

utel en colaboración con: **IBM**
UNIVERSIDAD

< 17-21 de septiembre 2024 >

Hackathon Universitario:

Tecnologías emergentes y futuro del empleo



**Manual de Usuario
Estudiantes**

Índice

[Antes de iniciar el Hackathon Universitario.](#)

[Introducción al Hackathon Universitario.](#)

[Desarrollo.](#)

[Agenda de actividades.](#)

[Pasos a seguir una vez asignado el equipo.](#)

[Lineamientos de entrega.](#)

[Mentorías.](#)

[Entrega de proyecto.](#)

[Rúbrica de evaluación.](#)

[Selección de semifinalistas.](#)

[Premios y beneficios.](#)

[Uso de herramientas de trabajo para el Hackathon.](#)

[Normas y reglas.](#)

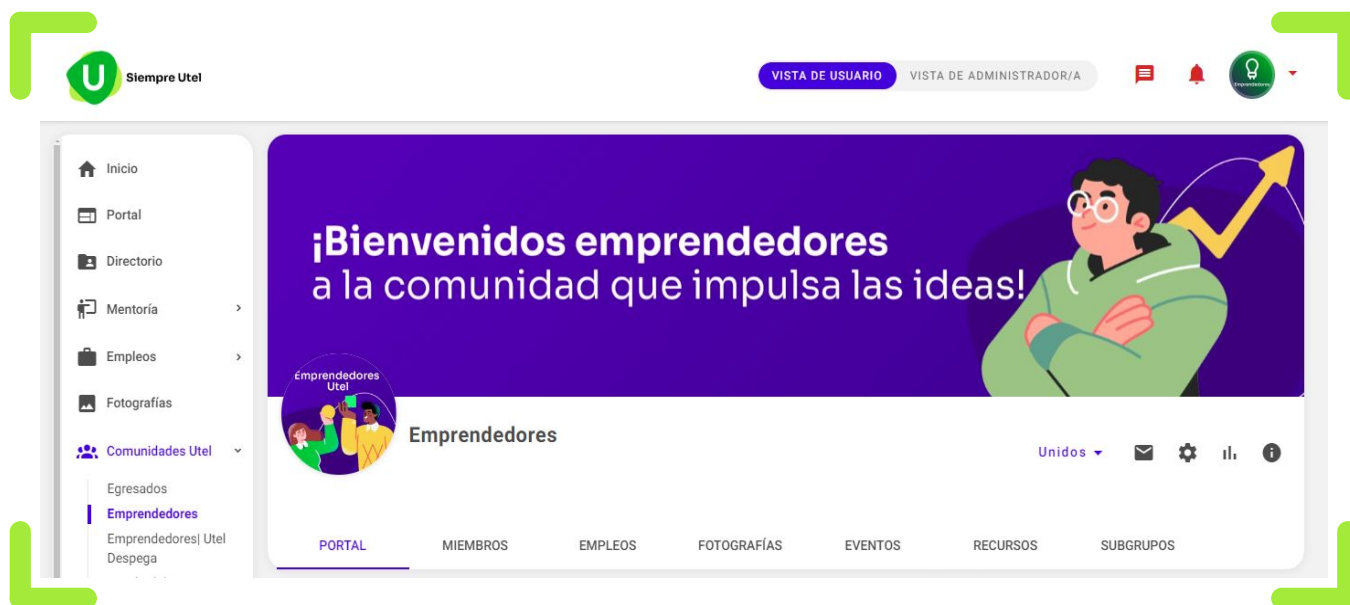
[FAQ.](#)

Todos los horarios mencionados en el presente manual, son con base a la hora central de Ciudad de México.

Antes de iniciar

¡Toma nota!

- **Paso 1:** Verifica las fechas en las que se llevará el Hackathon Universitario, para confirmar asistencia. En el caso de no poder participar es muy importante mandar correo a: hackathon@utel.edu.mx
- **Paso 2:** Estar al pendiente de los medios de contactos que nos proporcionaste, Correo y WhatsApp.
- **Paso 3:** Por medio de Correo y WhatsApp te llegará la información de unirse al grupo de WhatsApp de Hackathon Universitario.
- **Paso 4:** Es **importante** unirse a la **comunidad de Emprendedores** en la plataforma Siempre Utel. <https://siempreutel.utel.edu.mx/groups/4/feed>
- **Paso 5:** Verifica que cuentes con tu **correo institucional** brindado por Utel Universidad.



Introducción

El presente manual es una guía que facilitará la participación de los estudiantes durante la competencia de Hackathon Universitario.

¿Qué es un Hackathon?

Hackathon es una competencia donde la meta común es desarrollar soluciones a diversos problemas en un lapso contra reloj, donde equipos de estudiantes proponen soluciones tecnológicas para problemas socioambientales y económicos.

El Hackathon permite encarar el proceso educativo de modo tal que busca garantizar la transversalidad de la enseñanza a través del trabajo por proyectos y el fomento del pensamiento creativo, lograr mayor contextualización y conseguir un aprendizaje significativo.

¿Cuáles son las habilidades / competencias / capacidades que se promueven con esta actividad?

- Trabajo en equipo.
- Capacidad de organización y planificación.
- Perseverancia.
- Capacidad para tomar decisiones.
- Capacidad de aprendizaje, de adaptación, de liderazgo.
- Creatividad.
- Comunicación.
- Resiliencia.

Hackathon Universitario: Tecnologías emergentes y el futuro laboral

Desarrollar prototipos funcionales que utilicen tecnologías emergentes para potenciar las habilidades de los estudiantes hacia la empleabilidad en el futuro laboral, buscando que los equipos participantes generen soluciones y prototipos alineados con alguno de los siguientes objetivos:

1

Crear herramientas de evaluación que identifiquen y analicen habilidades esenciales para trabajos emergentes, haciendo recomendaciones de desarrollo de habilidades.

2

Diseñar integraciones educativas interactivas que utilicen tecnologías emergentes como inteligencia artificial (IA), ciencia de datos, ciberseguridad, computación en la nube, computación cuántica, etc.

3

Desarrollar una plataforma que conecte a los estudiantes con recursos y redes de empleadores en el sector tecnológico, facilitando la colocación laboral.

Desarrollo del Hackathon

Días 1, 2 y 3

17 al 19 de septiembre de 19:00 a 21:00 horas

Inauguración

Inauguración y Kick off del Hackathon Universitario: Tecnologías emergentes y el futuro laboral.

Networking (Conoce a tu equipo)

Asignación a equipos según áreas de estudio y coordinación en grupos de WhatsApp para definir las soluciones.

Talleres Pre-Hackathon

Sesiones para preparar a los participantes en habilidades clave, sentar las bases del proyecto y formar equipos.

Día 4

20 de septiembre

Hacking Time

Desarrollo y perfeccionamiento de soluciones innovadoras por parte de los equipos.

Mentorías

Presentación de avances a mentores para recibir orientación y apoyo.

Pit Stops

Evaluaciones intermedias donde los equipos presentan avances.

Entrega de idea

Día 5

21 de septiembre

Última mentoría

Pre-demo de prototipos

Entrega final de proyectos con presentaciones verbales; selección de finalistas.

Gran final

Presentación de proyectos finales ante el jurado para elegir al ganador.

Agenda Semanal

Los estudiantes cuentan con una jornada de 5 días (martes a sábado) para el desarrollo de sus proyectos y/o soluciones creativas.

- **Talleres de preparación** (martes, miércoles y jueves), estos enriquecerán tu conocimiento e investigación para promover la generación de nuevas ideas.
- **Días de competencia** (viernes y sábado). La competencia inicia el día jueves y termina el día sábado.

Agenda general

Martes 17 de septiembre - Integración e ideación

7 p.m. a 8 p.m. (MX) Kick off y bienvenida por directivos Utel Universidad

8 p.m. a 9 p.m. (MX) Taller 1 Herramientas para el trabajo en equipo

Miércoles 18 de septiembre - Investigación y autogestión

7 p.m. a 8 p.m. (MX) Taller 2 Design thinking en un Hackathon

8 p.m. a 9 p.m. (MX) Taller 3 Viabilidad y escalabilidad en prototipos tech

Jueves 19 de septiembre - Definición de ideas y preparación

7 p.m. a 8 p.m. (MX) Taller 4 Prototipado rápido - No code

8 p.m. a 9 p.m. (MX) Taller 5 Cómo hacer una presentación DEMO de mi prototipo

Viernes 20 de septiembre

8 a.m. a 8 p.m. (MX)

Conversatorio

Inicio de creación de soluciones en equipo

Entrega de idea

Mentorías

Trabajo en equipo

Viernes 20 de septiembre a sábado 21 de septiembre

8 p.m. a 8 a.m. (MX)

Hacking time

Primer Pit Stop

Sábado 21 de septiembre

8 a.m. a 5 p.m. (MX)

Mentorías

Segundo Pit Stop

Pre demo de prototipos

Gran final



Talleres Pre-Hackathon

¡Toma nota!

Organiza tu agenda durante la semana del Hackathon para estar en todas las sesiones del **17 al 21 de septiembre**.

En el kick off se te informará sobre la dinámica, organización y evaluación del Hackathon.

En los Talleres, te prepararás para lograr un prototipo funcional con tu equipo en los días de trabajo intenso del Hackathon.

Martes 17 de septiembre de 19:00 a 21:00 horas

1

Inauguración y Kick off del Hackathon Universitario: Tecnologías emergentes y el futuro laboral.

2

Taller 1: Herramientas para el trabajo en equipo.

Miércoles 18 de septiembre de 19:00 a 21:00 horas

3

Taller 2: Design thinking en un Hackathon.

4

Taller 3: Viabilidad y escalabilidad en prototipos Tech.

Jueves 19 de septiembre de 19:00 a 21:00 horas

5

Taller 4: Prototipado rápido - No code.

6

Taller 5: Cómo hacer una presentación DEMO de mi prototipo.

Agenda de viernes y sábado

Viernes 20 de septiembre

9:00-9:30 h	Bienvenida Actividad recap del Kick off
9:30-10:30 h	Conversatorio por expertos: Potenciando talentos: El rol de las tecnologías emergentes en la empleabilidad del futuro.
10:30-11:00 h	Instrucciones de arranque y cierre de bienvenida
11:00-13:00 h	Hacking Time Entrega de idea
13:00-15:00 h	1ra sesión de mentoría
15:00-17:00 h	Hacking Time
17:00-19:00 h	2da sesión de mentoría
17:00-8:00 h + 1 día	Hacking Time entrega del primer pit stop

Sábado 21 de septiembre

8:00-8:15 h	Revisión de agenda del día y aclaración de dudas
8:00-9:00 h	Evaluación del primer pit stop en aula virtual
9:00-9:30 h	Anuncio de semifinalistas
9:30-10:00 h	3ra sesión de mentoría
10:00-12:00 h	Correcciones del primer pit stop y entrega del segundo
12:00-13:00 h	Presentación Demo Pitch por equipo con material visual de apoyo (5 minutos de exposición)
13:00-14:00 h	Evaluación del segundo pit stop y Deliberación de finalistas por mentores
14:00-14:30 h	Anuncio de finalistas
14:30-15:00 h	Correcciones para finalistas
15:00-16:00 h	Demo Day - Presentación por equipo ante jurado
16:00-16:40 h	-Deliberación de jueces -Actividad con participantes
16:40-17:00 h	¡GRAN FINAL!

Una vez
que tienes
un equipo
asignado...

Pasos a seguir una vez asignado el equipo

- 01** Toda la comunicación con tu equipo se llevará a cabo en WhatsApp.
- 02** Recibirás un link a través del correo electrónico personal de WA para integrarte a tu equipo.
- 03** **Al unirse debes presentarte con tu nombre completo, carrera y país.**
- 04** También recibirás el link del Campus Virtual donde estará habilitado el curso Hackathon Universitario.
- 05** En equipo deberán asignar a un **Líder** y notificar al facilitador.



¿Cómo elegir al líder de equipo?

Asignación de líder

- 01** Debe ser un común acuerdo entre todos los integrantes del equipo.
- 02** Solo puede haber un líder.
- 03** ¡Elijan al participante con ímpetu de motivación e integración de equipo!

Responsabilidades del líder:

- **Definir objetivos y visión:** Aclarar los objetivos del hackathon y asegurar que todo el equipo entienda la visión y los criterios de evaluación del proyecto.
- **Organizar y planificar:** Establecer un plan de trabajo con tareas, plazos y asignaciones. Coordinar reuniones virtuales en herramientas de apoyo. Impulsar el ingreso a ZOOM, el cual estará abierto 48 horas continuas los días 20 y 21 de septiembre para facilitar el trabajo en equipo.
- **Resolver conflictos y obstáculos:** Actuar como mediador para resolver problemas y mantener un ambiente de trabajo positivo.
- **Motivar y apoyar al equipo:** Mantener la moral alta, motivar a los miembros y celebrar los logros. Proporcionar apoyo cuando sea necesario.
- **Subir entregas al aula virtual:** Asegurarse de que las ideas, pits stop y demos se suban a la plataforma en las fechas establecidas.
- **Informar sobre retroalimentación:** Comunicar al equipo la retroalimentación y evaluación recibida en los pit stops.
- **Registrar miembros del equipo:** Completar un [formulario](#) el 21 de septiembre entre 8:30 y 9:00 horas con los nombres de los integrantes del equipo. Solo aquellos que hayan participado activamente en el hackathon serán considerados para premios o evaluaciones.

**¡Estás listo
para iniciar la
competencia!**

Lineamientos de entrega

Tecnologías: podrás hacer uso de cualquier tecnología en la que tengas conocimiento y habilidades. No está cerrado a que utilices alguna herramienta en específico, se sugiere utilizar alinearse a los siguientes puntos:

- La solución debe ser responsiva cuidando la interfaz con UX/UI.
- Se recomienda el uso de tecnologías open source.
- Importante cuidar la seguridad de los datos de los usuarios.
- Usar algún repositorio para alojar y documentar su código.
- Se recomienda utilizar una combinación de tecnologías que incluyan inteligencia artificial (IA), aprendizaje automático (machine learning), procesamiento del lenguaje natural (NLP), y análisis de datos.

Las propuestas esperadas de los equipos participantes deben ser:

- **Innovadoras:** Proponer enfoques novedosos para el uso de la tecnología en la solución colaborativa que aborden los desafíos de inclusión de género de manera innovadora.
- **Contextualizadas:** Las soluciones deben estar contextualizadas para abordar las especificidades y desafíos únicos asociados con la inclusión de género en roles directivos, emprendimientos tecnológicos y áreas tecnológicas.
- **Colaborativas:** Las soluciones deben fomentar la colaboración entre diversos actores, incluidas empresas, organizaciones sin fines de lucro, instituciones educativas y la comunidad en general. Esto puede implicar la creación de redes de colaboración para compartir datos, recursos y mejores prácticas, así como la promoción de alianzas estratégicas entre diferentes partes interesadas para maximizar el impacto y la sostenibilidad de las intervenciones.
- **Generadoras de Impacto:** Las soluciones deben tener un impacto medible y significativo en la promoción de la inclusión de género en roles directivos, emprendimientos tecnológicos y áreas tecnológicas.
- **Económicamente viables (Optativo):** Desarrollar modelos de negocio que aseguren la viabilidad y sostenibilidad económica de las soluciones propuestas.

Lineamientos de entrega

Adicionalmente, es importante que la solución mantenga congruencia con la problemática de la vertical, a lo que se sugiere trabajar en los siguientes puntos:

- 01** Descripción de la propuesta innovadora.
- 02** Definir objetivo del proyecto, problema a resolver y público meta.
- 03** Etapas de implementación de la solución.
- 04** Detectar oportunidades de mejora en etapas futuras.
- 05** Incluir pruebas de usabilidad.
- 06** Se recomienda el uso del modelo CANVAS para determinar viabilidad y escalabilidad (no es forzoso el modelo de negocio).

Fechas importantes

Entrega de idea: Viernes 20 de septiembre a las 13:00 horas.

Entrega del 1er Pit Stop: 21 de septiembre a las 8:00 horas.

Entrega del 2do Pit Stop: 21 de septiembre de 10:00 a 12:00 horas.

Pre-demo de Prototipo: 21 de septiembre de 12:00 a 13:00 horas.

Evaluación del 2do Pit Stop: 21 de septiembre de 13:00 a 14:00 horas.

Anuncio de finalistas: 21 de septiembre de 14:00 a 14:30 horas.

Mentorías

Todos los equipos deberán asistir a los espacios de mentoría que tenemos asignados para que puedan formar su proyecto bajo la guía de expertos en tecnología, educación, emprendimiento, negocios y transformación digital, género e innovación.

1

Sesión en Zoom donde el equipo expone avances y dudas de su proyecto y el mentor resuelve y comparte feedback.

2

Deberás acceder desde el espacio de open class.

3

Durante el Hackathon, tenemos 3 espacios de mentoría, bajo los siguientes horarios (horarios de México).

4

La sesión tiene duración de media hora y son 3 en total.

Horario de mentorías

Viernes 20 de septiembre:

1ra. ronda de mentorías - 13:00 a 15:00 horas

2da. ronda de mentorías - 17:00 a 19:00 horas

Sábado 21 de septiembre:

3ra. ronda de mentorías - 9:00 a 10:00 horas

Presentación (Pre-demo Pit)

12:00 a 13:00 horas

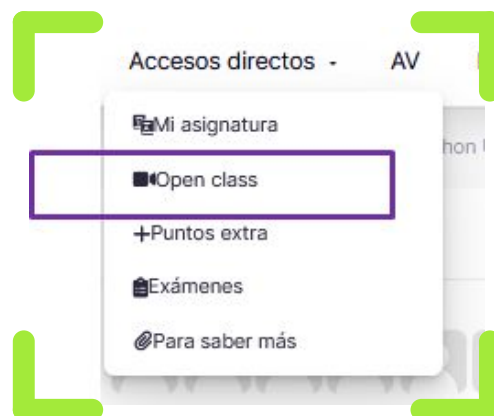
Dinámica de mentorías

El jueves 19 de septiembre, se les compartirá en el Campus Virtual y por medio de sus facilitadores un archivo donde se indica el horario y mentores a evaluar sus prototipos.

¿Cómo y dónde tomar las mentorías?

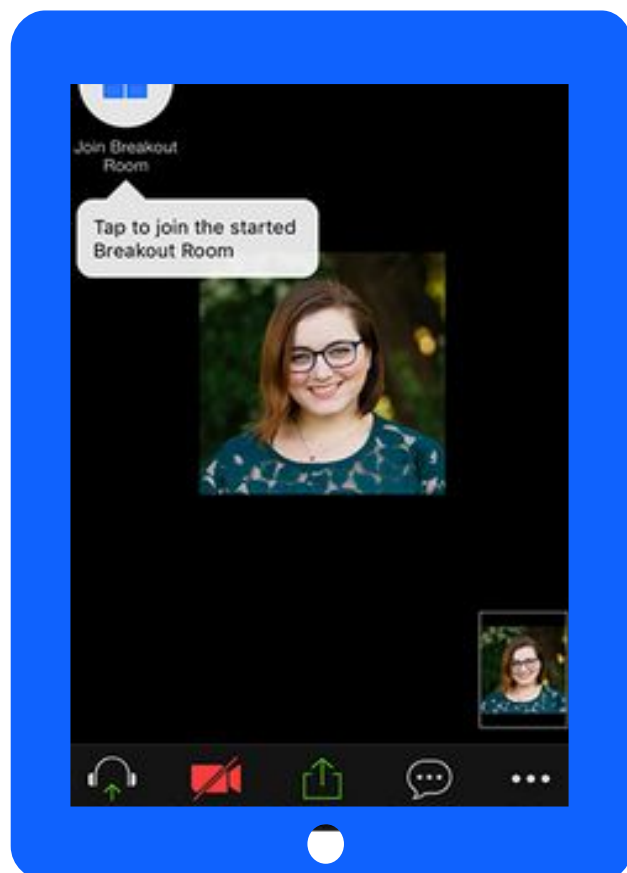
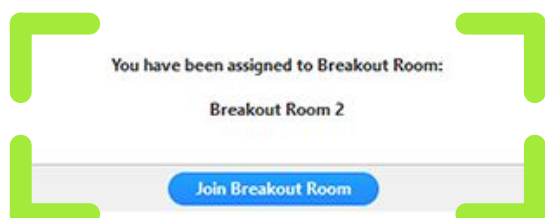
A través de ZOOM en el Campus Virtual, podrás ingresar a la sesión en curso para tomar la asesoría dentro de las salas de grupo pequeño de Zoom.

La sala a la que deberán unirse es al número de equipo al que pertenecen; ejemplo: equipo 1 = sala 1.



¿Cómo unirse a las salas para grupos pequeños?

- 01** El anfitrión deberá invitarlo a unirse a la sala para grupos pequeños.
- 02** Haga clic en Unirse.
- 03** Si elige Más tarde, puede unirse haciendo clic en Salas para grupos pequeños en los controles de reunión.
- 04** Haga clic en Unirse a la sala para grupos pequeños.



Entrega de proyecto

La entrega de avances del proyecto (**PIT STOPS**) deberá hacerse en el **Campus Virtual**, y sólo la deberá hacer el líder del equipo, bajo la siguiente estructura:

01 Documento con la idea solución (preparación para integrarlo con el punto 2)

- A. Nombre del proyecto
- B. Problemáticas
- C. Objetivo general
- D. Idea general sobre la solución

02 Entrega 1er Pit Stop-Formato

- A. Documento con la información de la primera entrega
- B. Estudio sobre viabilidad y fases de implementación
- C. Descripción del desarrollo del uso de las tecnologías de implementación
- D. Maquetas, primeras simulaciones y/o wireframes que construyan el prototipo final

03 Entrega 2do Pit Stop-Formato

- A. Integración de mejoras bajo el feedback de los mentores
- B. Documentación del proyecto terminado
- C. Videos, simulaciones, diagramas y gráficos, en caso de ser necesarios para acompañar la solución propuesta
- D. Explicación oral con apoyo de material visual de la problemática y solución

04 Pre Demo de Prototipos y evaluación final

- A. Explicación oral de 5 minutos ante los mentores con apoyo de material visual de la problemática y solución
- B. Demostración del prototipo funcional
 - a. Información sobre viabilidad y escalabilidad
 - b. Integración de tecnologías, frameworks, procesos, wireframes en alta calidad, etc.

Rúbrica de evaluación para los puntos 2,3 y 4

Rúbrica de evaluación		
Criterios a evaluar	Descripción	Total (100 pts)
Propuesta de Innovación	Innovación (10%): ¿La solución es única y aborda un problema de manera innovadora? Impacto (10%): ¿Cómo resuelve la propuesta un problema significativo y cuál es su potencial impacto?	20 pts
Uso de tecnologías emergentes	Las tecnologías presentan una función clara y fundamental en el sistema, propone un coste lógico por unidad o por vida útil en el sistema ¿se utilizan tecnologías emergentes?	20 pts
Diseño de la solución	La experiencia del usuario es accesible en el aprendizaje en línea. El diseño de la idea contiene interfaz accesible para cualquier contenido. Uso de código abierto	10 pts
Segmentos de Clientes	Viabilidad Técnica (10%): ¿Es la solución adecuada para el segmento de clientes objetivo en términos técnicos? Diseño y Usabilidad (5%): ¿El diseño y la usabilidad están alineados con las necesidades del segmento de clientes?	15 pts
Canales	Presentación ¿Cómo se comunica el valor del proyecto a través de la presentación? ¿Es clara y efectiva en transmitir el uso y los beneficios del proyecto?	10 pts
Relación con los Clientes	Impacto ¿Cómo se asegura la solución de establecer una buena relación con el cliente? ¿El proyecto muestra un entendimiento sólido de cómo interactuar con los clientes y mantener esa relación? La solución tiene un ciclo de vida útil previsible, sostenible y puede implementarse y ampliarse a escala con facilidad e incluye una manera sólida para medir o estimar los resultados de manera significativa	10 pts
Escalabilidad y viabilidad	Viabilidad Técnica ¿El proyecto muestra un modelo de negocio viable o una forma clara de generar ingresos o valor económico?	5 pts
Recursos Clave	Viabilidad Técnica ¿El proyecto utiliza recursos clave de manera eficiente y efectiva? ¿La solución está bien equipada con los recursos necesarios?	10 pts

**¡Selección de
Semifinalistas!**

Semifinal y final

Para la selección de semifinalistas y finalistas toma en cuenta las siguientes actividades, fechas y hora.

SEMIFINAL- 21 de septiembre de 8:00 a 9:00 horas

El día 20 de septiembre el equipo tendrá las 24 horas del día para generar la idea principal y su primer pit stop, mismos que se entregarán en el aula virtual (aquí) a más tardar el 21 de septiembre 8:00 horas.

La primera evaluación de mentores en aula virtual (escrita) es de 8:00 a 9:00 horas para deliberar a los mejores 10 productos evaluados y se darán a conocer de 9:00 a 9:30 horas mediante la sala general de zoom con base a la rúbrica y calificación obtenida.

Importante. La evaluación y retroalimentación podrá validar y verificar el líder del equipo.

Los equipos que queden en 11avo. lugar en adelante ya no pasarán a la semifinal, motivo por el cual no continuarán en la competencia.

FINAL- 21 de septiembre 12:00 a 13:00 horas

Los 10 equipos semi finalistas presentarán su pre demo pitch ante los mentores de forma oral cumpliendo las siguientes características:

Apoyo visual del formato de ppt., pueden usar otro formato, siempre y cuando respeten la imagen del hackathon y los elementos de exposición.

5 minutos de exposición por parte de uno de los integrantes del equipo.

25 minutos de preguntas por parte de los mentores evaluadores

13:00 a 14:00 horas

Deliberación de mentores en sala pequeña con base a la rúbrica de evaluación.

14:00 a 14:30 horas

Anuncio de los 5 equipos finalistas

14:30 a 15:00 horas- Correcciones de los 5 equipos finalistas

15:00 a 16:00 horas- Demo Day , presentación ante jurado

16:00 a 16:40 horas- Deliberación de jueces en sala pequeña

16:40 a 17:00 horas- Anuncio del ¡Gran equipo ganador!

Premiación y evaluación

Si bien la demostración del proyecto y prototipo será vía por Zoom, es crucial que su solución funcione correctamente en el ambiente local. Es recomendable realizar pruebas internas antes de la presentación final.

Asegurarse de tener todos los recursos necesarios para una presentación fluida. Esto incluye, pero no se limita a, micrófonos funcionales, cámaras funcionales.

Si tienen videos pregrabados o material de apoyo, tengan todo listo y accesible para evitar retrasos durante su turno de presentación.

1

Todos los equipos que **terminen satisfactoriamente su proyecto y hayan registrado su solución en todos los Pit Stops**, recibirán una calificación que **podrán intercambiar para una única materia del bimestre septiembre-octubre 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 Pit Stops, recibirán una calificación que **podrán intercambiar para una insignia digital correspondiente al siguiente proyecto por entregar en el Bootcamp**.

3

La evaluación **será hecha por los mentores** del Hackathon, y ellos determinarán a los **equipos semifinalistas**. Para el resultado del equipo ganador, serán los jueces quienes evalúen en el Demo Day.

Consideraciones:

Para que el **intercambio de calificación** por una materia sea válido, debes tener en cuenta los siguientes requisitos:

- Haber **validado tu correo institucional**, que te brindo Utel Universidad.
- Hacer el Registro a la plataforma de [IBM SkillsBuild](#). **(Se ofrecerá una sesión para explicarte cómo hacerlo)**.
- **Solicitar** el intercambio de calificación.

Premios para el primer lugar

Se otorgará:

01

Beca del 100% para iniciar una licenciatura o posgrado en Utel. El ganador deberá elegir una de las dos opciones de becas.

02

Beca del 100% para cursar el Bootcamp de IA para la vida en formato de 1 mes de U Camp.

03

Beca del 100% para iniciar un Bootcamp en formato de 6 meses de U Camp.

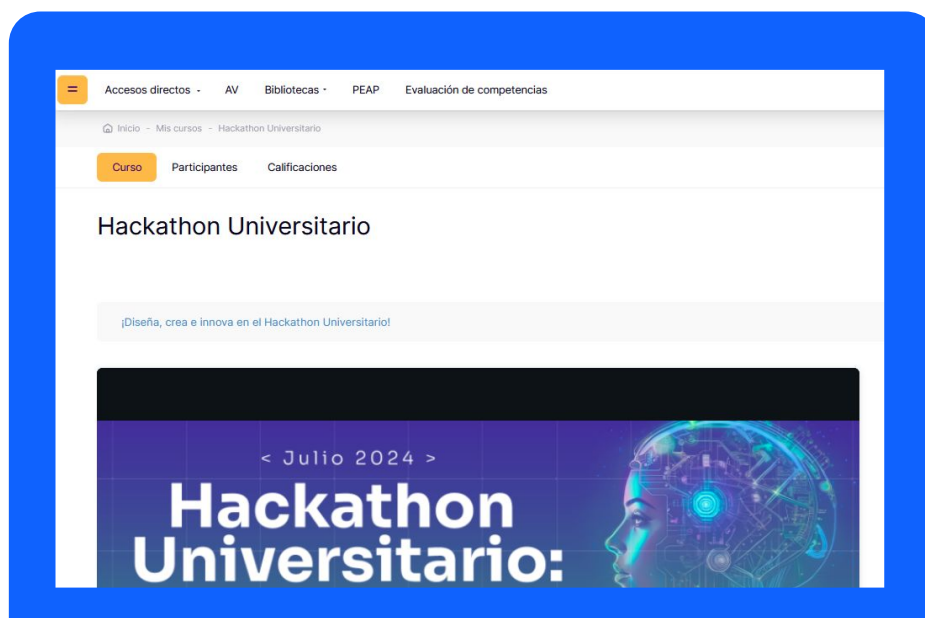
04

Beca 100% de Utel X durante 6 meses.

Uso de herramientas de trabajo para el Hackathon

Aula Virtual (AVI)

La plataforma de trabajo para entregables y evaluación, así como la información general, es por medio de aula virtual de Utel (Moodle).

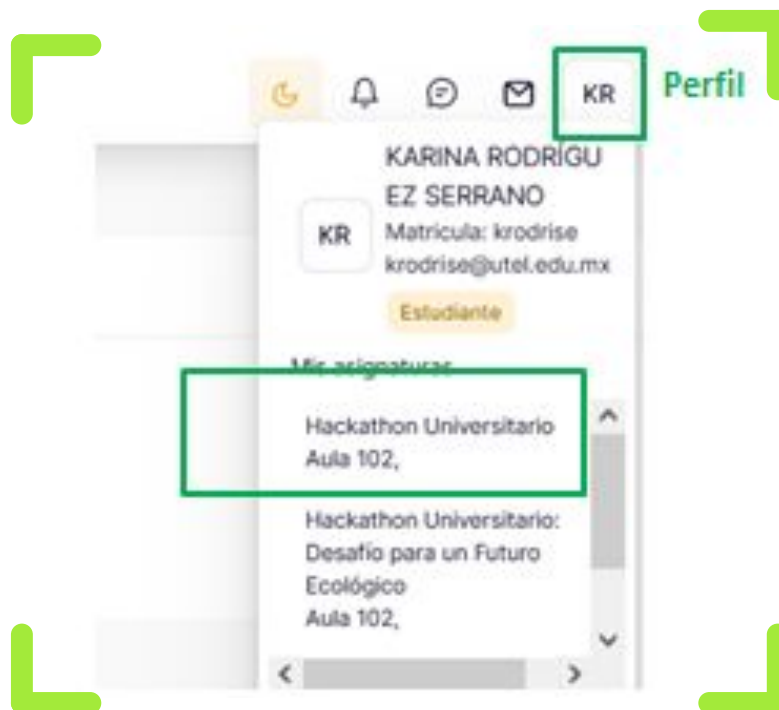


Ingreso al aula a través del siguiente [enlace](#).

- Estudiante Utel: podrás hacerlo con tu usuario y contraseña de Utel.
- Estudiante U Camp: te llegará un correo el 9 de septiembre con tu usuario y contraseña.

El curso de Hackathon Universitario lo tendrás dado de alta del 17 al 21 de septiembre y podrás visualizarlo de la siguiente forma:

1. Ingresa a aula102.utel.edu.mx con tu usuario y contraseña.
2. Da clic en tu perfil en la parte superior derecha para identificar el curso de Hackathon.

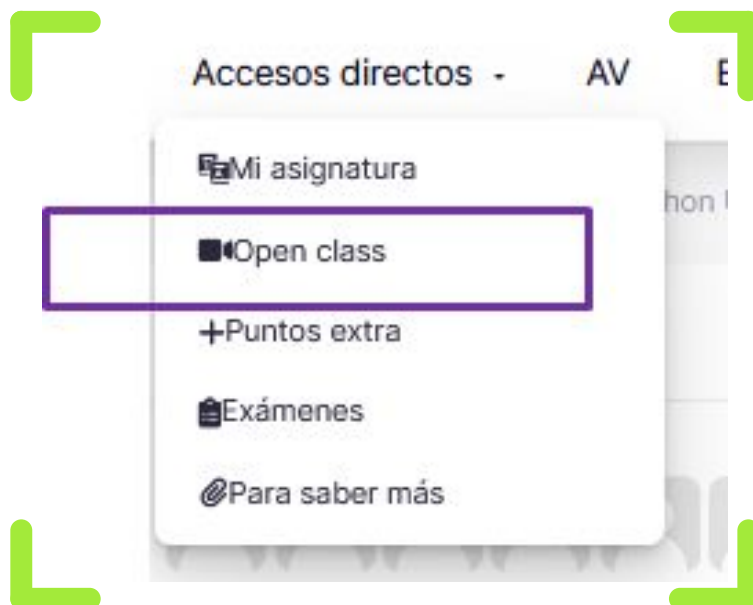


¿Qué hacer en caso de que no te aparezca el curso de Hackathon Universitario?

Si del 17 al 21 de septiembre no te aparece el curso activo en la plataforma, deberás enviar un correo a hackathon@utel.edu.mx (respuesta inmediata) para solicitar la activación del mismo y/o apoyo técnico.

¿Qué actividades harás en el curso de Hackathon Universitario?

- No tienes modalidad de evaluación.
- Ingreso a **Kick off / talleres de preparación** del 17 al 19 de septiembre de 19:00 a 21:00 horas y el inicio-desarrollo del **Hackathon Universitario/mentorías/premiación** 20 y 21 de septiembre (Ciudad de México) mediante el acceso directo-open class:

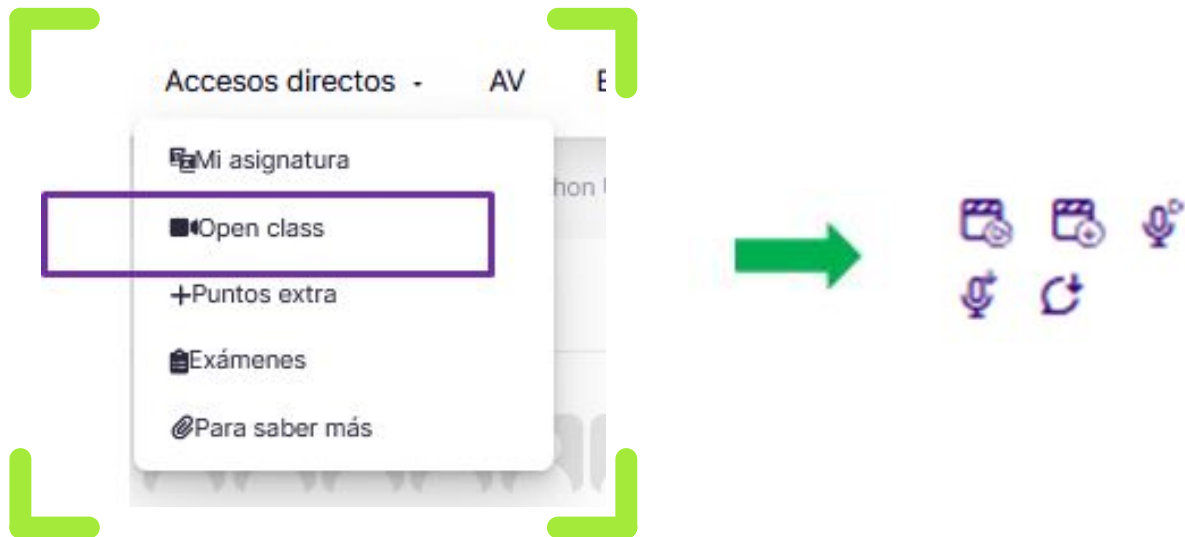


- Entregas por parte del líder del equipo de los archivos idea y Pit Stop en formato Word o PDF en las fechas correspondientes (página 12):



ZOOM

El ingreso a los talleres, mentorías y las grabaciones de los mismos se harán por medio de ZOOM y los enlaces podrás encontrarlos en aula virtual en open class, dando clic aquí:



Evaluación

El 1er. Pit stop tendrá la retroalimentación escrita y calificación final para determinar a los 10 equipos que pasan a la semifinal. Podrás consultarlo en el apartado de calificaciones y asimismo se anunciará en la sala general de ZOOM el 21 de septiembre a las 9:00.



Información general

En aula virtual, encontrarás toda la información general para que tu experiencia en el Hackathon Universitario sea eficiente y satisfactoria,

- Agenda de actividades
- Accesos a ZOOM
- Información general de Hackathon
- Rúbrica de evaluación
- Apartados de entregas y evaluación
- Términos y condiciones
- Manual del usuario

Normas y Reglas

Términos y condiciones

Es importante que revisen el siguiente documento: [Términos y condiciones Hackathon Universitario Septiembre 2024.](#)

Código de conducta

Respeto mutuo

- Tratar a todos los participantes con respeto y cortesía.
- Valorar las opiniones y contribuciones de todos, independientemente de su origen o experiencia.

Inclusión y diversidad

- Fomentar un entorno inclusivo donde todos se sientan bienvenidos y valorados.
- Abstenerse de cualquier forma de discriminación, acoso o comportamiento excluyente.

Comunicación efectiva

- Utilizar un lenguaje claro y apropiado en todas las comunicaciones.
- Respetar las zonas horarias y horarios personales de los compañeros de equipo.
- Mantener una actitud positiva y constructiva en todas las interacciones.

Uso de plataformas de comunicación

WhatsApp

- Utilizar los grupos de WhatsApp solo para fines relacionados con la competencia.
- Ser conciso y claro en los mensajes para evitar malentendidos.

Zoom

- Mantener el micrófono en silencio cuando no se esté hablando para evitar interrupciones.
- Participar activamente y prestar atención durante las sesiones.

Código de conducta

Trabajo en Equipo

Colaboración

- Fomentar una colaboración activa y el intercambio de ideas.
- Dividir las tareas de manera equitativa y asegurarse de que todos los miembros del equipo tengan una oportunidad de contribuir.

Responsabilidad

- Cumplir con los plazos y compromisos acordados.
- Informar al equipo de cualquier dificultad o retraso de manera oportuna.
- Integridad.
- Presentar un trabajo original.
- Reconocer y citar adecuadamente cualquier fuente externa utilizada.

Comportamiento durante las 48 horas de trabajo intenso

Salud y bienestar

- Tomar descansos regulares para evitar el agotamiento.
- Mantener una buena hidratación y alimentación durante el período de trabajo.

Manejo del estrés

- Mantener la calma y el enfoque, incluso bajo presión.
- Apoyar a los compañeros de equipo y buscar soluciones constructivas ante los desafíos.

Resolución de conflictos - Diálogo abierto

- Abordar cualquier conflicto o malentendido de manera directa y respetuosa.
- Escuchar activamente y tratar de entender la perspectiva del otro.

Mediación

- En caso de no poder resolver un conflicto internamente, buscar la mediación de un organizador o supervisor de la competencia.

“

**"El talento gana
partidos, pero el
trabajo en equipo y la
inteligencia ganan
campeonatos."**

— Michael Jordan

FAQ

¿Cómo sé quién es mi equipo?

Te llegará un mail indicando el número de equipo, además encontrarás el link a WhatsApp que te llevará directo con tu equipo.

De no encontrarlo puedes escribir a hackathon@utel.edu.mx

¿Por qué medio me comunico con mi equipo?

Vía WhatsApp, en la comunidad oficial de Hackathon.

¿Quiénes pueden participar en el Hackathon Universitario?

Pueden participar estudiantes de cualquier licenciatura Utel (a partir de Bimestre 3) de y también de todos los Bootcamp.

¿Puedo presentar cualquier proyecto?

La temática de este Hackathon Universitario de Septiembre 2024 es sobre el uso y aplicaciones de las tecnologías emergentes y el futuro laboral, por lo tanto, deberás presentar tu proyecto de acuerdo a este tema.

¿Cuánto tiempo durará?

Este evento tiene una duración de 5 días.

¿Existe algún requisito especial para participar?

Sí, es sumamente importante unirse a la [comunidad de emprendedores](#) en Siempre Utel antes de iniciar el Hackathon Universitario para poder competir, ya que en este espacio podrás ver tips de emprendimiento e información valiosa para tu proyecto de Hackathon y de vida.

Al igual debes pertenecer a la comunidad de licenciatura Utel y U Camp (estudiante o egresado) y tener Interés por generar un impacto socioambiental y económico positivo en tu comunidad y en Latinoamérica.

Al ser egresado, no aplica el beneficio de intercambio de calificación, ya que no cuentas con materias activas en el bimestre.

**¡Ya eres un
ganador!**