



MORELOS

LA TIERRA QUE NOS UNE

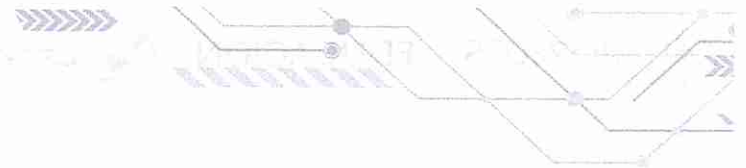
EDUCACIÓN

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN



CECYTE

Morelos

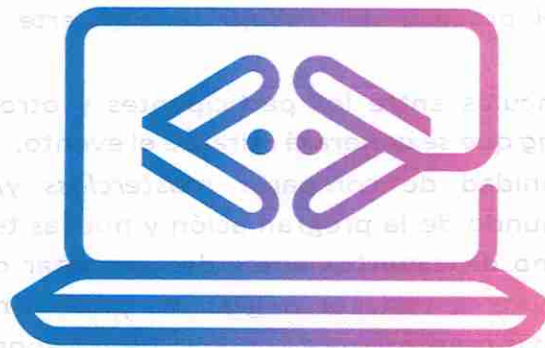


EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

El Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos
del Estado de Morelos

CONVOCA

a los estudiantes de los planteles a participar en el:



HACKATHON

CECYTE MORELOS 2025

Sede:

Universidad Tecnológica Emiliano Zapata
del Estado de Morelos.

Fecha:

05 de marzo de 2025.

Handwritten signature and scribble

Handwritten signature





- Fomentar en nuestros estudiantes, a través del uso de la tecnología: disciplina, honestidad, constancia, estudio y respeto, así como el trabajo en

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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.

OBJETIVO GENERAL

- Los estudiantes podrán conocer a otros jóvenes de los cinco planteles del CECYTE Morelos que compartan 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.

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 2025", en donde:

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS



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 17 al 21 de febrero del 2025	5 de marzo 2025.	UTEZ.
Nacional	Por definir	Por definir	Abril de 2025	Coahuila

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



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

- 1.14 Todos los estudiantes, docentes y administrativos que asistan al evento deberán cumplir con los protocolos de ingreso y permanencia que 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.
 - 1.13 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.
 - 1.12 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.
 - 1.11 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.
 - 1.10 Las y los tutores no podrán participar en el desarrollo y exposición del proyecto, así como en la evaluación que realice el jurado.
 - 1.9 Cada equipo participante deberá elegir un nombre y un logotipo que los identifique, así como asignar nombre a su proyecto.
 - 1.8 Deberán elegir uno de los 6 ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) enunciadados en el apartado de tema y sobre él, desarrollar una solución y prototipo.
 - 1.7 La sede proveerá el acceso a internet, mesas de trabajo y conexiones eléctricas.
 - 1.6 Se sugiere que, en la etapa presencial los participantes cuenten con sus propias laptops, dispositivos de memoria externa y otros materiales para desarrollar su aplicación.
 - 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.
 - 1.4 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.
- estudiantes y un máximo de cuatro.

- 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 17 al 21 de febrero de 2025.
 - 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.

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.

4. DESARROLLO

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



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

[Handwritten signature]

[Handwritten mark]

[Handwritten signature]

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

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los 5 equipos finalistas tendrán un lapso de 2 horas (inicio 10:30 hrs.) para la conclusión de su app, una vez concluido ese tiempo, los estudiantes contarán con 7 min. para la exposición de su proyecto (*Elevator pitch*), y 5 min. para la sesión de preguntas por parte del jurado, posteriormente se determinarán los 3 ganadores del concurso.

Fecha: 5 de marzo 13:00 hrs.

Actividad: *Presentación de app*

Morelos)

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

Fase 2

Fecha: del 26 al 28 de febrero

Actividad: *Evaluación Documental*

Modalidad: *Virtual*

Fase 1

	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 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.

SUGERENCIAS PARA EL DESARROLLO DE LA APP

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



2. 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 apogado 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 etapa estatal, 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,

Handwritten mark in blue ink, possibly initials or a signature.

Handwritten mark in blue ink, possibly initials or a signature.

Handwritten mark in blue ink, possibly initials or a signature.

1. 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.

Presencial

ENTREGABLE FASE 2

- Uso de metodologías, algoritmos o tecnologías en adición a las propuestas.
- En caso de utilizar Machine Learning, utilizar Python o R.
- Continuar con bitácora de trabajo de tu proyecto (Proceso de construcción, borrador de prototipo, redacción de notas, memoria fotográfica, entre otros).

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 entre tres y cinco expertos y/o docentes de la Universidad Tecnológica Emiliano Zapata del estado de Morelos.

7.2 La decisión del jurado será inapelable.

8. PREMIACIÓN

8.1 Se entregará reconocimiento 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 (5 de marzo).

9. COMITÉ TÉCNICO

9.1 Se conformará por los directivos del CECyTE Morelos.

9.2 Será 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.



El presente documento tiene como finalidad...

10. ORGANIZACIÓN

Lic. Arturo Cabrera Miguel
 Director Académico del CECYTE Morelos

Lic. José Fernando Figueroa Najera
 Director de Vinculación del CECYTE Morelos

11. COMITÉ TÉCNICO

M. en A.P. Raúl Tadeo Nava
 Director General del CECYTE Morelos

8. PREMIACIÓN

Cuernavaca, Morelos, a 15 de enero de 2025

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.

11. DE LAS CONTROVERSIAS