

Primer lugar en el Talent Land México 2026: estudiantes de la UAA destacan con proyecto de innovación financiera



BOLETÍN 204

- Estudiantes de la UAA destacaron en el Talent Land México 2026, al obtener primer lugar en el Talent Hackathon, así como primeros lugares en otras categorías.
- El equipo D3LTA desarrolló "Tomin", una aplicación que combina inteligencia artificial y educación financiera.

El talento, la constancia y el trabajo en equipo de estudiantes de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, se hicieron presentes en el Talent Land México 2026, uno de los eventos más importantes de Latinoamérica en materia de tecnología, innovación y emprendimiento; fue en este escenario donde un grupo de jóvenes universitarios representaron a la institución, logrando posicionarse como el ganador del certamen con una propuesta enfocada en la educación e inclusión financiera.

El equipo “D3LTA” integrado por: Oscar Jovany Flores Robledo, Martín Isaí Núñez Villeda, Ariel Emilio Parra Martínez, Paola Montserrat Osorio García y Jesús Yocsan Luevano Flores, de las ingenierías en Computación Inteligente y Sistemas Computacionales, participó en el Talent Hackathon llevado a cabo en la Expo Santa Fe, CDMX. El reto consistía en desarrollar soluciones útiles y accesibles alineadas con las necesidades financieras de las nuevas generaciones.

A lo largo de tres días de trabajo, los estudiantes desarrollaron “Tomin”, una aplicación móvil concebida como asesor financiero digital para apoyar a nuevos usuarios, especialmente jóvenes, a mejorar la gestión de sus recursos. Esta herramienta permite analizar ingresos y egresos, generar pronósticos financieros y ofrecer recomendaciones personalizadas. Además, incluye un asistente inteligente que responde a dudas sobre gastos, así como módulos de aprendizaje gamificados para fomentar hábitos financieros saludables.

La idea surgió de una realidad entre jóvenes: la falta de educación financiera. “Queríamos crear algo que nosotros mismos usaríamos, porque muchos no sabemos términos financieros, o cómo manejar una tarjeta de crédito o nuestros propios gastos”, explicaron. A partir de esta problemática, diseñaron una solución que no solo cumple con el reto técnico expuesto por Banco Azteca, sino que tiene un enfoque social al ayudar a las personas a tomar decisiones informadas sobre su dinero.

El proyecto destacó por su enfoque integral, al proponer un valor tanto para los usuarios como para la institución impulsora del reto; como señalaban los estudiantes, su propuesta permite a los jóvenes adquirir herramientas financieras prácticas, mientras que a Banco Azteca, le ofrece la posibilidad de atraer nuevos perfiles de clientes y que tengan un buen control de sus recursos.

En una competencia que inició con 300 equipos interesados, y donde sólo 15 lograron llegar a la final, el equipo de la UAA avanzó entre las distintas fases hasta colocarse como el ganador en su categoría, recibiendo la posibilidad de continuar el desarrollo de su propuesta a través de mentorías especializadas del sector.

Cabe resaltar, que además del equipo D3ELTA, se destaca la participación del equipo Caífù, quienes obtuvieron el primer en la categoría Track Salud Digna con el proyecto “Atención 360° en Tiempo Real”; y el equipo Enojado.dev, participando en la categoría Track Maruchan con el proyecto “Bug del antojo”, obteniendo el 3er lugar en esta categoría.

---000---

Ciudad Universitaria



17 de mayo de 2026