



CONVOCATORIA



Categoría Explorer Reto Juego Arcade 2026

Con el propósito de impulsar la creatividad, la lógica de programación y el diseño interactivo en adolescentes, innovatiQ Digital Cup 2026 convoca a equipos de estudiantes a participar en la **Categoría Explorer**, con el **Reto Juego Arcade**, bajo las bases:

I. De los participantes

- Podrán inscribirse equipos de **hasta 3 integrantes**, todos con edad **entre 12 y 15 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 entregar, en el formulario:
 - Nombre del equipo y datos de contacto (correo electrónico y teléfono de un adulto responsable)
 - 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 **juego arcade de 3 a 5 niveles** que cumpla con:
 - Formato ejecutable** (exe, .apk o similar) o **proyecto de Scratch** (.sb3), empaquetado en ZIP.
 - Vídeo demo** de 1-2 minutos mostrando gameplay, niveles y mecánicas.
 - Documentación breve** (máx. 200 palabras) describiendo la idea, mecánicas, herramientas usadas y reto resuelto.
- Herramientas sugeridas limitadas a herramientas disponibles en la plataforma innovatiQ:
 - Scratch
 - PowerPoint
 - Genially
 - Etc.
- Cada equipo enviará su videojuego **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
 - Llenar el formulario de entrega, incluyendo los enlaces de descarga o subida de los archivos ZIP y video demo.
 - Adjuntar capturas de pantalla del juego en ejecución (3-5 imágenes).
 - Documentación breve (máx. 200 palabras) describiendo la idea, mecánicas, herramientas usadas y reto resuelto.
- Nomenclatura de archivos:
 - Exp (Explorer)
 - Arc (Arc)
 - No de equipo
 - Ejemplo: Exp_Arc_235

IV. De la selección (Etapa Pre-Nacional)

- Un jurado integrado por especialistas en educación digital evaluará los proyectos de manera **imparcial e inapelable**
- Criterios de evaluación:
 - Jugabilidad y mecánicas (diversión) (30 %)
 - Gráficos, sonido y estilo visual (25 %)
 - Originalidad y tema (20 %)
 - Complejidad técnica y uso de herramientas (15 %)
 - Documentación y presentación (10 %)
- Los resultados de la **Etapa Pre-Nacional** (equipos seleccionados) se publicarán el **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 videojuego ante el jurado calificador, argumentando su proceso creativo, funcionamiento y mecánica; 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

- La participación es exclusivamente por equipos. No se aceptarán inscripciones individuales.
- Cada equipo podrá presentar únicamente un videojuego.
- El contenido del videojuego 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 cual será **inapelable e irrevocable**.
- El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar fechas o procesos, notificando oportunamente en los 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 no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador.

¡Diseña el próximo clásico arcade y demuestra tu talento en InnovatiQ Digital Cup 2026!

Rúbricas de evaluación:

Criterio	Valor	¿Qué significa?
Jugabilidad y mecánicas (diversión)	30 %	- Qué tan entretenido y retador es el juego: controles, reglas claras y retos que enganchen al jugador.
Gráficos, sonido y estilo visual	25 %	- Calidad de las imágenes, animaciones y efectos de sonido; coherencia en el estilo que ayuda a la inmersión.
Originalidad y tema	20 %	- Qué tan única es la idea: personajes, ambientación o historia que no hayas visto antes en otros juegos arcade.
Complejidad técnica y uso de herramientas	15 %	- Dificultad de programación, uso efectivo de la plataforma elegida y funciones especiales.
Documentación y presentación	10 %	- Claridad de la información entregada: instrucciones básicas, capturas de pantalla o video demo y descripción del juego.



CONVOCATORIA



Categoría Explorer Reto Edición Express 2026

Con el fin de impulsar la creatividad audiovisual y el dominio de herramientas digitales en adolescentes, **innovatiQ Digital Cup 2026** convoca a equipos de estudiantes a participar en la **Categoría Explorer**, con el **Reto Edición Express**, bajo las siguientes bases:

I. De los participantes

- Podrán inscribirse equipos de **hasta 3 integrantes**, todos con edad **entre 12 y 15 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 en los medios oficiales de innovatiQ.
- Cada equipo deberá entregar, en el formulario:
 - Nombre del equipo
 - Nombre completo, fecha de nacimiento, correo electrónico y escuela participante.
 - Nombre y contacto de un docente o mentor.

III. De la entrega de proyectos

- Cada equipo enviará un video corto con las siguientes características:
 - Duración mínima de 30 segundos y máxima de 60 segundos.
 - Formato horizontal (16:9) o vertical (9:16) según estilo (TikTok/Reels).
 - Tema libre con enfoque educativo, social o constructivo, pero siempre narrando una idea clara y original.
 - Debe incluir títulos, créditos del equipo y subtítulos en español.
- Herramientas sugeridas limitadas a herramientas disponibles en la plataforma innovatiQ:
 - Clipchamp
 - IA Generativa (Runway, Fliki, Pika.art, Genmo, Hailuoai)
- El video se entregará en **formato MP4** y se deberá enviarse **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**, disponible en medios oficiales de innovatiQ, junto con:
 - Guión o breve descripción del concepto (máx. 200 palabras).
 - Capturas de pantalla de la línea de tiempo de edición (2-3 imágenes).
- Nomenclatura de archivos:**
 - Exp (Explorer)
 - Edc (Edición)
 - No de equipo
 - Ejemplo: Exp_Edc_235

IV. De la selección (Etapa Pre-Nacional)

- Un jurado de tres especialistas en narrativa audiovisual y educación digital evaluará los trabajos de manera **imparcial e inapelable**, con base en:
 - Creatividad e innovación narrativa (30 %)
 - Calidad de edición y coherencia visual (25 %)
 - Claridad y fuerza del mensaje (20 %)
 - Originalidad y estilo (15 %)
 - Precisión técnica (subtítulos, formato) (10 %)
- Los resultados de la **Etapa Pre-Nacional** (equipos seleccionados) se publicarán el **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 presentar su video 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

- 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 cual 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 no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador.

**¡Átrévete a contar historias
que impacten al mundo en 60 segundos!**

**Participa en la Categoría Explorer
Reto Edición Express**

Rúbricas de evaluación:

Criterio	Valor	¿Qué significa?
Creatividad e innovación narrativa	30 %	- Qué tan ingeniosa y emocionante es la historia: uso de recursos visuales, ritmo y sorpresa en el relato.
Calidad de edición y coherencia visual	25 %	- Uso de transiciones, efectos, música y texto de forma armoniosa; todo debe fluir sin cortes bruscos.
Claridad y fuerza del mensaje	20 %	- El objetivo o lección debe entenderse al instante: el espectador capta la idea principal sin confusiones.
Originalidad y estilo	15 %	- Enfoque propio y distintivo: la pieza debe reflejar una voz única y un estilo personal.
Precisión técnica	10 %	- Formato correcto (resolución, duración), subtítulos legibles y audio claro, sin errores de exportación.