

CONVOCATORIA

UVEG HACKATÓN NO CODE. CIUDADANOS DIGITALES 2030

Con el objetivo de impulsar la innovación, el emprendimiento, el desarrollo de habilidades digitales y la generación de soluciones a retos concretos, la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato (UVEG), a través del Comité de Apoyos Educativos, la Subdirección de Desarrollo Académico y el Observatorio y Centro de Emprendimiento, y con fundamento en los artículos 3, fracciones V y VI y 27, fracciones V y VII, del Estatuto Orgánico de la UVEG:

CONVOCA

A las y los integrantes de la comunidad universitaria de la UVEG a participar en el UVEG Hackatón No Code. Ciudadanos Digitales 2030, de conformidad con las siguientes:

1. OBJETO

El «**UVEG Hackaton No Code. Ciudadanos Digitales 2030**» es un espacio colaborativo de innovación en el que equipos multidisciplinarios desarrollarán productos, servicios o soluciones digitales orientados a atender retos concretos, mediante el uso de Inteligencia Artificial Generativa, herramientas No Code e innovación aplicada.

La actividad forma parte de las acciones del Observatorio y Centro de Emprendimiento de la UVEG y busca fortalecer las capacidades de la comunidad universitaria para transformar ideas en soluciones con potencial de implementación.

2. OBJETIVOS

- Impulsar la cultura emprendedora y de innovación de la comunidad universitaria de la UVEG.
- Fortalecer habilidades digitales mediante formación en Inteligencia Artificial Generativa, herramientas No Code e innovación aplicada.

- Promover la innovación colaborativa y el trabajo multidisciplinario.
- Acelerar el desarrollo de soluciones basadas en retos concretos.
- Contribuir al ecosistema de innovación estatal desde la UVEG.
- Identificar y desarrollar proyectos innovadores susceptibles de incorporarse a las estrategias institucionales de emprendimiento e innovación.

3. ALCANCE Y CARACTERÍSTICAS

- La convocatoria se desarrollará en modalidad virtual en todas sus fases.
- La primera fase tendrá una duración estimada de cuatro semanas y estará orientada al desarrollo de habilidades digitales.
- La fase de competencia consistirá en un Hackatón virtual de 24 horas, con acompañamiento y mentoreo.
- La participación en la primera fase será individual; a partir de la segunda fase se conformarán equipos de hasta cuatro integrantes.
- La selección para las fases subsecuentes estará sujeta al cumplimiento de los requisitos y criterios establecidos en la presente convocatoria.

4. FASES DE PARTICIPACIÓN

Fase 1. Desarrollo de habilidades digitales

Hasta un máximo de 1,000 personas inscritas participarán en rutas formativas mediante una plataforma digital, con contenidos relacionados con Inteligencia Artificial Generativa, herramientas No Code e Innovación aplicada.

Fase 2. Precompetencia y conformación de equipos

Se seleccionarán hasta 80 participantes para integrar 20 equipos de hasta cuatro integrantes. El criterio de selección será la conclusión de las rutas formativas correspondientes y el tiempo de finalización, conforme a los registros de la plataforma y a las condiciones establecidas por la UVEG.

Fase 3. Competencia

Se llevará a cabo un Hackaton virtual de 24 horas, durante el cual los equipos desarrollarán sus propuestas con acompañamiento de personas mentoras.

Fase 4. Evaluación y premiación

Concluida la competencia, los proyectos serán evaluados conforme a los criterios establecidos en esta convocatoria y se determinarán los proyectos ganadores.

La premiación se llevará a cabo al final de la fase 4, una vez que los proyectos sean evaluados. Se premiará a los integrantes de los 5 proyectos mejor evaluados

Los evaluadores serán personas afines a los temas de innovación y emprendimiento de la Universidad Virtual del Estado de Guanajuato y de la empresa proveedora de la plataforma tecnológica.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Presentación de un video demostrativo del proyecto, conforme a los requerimientos establecidos.
- Factibilidad técnica: que la solución propuesta sea técnicamente realizable.
- Viabilidad económica: que contemple un modelo de negocio o sostenibilidad con posibilidades de replicabilidad y escalabilidad.
- Deseabilidad: que la solución responda a una necesidad identificable de las personas usuarias o destinatarias.
- Innovación aplicada: incorporación pertinente de Inteligencia Artificial y herramientas No Code en la solución propuesta.

6. ETAPAS DEL PROCESO

Etapa	Fecha*
Anuncio y publicación de la convocatoria	24 de agosto de 2026
Cierre de convocatoria	04 de septiembre de 2026
Desarrollo de habilidades digitales	09 de septiembre-09 octubre de 2026
Precompetencia y conformación de equipos	12-16 de octubre 2026
Hackatón virtual de 24 horas	19 de octubre de 2026
Evaluación y premiación	20 de octubre 2026

*Las fechas están sujetas a posibles cambios.

7. IMPACTO

El Hackatón busca fortalecer las capacidades de la comunidad universitaria para idear, desarrollar y presentar soluciones digitales que atiendan retos concretos, favoreciendo la innovación aplicada, el aprendizaje colaborativo y la generación de oportunidades de emprendimiento.

8. BENEFICIOS PARA LAS PERSONAS PARTICIPANTES

- Desarrollo de habilidades digitales en Inteligencia Artificial Generativa, herramientas No Code e innovación aplicada.
- Fortalecimiento de capacidades para responder de manera ágil y efectiva a retos concretos.
- Acompañamiento y mentoreo especializado durante la etapa de competencia.
- Participación en un espacio de innovación colaborativa y multidisciplinaria.

- Reconocimiento y premios para los proyectos ganadores, de acuerdo con las condiciones que se determinen.
- Constancia de participación, conforme a los criterios establecidos por la UVEG.

9. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

- Formar parte de la comunidad universitaria de la UVEG, en calidad de estudiante, docente y egresados.
- Contar con acceso a internet y con equipo de cómputo suficiente para participar en las actividades virtuales.
- Contar con disponibilidad para participar en las distintas fases y cumplir con las actividades correspondientes.
- Mostrar disposición para el aprendizaje de nuevas tecnologías, la innovación y el trabajo colaborativo.
- Aceptar las bases, condiciones y compromisos establecidos en la presente convocatoria.

10. REGISTRO DE PARTICIPANTES

Las personas interesadas pueden registrarse desde a página web y campus virtual de la UVEG a partir de la publicación de la presente Convocatoria.

11. CUPO

El cupo máximo de registro será de hasta 1,000 personas interesadas. La participación en las fases subsecuentes estará sujeta a los criterios de selección establecidos en esta convocatoria.

12. FORMA DE PARTICIPACIÓN

Fase 1. La participación y el registro serán individuales.

Fases 2 a 4. La participación será en equipos de hasta cuatro integrantes.

13. COMPROMISOS DE LAS PERSONAS PARTICIPANTES

- Participar en las sesiones y actividades formativas relacionadas con Inteligencia Artificial Generativa, No Code e Innovación aplicada.
- Cumplir con las actividades y entregables establecidos para cada fase.
- Participar en la competencia virtual de 24 horas, cuando corresponda.
- Mantener disponibilidad para el trabajo colaborativo y multidisciplinario.
- Respetar las reglas de participación, convivencia y propiedad intelectual aplicables al evento.
- Proporcionar información veraz y suficiente para los procesos de registro, selección y participación.
- Reconocer a la UVEG como institución organizadora en las actividades de difusión del proyecto cuando así se establezca.

14. Principios de honestidad, integridad y ética de las personas participantes

Se establece que la participación implica actuar con honestidad, integridad, responsabilidad, respeto y buena fe durante todas las fases de la convocatoria.

Entre otros aspectos, se exige:

- Proporcionar información y evidencias veraces.
- Actuar con honestidad académica y profesional.
- Evitar plagio y apropiación indebida de ideas, códigos, contenidos, diseños o datos.
- Reconocer autorías, fuentes, licencias y la utilización de herramientas de IA.
- No manipular registros, resultados, entregables o tiempos de participación.
- Declarar posibles conflictos de interés.
- Mantener una conducta respetuosa y colaborativa.
- Utilizar responsablemente la Inteligencia Artificial Generativa y herramientas No Code.
- Respetar la confidencialidad, los datos personales y la información institucional.
- Competir de manera leal y abstenerse de obtener ventajas indebidas.

El incumplimiento de estos principios podrá ser considerado para determinar la permanencia en las fases subsecuentes.

15. PROPIEDAD INTELECTUAL

Los derechos de propiedad intelectual que, en su caso, se generen con motivo de los proyectos desarrollados durante el Hackatón corresponderán a sus respectivas personas autoras o titulares, de conformidad con la legislación aplicable y con los acuerdos que, en su caso, se formalicen. La participación en la convocatoria no implica por sí misma una cesión de derechos a favor de la UVEG.

Cuando un proyecto requiera la formalización de acuerdos específicos para su desarrollo, explotación, difusión, vinculación o colaboración, estos deberán establecerse por escrito y con la participación de las instancias competentes.

16. DIFUSIÓN Y USO DE RESULTADOS

La UVEG podrá difundir los resultados generales del Hackatón, así como los proyectos participantes y ganadores, con fines académicos, institucionales y de divulgación, respetando los derechos de propiedad intelectual y los datos personales de las personas participantes.

17. COSTOS Y FINANCIAMIENTO

La participación en el Hackatón, en sus distintas fases, no tendrá costo para las personas participantes.

18. MODALIDAD

El Hackatón se llevará a cabo en modalidad virtual en todas sus fases.

19. GENERALIDADES

- La participación en la presente convocatoria implica la aceptación de sus bases, condiciones y criterios.
- La información proporcionada por las personas participantes deberá ser veraz y podrá ser validada por la UVEG.
- La UVEG podrá realizar ajustes operativos al cronograma por causas justificadas, informándolos oportunamente a través de los medios institucionales.
- La selección para las fases subsecuentes estará condicionada al cumplimiento de los requisitos y criterios establecidos.
- Los aspectos técnicos y operativos no previstos serán atendidos por las instancias responsables de la organización del Hackatón, en el ámbito de sus atribuciones.
- Cualquier asunto no previsto en la presente convocatoria será atendido por la Comité de Apoyos Educativos, en coordinación con las unidades administrativas competentes y de conformidad con la normativa aplicable.

20. CORREO DE CONTACTO

Para dudas, comentarios o aclaraciones sobre la presente convocatoria:

oice@uveg.edu.mx

ATENTAMENTE

**COMITÉ DE APOYOS EDUCATIVOS DE LA
UNIVERSIDAD VIRTUAL DEL ESTADO DE GUANAJUATO**