



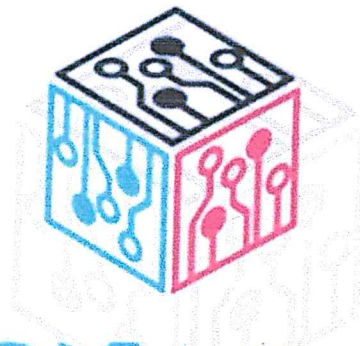
SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN



El Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos
del Estado de Morelos

CONVOCA

a los alumnos de los planteles a participar en el primer:



HACKATHON

CECYTE MORELOS 2024

HACKATHON

CECYTE MORELOS 2024

Sede:

Universidad Tecnológica Emiliano Zapata
del Estado de Morelos.

Fecha:

25 de abril de 2024.



cecytemorelos.edu.mx



CECyTEMorelos



@cecytemorelos



@cecytemorelos

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

Para los CECyTEs, la aplicación de la ciencia y la tecnología constituyen parte esencial de nuestro actuar como lo marca la Nueva Escuela Mexicana. Dentro de nuestros objetivos se busca que nuestros jóvenes desarrollen de manera integral, ideas creativas e innovadoras para dar solución a los problemas de su entorno; por ello, el Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del estado de Morelos ha considerado realizar el concurso "Hackathon 2024", en donde:

- Los estudiantes podrán conocer a otros jóvenes de los cinco planteles del CECyTE Morelos que comparten este interés por la tecnología, impulsado el trabajo en equipo y descubriendo sus habilidades de programación. El Hackathon promueve el trabajo colaborativo orientado a solucionar problemas, todo el proceso de trabajo se convierte en una forma de aprendizaje.
- Se establecerán vínculos entre los participantes y otros colaboradores a través del *networking* que se generará durante el evento.
- Tendrán la oportunidad de compartir *masterclass* y/o ponencias con profesionales del mundo de la programación y nuevas tecnologías. Podrán aprender de la mano de expertos antes de comenzar con los retos. Esto ayudará a los equipos a conocer a grandes profesionales del sector y comenzar el reto con la mente llena de nuevas ideas y aportaciones.

OBJETIVO GENERAL

Fomentar en las y los alumnos el desarrollo de la creatividad y el trabajo colaborativo con enfoque de responsabilidad social, desarrollando propuestas innovadoras a través del uso de la tecnología, que les permitan crear elementos que generen impacto en su entorno, aplicando los conocimientos adquiridos en su formación técnica, así como fomentar la gestión de aprendizaje de manera autónoma y cooperativa.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fomentar en nuestros estudiantes, a través del uso de la tecnología: disciplina, honestidad, constancia, estudio y respeto, así como el trabajo en equipo.
- Incentivar la participación y el sentido de pertenencia a las tareas de equipo, respetando y valorando los aspectos de relación que ellas promueven, generando ámbitos de gestión y autogestión para el desarrollo de actividades tecnológicas.
- Estimular y reconocer los trabajos destacados a juicio del jurado calificador.

RETO

Los equipos participantes deberán desarrollar una aplicación digital para dispositivos móviles, donde se presente una propuesta de manera simplificada y de fácil comprensión que beneficie y contemple a uno de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) definidos por la Agenda 2030 de la Organización de las Naciones Unidas, y seleccionados previamente por el Comité Organizador.

GENERALIDADES

El Concurso Estatal se desarrollará conforme a las etapas; local, estatal, y posterior una etapa nacional.

Fechas y Sedes:

ETAPA	CONVOCATORIA	INSCRIPCIÓN Y ENTREGA DE DOCUMENTOS	FECHAS EL CONCURSO	SEDE
Local	Fecha establecida por cada plantel			Planteles
Estatal	Por confirmar	Del 26 al 28 de febrero del 2024	03 de mayo del 2024	UTEZ.
Nacional	Por definir	Por definir	5 al 7 de junio del 2024	Puebla, Puebla

1. BASES

- 1.1 Se participará con un máximo de dos equipos por cada plantel del CECyTE Morelos.
- 1.2 Únicamente podrán registrarse las y los estudiantes inscritos en alguno de los planteles del CECyTE Morelos.
- 1.3 Los equipos deberán estar conformados por un mínimo de dos estudiantes y un máximo de cuatro.
- 1.4 Deberán elegir y nombrar a una o un tutor del equipo que deberá ser un docente del CECyTE Morelos responsable de las y los alumnos.
- 1.5 Los miembros del equipo elegirán una o un representante, el cual deberá ser un estudiante del mismo equipo, quien será responsable de todas las comunicaciones entre su equipo y el Comité Organizador.
- 1.6 Se sugiere que, en la etapa final presencial los participantes cuenten con sus propias laptops, dispositivos de memoria externa y otros materiales para desarrollar su aplicación.
- 1.7 La sede proveerá el acceso a internet, mesas de trabajo y conexiones eléctricas.
- 1.8 Deberán elegir uno de los 6 ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) enunciados en el apartado de tema y sobre él, desarrollar una solución y prototipo.
- 1.9 Cada equipo participante deberá elegir un nombre y un logotipo que los identifique, así como asignar nombre a su proyecto.
- 1.10 Las y los tutores no podrán participar en el desarrollo y exposición del proyecto, así como en la evaluación que realice el jurado.
- 1.11. Los trabajos que se presenten deberán ser inéditos y originales; por lo tanto, no se debe haber participado con el mismo proyecto en eventos similares, si es el caso, serán descalificados.
- 1.12 Ante cualquier duda sobre la originalidad de los trabajos, el jurado calificador podrá requerir información o documentación que considere necesaria para determinar la autenticidad del trabajo.
- 1.13 Los estudiantes participantes aceptan y reconocen que, en caso de existir alguna controversia en materia de propiedad intelectual ante un tercero, serán los únicos responsables respecto a los daños y perjuicios que pudiera generar dicha controversia, liberando al CECyTE Morelos de cualquier responsabilidad que se le pudiera imputar.

- 1.14 Todos los estudiantes, docentes y administrativos que asistan al evento deberán cumplir con los protocolos de ingreso y permanencia que establezca la sede, así como el cuidado de las instalaciones en donde se desarrolle el evento.

2. INSCRIPCIONES

- 2.1 Los estudiantes que se inscriban para participar en este concurso deberán estar debidamente inscritos al CECyTE Morelos.
- 2.2 El responsable de vinculación en cada plantel deberá inscribir al equipo participante en la plataforma de registro llenando en su totalidad los campos requeridos y anexando toda la documentación solicitada.
- 2.3 Los estudiantes, así como su tutor acompañante, previo al inicio del proceso de su presentación, deberán acreditar su personalidad ante los integrantes del jurado y el responsable del evento, mediante la exhibición de su credencial vigente expedida por el Colegio o, en su defecto, su constancia de estudios.
- 2.4 El periodo de inscripción será del 26 al 28 de febrero de 2024.
- 2.5 El Comité Organizador tendrá en todo momento el derecho de validar que las y los alumnos estén inscritos en sus Planteles de origen y reportar a los mismos cualquier anomalía detectada.
- 2.6 Las propuestas serán recibidas durante el periodo establecido. Una vez recibidas, éstas no podrán ser retiradas del Hackathon. Los trabajos presentados en tiempo extemporáneo no serán tomados en cuenta.
- 2.7 La convocatoria podrá ser consultada en la página oficial del Colegio: <http://cecytemorelos.edu.mx/cm/index.php/convocatorias>

3. TEMA

3.1 Las propuestas deberán enfocarse en uno de los siguientes 6 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030:

- Objetivo 3

Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.

- Objetivo 4

Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

- Objetivo 11

Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles.

- Objetivo 12

Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.

- Objetivo 13

Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.

- Objetivo 15

Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras, detener la pérdida de biodiversidad.

HACKATHON

CECYTE MORELOS 2024

4. DESARROLLO

4.1 El evento y su desarrollo estará organizado de la siguiente manera:

Fase 1

Modalidad: *Virtual*

Actividad: *Exposición de Retroalimentación*

Fecha: *del 04 al 06 de marzo*

Los equipos participantes de cada plantel deberán tomar una mentoría y/o coaching virtual con expertos de la Universidad Tecnológica Emiliano Zapata del estado de Morelos a través de la plataforma Zoom. El enlace, día y hora de conexión serán proporcionados por la Dirección de Vinculación una vez concluido el proceso de inscripción.

Fase 2

Modalidad: *Virtual*

Actividad: *Evaluación Documental*

Fecha: *del 15 al 20 de marzo*

La Universidad Tecnológica Emiliano Zapata del estado de Morelos evaluará la documentación técnica entregada por los equipos participantes y determinará a los 5 equipos finalistas. La publicación de los resultados se realizará en los medios de comunicación oficiales del Colegio a más tardar el día *21 de marzo de 2024*.

Fase 3

Modalidad: *Virtual*

Actividad: *Desarrollo de la app*

Fecha: *del 22 de marzo al 25 de abril*

Los 5 equipos finalistas desarrollarán en este espacio de tiempo la app con base al *storyboard* entregado en la fase 1 y considerando las características del numeral 6, correspondiente a las *Características de los trabajos y presentación del proyecto*.

Fase 4

Modalidad: *Presencial (Universidad Tecnológica Emiliano Zapata del estado de Morelos)*

Actividad: *Presentación Final*

Fecha: *25 de abril 12:00 hrs.*

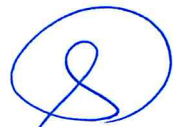
Los 5 equipos finalistas tendrán un lapso de 3 horas (inicia la final a las 9:00 hrs.) para la conclusión de su app, una vez concluido ese tiempo se llevará a cabo la presentación de su proyecto (*Elevator pitch*) para ser evaluados por el jurado quien determinará los 3 ganadores del concurso.



5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

5.1. El jurado evaluador, calificará con base en los siguientes criterios:

Porcentaje	Criterio o elemento a evaluar	Descripción del elemento a evaluar
25%	Creatividad-Innovación	La forma de solución a un problema, con respecto a las soluciones ya existentes. Diseño y originalidad basado en el público objetivo.
25%	Capacidad tecnológica	Uso de la tecnología, módulos de programación y lenguaje de programación acordes al status tecnológico actual.
20%	Alcance de Implementación	Avance de desarrollo y funcionalidad de la App.
10%	Alto impacto	Beneficios que aporta al área o segmento social donde se aplica.
10%	Viabilidad y Escalabilidad	Adaptabilidad en otros sectores, viabilidad de comercialización.
10%	Presentación	Exposición clara y concisa, organización en la información presentada, respuestas claras en sesión de preguntas.
= 100%	Total de elementos considerados a evaluar.	

6. CARACTERÍSTICAS DE LOS TRABAJOS Y PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

6.1 Especificaciones técnicas y tecnológicas:

Las propuestas de apps deberán presentar una solución digital, en plataforma móvil (iOS & Android) que logre resolver el problema planteado.

El entregable para la inscripción deberá tener al menos las siguientes características:

6.2 Determinar el problema y solución:

- Definir proto persona objetivo (user persona).
- Crear mapa de empatía.
- Definir objetivo y problema a resolver.
- Propuesta (énfasis en diferenciadores).
- Desarrollar el storyboard de la aplicación.
- Iniciar bitácora de trabajo del proyecto (proceso de construcción, borrador de prototipo, redacción de notas, memoria fotográfica, entre otros).

Los equipos para su presentación virtual ante el jurado deberán elaborar una presentación en formato de power point (.pptx) en la cual se describa cada uno de los elementos anteriormente mencionados.

ENTREGABLE FASE 3

5 equipos finalistas

1. Tecnológicas:

- Se pueden utilizar frameworks.
- Consumo de APIs públicas o propias desarrolladas durante el concurso.

Sugerencias adicionales para el desarrollo de tu App:

- Contar con diversas formas de pago, es decir; ofrecer más opciones para lograr la venta y que los productores tengan ingresos en el menor tiempo posible; es decir micrositiOS con habilidad de cobro y pago directo (Paypal, CoDi y/o tarjeta de crédito).
- Integrar algún componente de seguridad.
- Utilización de Lenguaje Java o alguno de sus dialectos.
- Uso de metodologías, algoritmos o tecnologías en adición a las propuestas.
- En caso de utilizar Machine Learning, utilizar Phyton o R.
- Continuar con bitácora de trabajo de tu proyecto (Proceso de construcción, borrador de prototipo, redacción de notas, memoria fotográfica, entre otros).

ENTREGABLE FASE 4

Presencial – 5 equipos finalistas.

2. Solución esperada:

- I. Prototipo funcional probado (con requerimientos físicos y cualquier adicional), demo y bitácora concluida.
- II. Elevator pitch
- III. Todos los elementos mencionados serán evaluados, con la prioridad en la idea y el problema que puede resolver.

3. Normas técnicas de los proyectos:

- I. Todo el desarrollo deberá llevarse a cabo en las fechas de duración del evento.
- II. Se puede desarrollar en cualquier tecnología y cualquier dispositivo siempre y cuando esté apegado a la convocatoria. El cómo resolver las problemáticas planteadas está en la imaginación de los participantes.
- III. Las aplicaciones deberán funcionar sobre el dispositivo (aportado por el equipo participante) o emulador, siendo válida cualquier plataforma. No se aceptarán aplicaciones ya publicadas en cualquier medio, o trabajos anteriores ya realizados.

- IV. Se permite el uso de lenguajes, frameworks, librerías de terceros y cualquier tipo de herramientas de desarrollo.
- V. Durante el desarrollo de la competencia, los participantes podrán solicitar ayuda en temas concretos a los mentores que estarán disponibles.
- VI. No es obligación del equipo organizador tener en todo momento disponible al mentor requerido.
- VII. No se requerirá que las soluciones estén completamente terminadas durante el Hackathon, aunque se valorará el grado de funcionalidad alcanzada y que se aporten diseños que permitan ver la evolución de los apartados que falte completar.
- VIII. No se aceptarán como soluciones, aquellas con contenido sexual explícito, violencia explícita, contenido insultante o de incitación al odio, que vulneren la propiedad intelectual de terceros, que suplanten la identidad de otras personas o empresas, que promuevan los juegos de azar online o que realicen actividades ilegales.

7. JURADO

- 7.1 Estará conformado por cinco expertos y/o docentes de la Universidad Tecnológica Emiliano Zapata del estado de Morelos, en el desarrollo de apps del sector empresarial y del gobierno.
- 7.2 Será un equipo de jurado para la primera fase virtual y otro equipo de jurado para la fase final presencial.
- 7.3 La decisión del jurado será inapelable.
- 7.4 Se estudiarán todas las participaciones al finalizar el concurso.

8. PREMIACIÓN

- 8.1 Se entregará trofeo a los tres primeros lugares.
- 8.2 A todos los equipos, así como personal docente y administrativo que participen en el evento, se les otorgará constancia de participación emitida por el Colegio.
- 8.3 Los ganadores se darán a conocer en el evento de clausura (25 de abril).



MORELOS

SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN



9. COMITÉ TÉCNICO

- 9.1 Se conformará por la Directivos del CECyTE Morelos.
- 9.2 Sera la comisión encargada de revisar todos los aspectos técnicos, generalidades y controversias que puedan surgir durante o posterior al desarrollo del evento.
- 9.3 El Comité Técnico, deberá dar a conocer oportunamente la convocatoria al jurado calificador para unificar criterios y conocer las rúbricas de evaluación.
- 9.4 Será el responsable de recibir las inconformidades que presenten las y los asesores durante el desarrollo del evento, para su análisis y dictaminación correspondiente. Los dictámenes que emanen del Comité tendrán carácter de inapelables.

10. LA ORGANIZACIÓN

- 10.1 La organización estará a cargo del Colegio y del Comité Técnico.
- 10.2 El Colegio, será el responsable de proveer en la etapa presencial las instalaciones adecuadas y mobiliario requerido para el evento.

11. DE LAS CONTROVERSIAS

- 11.1 Los casos no previstos en la presente Convocatoria deberán ser resueltos por el Comité Técnico.
- 11.2 En el caso de surgir alguna inconformidad, ésta deberá ser presentada por escrito en tiempo y forma a la Dirección de Vinculación para su dictamen mismo que será inapelable.



cecytemorelos.edu.mx



CECyTEMorelos



@cecytemorelos



@cecytemorelos



MORELOS

SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN



Cuernavaca, Morelos, a 29 de enero de 2023

D.D.E. Susana Domínguez Izaguirre
Directora General del
CECyTE Morelos

Lic. Lucila Fuentes Figueroa
Directora Académico del
CECyTE Morelos

Lic. Julián Peralta Navarro
Director de Vinculación del
CECyTE Morelos

HACKATHON

CECYTE MORELOS 2024



cecytemorelos.edu.mx



CECyTEMorelos



@cecytemorelos



@cecytemorelos