



TECH PUEBLA 2026 CAPITAL

CONVOCATORIA

HACKATHON

“PUEBLA TURÍSTICA 360°:
DATOS QUE TRANSFORMAN EXPERIENCIAS”



INTELLIGENTIA
COMPROMISO-INNOVACIÓN-CONOCIMIENTO



15 AL 17 DE OCTUBRE DE 2026, 11:00 - 17:00



CENTRO EXPOSITOR - SALA DE RUEDA DE PRENSA



ORGANIZADO E IMPULSADO POR

Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación del Estado de Puebla (SECIHTI Puebla) y la Secretaría de Desarrollo Turístico del Gobierno del Estado de Puebla con la colaboración de las instituciones de educación superior que integran Inteligencia:

- Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP).
- Universidad Tecnológica de Puebla (UTP).
- Universidad del Valle de Puebla (UVP).
- Universidad Politécnica Metropolitana de Puebla (UPMP).
- Universidad Iberoamericana Puebla (IBERO Puebla).
- Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla (UPAEP).

Las instituciones integrantes de Inteligencia participan como parte del ecosistema organizador y de colaboración académica; la participación en el Hackathon no está restringida a dichas instituciones.

1. CONCEPTO GENERAL

“Puebla Turística 360°: Datos que transforman experiencias” es un Hackathon de innovación abierta orientado al desarrollo de soluciones que utilicen datos, inteligencia artificial, ciencia de datos y tecnologías digitales para atender retos del turismo en Puebla. La competencia busca transformar información en soluciones capaces de mejorar la experiencia del visitante, optimizar flujos turísticos y generar impacto económico, social y ambiental.

El Hackathon se desarrollará mediante un proceso de innovación acompañada. Durante las primeras semanas de octubre los equipos recibirán mentoría para fortalecer sus propuestas y prototipos. Estas sesiones no serán eliminatorias ni generarán calificación. La evaluación competitiva se realizará fundamentalmente sobre el resultado final presentado durante Tech-Capital 2026.



2. RETO CENTRAL

¿Cómo podemos utilizar datos abiertos, inteligencia artificial y ciencia de datos para diseñar soluciones que mejoren la experiencia del visitante, optimicen los flujos turísticos y generen un mayor impacto económico y social en Puebla?

3. OBJETIVOS

- Promover el aprovechamiento estratégico de datos para resolver problemas reales del turismo.
- Impulsar el uso responsable y pertinente de inteligencia artificial y ciencia de datos.
- Mejorar la experiencia del visitante antes, durante y después de su estancia.
- Generar herramientas para comprender y optimizar flujos turísticos.
- Favorecer una mayor distribución de los beneficios económicos del turismo.
- Promover turismo sostenible, accesible e incluyente.
- Fortalecer la toma de decisiones basada en evidencia.
- Vincular estudiantes y profesores con especialistas del Gobierno, academia y sector empresarial.
- Identificar proyectos con potencial de continuidad, incubación, escalamiento, pilotaje o transferencia tecnológica.



4. PARTICIPANTES E INTEGRACIÓN DE LOS EQUIPOS

Podrán participar estudiantes de cualquier institución educativa que cumplan con los requisitos y mecanismos de registro que establezca el Comité Organizador. La participación no estará limitada a las instituciones que integran Intelligencia.

Cada equipo deberá estar integrado obligatoriamente por tres estudiantes, además de un profesor tutor. Los tres estudiantes conformarán el equipo participante y el tutor brindará acompañamiento académico y metodológico.

Se promoverá la integración multidisciplinaria de los equipos, incorporando perfiles de ciencia de datos, inteligencia artificial, computación, ingeniería, diseño, comunicación, mercadotecnia, economía, administración, turismo, sustentabilidad, ciencias sociales u otras áreas pertinentes.

El profesor tutor podrá orientar el desarrollo conceptual y metodológico del proyecto, pero la solución, el desarrollo tecnológico y la presentación deberán ser realizados primordialmente por los tres estudiantes.

5. LOS DATOS COMO PARTE ESENCIAL DEL RETO

No se proporcionará un conjunto de datos predeterminado. Cada equipo será responsable de identificar el problema turístico que desea resolver y, como parte fundamental del reto, deberá proponer, localizar, seleccionar, obtener, documentar y justificar el conjunto o conjuntos de datos que considere adecuados para abordarlo.

La capacidad para identificar los datos correctos será considerada parte de la solución. Los equipos deberán explicar qué información necesitan, por qué es pertinente, de dónde proviene, cómo fue obtenida, qué calidad posee, cómo fue preparada y procesada, y de qué manera permite generar conocimiento o evidencia para resolver el problema seleccionado.

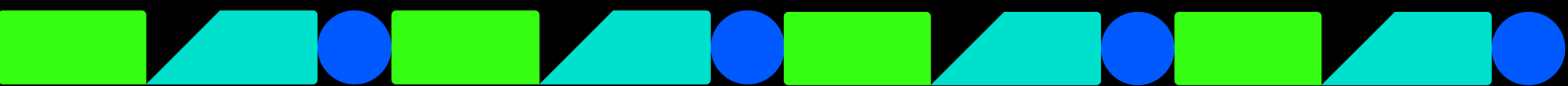
Podrán utilizarse datos abiertos gubernamentales, académicos, estadísticos o geoespaciales; APIs; repositorios públicos; fuentes institucionales legítimamente accesibles; y otros conjuntos de datos cuya utilización sea legal. Los equipos también podrán generar datos propios cuando la naturaleza del proyecto lo requiera.

Los participantes podrán integrar múltiples fuentes siempre que documenten su procedencia, condiciones de uso y metodología de integración. Será responsabilidad de los equipos respetar las licencias, términos de uso, privacidad, protección de datos y demás disposiciones aplicables.

Cuando se utilicen modelos de inteligencia artificial, los equipos deberán justificar su pertinencia y explicar claramente el valor que aporta la IA a la solución. Su incorporación meramente superficial no será considerada suficiente.

6. EJES Y TIPOS DE SOLUCIONES

Los equipos podrán abordar problemas relacionados con experiencia del visitante, movilidad y flujos turísticos, inteligencia turística, desarrollo económico, turismo sostenible, inclusión y accesibilidad, promoción inteligente u otros retos pertinentes.





- Plataformas digitales y aplicaciones.
- Sistemas de recomendación o asistentes inteligentes.
- Modelos predictivos y analítica avanzada.
- Tableros de indicadores y visualización de datos.
- Herramientas de análisis de movilidad y flujos turísticos.
- Sistemas de planificación de rutas.
- Soluciones de personalización de experiencias.
- Herramientas para promoción inteligente de destinos.
- Soluciones de accesibilidad y turismo sostenible.
- Modelos para estimar demanda o derrama económica.
- Herramientas para conectar visitantes con prestadores locales.
- Prototipos que integren IoT, sensores u otras tecnologías emergentes.

La lista anterior es indicativa y no limita la creatividad de los equipos.

7. MENTORÍA — VALIDACIÓN DEL PROBLEMA Y LOS DATOS

Se realizará una única sesión de mentoría, la cual no será eliminatoria ni otorgará puntuación. En ella, los equipos presentarán la problemática identificada, el usuario o beneficiario, la hipótesis, la solución propuesta, los datos, la metodología y las tecnologías previstas. Los mentores validarán la relevancia del problema, la suficiencia de los datos, la legitimidad de las fuentes y si el proyecto puede evolucionar hacia un prototipo demostrable.

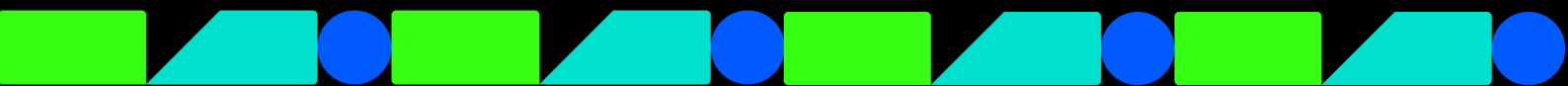
8. ETAPA FINAL EN TECH CAPITAL 2026

Cada equipo deberá presentar una versión funcional o demostrable de su solución mediante un *pitch* ejecutivo, demostración y ronda de preguntas ante el jurado. La presentación expondrá el problema, la evidencia, los datos y metodología utilizados, el funcionamiento de la solución, el papel de la IA o ciencia de datos, los beneficios para el visitante, el impacto para Puebla y su viabilidad de escalamiento.

La calificación se determinará fundamentalmente a partir del resultado final, la demostración del prototipo y los entregables presentados en Tech-Capital 2026.

9. ENTREGABLES

- Descripción ejecutiva del proyecto.
- Definición del problema y usuarios o beneficiarios.
- Descripción de la solución.
- Inventario y documentación de las fuentes de datos utilizadas.
- Justificación de la selección de los datos.
- Descripción de los procesos de obtención, limpieza, integración, transformación y análisis.
- Arquitectura o metodología de la solución.
- Prototipo funcional o demostrable.
- Evidencia de análisis y resultados.
- Presentación ejecutiva y demostración final.
- Cuando corresponda, documentación del modelo de IA, configuración o entrenamiento, variables, resultados y limitaciones.





10. CATEGORÍAS DE PREMIACIÓN

GRAN PREMIO “PUEBLA TURÍSTICA 360°” — Mejor solución integral del Hackathon.

MEJOR SOLUCIÓN BASADA EN DATOS — Reconocerá el mejor aprovechamiento de datos para generar conocimiento, patrones, predicciones o información accionable.

MEJOR USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL — Reconocerá la incorporación más innovadora, pertinente, responsable y técnicamente justificada de IA.

TURISMO SOSTENIBLE — Reconocerá la solución con mayor potencial de beneficio turístico compatible con la conservación de recursos naturales, culturales y sociales y el desarrollo económico local.

Un mismo proyecto podrá obtener el Gran Premio y adicionalmente una categoría especial, pero ningún proyecto podrá acumular más de una categoría especial. Esta regla busca ampliar las oportunidades de reconocimiento y evitar la concentración de todos los premios en un solo proyecto.

11. RÚBRICA GENERAL DE EVALUACIÓN

Criterio	Ponderación
Relevancia y comprensión del problema turístico	15%
Identificación, pertinencia, calidad y aprovechamiento de los datos	20%
Innovación y creatividad	15%
Solidez técnica y funcionamiento del prototipo	15%
Impacto turístico, económico y social	15%
Viabilidad, implementación y escalabilidad	10%
Experiencia de usuario y utilidad	5%
Calidad del pitch y demostración	5%
TOTAL	100%



Identificación, pertinencia, calidad y aprovechamiento de los datos — 20%: se evaluará la capacidad del equipo para localizar y seleccionar fuentes pertinentes; justificar por qué los datos permiten abordar el problema; valorar su calidad, suficiencia y actualidad; integrar distintas fuentes cuando aporte valor; realizar procesos adecuados de preparación, limpieza y transformación; documentar su procedencia y trazabilidad; aplicar una metodología de análisis coherente; y transformar los datos en conocimiento accionable.

Relevancia y comprensión del problema — 15%: identificación de un problema real, relevante y suficientemente delimitado del ecosistema turístico.

Innovación y creatividad — 15%: originalidad y capacidad de abordar el problema de una manera diferente o significativamente mejor.

Solidez técnica y funcionamiento del prototipo — 15%: arquitectura, funcionamiento, integración tecnológica, procesamiento de datos y evidencia de implementación.

Impacto turístico, económico y social — 15%: beneficio potencial para visitantes, empresas, prestadores, comunidades, destinos y Gobierno.

Viabilidad, implementación y escalabilidad — 10%: posibilidad real de implementación, disponibilidad sostenible de datos, infraestructura, costos y extensión a otros destinos.

Experiencia de usuario y utilidad — 5%: facilidad de uso, claridad, accesibilidad y correspondencia con las necesidades del usuario.

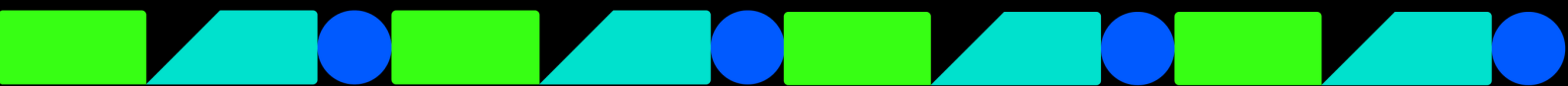
Pitch y demostración — 5%: claridad, síntesis, evidencia, calidad de la demostración y respuestas al jurado.

12. CRITERIOS COMPLEMENTARIOS PARA CATEGORÍAS ESPECIALES

Mejor solución basada en datos: calidad y diversidad de fuentes, metodología, profundidad del análisis, transformación de datos en conocimiento, indicadores o predicciones, información accionable y reproducibilidad.

Mejor uso de IA: pertinencia y justificación de la IA, calidad técnica, integración, evidencia de funcionamiento, valor adicional, explicabilidad y uso responsable. El simple consumo de una API o la incorporación de un chatbot genérico no será suficiente para una valoración sobresaliente.

Turismo sostenible: impacto ambiental, desarrollo económico local, beneficio social, inclusión, preservación cultural, gestión responsable de visitantes, desconcentración de flujos, fortalecimiento comunitario y desarrollo regional.





13. JURADO

La evaluación final será realizada por un Jurado de Expertos de alto nivel, procurando equilibrio entre los sectores académico, gubernamental y empresarial, con perfiles en ciencia de datos, inteligencia artificial, tecnología, turismo, economía, sustentabilidad, innovación y emprendimiento. Los integrantes deberán declarar posibles conflictos de interés. Las decisiones del jurado serán definitivas e inapelables.

14. PROPIEDAD INTELECTUAL Y DERECHOS DE USO

La propiedad intelectual de los proyectos, desarrollos, prototipos, software, documentación, diseños, contenidos y demás resultados generados por los equipos permanecerá en sus autores o titulares, conforme a la legislación aplicable y a las disposiciones internas que, en su caso, correspondan a la institución educativa de procedencia.

La participación en el Hackathon no implicará cesión ni transferencia de la titularidad de los derechos de propiedad intelectual a favor de los organizadores.

Los equipos otorgarán a las instituciones organizadoras una autorización de uso de carácter no exclusivo, gratuito y no comercial, únicamente para fines de divulgación, exhibición, documentación, comunicación institucional y promoción del Hackathon, Tech-Capital 2026 y sus resultados. Dicha autorización no facultará a los organizadores para explotar comercialmente los proyectos ni transferir su titularidad a terceros.

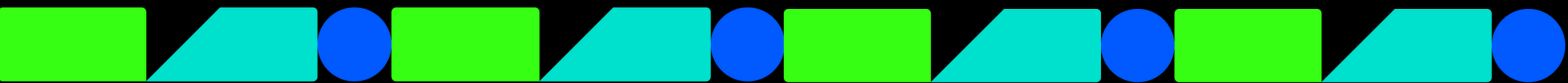
En la divulgación de los proyectos se procurará reconocer a sus autores, al equipo y a su institución educativa de procedencia.

15. ACOMPAÑAMIENTO PARA PROTECCIÓN Y REGISTRO

Los equipos que lo soliciten podrán recibir acompañamiento de sus respectivas instituciones educativas para identificar mecanismos de protección de los resultados desarrollados y, cuando corresponda, orientar el proceso de registro de derechos de autor.

Este acompañamiento tendrá carácter orientativo y estará sujeto a las capacidades, procedimientos y normativa de cada institución. La naturaleza de cada proyecto determinará las figuras de protección que puedan resultar aplicables, por lo que el acompañamiento no constituirá garantía de obtención de un registro o derecho.

Los organizadores podrán promover adicionalmente actividades de orientación en materia de propiedad intelectual y transferencia tecnológica cuando resulte pertinente.





16. USO RESPONSABLE DE DATOS E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Los equipos serán responsables de utilizar fuentes legítimas y respetar derechos de autor, licencias, términos de uso, privacidad, protección de datos personales y demás disposiciones aplicables. Cuando se utilicen datos personales, sensibles o sujetos a restricciones, deberán cumplirse las obligaciones legales y éticas correspondientes.

El uso de inteligencia artificial deberá ser transparente y responsable. Los equipos deberán poder explicar qué componentes utilizan IA, cuál es su función y cuáles son sus principales limitaciones.

17. CONTINUIDAD DE LOS PROYECTOS

La obtención de un premio no será requisito para que un proyecto pueda ser considerado para una etapa posterior. La SECIHTI Puebla, la Secretaría de Desarrollo Turístico, las instituciones de Inteligencia y, cuando corresponda, las instituciones educativas participantes podrán identificar proyectos con potencial para mentoría posterior, incubación, pruebas piloto, vinculación empresarial, validación con usuarios, escalamiento tecnológico, transferencia tecnológica o participación en programas y convocatorias de innovación.

Cualquier mecanismo de continuidad que implique explotación, licenciamiento, transferencia, inversión o colaboración sobre la propiedad intelectual deberá ser objeto de acuerdos posteriores y específicos con los titulares correspondientes.

18. DISPOSICIONES GENERALES

La participación implica la aceptación de las bases, lineamientos técnicos y disposiciones complementarias que emita el Comité Organizador. Los aspectos no previstos serán resueltos por dicho Comité.

El Hackathon busca funcionar como un laboratorio de innovación turística para Puebla, en el que la capacidad de formular un problema, encontrar y justificar los datos adecuados, transformarlos en conocimiento y convertir ese conocimiento en una solución demostrable constituya el núcleo de la experiencia.

Puebla, Pue., 2026

