



# Convocatoria Hackaton UTM 2026



La Universidad Tecnológica de la Mixteca tiene como uno de sus objetivos sustantivos promover el desarrollo económico así como la aplicación de la tecnología como instrumentos detonadores de progreso, que coadyuven y satisfagan las diversas necesidades y en todos los ámbitos, que sean demandados en el estado de Oaxaca.

Es por ello que la UTM tiene como objetivo identificar las diferentes problemáticas que aquejan a las unidades económicas locales (empresas de carácter económico, social o solidario) en cuanto a la optimización de sus procesos internos y los retos que enfrentan en su interacción con el mercado, para promover un esquema donde el estudiantado pueda aplicar y/o desarrollar competencias profesionales en beneficio del ecosistema empresarial.

La correcta identificación de las necesidades de las empresas, permite conocer las áreas de mejora que pueden ser traducidas en un reto relevante, inspirador y alcanzable, para que la academia pueda proponer alternativas de solución a través de un formato multidisciplinario denominado "Hackathon UTM 2026".

Un hackaton es un evento de coinnovación intensivo, de duración limitada, donde personas con diversos perfiles colaboran de manera frenética para crear un prototipo funcional a un problema específico, tal es el caso del NASA Space Apps Challenge, el cual es el hackaton global más grande del mundo. Se realiza simultáneamente en cientos de ciudades (incluyendo sedes en México) y utiliza datos abiertos de la NASA para resolver desafíos relacionados con la Tierra y el espacio.

Por tal motivo se:

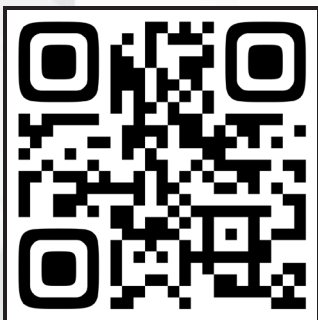
## CONVOCA

A MIPyMEs de diversos giros a participar en el "Hackathon UTM 2026", que tendrá lugar en las instalaciones de la Universidad Tecnológica de la Mixteca (UTM) ubicada en la Heroica Ciudad de Huajuapán de León, Oaxaca, del 23 de marzo al 27 de marzo del 2026, con las siguientes:

## BASES

Podrán participar cualquier MIPyMEs que identifique un reto, problemática o área de oportunidad que desee resolver.

El registro de la empresa se hará hasta el 5 de marzo de 2026, por medio de un formulario que podrás contestar al escanear el siguiente código QR:



El formulario contiene las siguientes secciones:

- Datos generales de la empresa.
- Página oficial de la empresa.
- Datos de contacto del dueño o representante legal de la empresa.
- Diagnóstico para determinar su nivel de madurez empresarial.
- Breve descripción exponiendo los antecedentes de la empresa, su oferta (productos y/o servicios), antigüedad en el mercado y los desafíos que han enfrentado en su crecimiento y el reto a proponer.

**Proceso de selección.** Las unidades económicas registradas serán sometidas a un proceso de evaluación y curaduría a cargo de un comité multidisciplinario de expertos de la UTM. La selección se basará en una Matriz de Pertinencia e Impacto que ponderarán cuatro ejes fundamentales: a) Viabilidad técnica del reto, asegurando que la problemática sea resoluble mediante un prototipo funcional en el tiempo estipulado; b) Nivel de madurez empresarial, priorizando entidades con capacidad operativa para dar continuidad a la solución propuesta; c) Potencial de impacto económico y social, evaluando el beneficio directo en el ecosistema productivo de la región Mixteca y el estado de Oaxaca; y d) Claridad y compromiso, analizados a través del diagnóstico y el video testimonial. El dictamen del comité será inapelable y las empresas seleccionadas serán notificadas vía correo electrónico a más tardar el 5 de marzo de 2026 para iniciar la fase de preparación previa al evento.

Los **resultados** se publicarán a más tardar el **jueves 12 de marzo de 2026**. Podrán consultarse a través de las plataformas oficiales de la Universidad y/o el comité organizador los contactará para informar el resultado. En caso de ser aceptados, se les pedirán más información adicional para incorporarlos al sistema de diagnóstico empresarial Oaxaqueño Emetrica Central <https://emetricacentral.studio.site/>

Una vez registradas las unidades económicas, se les **solicitará una pequeña presentación en Power Point o PDF** donde vendrá puntualmente el reto, antecedentes y/o contexto de la empresa. Con lo anterior se agendarán las exposiciones. Esta presentación no durará más de **7 minutos**.

La participación de las **empresas** seleccionadas requiere de su **presencia activa** durante momentos clave del evento para garantizar la transferencia de conocimiento y el éxito de las soluciones. La agenda detallada con los horarios y fechas específicas de cada actividad será compartida de manera oportuna con las empresas seleccionadas tras el cierre de la convocatoria. Así mismo la universidad facilitará a los **empresarios sesiones de vinculación y visitas a la infraestructura institucional**, espacio diseñado para que los participantes conozcan de primera mano la oferta de soluciones tecnológicas, servicios especializados y proyectos de innovación que la UTM pone a disposición del sector empresarial.

Algunos ejemplos hipotéticos de propuestas de retos lanzados por las empresas, que los equipos de alumnos podrían dar soluciones, pueden ser como los siguientes:

- I.I. ¿Requieres una base de datos para tu negocio?
- I.II. ¿Te gustaría conocer alguna estrategia de marketing para tu empresa?
- I.III. ¿Te has preguntado si el diseño de tu producto es el mejor posicionado en el mercado?
- I.IV. ¿Sabes si las rutas logísticas de adquisición de tus materias primas son las mejores?
- I.V. ¿Cómo conservarías mejor tus productos perecederos?
- I.VI. ¿Te gustaría automatizar algún proceso en tu negocio o empresa?
- I.VII. ¿Qué tecnologías puntuales te gustaría implementar en tu negocio o empresa?
- I.VIII. ¿Cómo y qué redes sociales son más adecuadas para monetizar tus productos?
- I.IX. ¿Te gustaría que tu empresa fuera sustentable?
- I.X. ¿Cómo se podría maximizar el diseño de tu empresa para que tus trabajadores estén más cómodos?
- I.XI. ¿Cuál es el mejor logotipo para tu empresa?
- I.XII. ¿Tienes algún proceso que se pueda automatizar para aumentar tus ganancias?
- I.XIII. ¿Tienes problemas financieros y buscas como mejorar tus finanzas?
- I.XIV. ¿Deseas aumentar tu infraestructura y no sabes cómo o bien cómo extraerle el mayor provecho a tu infraestructura?
- I.XV. ¿Te gustaría contar con un control automático de tus inventarios?
- I.XVI. ¿Te gustaría implementar herramientas digitales para tu negocio?

Estas y más preguntas podrían serían resueltas por los estudiantes de las carreras de ingeniería en Alimentos, Computación, Diseño, Electrónica, Mecatrónica, Industrial, Física aplicada, Mecánica Automotriz, Civil, Química de procesos sostenibles y la licenciaturas de Matemáticas aplicadas y Ciencias empresariales, así como, de estudiantes de los diversos posgrados de la UTM. <https://www.utm.mx/web/>

El evento comenzará el 23 de marzo del 2026 con la presentación de todos los retos por parte de las empresas, de tal forma que los estudiantes presenciarán todos y cada uno de los retos, para inscribirse por equipos (mínimo 2 alumnos, máximo 5) en algunos de los retos empresariales expuestos. A partir del día 23 de marzo del 2026 hasta el 26 de marzo del 2026, los estudiantes estarán trabajando para resolver los retos empresariales. El día 27 de marzo se hará la exposición por equipos de las propuestas de solución hacia con las empresas, para que por la tarde se premien a los equipos ganadores de los retos. Todo lo anterior se llevará a cabo en las instalaciones de la Universidad Tecnológica de la Mixteca.

## EVALUACIÓN

La forma en la que las empresas evaluarán la solución al reto por parte de los equipos de estudiantes, consistirá mediante una escala del 1 al 10 siendo el 10 la calificación más alta. Los conceptos a evaluar son: i) Calidad de la presentación, ii) Simulación/Corrida experimental/Prototipo, iii) Plan de acción para su implementación en 3 meses, iv) Respuesta a cuestionamientos del reto, y v) Satisfacción del empresario. Esta evaluación será anónima por parte de las empresas y el equipo con mayor puntuación obtenido al ser evaluado por la empresa, será el ganador.

## PREMIACIÓN

La forma de premiar al equipo ganador, consistirá en alguna de las siguientes modalidades que mejor se adecúen a las empresas. a) Contratación al concluir sus estudios en la Universidad, b) Premio monetario (Cuidando que sea atractivo para los estudiantes), c) Pago por derecho de propiedad intelectual, d) Equipo de cómputo, licencias digitales de software y e) Algunas otras formas que la empresa proponga y sea aceptado por el comité organizador. La premiación será única y exclusivamente para los estudiantes sin tener como intermediario a la universidad o alguna otra figura. En este concepto, se estipula que el equipo ganador cederá los derechos intelectuales, prototipos, diseños, algoritmos, propuesta, solución y cualquier derivado de la propuesta de solución al reto, a la empresa que propuso el reto. Al final del evento, el equipo ganador harán entrega de todos los probatorios que requieran a los representantes de la empresa, para contar con las herramientas para implementar la solución al reto.