



Educación
Secretaría de Educación Pública



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



GOBIERNO DEL ESTADO DE
VERACRUZ
2024 - 2030

SEV
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DE VERACRUZ

SEMSys
SUBSECRETARÍA DE
EDUCACIÓN MEDIA
SUPERIOR Y SUPERIOR

DET
DIRECCIÓN DE
EDUCACIÓN
TECNOLÓGICA



Instituto Tecnológico Superior de Zongolica
Ingeniería en Sistemas Computacionales

CONVOCATORIA LAGUNA HACK 2026

Se convoca a las alumnas y alumnos de todas las Ingenieras del I.T.S.Z a participar en un espacio de emprendimiento e innovación para impulsar el desarrollo económico, social y tecnológico de la Sierra de Zongolica y Zona Centro del Estado de Veracruz.

A. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar de manera colaborativa e intensiva, en un periodo de tiempo determinado de 10 horas, una propuesta de solución a un desafío, problemática o área de oportunidad tomando como punto de partida, los retos planteados para esta edición del evento; integrando de manera armónica tecnología de vanguardia, metodologías interdisciplinarias, creatividad e Innovación.

B. CONSIDERACIONES ESPECIFICAS

Las y los integrantes de los equipos participantes deberán estar inscritos oficialmente en un programa académico de Nivel Licenciatura del I.T.S.Z de las sedes NOGALES, TEQUILA, ZONGOLICA, CUICHAPA Y TEHUIPANGO privilegiar el siguiente perfil:

Emprendimiento y desarrollo de modelos de negocios.
Programación (desarrollo de código en diferentes lenguajes).
Ciencias forestales y agrícolas.
Desarrollo Regional.
Análisis de información.
Procesos y diseño industrial.
Diseño de circuitos eléctricos y/o electrónicos.



2026
año de
**Margarita
Maza**



INSTITUTO
TECNOLÓGICO
SUPERIOR DE ZONGOLICA





Expresión oral.
Actitud creativa.
Trabajo en equipo.

- Cada estudiante, podrá estar registrado solamente en un equipo participante, no podrá inscribirse en dos equipos, mismo tiempo de acuerdo al manual de operación de Innovatec 2025, el equipo deberá incluir al menos un integrante del sexo opuesto (Masculino o Femenino) según sea el caso con el fin de contribuir a la equidad de género.
- Cada equipo registrara un docente asesor, solo para seguimiento técnico.
- Una vez registrados los equipos, no se permitirán cambios de estudiantes o del personal asesor, ni la inclusión de más participantes.

C. REGISTRO DE EQUIPOS

Para llevar a cabo el registro de los equipos participantes, se deberán realizar siguientes pasos:

El líder del equipo deberá registrar un mínimo de 3 integrantes y máximo 5 integrantes, así como el asesor correspondiente, mismo que deberá mencionar durante el registro a través del sitio: <https://tecnm-hack-2026.vercel.app/>

D. DINAMICA

El tiempo de duración del LagunaHack será con un horario de 8:00 a 17:00 horas. Del día 05 de marzo de 2026, en las instalaciones del Velario de la Laguna en la ciudad de Nogales Veracruz. Las personas responsables del LAGUNA HACK 2026 llevarán a cabo un sorteo de manera tal que resulten las siguientes definiciones:





- Cada equipo participante obtendrá al azar la mesa de trabajo para desarrollar su propuesta de solución por el resto de la jornada, dicha mesa deberá entregar los archivos correspondientes que se le soliciten.
- Los equipos que participan en el evento conocerán hasta ese momento la temática específica para resolver y competirán en igualdad de circunstancias.

Dicha temática específica será alguna de las contenidas en el catálogo de semillero de proyectos, elaborado por el comité de innovación y emprendimiento del I.T.S.Z

Posteriormente se dará a conocer a todos los equipos participantes el entregable que deberá generarse como resultado de su propuesta de solución, su estructura y formato de entrega.

Después del arranque, cada equipo se dedicará al desarrollo de su propuesta de solución hasta la hora indicada en el programa específico que se entregará al comenzar el evento. El I.T.S.Z deberá garantizar las mismas condiciones de trabajo para todos los equipos.

En el programa específico del evento igualmente se definirá la hora de inicio y periodo de tiempo en el que los equipos participantes deberán enviar el entregable correspondiente a la cuenta de correo electrónico designado por la persona responsable del LAGUNA HACK en el I.T.S.Z. En el asunto del correo que enviarán los equipos participantes deberán indicar:

- Nombre del reto en el que participa
- Nombre del equipo

Ejemplo: Bienestar Social-CuervosZON





Así mismo, en el cuerpo del correo electrónico deberán mencionar el nombre del equipo con el que se registraron. Todo entregable enviado fuera del periodo de recepción indicado, no será tomado en cuenta para la evaluación por parte del Jurado Calificador.

E. PROCESO DE EVALUACIÓN

Como actividad final del LAGUNA HACK, se llevará a cabo la recepción de propuestas al correo electrónico designado del evento, como límite de las 17:00 horas del día 05 de marzo de 2026, para posteriormente ser enviados al jurado calificador.

El jurado calificador tendrá una semana a partir de la entrega enviar los resultados correspondientes.

El jurado calificador utilizará los instrumentos de evaluación especialmente diseñados por el TecNM acorde a la naturaleza de este evento.

El jurado calificador evaluará el proyecto desarrollado y su funcionamiento a cada uno de los equipos participantes. Cada equipo deberá considerar como productos de evaluación los siguientes elementos.

Aspecto o producto	Forma de evaluación	Ponderación
Memoria Técnica (Entregable)	Documento (el líder del equipo envía el proyecto, con su cuenta de correo institucional.	50
Funcionamiento del prototipo, prueba de concepto o producto.	Demostración en video (formato libre), de máximo 3 minutos. Es necesario participar todos los integrantes del equipo.	50





La decisión del Jurado Calificador es inapelable e irrevocable. Los resultados finales serán dados a conocer en las distintas redes sociales del I.T.S.Z el día 13 de marzo de 2026.

F. FECHAS

La fecha de realización será la siguiente:

Fecha de registro hasta: 03 de marzo de 2026

Lugar: <https://tecnm-hack-2026.vercel.app/>

G. RECONOCIMIENTOS

Se entregarán reconocimientos a los participantes LAGUNA HACK de acuerdo con los criterios establecidos en el Manual de Operación del InnovaTecNM 2025.

Los equipos ganadores podrán participar directamente al InnovaTecNM y Hackatec 2026 en su fase local.

Los equipos recibirán mentorías de expertos en el área, durante el evento para apuntalar el proyecto.

H. PREMIACIÓN

Los premios a las mejores propuestas de solución de todos los retos, obteniendo 1ro, 2do, 3er, 4to y 5to lugar, quedan sujetos a las posibilidades del I.T.S.Z y organización proponente del tema específico a resolver.





Educación
Secretaría de Educación Pública



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



GOBIERNO DEL ESTADO DE
VERACRUZ
2024 - 2030

SEV
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DE VERACRUZ

SEMSys
SUBSECRETARÍA DE
EDUCACIÓN MEDIA
SUPERIOR Y SUPERIOR

DET
DIRECCIÓN DE
EDUCACIÓN
TECNOLÓGICA



Instituto Tecnológico Superior de Zongolica
Ingeniería en Sistemas Computacionales

I. JURADO CALIFICADOR

El jurado podrá estar constituido por académicos(as) internos o externos al TecNM y expertos(as) en innovación, así como personal de la instancia que propone la realización del reto, conforme a lo descrito en el Manual de Operación del InnovaTecNM 2025.

A T E N T A M E N T E.

Comité de LAGUNA HACK 2026.

Comité de Emprendimiento e Innovación Tecnológica

Instituto Tecnológico Superior de Zongolica



2026
año de
**Margarita
Maza**



INSTITUTO
TECNOLÓGICO
SUPERIOR DE ZONGOLICA



Km.4. Carretera a la Compañía, Tepetliltlanapa, Zongolica, Ver. CP. 95005

Tels. 278 732 67 16 y 272 283 32 60 Ext. 1001 direccion_general@zongolica.tecnm.mx zongolica.tecnm.mx