

01



ETAPA PREPARATORIA · HACKATHON NVIDIA OAXACA 2026

Formación para construir soluciones reales.

Convocatoria al Workshop Oficial del NVIDIA Deep Learning
Institute: **Computer Vision for Industrial Inspection.**

● PARTICIPACIÓN SIN COSTO

01 / FECHA	02 / MODALIDAD	03 / SEDE
29 JUL 2026 09:00–17:00 horas	Presencial Asistencia completa obligatoria	Archivo General Archivo General del Estado de Oaxaca



CUPO

10

equipos
universitarios como
máximo en esta
primera edición.

EQUIPO

01 profesor
responsable
04 estudiantes

NVIDIA	CONVOCATORIA · WORKSHOP OFICIAL NVIDIA DLI	CONTEXTO
02 ANTECEDENTES Y OBJETIVO	POR QUÉ EXISTE ESTA INICIATIVA Del encuentro regional a una ruta de formación. 01 Antecedentes El Hackathon NVIDIA Oaxaca 2026 será el primer Hackathon de NVIDIA en México y Latinoamérica. Es una iniciativa coordinada por la Universidad Tecnológica de la Mixteca, a través del Usa-Lab Laboratorio de Usabilidad, en colaboración con NVIDIA, la Fundación Interledger y el Gobierno del Estado de Oaxaca. El proyecto surge como resultado del Hackathon desarrollado durante el XII Congreso Latinoamericano de Interacción Humano-Computadora (CLIHC 2026), realizado del 27 al 29 de mayo de 2026 en la ciudad de Oaxaca. La experiencia obtenida permitió establecer una colaboración para organizar una nueva edición con mayor alcance y participación de Instituciones de Educación Superior. Como primera etapa se desarrollará el Workshop Oficial del NVIDIA Deep Learning Institute (DLI), requisito para integrar los equipos que participarán en el Hackathon NVIDIA Oaxaca 2026, previsto para noviembre de 2026. En esta edición se contempla la participación de hasta diez equipos universitarios. Si existe una alta demanda y NVIDIA autoriza nuevos créditos de capacitación, el Comité Organizador podrá gestionar workshops adicionales antes del Hackathon. 02 ¿Por qué participar? ↳ Capacitación mediante un curso oficial del NVIDIA Deep Learning Institute. ↳ Herramientas utilizadas en proyectos de inteligencia artificial y visión por computadora. ↳ Infraestructura GPU en la nube proporcionada por NVIDIA. ↳ Prácticas con dispositivos NVIDIA Jetson Nano. ↳ Certificación oficial del NVIDIA DLI al cumplir los requisitos. ↳ Integración del equipo que representará a su institución en el Hackathon. 03 / OBJETIVO Brindar a estudiantes y docentes capacitación especializada en inteligencia artificial, visión por computadora y cómputo acelerado mediante herramientas del ecosistema NVIDIA; formar talento universitario capaz de atender retos estratégicos de Oaxaca; y fortalecer sus competencias para participar en el Hackathon NVIDIA Oaxaca 2026.	ORIGEN XII Congreso Latinoamericano de Interacción Humano-Computadora. 27-29 MAY 2026 Oaxaca de Juárez CLIHC 2026
USALAB	© 2026 · UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LA MIXTECA	02 / 07

UNA JORNADA OFICIAL · TEORÍA + PRÁCTICA

Computer Vision for Industrial Inspection

04 Información del Workshop

INSTRUCTOR	Dr. Alberto Muñoz, Instructor Silver del NVIDIA Deep Learning Institute, profesor del Tecnológico de Monterrey y especialista en inteligencia artificial, visión por computadora y robótica.
FECHA Y HORARIO	29 de julio de 2026 · 09:00 a 17:00 horas
MODALIDAD	Presencial
SEDE	Archivo General del Estado de Oaxaca

05 Alcance del Workshop

El Workshop tendrá una duración de ocho horas y combinará sesiones teóricas y prácticas utilizando la infraestructura oficial del NVIDIA Deep Learning Institute. Las y los participantes trabajarán con herramientas para desarrollar, optimizar e implementar modelos de visión por computadora apoyados en GPU.

Quienes concluyan satisfactoriamente las actividades podrán obtener la Certificación Oficial del NVIDIA Deep Learning Institute. Si no finalizan todos los laboratorios durante la sesión presencial, podrán concluirlos posteriormente en la plataforma oficial, conforme a los lineamientos de NVIDIA.

06 Bases de participación

Podrán participar Instituciones de Educación Superior públicas o privadas. Cada institución podrá registrar **un solo equipo de cinco personas, con integración obligatoria:**

01 / PROFESOR RESPONSABLE	04 / ESTUDIANTES
Representante institucional y enlace con el Comité Organizador.	Integrantes del equipo que representará a la institución.

Cada equipo deberá estar integrado obligatoriamente por un profesor responsable y cuatro estudiantes. Se aceptarán hasta diez equipos universitarios. Una vez concluido el registro, no será posible cambiar su integración. La participación en el Workshop es obligatoria para todo el equipo y constituye el requisito para participar en el Hackathon NVIDIA Oaxaca 2026.

DURACIÓN

08H

Jornada presencial completa.

RESULTADO

Certificación oficial NVIDIA DLI al acreditar las actividades.

LO QUE NECESITAS PARA ENTRAR AL RETO

Perfil recomendado. Recursos incluidos.

07 Perfil recomendado

Se recomienda que las y los estudiantes cuenten con conocimientos básicos en:

- ↳ Programación en Python.

↳ Manejo de bibliotecas de Python.

↳ Procesamiento de datos con Pandas.

↳ Machine Learning.
- ↳ Deep Learning.

↳ Redes neuronales convolucionales (CNN).

↳ Procesamiento de imágenes.

El profesor responsable recibirá un formato de autoevaluación para verificar que las personas integrantes del equipo cuenten con el perfil recomendado.

08 Desarrollo del Workshop

El curso combinará sesiones teóricas con actividades prácticas orientadas al desarrollo de aplicaciones de visión por computadora mediante herramientas del ecosistema NVIDIA. Se abordarán:

- Preparación y análisis de datos.
- Entrenamiento y evaluación de modelos de inteligencia artificial.
- Optimización e implementación de modelos con herramientas NVIDIA.
- Aplicaciones de visión por computadora para inspección industrial.

09 Recursos y certificación

01 / NUBE GPU NVIDIA Acceso a infraestructura oficial de GPU en la nube.	02 / BORDE Jetson Nano Un dispositivo por equipo para desarrollar las prácticas.
03 / CURSO Material oficial Plataforma DLI y acompañamiento del instructor y del Comité.	04 / ACREDITACIÓN Certificación DLI Al concluir satisfactoriamente actividades y evaluaciones.

IMPORTANTE

01

computadora portátil por participante.

EQUIPO

Un Jetson Nano asignado a cada equipo.

COMITÉ ORGANIZADOR

¿Listos para construir?

El profesor responsable será el enlace entre su institución y el Comité Organizador durante todo el proceso.

CORREO ELECTRÓNICO

carlosmtz@gs.utm.mx

WHATSAPP · INFORMES

951 140 5417

16 Información de contacto

Comité Organizador · Hackathon NVIDIA Oaxaca 2026 · Universidad Tecnológica de la Mixteca · UsaLab Laboratorio de Usabilidad.

17 Disposiciones finales

La participación en el Workshop implica la aceptación de la presente convocatoria. Los casos no previstos serán resueltos por el Comité Organizador del Hackathon NVIDIA Oaxaca 2026.

El Comité Organizador podrá ajustar el calendario o la logística del evento cuando existan causas justificadas, informando oportunamente a las instituciones participantes.

ATENTAMENTE

Comité Organizador · Hackathon NVIDIA Oaxaca 2026

Universidad Tecnológica de la Mixteca · UsaLab Laboratorio de Usabilidad · NVIDIA · Fundación Interledger · Gobierno del Estado de Oaxaca.

Interledger
FOUNDATION

NVIDIA

UsaLab
LABORATORIO DE USABILIDAD

OAXACA
GOBIERNO DEL ESTADO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LA MIXTECA
OAXACA