento y sus implicaciones se darán a conocer posterior a la Demo Day, en un plazo máximo de 15 días hábiles.

Plataformas online

El Hackathon Universitario: Desafío para un Futuro Ecológico, se realizará 100% online. Los organizadores han considerado el uso de las siguientes plataformas:

- **Correo electrónico:** medio de comunicación inicial pre Hackathon
- **Zoom:** plataforma de uso para de los talleres y 48 horas de Hackathon sincrónicas
- **Aula Virtual (Moodle):** para subir archivos, orientación y dudas, mentorías asincrónicas. Comunicados generales, específicos, agenda, instrucciones.
- **WhatsApp:** comunicación asincrónica y dudas urgentes

Estas plataformas apoyarán las actividades de comunicaciones y avisos a los participantes, registro y entrega de proyectos, mentorías y presentación de proyectos.

Cualquier comunicación o información fuera de estas plataformas, se considerará extraoficial y sin validez por parte de los organizadores.

Perfil de las y los participantes

- Tener mínimo un cuatrimestre estudiando en algún programa de licenciatura Utel o un modulo en U Camp
- Ser un entusiasta de la tecnología y tener inquietud por resolver problemáticas socioambientales y económicos en LATAM
- Ser un promotor de la filosofía “hazlo por ti mismo”
- Ser audaz, creativo e innovador
- Ser “Cero tradicionales”
- Tener ganas de hacer y generar comunidad



- Tener pensamiento crítico
- Interés por complementar tu perfil profesional con esta experiencia.

Requisitos para la participación

- Pertenecer a la comunidad Utel y U Camp (estudiante y egresado).
- Interés por generar un impacto socioambiental y económico positivo en tu comunidad y en Latinoamérica
- Completar registro en formulario y responder las preguntas filtro:
 - ¿Qué consideras que el hackathon universitario puede aportar a tu perfil profesional?
 - ¿En cuál de estas áreas tienen conocimiento?
 - Tecnológica
 - Innovación y creatividad
 - Sustentabilidad
 - ¿De qué manera puedes contribuir para mejorar el medio ambiente?

Derechos de los participantes

1. Todo estudiante tiene derecho a participar en el Hackathon Universitario, siempre y cuando se registre en tiempo y forma, cumpla con el perfil de participación y respete las obligaciones expuestas en este documento en la sección de "*Obligaciones de los participantes*".
2. Todo estudiante podrá acceder a una de las 100 becas de participación que lo exima del 100% de la cuota de inscripción, siempre y cuando cumpla con lo expuesto en el primer punto de esta sección, y que la respuesta a la pregunta en el registro "¿De qué manera puedes contribuir para mejorar el medio ambiente?" Obtenga 2 puntos y cumpla con las siguientes características:
 - a. Atiende una problemática actual (1 punto)
 - b. Exponga como sus conocimientos pueden contribuir para atender la problemática detectada (1 punto)
3. Todo estudiante registrado, recibirá un correo siendo notificado sobre el resultado obtenido del puntaje de la pregunta a resolver y si es acreedor o no a la beca del 100%.
4. Que se informe al participante la asignación a un equipo multidisciplinario con un máximo de 10 personas.
5. El participante podrá cambiar de una sola vez, solo si su equipo queda desierto o exista comunicación nula comparable en las primeras horas de inicio del Hackathon Universitario. Esto deberá informar una hora antes de la primera mentoría agendada para que sea asignado a otro equipo.
6. Los participantes podrán hacer uso del Campus Virtual que la Universidad provea para la entrega de sus avances y prototipo final, mediante los mecanismos de identificación (de usuario y contraseña), que se entregarán a cada participante previo al inicio de actividades del Hackathon Universitario.
7. Los códigos de usuario y contraseñas que sean enviados por medios electrónicos son intransferibles, lo que implica que el participante será responsable del uso que haga de los mismos.



8. Los participantes tendrán derecho a comunicar al Staff del Hackathon sus puntos de vista, aclaración, propuestas, peticiones o inconformidades, observando en todo momento el debido respeto.
9. Los recursos tecnológicos destinados al Hackathon Universitario y a la entrega de los contenidos se encuentran disponibles y accesibles, conforme las determinaciones académicas para su uso.
10. Que se informe al participante los requerimientos de equipos, mecanismos o dispositivos de acceso a los contenidos necesarios para participar y desarrollar su propuesta de solución en el Hackathon Universitario.
11. Que las consultas o dudas presentadas a través de los mecanismos que el staff establezca para la comunicación entre participantes, mentores, staff y facilitadores, sean contestadas en un plazo razonable con el fin de mantener la agilidad en el desarrollo de las actividades del Hackathon Universitario.
12. Que dentro del Hackathon Universitario se especifique las condiciones de la vertical del desafío o reto, las etapas de entrega de avances, los alcances que se esperan de las soluciones presentadas y la evaluación final de los prototipos.
13. Todo participante reciba al menos una mentoría para la construcción del prototipo.

Obligaciones de los participantes

1. La participación en el evento tendrá un costo de \$250.00 pesos mexicanos (doscientos cincuenta pesos 00/100 MXN) o su equivalente de acuerdo a su país, el cual, el interesado en participar cubrirá una vez que se haya registrado en la plataforma SIU cubriendo el accesorio "Hackathon Universitario" de acuerdo a las fechas de la convocatoria para que se tome como participante inscrito.
2. El interesado en participar deberá pagar la cuota de inscripción mencionada en el punto anterior, y no será acumulable a la deuda que tenga al momento de su inscripción al Hackathon Universitario.
3. En caso de ser ganador y tener un adeudo, deberá ser cubierto en su totalidad para poder reclamar la totalidad de los premios de becas expresados en este documento en la sección de premios.

Es importante que el participante asuma el compromiso para el desarrollo de sus propuestas, considerando los siguientes puntos:

- La inscripción es de manera individual, y se formarán equipos de 8 a 10 personas.
- Los equipos serán formados por los organizadores del Hackathon de manera aleatoria, considerando una perspectiva multidisciplinaria. Se informará vía correo electrónico el 13 de mayo.
- Se integrará a los participantes a grupos de WhatsApp, según la formación de su equipo y de acuerdo a la información enviada vía mail el 13 de mayo.



- Los integrantes de los equipos tendrán la opción de cambiar de equipo una sola vez, siempre y cuando los equipos sean de máximo 10 y mínimo de 8 personas, podrán hacer esta solicitud vía correo electrónico a la siguiente dirección: hackathonuniversitario@utel.edu.mx
- Los equipos deberán desarrollar y presentar un solo proyecto durante el Hackathon.
- Los miembros del equipo tendrán que elegir a un representante, que será responsable de todas las comunicaciones entre su equipo y el comité organizador.
- Los participantes tendrán la obligación de asistir a las Agile Class programadas en los días de capacitación del **14 al 16 de mayo**, con la intención que puedan capacitarse y terminar el proyecto durante los días 17 y 18 de mayo. Es obligatorio verlas grabadas o en tiempo real.
- El representante del equipo deberá registrar la idea del proyecto que pretenden desarrollar a más tardar el día **16 de mayo a las 9:30 a.m.** en el aula virtual [[aquí](#)].
- Los participantes deberán contar con disponibilidad de tiempo total para participar los días 17 y 18 de mayo.
- Los equipos deberán presentarse a sus sesiones de mentoría en los horarios establecidos por el equipo organizador.
- Los equipos deberán presentar avances de su proyecto en cada Pit Stop para que puedan contar con una evaluación. A continuación se mencionan fechas, horarios y puntos de revisión en cada entrega:
 - Registro de idea por equipo, **16 de mayo a las 9:30 p.m.**
 - Nombre del proyecto
 - Problemática social detectada
 - Objetivo general
 - Idea general sobre la solución
 - Primer Pit Stop **17 de mayo a las 8 a.m.**
 - Documento con la información de la primera entrega
 - Estudio sobre viabilidad y fases de implementación
 - Descripción del desarrollo del uso de las tecnologías de implementación
 - Maquetas, primeras simulaciones y/o wireframes que construyan el prototipo final
 - Segundo Pit Stop **17 de mayo a las 12 p.m.**
 - Integración de mejoras bajo el feedback de los mentores
 - Documentación del proyecto terminado
 - Videos, simulaciones, diagramas y gráficos, en caso de ser necesarios para acompañar la solución propuesta
 - Presentación Pre Demo de Prototipos **18 de mayo de 12 a 1 p.m.**
 - Explicación oral con apoyo de material visual de la problemática y solución
 - Demostración del prototipo funcional
 - Información sobre viabilidad y escalabilidad



- Integración de tecnologías, frameworks, procesos, wireframes en alta calidad, etc.

- Se considera un proyecto terminado satisfactoriamente, cuando los equipos han entregado avances en cada Pit Stop y contar con un prototipo funcional mostrado durante la presentación en el Pre Demo de Prototipos
- Para garantizar una participación exitosa, los participantes requieren:
 - Usuarios de Utel:
 - Usuario y contraseña del aula virtual
 - Usuarios de U Camp:
 - Se les asignará un usuario y contraseña
 - Cuenta de WhatsApp propia.
 - Aplicación de Zoom.
 - Equipo de cómputo propio.
 - Acceso a internet.
 - Un correo electrónico propio (se aconseja sea una cuenta que se consulte de manera periódica).
 - Disponibilidad total para participar los días 17 y 18 de mayo del 2024.

Problemática abordada

El Hackathon Universitario: Desafío para un Futuro Ecológico, propone que los participantes puedan encontrar y desarrollar soluciones tecnológicas innovadoras que utilicen IA, Cloud y Blockchain para abordar desafíos locales y culturales, colaborando entre actores locales y teniendo un impacto medible en calidad de vida y ambiente.

El objetivo de esta vertical es impulsar el desarrollo y la implementación de proyectos tecnológicos que:

1. **Permitan identificar desafíos locales:** Crear herramientas y aplicaciones que permitan a las comunidades identificar, analizar y abordar los problemas socioambientales que existen en su territorio.

2. **Fomenten soluciones participativas y colaborativas:** Desarrollar plataformas que promuevan la participación activa de los miembros de la comunidad, así como la colaboración entre diferentes sectores y actores.

3. **Fomenten la educación y conciencia socioambiental:** Incluir componentes educativos que aumenten la comprensión y sensibilización sobre los desafíos socioambientales y las prácticas sostenibles.



4. **Generen impacto a largo plazo:** Tengan componentes que permitan que no solo se resuelvan problemas actuales, sino que también fomenten la continuidad del compromiso y participación de las comunidades locales.

Para mayor detalle, se aconseja revisar el siguiente documento: [Diseña el futuro del aprendizaje eficaz_Hackathon Universitario](#)

Evaluación de proyectos

Hackathon		
Evaluación	Actividad	Ponderación
Registro de idea	Análisis de la problemática	30
Primer Pit Stop	Análisis de propuestas	30
Pre Demo y Segundo Pit Stop	Presentación de la solución	40

Recursos:

 [Lean-preguntas.jpg](#)

Premios

1. Todos los participantes que terminen satisfactoriamente su proyecto y hayan registrado su solución en todos los Pits stops, recibirán una calificación que podrán intercambiar para una única materia del bimestre que estén inscritos, esto aplica para los estudiantes de Utel.
2. Para estudiantes de U Camp que terminen satisfactoriamente su proyecto y hayan registrado su solución en todos los Pits stops, recibirán una calificación que podrán intercambiar para una insignia digital correspondiente al siguiente proyecto por entregar en el Bootcamp.
3. En caso de ser parte de la comunidad de estudiantes de Utel y U Camp, aplicará solo el primer punto de esta sección.
4. La iniciativa que resulte ganadora tendrá premios y beneficios. Estos serán anunciados en la ceremonia de inauguración.
5. Premios confirmados para el primer lugar:
 - a. Beca del 100% para iniciar una carrera de Posgrado de Utel Universidad o beca del 100% para iniciar una licenciatura en Utel Universidad, Edición 2024, aplican restricciones.
 - b. El ganador deberá elegir una de las dos opciones de becas expresadas en el punto 5.a.
 - c. Beca del 100% para cursar el Bootcamp de IA para la vida en formato de 1 mes de U Camp.
 - d. Beca del 100% para iniciar un Bootcamp en formato de 6 meses de U Camp.
 - e. Beca 100% de Utel X durante 6 meses



Restricciones

1. En el caso de que el estudiante se dé de baja en el bimestre corriente, y decida no participar, no existirán reembolsos del pago realizado de \$250.00 pesos mexicanos (doscientos cincuenta pesos 00/100 MXN)
2. En caso de ser ganador y tener un adeudo, deberá ser cubierto en su totalidad para poder reclamar los premios de becas expresados en este documento en la sección de premios.
3. Las becas otorgadas para cursar un programa de maestrías en Utel Universidad, no incluyen el pago ante el SEP, que es la Secretaría de Educación Pública, dependiente del Ministerio de Educación de México, así como la reinscripción y titulación. Los beneficiarios que deseen tomar el programa deberán presentar documentaciones habilitantes para su uso en tiempo y forma. Podrán hacer uso por alumno o familiar directo únicamente: padres, hermanos, hijos, cónyuge.
4. Las becas de Utel Universidad aplican al ciclo lectivo 2024 y deberán ser canjeadas en tiempo y forma que comunique el organizador.
5. Utel otorgará un porcentaje de beca del 80% a los estudiantes que decidan realizar sus estudios dentro de los programas ofrecidos por la Universidad, más un 20% adicional que estará sujeto al **mérito académico**. Este 20% se otorgará desde el primer ciclo académico, por lo cual **el estudiante contará con el 100% de la beca durante su primer ciclo académico**. Esto no exime al estudiante del pago del complemento de colegiatura o cuota de incorporación, y del costo de titulación.
6. En caso de que el estudiante obtenga **un promedio mínimo de 8.5** en las materias cursadas, continuará siendo acreedor al 20% adicional para su siguiente ciclo.
7. En caso de que su **promedio sea inferior a 8.5**, únicamente mantendrá la beca otorgada como ganador del Hackathon Universitario del 80% para el siguiente ciclo.
8. El beneficiario de la beca, cada inicio de ciclo, tendrá que **comprobar que cumplió con el promedio** en el ciclo inmediato anterior, para hacer efectivo el complemento por mérito académico para el siguiente ciclo.
9. El beneficiario de la beca se obliga a cumplir con lo siguiente, en caso de que se presente cualquiera de los supuestos que a continuación se mencionan:
 - a. En caso de **no aprobar una materia**, el estudiante perderá el 20% adicional otorgado por mérito académico, únicamente mantendrá el 80% por beca empleado.
 - b. El estudiante no podrá dar de baja materias en las que ya haya sido inscrito.
 - c. El estudiante tendrá que cubrir el 100% del costo de los accesorios, incluido el complemento de colegiatura o cuota de incorporación, y



titulación de la carrera de Posgrado o Licenciatura, según sea el caso de la beca elegida.

10. Las becas otorgadas en este concurso no son acumulables con becas activas obtenidas en Hackatones anteriores; sin embargo, podrán ser transferidas a un familiar directo que no cuente con una beca otorgada por el premio de algún Hackathon anterior, y sin excepción alguna no pueden ser canjeadas por efectivo o artículos materiales, además que no se pueden usar en combinación con ninguna otra oferta vigente de Utel y/o U Camp.
11. En el contexto de U Camp, las becas al 100% estarán disponibles exclusivamente para el Bootcamp de IA para la Vida. Las becas con un descuento del 100% serán aplicables a los Bootcamps de 6 meses que tengan activos según la programación que establezca el organizador. Puedes hacer válida tu beca a más tardar el 10 de diciembre del año 2024 en la siguiente dirección de correo electrónico: hola@info.ucamp.io
12. Este documento de términos y condiciones, en todas sus secciones y apartados, están sujetos a cambios sin previo aviso.
13. Última actualización: **5 de abril de 2024.**

Propiedad Intelectual

Sobre los proyectos, creaciones, obras audiovisuales, guiones, publicaciones y cualquier otro material que se presente o surja como consecuencia del concurso, y que sea consecuencia de la labor desarrollada por los participantes, incluyendo metodología, obras audiovisuales y materiales de apoyo durante el concurso, pertenecerán únicamente a ellos. Sin perjuicio de esto, los participantes autorizan a título gratuito a SCALA HIGHER EDUCATION, SC. para el uso, difusión y/o publicación sobre cualquier tipo de obra, proyectos, trabajo, política, investigación, guión, invención, mejora, procedimiento o cualquier otro tipo de derecho relacionado que sean consecuencia de la participación de estos en el concurso.

Protección de datos.

Al pagar mi cuota de participación, acepto y reconozco que al participar en el evento denominado "Hackathon" facultará a SCALA HIGHER EDUCATION, S.C., por sí o mediante un tercero, a usar mi imagen, mi voz e incluyendo la mención de mi nombre ya sea como participante, mentor, juez o speaker. Asimismo, autorizo el uso de mi imagen y voz para entrevistas, comunicaciones, o cualquier otra manifestación que sea grabada o fotografiada y a efectos de ser exhibidas dichas imágenes como recurso publicitario en medios electrónicos como radio, televisión, además de medios digitales, tal como la página web de la institución de comunicación al público así como por cualquier plataforma digital de comunicación global que pone en contacto a gran número de usuarios denominadas "redes sociales". En otras palabras, autorizo expresamente a SCALA HIGHER EDUCATION, S.C. a realizar el tratamiento de los datos personales que le



proporciona a través de este medio, así como la información que se derive de su uso, de acuerdo con la normativa legal vigente.

De la misma forma, acepto y reconozco que la información será almacenada en el banco de datos de SCALA HIGHER EDUCATION, S.C. por un plazo indeterminado o hasta que se ejerza el derecho de revocación. El tratamiento de la información implica el uso de la misma para las finalidades concernientes al presente y la difusión de sus participantes, ganadores, mentores, jueces y/o speakers. Se deja constancia que la autorización del participante es obligatoria para participar en el Hackathon Universitario.

Por otro lado, autorizo que en mi carácter de participante, mentor, juez, y/o speaker el contacto y comunicación de avisos, seguimiento sobre el “Hackathon” durante el mes de abril y mayo de 2024, vía la plataforma de mensajería instantánea denominada “WhatsApp”. Esta autorización incluye el uso de contacto de número telefónico que se proporcionó en este registro para la inclusión y formación de equipos y grupos en esta plataforma.

Los datos serán tratados de acuerdo a las Políticas de Privacidad de SCALA HIGHER EDUCATION, SC. que podrá encontrar en <https://ucamp.io/politicas-de-privacidad/>. Para el caso de que el participante esté inscrito en U Camp, o bien, en la página <https://utel.edu.mx/politica-de-privacidad>, para el caso de que el alumno esté inscrito en un programa académico de UTEL Universidad. El participante puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición respecto a sus datos personales registrados en la página web de SCALA HIGHER EDUCATION, SC. u otro medio escrito o digital, mediante una comunicación dirigida a **protecciondatos@ucamp.io con COPIA al correo hackathon.universitario@utel.edu.mx**

De otro lado, los ganadores autorizan a SCALA HIGHER EDUCATION, SC. a difundir el resultado del concurso, a publicitar a cada ganador e incluir su nombre, Documento Oficial de Identidad, voz y/o imagen, en la publicidad que se difunda por el medio que determine SCALA HIGHER EDUCATION, SC. sin derecho a remuneración ni pago alguno por este concepto.