



## **Bases de la Convocatoria**

### **Hackaton de Emprendimiento Tecnológico**

### **1ra Edición: FEM HEALTH**

#### **Introducción**

El concurso Hackaton de Emprendimiento Tecnológico tiene como objetivo el fomentar el desarrollo de soluciones creativas, viables y de alto impacto social mediante el trabajo colaborativo interdisciplinario, abordando retos críticos de la sociedad. En esta primera edición se pretende abordar problemáticas de la salud de las mujeres en el contexto mexicano actual, donde se busca incentivar la prevención, diagnóstico, tratamiento, bienestar integral y gestión de soluciones económica, social y ambientalmente viables.

#### **Ejes Temáticos**

Los estudiantes inscritos deberán alinearse a una de las siguientes vertientes en el ecosistema de salud de la mujer:

##### **Gestión de la Salud Hormonal**

- **Menopausia y climaterio:** Herramientas digitales para el monitoreo de síntomas, telemedicina especializada y bienestar en la madurez.
- **Trastornos hormonales:** Soluciones para el manejo del Síndrome de Ovario Poliquístico (SOP), endometriosis o problemas de tiroides.

##### **Maternidad Segura y Etapa Perinatal**

- **Cuidado prenatal accesible:** Dispositivos IoT o plataformas de monitoreo remoto para detectar preeclampsia o diabetes gestacional.
- **Salud mental perinatal:** Herramientas de apoyo psicológico para prevenir y tratar la depresión posparto.
- **Lactancia y posparto:** Redes de apoyo, plataformas de asesoría en tiempo real y seguimiento del desarrollo del recién nacido.

##### **Prevención, Diagnóstico Temprano y Oncología**



- **Cáncer de mama y de cuello uterino:** Campañas inteligentes de tamizaje, sistemas de autoexploración asistida por Inteligencia Artificial (IA) o gestión de citas médicas.
- **Enfermedades cardiovasculares:** Herramientas de concienciación y diagnóstico adaptadas a mujeres (quienes suelen presentar síntomas diferentes a los hombres).
- **Chequeos preventivos:** Gamificación y recordatorios automatizados para estudios clínicos anuales.

#### **Bienestar Mental, Emocional y Apoyo Social**

- **Gestión del estrés y "burnout":** Plataformas de salud mental enfocadas en la doble jornada laboral y de cuidados que suelen asumir las mujeres.
- **Redes de apoyo seguro:** Espacios digitales comunitarios y anónimos para abordar la salud mental, el duelo gestacional o trastornos de la conducta alimentaria (TCA).
- **Prevención de la violencia de género:** Herramientas tecnológicas de auxilio, geolocalización segura y apoyo psicológico o legal inmediato.

#### **Acceso, Educación y Brecha de Género en la Ciencia**

- **Educación sexual y reproductiva:** Chatbots educativos con base científica para jóvenes y adolescentes.
- **Sesgo de género en la medicina:** Algoritmos o plataformas que recopilen datos clínicos específicos de mujeres para corregir la falta de representación en la investigación médica tradicional.
- **Telemedicina rural:** Conectividad y soluciones SMS o de bajo ancho de banda para llevar salud ginecológica a comunidades aisladas.

#### **Participantes**

- Ser estudiante activo de pregrado (cualquier semestre o carrera) en una institución educativa en Ciudad Juárez.
- La participación será estrictamente en equipos integrados por 5 miembros. Los equipos se integrarán el día de inicio, jueves 19 de noviembre.
- Se sugiere la interdisciplinariedad (ej. integrar perfiles de ciencias de la salud, ingeniería, diseño, negocios y ciencias sociales).
- Cada estudiante deberá presentarse con el siguiente equipo básico para el desarrollo de su propuesta:



- Al menos un dispositivo móvil por integrante (laptop, tablet o smartphone).
- Libreta de apuntes y bolígrafos.
- Colores, plumones, post-its o cualquier material didáctico útil para las fases de diseño técnico, brainstorming y desarrollo del prototipo o servicio.
- Cada estudiante deberá asistir con:
  - Ropa cómoda para dos días dentro de la universidad.
  - Conectores propios de sus dispositivos móviles.
  - Snacks para recargar pilas durante los dos días del evento.
  - Termo para agua.
  - Sleeping bag.

## Dinámica del evento

El hackatón se llevará a cabo bajo una modalidad inmersiva de dos días consecutivos de trabajo continuo. Los días programados son Jueves 19 y Viernes 20 de noviembre 2026.

Etapas durante la jornada:

- **Fases del proyecto:** Los equipos transitarán por las etapas de propuesta conceptual, diseño de experiencia/interfaz, validación del modelo y desarrollo final de un prototipo de producto o servicio (pitch conceptual).
- **Mentoría especializada:** En el marco de los dos días del evento, los participantes contarán con el apoyo directo de mentores expertos en áreas clave de emprendimiento, tales como: modelos de negocio, viabilidad financiera, propiedad intelectual, experiencia de usuario (UX/UI), tecnología y especialistas del sector médico.
- **Logística y Bienestar:** La organización proveerá las condiciones óptimas para el óptimo desempeño de los competidores, incluyendo:
  - Áreas de descanso designadas dentro del recinto.
  - Conexión a Internet y luz.
  - Horarios establecidos para los servicios de alimentos: almuerzo, comida y cena durante los dos días.



## Fechas Clave y Registro

- **Periodo de registro:** El registro estará abierto a partir del 5 de octubre hasta el 10 de noviembre de 2026 a las 23:59 horas (Centro de México).
- **Proceso de inscripción:** El estudiante interesado en participar en el Hackaton deberá llenar el formato de registro, dentro de las fechas establecidas; y aceptar las bases de la convocatoria.

## Evaluación y Premiación

El jurado estará compuesto por destacadas figuras del ecosistema de salud, emprendedores y académicos quiénes evaluarán los proyectos con base en:

- Impacto social y pertinencia con la realidad mexicana.
- Grado de innovación y originalidad.
- Viabilidad técnica, financiera y comercial.
- Calidad de la presentación y prototipo.



## Cronograma Detallado (2 Días de Inmersión)

El evento está diseñado para mantener un ritmo dinámico de desarrollo, intercalando sesiones de trabajo con mentorías estratégicas y descansos programados.

### Día 1 (Jueves 19 de noviembre): Validación de la Problemática y Diseño Conceptual

- **9:00 AM - 10:30 AM:** Registro de asistencia y entrega de kits de bienvenida.
- **11:00 AM - 11:30 AM:** Bienvenida a los estudiantes y plática informativa impartida por Mayra Hurtado, FEMTECH México.
- **11:30 AM - 2:00 PM:** Bloque de Trabajo 1: Lluvia de ideas, definición del problema específico a resolver y estructuración de la propuesta conceptual (Uso de libretas, colores y material de diseño).
- **02:00 PM - 03:30 PM:** Comida y tiempo libre en las áreas de descanso.
- **03:30 PM - 04:00 PM:** Apertura oficial del módulo de Mentorías. Presentación de la red de expertos.
- **04:00 PM - 07:00 PM:** Bloque de Trabajo 2 (Con Mentoría): Validación del modelo de negocio, viabilidad financiera y primer filtrado con expertos en emprendimiento y sector salud.
- **07:00 PM - 08:30 PM:** Cena.
- **08:30 PM - 11:00 PM:** Bloque de Trabajo 3: Diseño técnico de la solución y bosquejo de las interfaces o el modelo del servicio (Uso de dispositivos móviles y laptops).
- **11:00 PM en adelante:** Cierre de la primera jornada (Con Mentoría Virtual). Validación del modelo de negocio, viabilidad financiera y segundo filtrado con expertos en emprendimiento y sector salud. Apertura opcional de las áreas de descanso nocturno para equipos que decidan pernoctar o continuar trabajando a su propio ritmo.



**NOTA:** A partir de las 10:00 PM no se permitirá la salida de los estudiantes participantes en el Hackaton, fuera de las instalaciones del Instituto de Ingeniería y Tecnología de la UACJ; y solo se permitirá deambular por el Edificio designado para el evento, cuidando de las instalaciones.

### **Día 2 (Viernes 20 de noviembre): Desarrollo del Prototipo, Mentoría de Pitch y Evaluación**

- **07:00 AM - 08:30 AM:** Almuerzo y reactivación de equipos.
- **08:30 AM - 11:00 PM:** Bloque de Trabajo 4 (Con Mentoría): Desarrollo intensivo del producto/servicio mínimo viable (MVP). Mentorías enfocadas en experiencia de usuario (UX/UI) y tecnología.
- **11:00 PM - 12:30 PM:** Bloque de Trabajo 5: Preparación del Pitch de negocios (Presentación ejecutiva de 3 minutos).
- **12:30 PM - 01:30 PM:** Comida final y descanso antes de la competencia.
- **01:30 PM - 02:30 PM:** Cierre técnico de entregables. Límite para subir la presentación y el enlace del prototipo a la plataforma de evaluación.
- **02:30 PM - 05:00 PM:** Ronda de Pitches ante el Jurado. Cada equipo contará con 3 minutos de exposición y 2 minutos de preguntas y respuestas.
- **05:00 PM - 06:00 PM:** Deliberación a puerta cerrada del Jurado Calificador / Cena de clausura para los participantes.
- **06:00 PM:** Anuncio de ganadores, premiación y clausura del evento dentro de la clausura oficial del 2do Congreso Internacional de las Fronteras de las Ingenierías.



## Criterios de Evaluación y Rúbrica (Total: 100 Puntos)

El jurado calificará los proyectos utilizando una escala del 1 al 25 por cada uno de los siguientes cuatro pilares fundamentales:

| Criterio                       | Descripción                                                                                                                                                                                                                                                       | Puntaje Máximo |
|--------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Impacto y Pertinencia Social   | El proyecto ataca de forma directa y clara una de las problemáticas reales de la salud de la mujer en México. Demuestra empatía, perspectiva de género y un beneficio tangible para el grupo de usuarias finales.                                                 | 25 Puntos      |
| Innovación y Creatividad       | La solución técnica o el diseño del servicio es original. No es una copia directa de algo existente en el mercado mexicano o, si ya existe, aporta un valor agregado disruptivo y diferenciador en su enfoque.                                                    | 25 Puntos      |
| Viabilidad y Modelo de Negocio | La propuesta es sostenible a mediano plazo. Muestra coherencia en sus costos proyectados, facilidad de adopción técnica por parte de las usuarias y un plan claro de implementación o escalabilidad en el mercado local.                                          | 25 Puntos      |
| Calidad del Prototipo y Pitch  | El equipo demuestra capacidad técnica mediante el prototipo presentado (maqueta visual, aplicación interactiva, esquema de servicio detallado). La presentación oral es clara, estructurada, maneja bien el tiempo y responde con solidez a los cuestionamientos. | 25 Puntos      |



## Términos, Condiciones y Propiedad Intelectual

### 1. Propiedad Intelectual de las Propuestas

- **Titularidad de los estudiantes:** Todos los derechos de propiedad intelectual, derechos de autor, patentes, marcas, diseños industriales o modelos de utilidad sobre los productos, servicios o prototipos desarrollados durante el hackatón pertenecen exclusivamente a los 5 integrantes del equipo que los crearon. La institución u organización convocante no reclamará ningún derecho de propiedad sobre las ideas presentadas.
- **Coautoría equitativa:** Salvo que el equipo registre un acuerdo interno por escrito en sentido contrario, se asumirá que la propiedad intelectual del proyecto se divide en partes iguales (20% cada uno) entre los 5 miembros registrados del equipo.
- **Originalidad obligatoria:** Los participantes garantizan de forma individual y colectiva que las propuestas entregadas son obras originales y no infringen derechos de propiedad intelectual de terceros. Cualquier plagio o uso no autorizado de software, patentes o diseños con copyright resultará en la descalificación inmediata del equipo.

### 2. Uso de Licencias y Herramientas Externas

- **Código y recursos abiertos:** En caso de utilizar herramientas, librerías, frameworks o APIs de código abierto (open source) para el desarrollo del producto o servicio, los equipos deben asegurarse de cumplir con las licencias correspondientes (ej. MIT, Apache, GNU) y declararlo abiertamente en su entrega técnica.
- **Uso de Inteligencia Artificial:** Se permite el uso de herramientas de IA generativa para el prototipado y lluvia de ideas, siempre y cuando se utilicen como asistencia técnica y no sustituyan el desarrollo conceptual y de diseño propio que debe realizar el equipo durante los dos días del evento.

### 3. Uso de Imagen y Difusión de Proyectos

- **Autorización de medios:** Al inscribirse en la convocatoria, los participantes autorizan al Comité Organizador y a la UACJ el uso de su nombre, imagen, fotografías y fragmentos de video capturados durante los dos días del evento



con fines estrictamente académicos, informativos, de difusión y promoción del hackatón, sin que esto genere derecho a compensación económica alguna.

- **Divulgación pública:** Los equipos reconocen que la presentación final de sus proyectos frente al jurado y los asistentes es un acto público. Si un proyecto contiene elementos altamente patentables o secretos industriales que requieran protección legal estricta, es responsabilidad exclusiva del equipo iniciar los trámites de protección ante el IMPI (Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial) antes de realizar su exposición en el evento.

#### 4. Código de Conducta y Aceptación de Términos

- **Ambiente seguro y respetuoso:** Todos los participantes se comprometen a mantener un entorno de respeto, inclusión y colaboración. No se tolerará ningún tipo de discriminación, acoso o conducta inapropiada por razones de género, orientación sexual, carrera, universidad o identidad. Cualquier falta grave será motivo de expulsión del recinto.
- **Aceptación vinculante:** El envío del formulario de registro por parte de cada estudiante del equipo constituye la aceptación expresa y sin reservas de la totalidad de las bases, términos, condiciones y políticas de propiedad intelectual de esta convocatoria por parte de sus 5 integrantes.

El Comité Organizador del Hackatón de Emprendimiento Tecnológico informa que, de conformidad con las bases establecidas en la presente convocatoria, **cualquier situación, caso o imprevisto que no haya sido contemplado de manera explícita en este documento será resuelto única y exclusivamente por el Comité Organizador.**