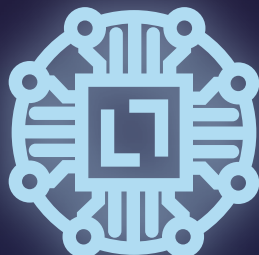




CONVOCATORIA



Categoría Advanced Reto Arduino Maker Challenge 2026

Con el propósito de impulsar la innovación tecnológica y la resolución de problemas reales mediante el uso de **Arduino**, InnovatiQ Digital Cup 2026 convoca a equipos de estudiantes a participar en la **Categoría Advanced**, con el **Reto Arduino Maker Challenge**, bajo las siguientes bases:

I. De los participantes

- Podrán inscribirse equipos de **hasta 3 integrantes**, todos con edad **entre 16 y 19 años** cumplidos al momento del registro.
- La convocatoria está abierta a alumnas y alumnos de instituciones miembros de innovatiQ.

II. Del registro

- El registro se realizará del **23 al 30 de noviembre del 2025**, completando el formulario en línea disponible en medios oficiales de innovatiQ.
- Cada equipo deberá proporcionar:
 - Nombre del equipo.
 - Nombre completo, fecha de nacimiento y escuela participante.
 - Nombre y contacto de un docente o mentor.

III. De la entrega de proyectos

- Cada equipo enviará un **video de su prototipo funcional** y su documentación, que cumpla con:
 - Descripción del proyecto** (máx. 300 palabras) explicando el problema abordado, la solución propuesta y las disciplinas STEAM integradas.
 - Código fuente** completo, alojado en un repositorio incluyendo instrucciones de instalación y uso.
 - Diagrama de circuito** (esquema o fotografía del prototipo montado).
 - Video demo de 2-3 minutos** mostrando el prototipo en acción, sus características y un breve test de rendimiento.
- Herramientas sugeridas limitadas a herramientas disponibles en la plataforma innovatiQ:
 - Arduino**
 - Tinkercad**
- Cada equipo deberá entregar su video y documentación **del 23 al 27 de febrero del 2026** antes de las **23:59 h** (hora CDMX) para ello, cada equipo deberá **llenar el formulario de entrega final**, disponible en medios oficiales de innovatiQ e incluir:
 - Enlaces al repositorio al video demo.
 - Adjuntar un archivo ZIP con el diagrama de circuito y documentación complementaria (PDF).
- Nomenclatura de archivos:
 - Adv (Advanced)
 - Ard (Arduino)
 - No de equipo
 - Ejemplo: Adv_Ard_235**

IV. De la selección (Etapa Pre-Nacional)

- Un jurado de tres especialistas en **robótica y educación STEAM** evaluará los proyectos de manera imparcial e inapelable.
- Criterios de evaluación:
 - Impacto y relevancia del problema (30 %)
 - Innovación y originalidad (25 %)
 - Funcionalidad y robustez del prototipo (20 %)
 - Calidad del código y documentación (15 %)
 - Calidad de la presentación en video (10 %)
- Los resultados de la **Etapa Pre-Nacional** (equipos seleccionados) se publicarán el **23 al 27 de marzo del 2026** en medios oficiales de innovatiQ.

V. De la inscripción

- Las instituciones afiliadas a la comunidad InnovatiQ podrán inscribirse de manera **gratuita**, sin obligación de cubrir ninguna cuota de registro.
- Los equipos seleccionados recibirán confirmación por correo.
- Cada equipo deberá firmar el "Acuerdo de Participación"

- Cada equipo deberá subir una **fotografía grupal** como parte de su registro, autorizando el uso de la imagen con fines de **divulgación, promoción y publicación en redes sociales** oficiales de la innovatiQ Digital Cup, relacionadas con su participación en el concurso.
- El incumplimiento de estos trámites resultará en la reasignación del lugar a otro equipo.

VI. De la participación en la Gran Final Nacional

- La Gran Final Nacional se llevará a cabo en **sede y fecha por confirmar**.
- Cada equipo dispondrá de **3 a 5 minutos** para exponer su prototipo ante el jurado calificador, argumentando su proceso creativo, funcionamiento y programación; y **2 minutos** para preguntas del jurado.
- El traslado, alojamiento y gastos de los participantes corren por cuenta de cada equipo.
- Premios en efectivo para equipos ganadores.**
 - Primer lugar:** \$6,000 MXN
 - Segundo lugar:** \$3,000 MXN
 - Tercer lugar:** \$1,500 MXN
- Reconocimientos para todos los participantes**
 - Diploma de participación** para cada equipo inscrito.
 - Medalla** para los ganadores de cada categoría.
- Incentivo económico para docentes**
 - El docente responsable de algún equipo ganador del primer lugar recibirá **\$5,000 MXN** (límite de un premio por docente).

VII. Restricciones y Derechos de Autor

- La participación es exclusivamente por equipos. No se aceptarán inscripciones individuales.
- Cada equipo podrá presentar únicamente un prototipo.
- El prototipo debe ser apto para todo público. No se permitirá la inclusión de lenguaje ofensivo, violencia explícita, discriminatorio, ni temas inapropiados.
- Queda prohibido incluir música, gráficos, personajes, contenidos o cualquier otro material protegido por derechos de autor sin la autorización expresa de su titular.
- El material entregado deberá ser original y desarrollado por los integrantes del equipo; el incumplimiento de esta condición implicará la descalificación inmediata.**
- Cada equipo conservará la propiedad intelectual de su creación y cederá a la innovatiQ Digital Cup los derechos de uso de su proyecto para fines de divulgación y promoción del concurso en medios digitales y redes sociales oficiales.

VIII. Disposiciones finales

- La participación implica la aceptación total de esta convocatoria y de la decisión del jurado, la cuál será **inapelable e irrevocable**.
- El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar fechas o procesos, notificando oportunamente en la página oficial y redes sociales.
- Cualquier conducta irrespetuosa hacia el personal, los equipos participantes o el público será sancionada y, en caso de reincidencia, implicará la descalificación inmediata.
- Los casos nos previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador.

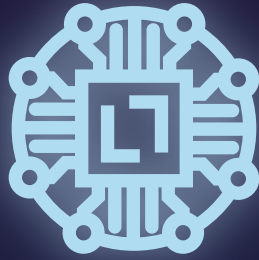
**¡Acepta el Reto Arduino Maker Challenge
y demuestra que tu innovación
puede transformar el mundo!**

Rúbricas de evaluación:

Criterio	Valor	¿Qué significa?
Impacto y relevancia del problema	30 %	- Qué tan importante y útil es el reto que resuelve: beneficia a la comunidad, el medio ambiente o la vida diaria.
Innovación y originalidad	25 %	- Lo nuevo y creativo de la solución: uso distinto de sensores, ideas frescas o aplicaciones poco comunes.
Funcionalidad y robustez del prototipo	20 %	- Que el dispositivo funcione sin fallos, sea estable y cumpla claramente con el objetivo planteado.
Calidad del código y documentación	15 %	- Código ordenado y comentado, y documentación clara (instrucciones de montaje y uso).
Calidad de la presentación en video	10 %	- Video demo bien grabado: muestra claramente el prototipo, su uso y explica el proceso de forma concisa.



CONVOCATORIA



Categoría Advanced Reto Narrativa Digital Con IA 2026

Con el objetivo de explorar las fronteras de la creatividad y la tecnología en el cine digital, InnovatiQ Digital Cup 2026 convoca a equipos de estudiantes a participar en la **Categoría Advanced**, con el **Reto Narrativa Digital con IA Generativa**, bajo las siguientes bases:

I. De los participantes

- Podrán inscribirse equipos de **hasta 3 integrantes**, todos con edad **entre 16 y 19 años** cumplidos al momento del registro.
- La convocatoria está abierta a alumnas y alumnos de instituciones miembros de InnovatiQ.

II. Del registro

- El registro se realizará del **23 al 30 de noviembre del 2025**, completando el formulario en línea disponible en medios oficiales de InnovatiQ.
- Cada equipo deberá proporcionar:
 - Nombre del equipo.
 - Nombre completo, fecha de nacimiento y escuela participante.
 - Nombre y contacto de un docente o mentor.

III. De la entrega de proyectos

- Los equipos presentarán un **video de alto impacto** (formato **MP4**, mínimo **2 minutos**, máximo **3 minutos**), que combine:
 - Imágenes generadas por IA.**
 - Narración** en voz en off o subtítulos en texto.
 - Edición creativa:** uso de transiciones, música libre de derechos y efectos visuales.
 - Deberá entregarse **del 23 al 27 de febrero del 2026** antes de las **23:59 h** (hora CDMX) Para ello, cada equipo deberá **llenar el formulario de entrega oficial**, disponible en los medios oficiales InnovatiQ.
- Además deberán subir:
 - Video Final** con el formato antes mencionado.
 - Guión narrativo** o sinopsis (máx. 300 palabras).
 - Registro de prompts** y configuración usada en la IA (formato PDF).
 - Capturas de pantalla** de la línea de tiempo de edición (3-5 imágenes).
- Herramientas sugeridas limitadas a herramientas disponibles en la plataforma InnovatiQ:
 - IA Generativa Imágenes**
 - IA Generativa video**
 - IA Generativa audio**
- Nomenclatura de archivos:
 - Adv (Advanced)
 - IA (IA)
 - No de equipo
 - Ejemplo: Adv IA_235**

IV. De la selección (Etapa Pre-Nacional)

- Un jurado de tres expertos en **video digital, IA y narrativa** evaluará los proyectos de forma imparcial e inapelable.
- Criterios de evaluación:
 - Impacto visual y emocional (30 %)
 - Originalidad y uso innovador de IA (25 %)
 - Calidad de la narración y coherencia narrativa (20 %)
 - Nivel técnico de edición y montaje (15 %)
 - Documentación de proceso (prompts, guión) (10 %)
- Los resultados de la **Etapa Pre-Nacional** (equipos seleccionados) se publicarán **del 23 al 27 de marzo** del 2026 en la página oficial.

V. De la inscripción

- Las instituciones afiliadas a la comunidad InnovatiQ podrán inscribirse de manera **gratuita**, sin obligación de cubrir ninguna cuota de registro.
- Los equipos seleccionados recibirán confirmación por correo.
- Cada equipo deberá firmar el "Acuerdo de Participación"
- Cada equipo deberá subir una **fotografía grupal** como parte de su

registro, autorizando el uso de la imagen con fines de **divulgación, promoción y publicación en redes sociales oficiales** de la InnovatiQ Digital Cup, relacionadas con su participación en el concurso.

- El incumplimiento de estos trámites resultará en la reasignación del lugar a otro equipo.

VI. De la participación en la Gran Final Nacional

- La Gran Final Nacional se llevará a cabo en **sede y fecha por confirmar**.
- Cada equipo dispondrá de **3 a 5 minutos** para exponer su video ante el jurado calificador, argumentando su proceso creativo, mensaje herramientas utilizadas y **2 minutos** para preguntas del jurado.
- El traslado, alojamiento y gastos de los participantes corren por cuenta de cada equipo.
- Premios en efectivo para equipos ganadores.**
 - Primer lugar:** \$6,000 MXN
 - Segundo lugar:** \$3,000 MXN
 - Tercer lugar:** \$1,500 MXN
- Reconocimientos para todos los participantes**
 - Diploma de participación** para cada equipo inscrito.
 - Medalla** para los ganadores de cada categoría.
- Incentivo económico para docentes**
 - El docente responsable de algún equipo ganador del primer lugar recibirá **\$5,000 MXN** (límite de un premio por docente).

VII. Restricciones y Derechos de Autor

- La participación es exclusivamente por equipos. No se aceptarán inscripciones individuales.
- Cada equipo podrá presentar únicamente un video.
- El contenido del video debe ser apto para todo público. No se permitirá la inclusión de lenguaje ofensivo, violencia explícita, discriminatorio, ni temas inapropiados.
- Queda prohibido incluir música, gráficos, personajes, contenidos o cualquier otro material protegido por derechos de autor sin la autorización expresa de su titular.
- El material entregado deberá ser original y desarrollado por los integrantes del equipo; el incumplimiento de esta condición implicará la descalificación inmediata.**
- Cada equipo conservará la propiedad intelectual de su creación y cederá a la InnovatiQ Digital Cup los derechos de uso de su proyecto para fines de divulgación y promoción del concurso en medios digitales y redes sociales oficiales.

VIII. Disposiciones finales

- La participación implica la aceptación total de esta convocatoria y de la decisión del jurado, la cuál será **inapelable e irrevocable**.
- El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar fechas o procesos, notificando oportunamente en medios oficiales de InnovatiQ.
- Cualquier conducta irrespetuosa hacia el personal, los equipos participantes o el público será sancionada y, en caso de reincidencia, implicará la descalificación inmediata.
- Los casos nos previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador.

¡Conviértete en un narrador digital de vanguardia y demuestra cómo la IA puede dar voz e imagen a tus historias!

Rúbricas de evaluación:

Criterio	Valor	¿Qué significa?
Impacto visual y emocional	30 %	- Qué tan fuerte es la conexión con el espectador: imágenes poderosas, atmósfera y emoción transmitida.
Originalidad y uso innovador de IA	25 %	- Creatividad en el uso de herramientas de IA: prompts novedosos, mezcla única de estilos o efectos inesperados.
Calidad de la narración y coherencia narrativa	20 %	- Fluidez de la historia: estructura clara, personajes o idea central bien desarrollada y sin saltos abruptos.
Nivel técnico de edición y montaje	15 %	- Uso de cortes, transiciones, música y efectos para enriquecer la narrativa; dominio de la herramienta de edición.
Documentación de proceso (prompts, guión)	10 %	- Registro completo de los prompts utilizados y guión narrativo; claridad que permita replicar el proceso creativo.