

*Gobierno del Estado  
Libre y Soberano de Chihuahua*



Registrado como  
Artículo  
de segunda Clase de  
fecha 2 de Noviembre  
de 1927

Todas las leyes y demás disposiciones supremas son obligatorias por el sólo hecho de publicarse en este Periódico.

Responsable: La Secretaría General de Gobierno. Se publica los Miércoles y Sábados.

Chihuahua, Chih., Miércoles 18 de febrero de 2026.

**No. 14**

**Folleto Anexo**

**INSTITUTO ESTATAL ELECTORAL DE  
CHIHUAHUA**

**ACUERDO N° IEE/CE15/2026**

SIN TEXTO



INSTITUTO ESTATAL ELECTORAL  
CHIHUAHUA

IEE/CE15/2026

## ACUERDO DEL CONSEJO ESTATAL DEL INSTITUTO ESTATAL ELECTORAL POR EL QUE SE EMITE LA CONVOCATORIA DENOMINADA "HACKATHÓN"

### GLOSARIO

<b>Comisión:</b>	Comisión de Seguimiento a las Actividades de Educación Cívica y Participación Ciudadana
<b>Consejo Estatal:</b>	Consejo Estatal del Instituto Estatal Electoral de Chihuahua
<b>Constitución federal:</b>	Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos
<b>Constitución local:</b>	Constitución Política del Estado Libre y Soberano de Chihuahua
<b>Convocatoria:</b>	Convocatoria denominada "Hackathón"
<b>Dirección Ejecutiva:</b>	Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y Participación Ciudadana del Instituto Estatal Electoral de Chihuahua
<b>Instituto:</b>	Instituto Estatal Electoral de Chihuahua
<b>Ley Electoral:</b>	Ley Electoral del Estado de Chihuahua
<b>Ley de Participación:</b>	Ley de Participación Ciudadana del Estado de Chihuahua
<b>Lineamientos:</b>	Lineamientos de Participación Ciudadana del Instituto Estatal Electoral de Chihuahua

Mediante el presente acuerdo, el Consejo Estatal **emite la Convocatoria**, a través de la cual se convoca a participar a personas jóvenes de entre 18 y 29 años, cumplidos a la fecha de cierre de la Convocatoria, de forma individual o en equipos de 2 a 4 integrantes, para el desarrollo de soluciones digitales de nueva generación.

Los antecedentes, consideraciones y fundamentos que sustentan este acuerdo se exponen en los apartados siguientes.

### 1. ANTECEDENTES

**1.1. Integración de las comisiones de Consejerías Electorales.** El veinticinco de noviembre de dos mil veinticinco, el Consejo Estatal aprobó el Acuerdo **IEE/CE229/2025**, mediante el cual determinó la conformación de la Comisión, misma que quedó integrada de la siguiente forma:

- **Presidencia:** Víctor Yuri Zapata Leos
- **Vocalía:** Ricardo Zenteno Fernández

- **Vocalía:** Ricardo Zenteno Fernández
- **Vocalía:** Jesús Miguel Armendáriz Olivares
- **Vocalía:** Vanessa Adriana Armendáriz Orozco
- **Secretaría Técnica:** Titular de la Dirección Ejecutiva.

**1.2. Elaboración de la Convocatoria.** Las Consejerías integrantes de la Comisión en conjunto con personal de la Dirección Ejecutiva elaboraron el proyecto de Convocatoria y el diez de febrero de dos mil veintiséis<sup>1</sup> lo remitieron a la Secretaría Ejecutiva, a efecto de someterlo a consideración del Consejo Estatal.

## 2. COMPETENCIA

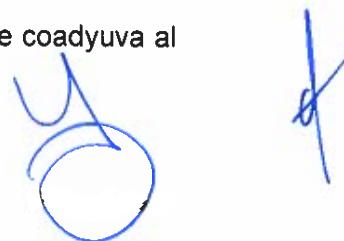
El Consejo Estatal es **competente** para emitir el presente acuerdo y aprobar la **Convocatoria** a efecto de fomentar y promover la educación cívica y la participación ciudadana en el Estado, a través del desarrollo de soluciones digitales de nueva generación, debido a que le corresponde al Instituto contribuir al desarrollo de la vida democrática en el Estado, coadyuvar en la promoción y difusión de la cultura democrática y la educación cívica, así como fomentar la cultura de la participación ciudadana para fortalecer la democracia.

Aunado a lo anterior, entre sus fines se encuentran el de contribuir al desarrollo de la vida democrática del estado; coadyuvar en la promoción y difusión de la cultura política democrática y la educación cívica; y promover la cultura democrática con perspectiva de género; así como fomentar la cultura de participación ciudadana entre la población, destacando la importancia que ésta tiene para la democracia como régimen político y como sistema de vida.

Al tratarse el Hackathón de un evento académico-tecnológico de innovación cívica, las personas participantes desarrollarán, durante el evento, prototipos funcionales de soluciones digitales relacionadas con los ejes temáticos de la Convocatoria, con la finalidad de promover la democracia electoral y la democracia participativa, por lo que coadyuva al

---

<sup>1</sup> En adelante, todas las fechas corresponden al dos mil veintiséis, salvo precisión de otro año.



cumplimiento de los fines constitucionales y legales de este Instituto.

Lo anterior, de conformidad con los artículos 41, Base V, Apartado C, de la Constitución federal; 36 de la Constitución local; 48, numeral 1, incisos a), g) e i); 65, numeral 1, incisos o) y rr), de la Ley Electoral; 2, fracción II, 8 y 16, fracción VIII, de la Ley de Participación; 2, inciso d., 5 fracción I, inciso m., y 35, de los Lineamientos.

### 3. JUSTIFICACIÓN NORMATIVA

El artículo 4, párrafo décimo, de la Constitución local reconoce la participación ciudadana como un derecho humano, entendido como la capacidad de las personas para intervenir en las decisiones de la administración pública, deliberar, discutir y cooperar con las autoridades, así como para incidir en la formulación, ejecución y evaluación de las políticas y actos de gobierno, a través de los instrumentos que prevé la legislación aplicable.

Acorde con ello, la expedición de la Ley de Participación, su Reglamento y los Lineamientos, tienen por objeto garantizar el derecho humano a la participación ciudadana y establecer las atribuciones de las autoridades en la materia, así como las directrices para la integración del Consejo Consultivo.

Aunado a ello, se establece en el artículo 2, fracción I, de la Ley de Participación el deber de los Poderes del Estado, los Ayuntamientos, así como los Organismos Constitucionales Autónomos de garantizar el derecho de la ciudadanía a participar directamente en la toma de decisiones públicas fundamentales y en su ejecución, así como en la resolución de problemas de interés general, entendiéndose que la participación ciudadana no queda limitada a la actuación a través de los mecanismos de participación previstos en la legislación aplicable, sino que además se amplía a la participación en la resolución de problemas de interés general.

En este sentido, la emisión de la Convocatoria se inscribe dentro de las acciones institucionales orientadas a fortalecer la cultura democrática, fomentar la participación informada de las juventudes y promover el uso de herramientas tecnológicas aplicadas a la democracia electoral y participativa, lo cual resulta congruente con el marco constitucional



y legal aplicable.

#### 4. CONVOCATORIA

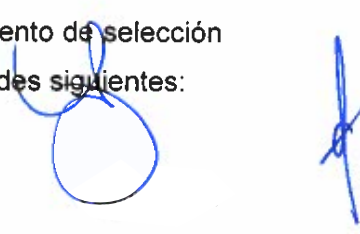
En ese orden de ideas, este Consejo Estatal estima jurídicamente procedente impulsar la participación de las juventudes chihuahuenses en la elaboración de soluciones digitales de nueva generación aplicadas a la democracia.

El objetivo central del Hackathón es promover el **emprendimiento cívico y tecnológico**, a través del desarrollo de **soluciones digitales de nueva generación** orientadas a la **democracia electoral** y la **democracia participativa**, fortaleciendo cada una de las etapas del proceso electoral, los mecanismos de participación ciudadana y el acceso a la justicia electoral.

Aunado a ello, se busca conseguir los objetivos específicos siguientes:

- a) Fomentar la participación de las juventudes, principalmente universitarias, en temas democráticos y de participación ciudadana.
- b) Incentivar una cultura de innovación y emprendimiento en la era digital.
- c) Facilitar el intercambio de conocimientos entre población estudiantil, personal académico y personas expertas.
- d) Impulsar proyectos tecnológicos que atiendan problemáticas del sistema democrático.
- e) Fortalecer la cultura democrática mediante iniciativas tecnológicas orientadas a procesos públicos y cívicos.

Una vez establecido lo anterior, a continuación, se describe el procedimiento de selección de las personas ganadoras, el cual se compone por las etapas y actividades siguientes:



#### 4.1. Contenido

El proyecto de Convocatoria cuenta con los apartados siguientes:

- I. Fundamento y competencia;
- II. Naturaleza del evento;
- III. Objetivos específicos;
- IV. Ejes temáticos;
- V. Público participante y conformación de equipos;
- VI. Requisitos y documentación;
- VII. Invitación para realizar capacitaciones;
- VIII. Comité Organizador;
- IX. Atribuciones del Comité Organizador;
- X. Formato del evento;
- XI. Mecánica operativa del evento;
- XII. Derechos y obligaciones de las personas participantes;
- XIII. Entregables obligatorios;
- XIV. Recepción de proyectos;
- XV. Revisión y selección de proyectos;
- XVI. Criterios de evaluación;
- XVII. Causales de descalificación;
- XVIII. Recursos y herramientas;
- XIX. Personas instructoras y jurado;
- XX. Logística y localización;
- XXI. Personas patrocinadoras y colaboradoras;
- XXII. Estímulos a la innovación;
- XXIII. Registro;
- XXIV. Calendario;
- XXV. Datos personales;
- XXVI. Contacto, y
- XXVII. Disposición final.

#### 4.2. Fundamento y competencia



La emisión de la Convocatoria materia de la presente determinación, se realiza en ejercicio de las atribuciones para promover la cultura democrática, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 41, Base V, Apartado C, de la Constitución federal; 36 de la Constitución local; 48, numeral 1, incisos a), g), e i), de la Ley Electoral; y 2, fracción II, 8 y 16 de la Ley de Participación.

#### **4.3. Naturaleza del evento**

En este contexto, el evento tiene por objeto constituirse como un espacio académico-tecnológico de innovación cívica en el que las personas participantes desarrollarán, durante su realización, prototipos funcionales de soluciones digitales relacionadas con los ejes temáticos descritos en la Convocatoria.

Tiene como objetivo central impulsar el emprendimiento cívico y tecnológico, promoviendo el desarrollo de soluciones digitales de nueva generación, aplicadas a la democracia electoral y la democracia participativa, fortaleciendo cada una de las etapas del proceso electoral, los mecanismos de participación ciudadana y el acceso a la justicia electoral.

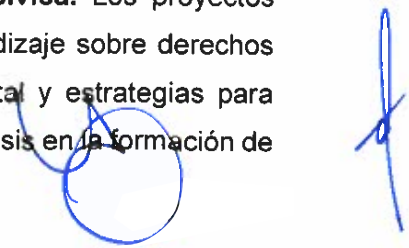
#### **4.4. Objetivos específicos**

La Convocatoria cuenta con diversos objetivos específicos, mismos que ya fueron señalados con antelación, específicamente en el apartado 4 de la presente determinación.

#### **4.5. Ejes temáticos**

En la Convocatoria se plantean diez ejes temáticos para el desarrollo de plataformas o soluciones tecnológicas, siendo estos los siguientes:

1. **Tecnologías para la educación democrática y formación cívica.** Los proyectos pueden incorporar gamificación, simuladores electorales, aprendizaje sobre derechos político-electorales, jurisprudencia relevante, alfabetización digital y estrategias para combatir la desinformación y las noticias falsas, con especial énfasis en la formación de





ciudadanía, niñez, adolescencia y juventudes.

2. **Inclusión de grupos de atención prioritaria a través de la tecnología.** Los proyectos promueven el acceso efectivo e incluyente de grupos en atención prioritaria a la información electoral, los mecanismos de participación ciudadana, las acciones afirmativas, las jurisprudencias y los instrumentos de defensa de derechos político-electorales, garantizando accesibilidad, lenguaje claro y enfoques diferenciados.
3. **Activación digital de mecanismos de participación ciudadana.** Los proyectos facilitan la activación, gestión, seguimiento y evaluación de los mecanismos de democracia directa y participativa previstos en la Ley de Participación, tales como consultas populares, plebiscitos, referéndums, iniciativas ciudadanas, presupuesto participativo y audiencias públicas, fortaleciendo la interacción entre ciudadanía y autoridades mediante tecnología confiable y transparente.
4. **Registro de candidaturas con paridad y cumplimiento de acciones afirmativas.** Los proyectos automaticen y verifiquen el cumplimiento de la paridad de género en sus distintas vertientes, así como de las acciones afirmativas, conforme a la legislación electoral y los lineamientos vigentes. Las herramientas deberán facilitar a autoridades, partidos y ciudadanía la validación jurídica de las postulaciones a cargos de elección popular.
5. **Elección judicial y procesos electorales con voto digital.** Los proyectos exploren modelos seguros, auditables y accesibles de voto digital. Pueden enfocarse en identidad digital, blockchain para asegurar la trazabilidad del voto preservando la secrecía del mismo, ciberseguridad, facilidad de uso, certeza y confianza ciudadana en procesos electorales innovadores.
6. **Blockchain aplicado a procesos electorales y de participación.** Proyectos basados en tecnología blockchain aplicables a diversas etapas del proceso electoral, como el voto electrónico, el Programa de Resultados Electorales Preliminares, los cómputos electorales o la cadena de custodia de la información. Los proyectos pueden explorar inmutabilidad de datos, trazabilidad, auditoría ciudadana y transparencia como ejes



para fortalecer la integridad electoral.

**7. Programa de Resultados Electorales Preliminares con inteligencia artificial.**

Proyectos basados en el uso de inteligencia artificial para optimizar el Programa de Resultados Electorales Preliminares mediante el reconocimiento óptico de caracteres (OCR), visión computacional y validación automática de datos de las actas electorales. Los proyectos pueden mejorar la velocidad, precisión y confiabilidad en la captura y difusión de resultados electorales preliminares.

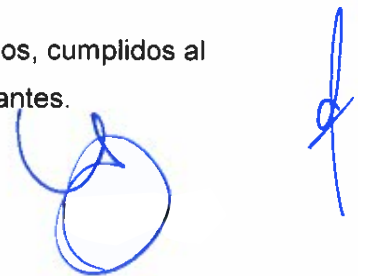
**8. Fórmulas de representación proporcional automatizadas.** Aplicaciones que automaticen el cálculo de asignaciones de diputaciones y regidurías de representación proporcional a partir de resultados electorales, incorporando la normatividad aplicable, criterios jurisdiccionales, paridad en sus distintas vertientes y acciones afirmativas, garantizando transparencia, trazabilidad y certeza jurídica en los resultados.

**9. Justicia electoral a través de la tecnología.** Propuestas tecnológicas que acerquen la justicia electoral a la ciudadanía, tales como sistemas de orientación jurídica, análisis automatizado de precedentes, juicio electoral digital, seguimiento de medios de impugnación y herramientas de apoyo a la labor jurisdiccional, apoyados por inteligencia artificial y siempre con enfoque en derechos humanos, debido proceso y acceso efectivo a la justicia.

**10. Violencia política contra las mujeres en entornos digitales.** Proyectos orientados a la detección, denuncia, análisis, prevención y seguimiento de la violencia política digital contra las mujeres. Pueden incluir monitoreo de redes sociales, canales seguros de denuncia, análisis de patrones de agresión, asesoría sobre derechos político-electorales y acompañamiento institucional.

**4.6. Público participante y conformación de equipos**

En la Convocatoria podrán participar personas jóvenes de entre 18 y 29 años, cumplidos al cierre de la Convocatoria, de forma individual o en equipos de 2 a 4 integrantes.



Se buscará promover la integración de equipos con perfiles diversos, fomentando la participación de mujeres y personas de atención prioritaria; la participación estará sujeta al cumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en la Convocatoria.

Con la finalidad de que se cuente con un enlace con el Comité Organizador para efectos de comunicación, logística y presentación final, cada equipo designará a una persona representante.

#### **4.7. Requisitos y documentación requerida**

Las personas interesadas en participar deberán presentar la siguiente documentación:

- a) Formato de registro.
- b) Identificación oficial vigente.
- c) Declaratoria de autoría del proyecto.

El Comité Organizador será el órgano encargado de la revisión de las solicitudes, documentación y correcta integración de equipos.

#### **4.8. Invitación para realizar capacitaciones**

En la Convocatoria se invita a docentes y personas expertas en tecnología, derecho, administración pública, ciencia política, ciencias económicas, innovación y emprendimiento a realizar capacitaciones a las personas participantes, con el objeto de que la diversidad de participantes enriquezca las discusiones y las oportunidades de colaboración.

#### **4.9. Comité Organizador**

El Comité Organizador se conformará por personas pertenecientes al Instituto, la Sala Regional Guadalajara del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación y el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Chihuahua.

Cada institución designará a las personas integrantes que deseen que les representen en

el Comité Organizador.

#### 4.10. Atribuciones del Comité Organizador

El Comité Organizador contará con diversas atribuciones, siendo estas las siguientes:

- a) Verificar el cumplimiento de requisitos y documentación de registro;
- b) Integrar a las personas registradas individualmente en equipos, conforme a las reglas de la Convocatoria;
- c) Coordinar las capacitaciones, conferencias y actividades de integración;
- d) Resolver dudas operativas;
- e) Vigilar el cumplimiento de las reglas de participación, conducta y seguridad durante el evento;
- f) Levantar las actas necesarias para la operación del evento y para la constancia del fallo del jurado; y
- g) Resolver, mediante determinación fundada y motivada, cualquier situación no prevista, respetando los principios de igualdad, transparencia y objetividad.
- h) El comité organizador, de acuerdo con el número de personas registradas, definirá el formato de operación y presentación de los proyectos.

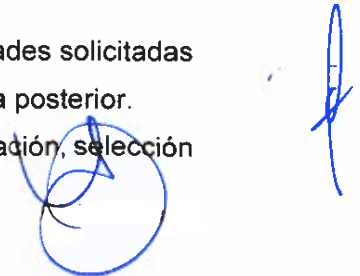
#### 4.11. Formato del evento

Durante el desarrollo de la Convocatoria se plantean diversas actividades formativas, académicas y de integración que se desarrollarán antes y durante el Hackathón, siendo estos eventos los siguientes:

- a) **Jornada de preparación.** Es de carácter obligatorio y formativo para las personas participantes registradas, deberán asistir de manera virtual a talleres y pláticas impartidas por personas expertas, cuyo objetivo será orientar la definición del tema y la estructuración inicial del proyecto.

Las personas y equipos registrados deberán cumplir con las actividades solicitadas durante esta jornada. Las sesiones serán grabadas para su consulta posterior.

Esta etapa tiene carácter formativo y no constituye una fase de evaluación, selección



o eliminación de proyectos y se encuentra prevista para el periodo comprendido del **dos al veintisiete de marzo**.

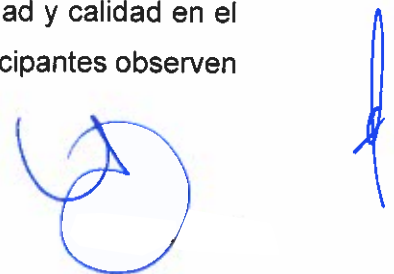
- b) Conferencias magistrales.** Contarán con la participación de personas expertas que compartirán sus conocimientos sobre innovación, tecnología, democracia y emprendimiento cívico.
- c) Desarrollo del Hackathón.** Durante los días del evento, los equipos trabajarán de manera colaborativa en la construcción de su propuesta tecnológica, contando con acompañamiento de personas instructoras y espacios de asesoría técnica.

El programa del evento contemplará momentos de capacitación, revisión de avances, conferencias magistrales y espacios de integración, con el propósito de fortalecer la calidad de los proyectos y la experiencia formativa de las personas participantes, mismas que se desarrollarán conforme al programa que será proporcionado por el Comité Organizador al inicio del evento.

- d) Actividades recreativas y de integración.** Se llevarán a cabo actividades recreativas y de integración organizadas por el Comité Organizador, con el propósito de fomentar la convivencia, el trabajo colaborativo y el intercambio de experiencias entre las personas participantes.
- e) Presentación de proyectos.** Al finalizar el Hackathón, los equipos presentarán ante el jurado su propuesta de valor, explicación técnica, viabilidad de implementación y el impacto democrático esperado, conforme a los criterios de evaluación establecidos en la Convocatoria.

#### **4.12. Mecánica operativa del evento**

Con la finalidad de asegurar las condiciones de equidad, orden, seguridad y calidad en el desarrollo del Hackathón, se consideró importante que las personas participantes observen las reglas siguientes:



- a) **Asistencia y permanencia.** Las personas participantes deberán asistir puntualmente a las actividades del programa y permanecer durante el desarrollo de las jornadas, incluyendo la presentación final de proyectos.
- b) **Trabajo en equipo.** Cada equipo desarrollará una sola propuesta durante el Hackathón, alineada a alguno de los ejes temáticos en esta Convocatoria.
- c) **Recursos propios.** Es responsabilidad de cada participante contar con equipo de cómputo, software básico y accesorios necesarios para el desarrollo del proyecto (salvo herramientas específicas que proporcione la organización).
- d) **Uso de instalaciones.** Las personas participantes deberán respetar las reglas de uso de la sede, horarios de acceso, medidas de seguridad y lineamientos internos del recinto.
- e) **Conducta y respeto.** Se deberá mantener un ambiente de respeto, libre de violencia y discriminación. Cualquier conducta contraria podrá ser sancionada, incluso con descalificación.
- f) **Acompañamiento técnico.** El Comité Organizador podrá definir momentos para realizar capacitaciones, revisión de avances y asesoría técnica, sin que ello implique evaluación anticipada.
- g) **Integridad académica y originalidad.** No se permitirá el plagio ni la apropiación de contenidos de terceros sin atribución. En caso de uso de herramientas de inteligencia artificial, deberá asegurarse la originalidad y licenciamiento aplicable.
- h) **Entregables y presentación.** Para ser evaluado, cada equipo deberá entregar y presentar los productos mínimos establecidos (prototipo/demostración y presentación ejecutiva), en los tiempos y formatos definidos por el programa.

#### 4.13. Derechos y obligaciones de participantes



Con la finalidad de que las actividades previstas en la Convocatoria se realicen con mayor certeza, se señalan derechos y obligaciones de los participantes, en los términos siguientes:

Tabla A	
Derechos	Obligaciones
<p>a) Recibir información clara y oportuna sobre el desarrollo del evento, horarios, sede y reglas de participación.</p> <p>b) Acceder, en igualdad de condiciones, a capacitaciones, conferencias y actividades previstas en el programa.</p> <p>c) Ser evaluadas por el jurado exclusivamente conforme a los criterios (valor porcentual) establecidos en la Convocatoria.</p> <p>d) Recibir un trato digno, respetuoso y libre de discriminación.</p> <p>e) Protección de sus datos personales, conforme al aviso de privacidad aplicable.</p>	<p>a) Proporcionar información veraz y documentación auténtica en el registro.</p> <p>b) Cumplir con las reglas de la Convocatoria, del Comité Organizador y de la sede del evento.</p> <p>c) Mantener una conducta respetuosa y colaborativa.</p> <p>d) Asistir y participar en las actividades obligatorias del programa, incluyendo la presentación final.</p> <p>e) Entregar los productos mínimos para evaluación en tiempo y forma.</p> <p>f) Respetar derechos de autor y licencias de software y recursos utilizados.</p> <p>g) Abstenerse de conductas que comprometan la seguridad, el orden o la integridad del evento.</p>

#### 4.14. Entregables obligatorios

Los proyectos deberán presentarse en formato digital, ser funcionales y estar alineados a alguno de los ejes temáticos establecidos.

Los entregables serán requisito indispensable para que el proyecto sea evaluado por el jurado y serán los siguientes:

- **Prototipo funcional:** Demostración funcional que permita comprender cómo la ciudadanía y/o una institución utilizaría la solución. Debe mostrar claramente quién lo usa, para qué lo usa y qué problema democrático resuelve.

- a. **Arquitectura de la solución:** Representación clara de los componentes del sistema, flujo de información, actores involucrados (ciudadanía, autoridades, instituciones) y principales riesgos (datos, seguridad, sesgos).



- b. **Anclaje normativo y ético:** Identificación del marco legal, derechos o mecanismos democráticos relacionados con la solución, así como consideraciones de privacidad, inclusión y ética.
- c. **Pitch:** Presentación de 3 a 4 minutos que incluya: problema público, solución-prototipo, funcionamiento, viabilidad e impacto democrático.

#### 4.15 Recepción de proyectos

Las personas participantes deberán registrar su propuesta de proyecto del 13 al 19 de abril, la propuesta deberá presentarse en formato digital a través de la plataforma que determine el Comité Organizador e incluir, al menos:

- a) Nombre del equipo y personas integrantes.
- b) Eje temático al que se adscribe el proyecto.
- c) Descripción del problema público que se pretende atender.
- d) Propuesta de solución tecnológica.
- e) Herramientas tecnológicas a utilizar.

La recepción de proyectos tendrá únicamente efectos organizativos y no constituye una evaluación definitiva.

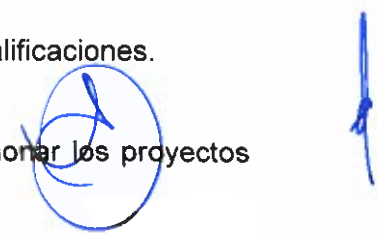
#### 4.16 Revisión y selección de proyectos

Del veinte al veinticuatro de abril, el Comité Organizador realizará una revisión técnica y administrativa de los proyectos recibidos, con el objeto de:

- a) Verificar el cumplimiento de los requisitos de registro.
- b) Confirmar la integración correcta de los equipos.
- c) Revisar la correspondencia del proyecto con alguno de los ejes temáticos.
- d) Identificar necesidades de capacitación y acompañamiento técnico.

Esta revisión no tendrá carácter de evaluación sustantiva ni asignará calificaciones.

Con base en la revisión anterior, el Comité Organizador podrá seleccionar los proyectos

A handwritten signature in blue ink is visible in the bottom right corner of the page. Next to it is a blue circular stamp, which appears to be an official seal or mark, possibly containing a date or a specific identifier, though the details are not clearly legible.



que participarán en el evento, considerando:

- a) Cumplimiento de requisitos de registro.
- b) Coherencia con los ejes temáticos.
- c) Viabilidad mínima de desarrollo durante el Hackathón.

El listado de proyectos seleccionados será notificado a las personas participantes a través de los medios oficiales del evento.

La evaluación final de los proyectos y la determinación de los equipos ganadores corresponderá exclusivamente al jurado, conforme a los criterios establecidos en la Convocatoria.

El Comité Organizador, durante la fase de recepción y selección de proyectos, realizará un proceso de evaluación mediante el cual seleccionará entre 28 y 35 proyectos que pasarán a la etapa final. La cantidad de proyectos finalistas se definirá en función del número total de equipos y personas participantes debidamente registradas, así como del cumplimiento de los criterios y requisitos establecidos en la Convocatoria.

#### 4.17. Criterios de evaluación

Los proyectos presentados por los equipos serán evaluados por el jurado conforme a diversos criterios y su respectivo valor porcentual en los términos siguientes:

Tabla B	
Rubro	Valor porcentual
Relevancia del problema democrático	15%
Solución y diseño cívico	20%
Viabilidad técnica e institucional	20%
Impacto democrático e inclusión	20%
Prototipo funcional	15%
Presentación y claridad	10%

La evaluación del jurado se realizará exclusivamente con base en los criterios antes



mencionados, desarrollados en la Convocatoria, y el fallo quedará asentado en el acta correspondiente, el cual será definitivo e inapelable.

En caso de empate, el jurado deliberará considerando el mayor impacto democrático del proyecto.

#### **4.18. Causales de descalificación**

Con la finalidad de que se desarrolle la Convocatoria en un plano de respeto, se plantean diversas causales de descalificación, siendo estas las siguientes:

- a) Plagio total o parcial.
- b) Incumplimiento de más del 50% de las capacitaciones.
- c) No presentar prototipo funcional.
- d) Conducta indebida.
- e) Incumplimiento de tiempos.
- f) Suplantación de identidad.
- g) Incumplimiento de las reglas de convivencia, respeto y conducta establecidas por el Comité Organizador durante el evento.

#### **4.19. Recursos y herramientas**

Para el debido desarrollo de los proyectos durante el Hackathón, la organización pondrá a disposición de las personas participantes diversas herramientas tecnológicas y metodológicas que faciliten el diseño, prototipado y validación de sus propuestas, entre las que se encuentran:

- a) Herramientas para maquetado de aplicaciones;
- b) Prototipado rápido con inteligencia artificial y herramientas digitales;
- c) Técnicas para validar ideas de negocio;
- d) Apoyo en aspectos financieros para emprendedores;
- e) Construcción de Modelos de Negocio, y
- f) Consejos para el diseño de identidad visual de proyectos.



Estas herramientas tienen como finalidad brindar apoyo técnico y metodológico a las personas participantes durante el desarrollo de sus propuestas y serán proporcionadas por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Chihuahua, con acompañamiento técnico del Instituto y la Sala Regional Guadalajara del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación.

#### **4.20. Personas instructoras y jurado**

Durante el Hackathón se contará con la participación de personas especialistas que fungirán como personas instructoras y jurado, con perfiles en tecnología, derecho electoral, ciencias políticas, ciencias económicas, innovación y emprendimiento, entre otras.

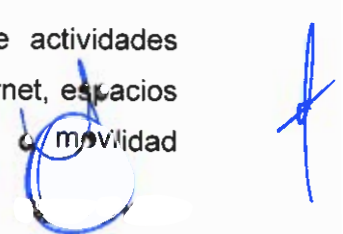
Las personas instructoras brindarán acompañamiento técnico y metodológico a los equipos participantes durante el desarrollo del evento, pudiendo asesorar a uno o varios equipos conforme a las necesidades del Hackathón, sin que ello implique asignación exclusiva ni influencia en la evaluación de los proyectos.

En ese sentido, es dable tomar en consideración que el jurado se integrará por personas profesionales de distintas disciplinas, quienes serán las encargadas de evaluar los proyectos finales, basándose en criterios como la originalidad, viabilidad técnica, impacto social y la implementación práctica de las soluciones propuestas.

#### **4.21. Logística y localización**

El Hackathón se llevará a cabo en el **Auditorio MENLO**, ubicado en el Parque Tecnológico Orión del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Chihuahua, sobre la Avenida Heroico Colegio Militar, número 4700, Colonia Nombre de Dios, en la ciudad de Chihuahua, Chihuahua.

La sede cuenta con la infraestructura necesaria para el desarrollo de actividades académicas y tecnológicas de gran formato, incluyendo conectividad a internet, espacios de trabajo colaborativo y accesibilidad para personas con discapacidad o movilidad



reducida.

Durante el evento se contará con espacios destinados para descanso, hidratación y alimentación ligera de las personas participantes.

#### **4.22. Personas patrocinadoras y colaboradoras**

El evento es organizado por la Sala Regional Guadalajara del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Chihuahua y el Instituto, instituciones comprometidas con la innovación tecnológica y el fortalecimiento de la cultura democrática.

Asimismo, podrán sumarse como colaboradores otras instituciones académicas y especializadas en materia de ciberdemocracia, innovación y participación ciudadana.

#### **4.23. Estímulos a la innovación**

Se otorgará una bolsa total de **\$65,000.00 (sesenta y cinco mil pesos 00/100 M.N.)**, la cual será distribuida de la siguiente manera:

- a) Primer lugar \$30,000.00 (treinta mil pesos 00/100 M.N.)
- b) Segundo lugar \$20,000.00 (veinte mil pesos 00/100 M.N.)
- c) Tercer lugar \$15,000.00 (quince mil pesos 00/100 M.N.)

Al respecto, es conducente señalar que el jurado podrá otorgar menciones honoríficas y premios en especie.

En caso de que algún equipo ganador no cumpla con la entrega de la documentación requerida o no suscriba el instrumento solicitado, el Comité Organizador podrá reasignar el estímulo conforme al orden de evaluación determinado por el jurado.

Los estímulos se entregarán mediante los mecanismos administrativos que determinen las instituciones convocantes.



#### 4.24. Registro y calendario

El registro de personas participantes se llevará a cabo en el periodo comprendido del **doce al veintiocho de febrero**, a través de la liga electrónica <https://parqueorion.typeform.com/to/T4eCF99X>, las personas que se registren de forma individual serán integradas a un equipo con el acompañamiento del Comité Organizador.

Todos los equipos deberán cumplir con las características y requisitos establecidos en la Convocatoria y en el caso de cualquier aclaración, será atendida por el Comité Organizador.

Las etapas de la Convocatoria se desarrollarán conforme al calendario siguiente:

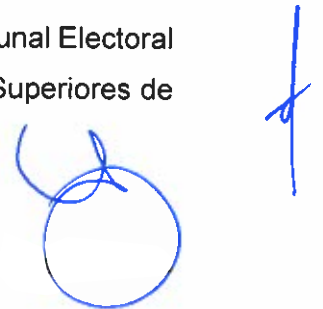
TABLA C	
ACTIVIDAD	FECHAS
Difusión y Registro de participantes	12 al 28 de febrero de 2026
Jornadas de preparación	2 al 27 de marzo de 2026
Recepción de proyectos	13 al 19 de abril de 2026
Revisión y selección de proyectos	20 al 24 de abril de 2026
Hackathón	15 y 16 de mayo de 2026

#### 4.25. Datos personales

Las personas participantes deberán aceptar el aviso de privacidad del Instituto, que se encontrará disponible en el portal oficial, a través de la liga electrónica siguiente: [www.ieechihuahua.org.mx/privacidad](http://www.ieechihuahua.org.mx/privacidad).

#### 4.26. Contacto

En la Convocatoria se señalan personas que fungirán como contactos a través de las cuentas de correo, las cuales pertenecen al Instituto, la Sala Regional del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación y el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus.



#### 4.27. Disposición final

La participación en la Convocatoria implica la aceptación plena de la totalidad de sus bases. Cualquier situación no prevista, así como lo relativo a la interpretación de estas, será resuelta por el Comité Organizador, cuyos integrantes representan a las autoridades convocantes; sus determinaciones serán definitivas e inapelables.

Por lo anteriormente expuesto y fundado, se emiten los siguientes acuerdos.

#### 5. ACUERDOS

**PRIMERO.** Se **aprueba** la emisión de la **Convocatoria** denominada "**Hackathón**", la cual obra como anexo único y forma parte integral del presente acuerdo.

**SEGUNDO.** Se instruye a la **Dirección Ejecutiva de Educación Cívica y Participación Ciudadana** y a la **Dirección de Comunicación Social**, ambas de este Instituto, a efecto de que, en el ámbito de sus atribuciones, otorguen amplia difusión a la Convocatoria.

**TERCERO.** **Procédase** a realizar los actos tendentes a la protección de datos personales de quienes participen en la Convocatoria a través de la Unidad de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales de este Instituto.

**CUARTO.** Se **instruye** a la Dirección Ejecutiva de Administración de este Instituto, a efecto de que realice las gestiones administrativas necesarias para el cumplimiento de la presente determinación.

**QUINTO.** **Publíquese** el presente acuerdo en el Periódico Oficial del Estado de Chihuahua, en el portal de internet del Instituto Estatal Electoral de Chihuahua.

**SEXTO.** **Notifíquese** en términos de Ley.

Así lo acordó el Consejo Estatal del Instituto Estatal Electoral por **unanimidad** de votos de la Consejera Presidenta, Yanko Durán Prieto; y las Consejerías Electorales: Vanessa

Adriana Armendáriz Orozco; Diana Patricia Ontiveros Aguirre; Jesús Miguel Armendáriz Olivares; Luis Eduardo Gutiérrez Ruiz; Víctor Yuri Zapata Leos y Ricardo Zenteno Fernández, en la **Tercera Sesión Extraordinaria** de **doce de febrero** de **dos mil veintiséis**, firmando para constancia, la Consejera Presidenta: Yanko Durán Prieto, y, el Secretario Ejecutivo, quien da fe. **DOY FE.**

**YANKO DURÁN PRIETO**  
**CONSEJERA PRESIDENTA**

**ARTURO MUÑOZ AGUIRRE**  
**SECRETARIO EJECUTIVO**

En la ciudad de Chihuahua, Chihuahua, a **doce de febrero** de **dos mil veintiséis**, el suscrito Secretario Ejecutivo del Instituto Estatal Electoral, certifica que el presente acuerdo fue aprobado por el Consejo Estatal del Instituto Estatal Electoral por unanimidad de votos de las Consejerías Electorales en la **Tercera Sesión Extraordinaria** de **doce de febrero** de **dos mil veintiséis**. Se expide la presente, con fundamento en lo dispuesto por el artículo 68 BIS, numeral 1, inciso a), de la Ley Electoral del Estado de Chihuahua.

**ARTURO MUÑOZ AGUIRRE**  
**SECRETARIO EJECUTIVO**

**CONSTANCIA.** Publicada el día 13 de febrero de dos mil veintiséis, a las 14 : 40 horas, en los estrados de este Instituto Estatal Electoral, con fundamento en lo dispuesto por el artículo 339 de la Ley Electoral del Estado de Chihuahua. **DOY FE.**

**ARTURO MUÑOZ AGUIRRE**  
**SECRETARIO EJECUTIVO**



## CONVOCATORIA

### I. Fundamento y competencia

El presente Hackathón se emite por el Instituto Estatal Electoral de Chihuahua, en coordinación con la Sala Regional Guadalajara del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación y el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Chihuahua, en ejercicio de sus atribuciones para promover la cultura democrática, la participación ciudadana y el desarrollo de la vida democrática, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 41, Base V, Apartado C, de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos; 36 de la Constitución Política del Estado de Chihuahua; 48, numeral 1, incisos a), g) e i), de la Ley Electoral del Estado de Chihuahua; y 2, fracción II, 8 y 16 de la Ley de Participación Ciudadana del Estado de Chihuahua, así como las demás disposiciones normativas aplicables.

El Hackathón constituye un ejercicio académico, formativo y de innovación cívico-tecnológica, sin que genere relación laboral, contractual o compromiso institucional de adopción obligatoria de los proyectos desarrollados.

### II. Naturaleza del evento

El Hackathón es un evento académico-tecnológico de innovación cívica en el que las personas participantes desarrollarán, durante el evento, prototipos funcionales de soluciones digitales relacionadas con los ejes temáticos descritos en la presente convocatoria.

Tiene como **objetivo central** impulsar el **emprendimiento cívico y tecnológico**, promoviendo el desarrollo de **soluciones digitales de nueva generación** aplicadas a la **democracia electoral y la democracia participativa**, fortaleciendo



cada una de las etapas del proceso electoral, los mecanismos de participación ciudadana y el acceso a la justicia electoral.

### **III. Objetivos específicos**

- I. Fomentar la participación de las juventudes universitarias en temas democráticos y de participación ciudadana.
- II. Incentivar una cultura de innovación y emprendimiento en la era digital.
- III. Facilitar el intercambio de conocimientos entre población estudiantil, personal académico y personas expertas.
- IV. Impulsar proyectos tecnológicos que atiendan problemáticas del sistema democrático.
- V. Fortalecer la cultura democrática mediante iniciativas tecnológicas orientadas a procesos públicos y cívicos.

### **IV. Ejes temáticos**

#### **1. Tecnologías para la educación democrática y formación cívica**

Desarrollo de plataformas digitales, aplicaciones interactivas e inteligencia artificial orientadas a fortalecer la educación cívica y democrática de la ciudadanía. Los proyectos pueden incorporar gamificación, simuladores electorales, aprendizaje sobre derechos político-electorales, jurisprudencia relevante, alfabetización digital y estrategias para combatir la desinformación y las noticias falsas, con especial énfasis en la formación de ciudadanía, niñez, adolescencia y juventudes.

#### **2. Inclusión de grupos de atención prioritaria a través de la tecnología**

Soluciones tecnológicas que promuevan el acceso efectivo e incluyente de grupos en atención prioritaria a la información electoral, los mecanismos de participación ciudadana, las acciones afirmativas, las jurisprudencias y los instrumentos de defensa de derechos político-electorales, garantizando accesibilidad, lenguaje claro y enfoques diferenciados.

### **3. Activación digital de mecanismos de participación ciudadana**

Plataformas que faciliten la activación, gestión, seguimiento y evaluación de los mecanismos de democracia directa y participativa previstos en la Ley de Participación Ciudadana del Estado de Chihuahua, tales como consultas populares, plebiscitos, referéndums, iniciativas ciudadanas, presupuesto participativo y audiencias públicas, fortaleciendo la interacción entre ciudadanía y autoridades mediante tecnología confiable y transparente.

### **4. Registro de candidaturas con paridad y cumplimiento de acciones afirmativas**

Desarrollo de aplicaciones informáticas que automaticen y verifiquen el cumplimiento de la paridad de género en sus distintas vertientes, así como de las acciones afirmativas, conforme a la legislación electoral y los lineamientos vigentes. Las herramientas deberán facilitar a autoridades, partidos y ciudadanía la validación jurídica de las postulaciones a cargos de elección popular.

### **5. Elección judicial y procesos electorales con voto digital**

Desarrollo de soluciones tecnológicas que exploren modelos seguros, auditables y accesibles de voto digital. Los proyectos pueden enfocarse en identidad digital, blockchain para asegurar la trazabilidad del voto preservando la secrecía del mismo, ciberseguridad, facilidad de uso, certeza y confianza ciudadana en procesos electorales innovadores.

### **6. Blockchain aplicado a procesos electorales y de participación**

Desarrollo de soluciones basadas en tecnología blockchain aplicables a diversas etapas del proceso electoral, como el voto electrónico, el Programa de Resultados Electorales Preliminares<sup>1</sup>, los cómputos electorales o la cadena de custodia de la información. Los proyectos pueden explorar inmutabilidad de datos, trazabilidad,

---

<sup>1</sup> En adelante, PREP, es un sistema que provee los resultados preliminares de las elecciones federales, a través de la captura y publicación de los datos plasmados por los funcionarios de casilla en las actas de escrutinio y cómputo de las casillas que se reciben en los Centros de Acopio y Transmisión de Datos (CEDAT). Permite dar a conocer, en tiempo real a través de Internet, los resultados preliminares de las elecciones la misma noche de la Jornada Electoral, con certeza y oportunidad y usando la tecnología más avanzada.

auditoría ciudadana y transparencia como ejes para fortalecer la integridad electoral.

#### **7. PREP con inteligencia artificial**

Uso de inteligencia artificial para optimizar el PREP mediante el reconocimiento óptico de caracteres (OCR), visión computacional y validación automática de datos de las actas electorales. Los proyectos pueden mejorar la velocidad, precisión y confiabilidad en la captura y difusión de resultados electorales preliminares.

#### **8. Fórmulas de representación proporcional automatizadas**

Aplicaciones que automaticen el cálculo de asignaciones de diputaciones y regidurías de representación proporcional a partir de resultados electorales, incorporando la normatividad aplicable, criterios jurisdiccionales, paridad en sus distintas vertientes y acciones afirmativas, garantizando transparencia, trazabilidad y certeza jurídica en los resultados.

#### **9. Justicia electoral a través de la tecnología**

Propuestas tecnológicas que acerquen la justicia electoral a la ciudadanía, tales como sistemas de orientación jurídica, análisis automatizado de precedentes, juicio electoral digital, seguimiento de medios de impugnación y herramientas de apoyo a la labor jurisdiccional, apoyados por inteligencia artificial y siempre con enfoque en derechos humanos, debido proceso y acceso efectivo a la justicia.

#### **10. Violencia política contra las mujeres en entornos digitales**

Plataformas tecnológicas orientadas a la detección, denuncia, análisis, prevención y seguimiento de la violencia política digital contra las mujeres. Los proyectos pueden incluir monitoreo de redes sociales, canales seguros de denuncia, análisis de patrones de agresión, asesoría sobre derechos político-electorales y acompañamiento institucional.

### **V. Público participante y conformación de equipos**

Podrán participar personas jóvenes de entre **18 y 29 años**, cumplidos al cierre de la convocatoria, de forma individual o en equipos de 2 a 4 integrantes. Se promoverá la integración de equipos con perfiles diversos, fomentando la participación de mujeres y personas de atención prioritaria.

La participación estará sujeta al cumplimiento de los requisitos y condiciones establecidos en la presente convocatoria.

Cada equipo designará una persona representante, quien fungirá como enlace con el Comité Organizador para efectos de comunicación, logística y presentación final.

Las personas integrantes se comprometen a participar activamente durante todas las etapas del evento, aportando sus conocimientos y respetando las reglas establecidas en la presente convocatoria.

Es responsabilidad de cada equipo contar con el equipo de cómputo, software básico y dispositivos necesarios para el desarrollo de su proyecto.

#### **VI. Requisitos y documentación**

Para participar será necesario presentar, a través de la plataforma de registro:

- a) Formato de registro.
- b) Identificación oficial vigente.
- c) Declaratoria de autoría del proyecto.

La revisión de las solicitudes, documentación y correcta integración de equipos estará a cargo del **Comité Organizador**.

#### **VII. Invitación para realizar capacitaciones**

Se extiende invitación para realizar capacitaciones a:

- 1. Docentes.

2. Personas expertas en Tecnología, Derecho, Administración Pública y Ciencia Política, Ciencias Económicas, Innovación y Emprendimiento.

La diversidad de participantes enriquecerá las discusiones y las oportunidades de colaboración.

### **VIII. Comité Organizador**

El Instituto Estatal Electoral designará a las personas integrantes que lo representarán en dicho Comité, en tanto que la Sala Regional Guadalajara del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación y el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Chihuahua, designarán a sus respectivas personas enlaces institucionales.

### **IX. Atribuciones del Comité Organizador**

Corresponderá al Comité Organizador:

- Verificar el cumplimiento de requisitos y documentación de registro.
- Integrar a las personas registradas individualmente en equipos, conforme a las reglas de esta convocatoria.
- Coordinar las capacitaciones, conferencias y actividades de integración.
- Resolver dudas operativas.
- Vigilar el cumplimiento de las reglas de participación, conducta y seguridad durante el evento.
- Levantar las actas necesarias para la operación del evento y para la constancia del fallo del jurado.
- Resolver, mediante determinación fundada y motivada, cualquier situación no prevista, respetando los principios de igualdad, transparencia y objetividad.
- El comité organizador, de acuerdo con el número de personas registradas, definirá el formato de operación y presentación de los proyectos.

## **X. Formato del evento**

El Hackathón de Ciberdemocracia comprende una serie de actividades formativas, académicas y de integración que se desarrollarán antes y durante el evento principal, el cual se llevará a cabo los días **15 y 16 de mayo de dos mil veintiséis**<sup>2</sup>.

### **I. Jornada de preparación (obligatoria)**

Previo al Hackathón, las personas participantes registradas deberán asistir de manera virtual a talleres y pláticas impartidas por personas expertas, las cuales tendrán carácter obligatorio y formativo, cuyo objetivo será orientar la definición del tema y la estructuración inicial del proyecto.

Estas capacitaciones se impartirán del **2 al 27 de marzo**.

Las personas y equipos registrados deberán cumplir con las actividades solicitadas durante esta jornada. Las sesiones serán grabadas para su consulta posterior.

**Esta etapa tiene carácter formativo y no constituye una fase de evaluación, selección o eliminación de proyectos.**

### **II. Conferencias magistrales**

Durante el evento se desarrollarán conferencias magistrales en las que personas expertas compartirán conocimientos sobre innovación, tecnología, democracia y emprendimiento cívico.

### **III. Desarrollo del Hackathón**

Durante los días del evento, los equipos trabajarán de manera colaborativa en la construcción de su propuesta tecnológica, contando con acompañamiento de personas instructoras y espacios de asesoría técnica.

---

<sup>2</sup> En adelante, todas las fechas corresponden al año dos mil veintiséis salvo mención expresa en contrario.

El programa del evento contemplará momentos de capacitación, revisión de avances, conferencias magistrales y espacios de integración, con el propósito de fortalecer la calidad de los proyectos y la experiencia formativa de las personas participantes.

Las actividades se desarrollarán conforme al programa que será proporcionado por el Comité Organizador al inicio del evento.

#### **IV. Actividades recreativas y de integración**

Se llevarán a cabo actividades recreativas y de integración organizadas por el Comité Organizador, con el propósito de fomentar la convivencia, el trabajo colaborativo y el intercambio de experiencias entre las personas participantes.

#### **V. Presentación de proyectos**

Al finalizar el Hackathón, los equipos presentarán ante el jurado su propuesta de valor, explicación técnica, viabilidad de implementación y el impacto democrático esperado, conforme a los criterios de evaluación establecidos en esta convocatoria.

### **XI. Mecánica operativa del evento**

Para asegurar condiciones de equidad, orden, seguridad y calidad en el desarrollo del Hackathón, las personas participantes deberán observar lo siguiente:

1. **Asistencia y permanencia.** Las personas participantes deberán asistir puntualmente a las actividades del programa y permanecer durante el desarrollo de las jornadas, incluyendo la presentación final de proyectos.
2. **Trabajo en equipo.** Cada equipo desarrollará una sola propuesta durante el Hackathón, alineada a alguno de los ejes temáticos en esta convocatoria.
3. **Recursos propios.** Es responsabilidad de cada participante contar con equipo de cómputo, software básico y accesorios necesarios para el

desarrollo del proyecto (salvo herramientas específicas que proporcione la organización).

4. **Uso de instalaciones.** Las personas participantes deberán respetar las reglas de uso de la sede, horarios de acceso, medidas de seguridad y lineamientos internos del recinto.
5. **Conducta y respeto.** Se deberá mantener un ambiente de respeto, libre de violencia y discriminación. Cualquier conducta contraria podrá ser sancionada, incluso con descalificación.
6. **Acompañamiento técnico.** El Comité Organizador podrá definir momentos para realizar capacitaciones, revisión de avances y asesoría técnica, sin que ello implique evaluación anticipada.
7. **Integridad académica y originalidad.** No se permitirá el plagio ni la apropiación de contenidos de terceros sin atribución. En caso de uso de herramientas de inteligencia artificial, deberá asegurarse la originalidad y licenciamiento aplicable.
8. **Entregables y presentación.** Para ser evaluado, cada equipo deberá entregar y presentar los productos mínimos establecidos (prototipo/demostración y presentación ejecutiva), en los tiempos y formatos definidos por el programa.

## **XII. Derechos y obligaciones de las personas participantes**

### **Derechos:**

- a) Recibir información clara y oportuna sobre el desarrollo del evento, horarios, sede y reglas de participación.
- b) Acceder, en igualdad de condiciones, a capacitaciones, conferencias y actividades previstas en el programa.
- c) Ser evaluadas por el jurado exclusivamente conforme a los criterios (valor porcentual) establecidos en la convocatoria.
- d) Recibir un trato digno, respetuoso y libre de discriminación.



- e) Protección de sus datos personales, conforme al aviso de privacidad aplicable.

**Obligaciones:**

- a) Proporcionar información veraz y documentación auténtica en el registro.
- b) Cumplir con las reglas de la convocatoria, del Comité Organizador y de la sede del evento.
- c) Mantener una conducta respetuosa y colaborativa.
- d) Asistir y participar en las actividades obligatorias del programa, incluyendo la presentación final.
- e) Entregar los productos mínimos para evaluación en tiempo y forma.
- f) Respetar derechos de autor y licencias de software y recursos utilizados.
- g) Abstenerse de conductas que comprometan la seguridad, el orden o la integridad del evento.

**XIII. Entregables obligatorios**

Los entregables deberán ser diseñados para maximizar la calidad de las soluciones cívico-tecnológicas, asegurando viabilidad institucional, impacto democrático y claridad para el jurado, los cuales deberán ser:

- **Prototipo funcional:** Demostración funcional que permita comprender cómo la ciudadanía y/o una institución utilizaría la solución. Debe mostrar claramente quién lo usa, para qué lo usa y qué problema democrático resuelve.
- **Arquitectura de la solución:** Representación clara de los componentes del sistema, flujo de información, actores involucrados (ciudadanía, autoridades, instituciones) y principales riesgos (datos, seguridad, sesgos).
- **Anclaje normativo y ético:** Identificación del marco legal, derechos o mecanismos democráticos relacionados con la solución, así como consideraciones de privacidad, inclusión y ética.

- **Pitch:** Presentación de 3 a 4 minutos que incluya: problema público, solución-prototipo, funcionamiento, viabilidad e impacto democrático.

Los proyectos deberán presentarse en formato digital, ser funcionales y estar alineados a alguno de los ejes temáticos establecidos.

Los entregables serán requisito indispensable para que el proyecto sea evaluado por el jurado.

#### **XIV. Recepción de proyectos**

Las personas participantes deberán registrar su propuesta de proyecto del **13 al 19 de abril**, la propuesta deberá presentarse en formato digital a través de la plataforma que determine el Comité Organizador e incluir, al menos:

- a) Nombre del equipo y personas integrantes.
- b) Eje temático al que se adscribe el proyecto.
- c) Descripción del problema público que se pretende atender.
- d) Propuesta de solución tecnológica.
- e) Herramientas tecnológicas a utilizar.

La recepción de proyectos tendrá únicamente efectos organizativos y no constituye una evaluación definitiva.

#### **XV. Revisión y selección de proyectos**

Del **20 al 24 de abril**, el Comité Organizador realizará una revisión técnica y administrativa de los proyectos recibidos, con el objeto de:

- a) Verificar el cumplimiento de los requisitos de registro.
- b) Confirmar la integración correcta de los equipos.

- c) Revisar la correspondencia del proyecto con alguno de los ejes temáticos.
- d) Identificar necesidades de capacitación y acompañamiento técnico.

Esta revisión no tendrá carácter de evaluación sustantiva ni asignará calificaciones.

Con base en la revisión anterior, el Comité Organizador podrá seleccionar los proyectos que participarán en el evento, considerando:

- a) Cumplimiento de requisitos de registro.
- b) Coherencia con los ejes temáticos.
- c) Viabilidad mínima de desarrollo durante el Hackathón.

El listado de proyectos seleccionados será notificado a las personas participantes a través de los medios oficiales del evento.

La evaluación final de los proyectos y la determinación de los equipos ganadores corresponderá exclusivamente al jurado, conforme a los criterios establecidos en la presente convocatoria.

El Comité Organizador, durante la fase de recepción y selección de proyectos, realizará un proceso de evaluación mediante el cual seleccionará entre 28 y 35 proyectos que pasarán a la etapa final. La cantidad de proyectos finalistas se definirá en función del número total de equipos y personas participantes debidamente registradas, así como del cumplimiento de los criterios y requisitos establecidos en la presente convocatoria.

## **XVI. Criterios de evaluación**

La evaluación se realizará sobre un total de 100 puntos, distribuidos de la siguiente forma:

TABLA 1	
Rubro	Valor porcentual
Relevancia del problema democrático	15 %
Solución y diseño cívico	20 %
Viabilidad técnica e institucional	20 %
Impacto democrático e inclusión	20 %
Prototipo funcional	15 %
Presentación y claridad	10 %

La evaluación del jurado se realizará exclusivamente con base en los criterios anteriores. El fallo quedará asentado en el acta correspondiente.

- **Formato de Evaluación**

- **Relevancia del problema democrático (0–15)**

Identifica un problema real y significativo del sistema democrático. Está claramente definido, contextualizado y justificado.

- **Solución y diseño cívico (0–20)**

La solución responde directamente al problema y está diseñada desde la experiencia de la ciudadanía y/o las instituciones públicas. Genera confianza y es accesible.

- **Viabilidad técnica e institucional (0–20)**

La propuesta es técnicamente viable y realista para un contexto institucional o público. Identifica tecnologías, actores y retos clave.

- **Impacto democrático e inclusión (0–20)**

Tiene potencial de fortalecer la democracia, la participación ciudadana y la inclusión, especialmente de grupos históricamente excluidos.

- **Prototipo funcional (0–15)**

Presenta un prototipo funcional o demo clara que demuestra la viabilidad de la solución más allá de la idea.

- **Presentación y claridad (0–10)**

La presentación es clara, estructurada y bien ejecutada, facilitando la comprensión del proyecto.

En caso de empate, el jurado deliberará considerando el mayor impacto democrático del proyecto.

El fallo del jurado será definitivo e inapelable.

#### **XVII. Causales de descalificación**

Serán motivo de descalificación:

- Plagio total o parcial.
- Incumplimiento de más del 50% de las capacitaciones.
- No presentar prototipo funcional.
- Conducta indebida.
- Incumplimiento de tiempos.
- Suplantación de identidad.
- Incumplimiento de las reglas de convivencia, respeto y conducta establecidas por el Comité Organizador durante el evento.

#### **XVIII. Recursos y herramientas**

Para el desarrollo de los proyectos durante el Hackathón, la organización pondrá a disposición de las personas participantes diversas herramientas tecnológicas y metodológicas que faciliten el diseño, prototipado y validación de sus propuestas, entre las que se encuentran:

- Herramientas para maquetado de aplicaciones;
- Prototipado rápido con inteligencia artificial y herramientas digitales;
- Técnicas para validar ideas de negocio;
- Apoyo en aspectos financieros para emprendedores;
- Construcción de Modelos de Negocio, y
- Consejos para el diseño de identidad visual de proyectos.

Estas herramientas tienen como finalidad brindar apoyo técnico y metodológico a las personas participantes durante el desarrollo de sus propuestas.

Al respecto, se estima oportuno precisar que dichas herramientas serán proporcionadas por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Chihuahua, con acompañamiento técnico del Instituto Estatal Electoral de Chihuahua y la Sala Regional Guadalajara del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación.

#### **XIX. Personas instructoras y jurado**

Durante el Hackathón se contará con la participación de personas especialistas que fungirán como personas instructoras y jurado, con perfiles en tecnología, derecho electoral, ciencias políticas, ciencias económicas, innovación y emprendimiento, entre otras.

Las personas instructoras brindarán acompañamiento técnico y metodológico a los equipos participantes durante el desarrollo del evento, pudiendo asesorar a uno o varios equipos conforme a las necesidades del Hackathón, sin que ello implique asignación exclusiva ni influencia en la evaluación de los proyectos.

El jurado estará integrado por personas profesionales de distintas disciplinas, quienes serán las encargadas de evaluar los proyectos finales, basándose en criterios como la originalidad, viabilidad técnica, impacto social y la implementación práctica de las soluciones propuestas.

## **XX. Logística y localización**

El Hackathón se llevará a cabo en el Auditorio MENLO, ubicado en el Parque Tecnológico Orión del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Chihuahua, sobre la Avenida Heroico Colegio Militar, número 4700, Colonia Nombre de Dios, en la ciudad de Chihuahua, Chihuahua.

La sede cuenta con la infraestructura necesaria para el desarrollo de actividades académicas y tecnológicas de gran formato, incluyendo conectividad a internet, espacios de trabajo colaborativo y accesibilidad para personas con discapacidad o movilidad reducida.

Durante el evento se contará con espacios destinados para descanso, hidratación y alimentación ligera de las personas participantes.

## **XXI. Personas patrocinadoras y colaboradoras**

El Hackathón de Ciberdemocracia es organizado por la Sala Regional Guadalajara del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Chihuahua y el Instituto Estatal Electoral de Chihuahua, instituciones comprometidas con la innovación tecnológica y el fortalecimiento de la cultura democrática.

Asimismo, podrán sumarse como colaboradores otras instituciones académicas y especializadas en materia de ciberdemocracia, innovación y participación ciudadana.

## **XXII. Estímulos a la innovación**

Se otorgará una bolsa total de **\$65,000.00 (sesenta y cinco mil pesos 00/100 M.N.)**, la cual será distribuida de la siguiente manera:

- Primer lugar \$30,000.00 (treinta mil pesos 00/100 M.N.)
- Segundo lugar \$20,000.00 (veinte mil pesos 00/100 M.N.)
- Tercer lugar \$15,000.00 (quince mil pesos 00/100 M.N.)



El jurado podrá otorgar menciones honoríficas y premios en especie.

En caso de que algún equipo ganador no cumpla con la entrega de la documentación requerida o no suscriba el instrumento referido, el Comité Organizador podrá reasignar el estímulo conforme al orden de evaluación determinado por el jurado.

Los estímulos se entregarán mediante los mecanismos administrativos que determinen las instituciones convocantes.

### **XXIII. Registro**

Del 12 al 28 de febrero el registro se realizará a través de la liga electrónica <https://parqueorion.typeform.com/to/T4eCF99X>.

Las personas que se registren de manera individual serán integradas a un equipo, con el acompañamiento del Comité Organizador.

Todos los equipos deberán cumplir con las características y requisitos establecidos en la presente convocatoria.

Cualquier aclaración será atendida por el Comité Organizador.

### **XXIV. Calendario**

<b>TABLA 2</b>	
<b>Actividad</b>	<b>Fecha</b>
Difusión y registro de participantes:	12 al 28 de febrero
Jornadas de Preparación:	2 al 27 de marzo
Recepción de Proyectos:	13 al 19 de abril
Revisión y Selección de Proyectos:	20 al 24 de abril



Hackathón:	15 y 16 de mayo
------------	-----------------

## **XXV. Datos personales**

El registro implica la aceptación del aviso de privacidad del Instituto Estatal Electoral de Chihuahua, disponible en su portal institucional.

El aviso de privacidad podrá consultarse en:

<https://ieechihuahua.org.mx/aviso-de-privacidad>

## **XXVI. Contacto**

### **Sala Regional Guadalajara del Tribunal Electoral del Poder Judicial de la Federación**

- Carolina Aguirre Villalobos — [carolina.aguirre@te.gob.mx](mailto:carolina.aguirre@te.gob.mx)
- Rosa Mariana Muñoz Padilla — [rosa.munoz@te.gob.mx](mailto:rosa.munoz@te.gob.mx)

### **Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Chihuahua**

- Raúl Lizárraras Durán — [raul.lizarraras@tec.mx](mailto:raul.lizarraras@tec.mx)

### **Instituto Estatal Electoral de Chihuahua**

- Jessica Wendy Martínez Gallo — [jmartinezg@ieechihuahua.org.mx](mailto:jmartinezg@ieechihuahua.org.mx)

## **XXVII. Disposición final**

La participación implica la aceptación total de la presente convocatoria.

Cualquier situación no prevista en esta convocatoria – así como dudas de interpretación de las bases – será resuelta por el Comité Organizador, cuyos integrantes representan a las autoridades convocantes. Las decisiones que éste tome al respecto serán definitivas.

EL SUSCRITO SECRETARIO EJECUTIVO DEL INSTITUTO ESTATAL ELECTORAL DE CHIHUAHUA, HAGO CONSTAR Y CERTIFICO QUE LA PRESENTE COPIA, CONSTANTE DE VEINTE FOJAS ÚTILES TEXTO POR AMBOS LADOS, CONCUERDA CON LA DOCUMENTACIÓN QUE OBRA EN LOS ARCHIVOS DE ESTE INSTITUTO Y TUVE A LA VISTA.

LO ANTERIOR, CON FUNDAMENTO EN LO DISPUESTO POR EL ARTÍCULO 68 BIS, NUMERAL 1, INCISO I), DE LA LEY ELECTORAL DEL ESTADO DE CHIHUAHUA.

SE EXPIDE LA PRESENTE EN LA CIUDAD DE CHIHUAHUA, CHIHUAHUA, A DIECISÉIS DE FEBRERO DE DOS MIL VEINTISÉIS. DOY FE.

  
ARTURO MUÑOZ AGUIRRE  
SECRETARIO EJECUTIVO



SIN TEXTO

SIN TEXTO