



CONVOCATORIA



CÓMIC CREATIVO

Con el propósito de fomentar el uso de herramientas digitales, la creatividad narrativa, el pensamiento creativo, la secuencia lógica, la comunicación visual y el uso responsable de herramientas digitales en niñas y niños, **innovatiQ Digital Cup 2027** convoca a estudiantes a participar en la **División Digital, Categoría Starter**, con el Reto Cómic Creativo, bajo las siguientes bases:

El **Reto Cómic Creativo (Digital)** invita a los participantes de **8 a 11 años**, a desarrollar una historia ilustrada digital que resuelva un problema o comunique un mensaje de manera clara, creativa y significativa. A través de personajes, diálogos, secuencias visuales y recursos digitales, los alumnos deberán demostrar su capacidad para expresar ideas, contar historias y comunicar mensajes mediante una narrativa visual estructurada.

Datos Generales	Información
Modalidad	Individual y/o en equipos de máximo 3 integrantes
Etapas	Pre Nacional virtual y Final Nacional presencial
Registro y entrega de proyectos	01 de septiembre al 13 de noviembre de 2026
Publicación de resultados Pre Nacional	22 al 30 de noviembre de 2026
Final Nacional	12 y 13 de febrero de 2027
Sede	Centro Tolzú, Toluca, Estado de México
Costo de inscripción por equipo	Público general: \$600 MXN
Pago Único	Comunidad innovatiQ: \$300 MXN

I. De los participantes

- Podrán participar alumnas y alumnos que tengan entre 8 y 11 años cumplidos al momento del registro.
- La participación podrá ser individual o en equipos de máximo 3 integrantes.
- La convocatoria está abierta a estudiantes de cualquier institución educativa que cumplan con el rango de edad establecido.
- Cada participante o equipo deberá contar con un docente, mentor o adulto responsable como contacto oficial durante el proceso.
- Cada participante solo podrá formar parte de un proyecto dentro del mismo reto.

II. Del registro

- El periodo de registro y entrega de proyectos será del **01 de septiembre al 13 de noviembre de 2026**, en los medios oficiales de **InnovatiQ**.
- El costo de inscripción será un pago único de **\$600 MXN** por equipo. Para instituciones pertenecientes a la comunidad innovatiQ, el costo será de **\$300 MXN** por equipo.
- Cada equipo deberá registrar: nombre del equipo o participante, nombre completo de los integrantes, fecha de nacimiento, escuela y grado escolar.
- Cada equipo deberá proporcionar los datos de contacto de un adulto responsable, docente, coach o mentor: correo electrónico activo y número telefónico de contacto.
- La inscripción implica la aceptación de la presente convocatoria, los criterios de evaluación y las decisiones emitidas por el Comité Organizador.
- Como parte del proceso de participación, cada equipo deberá autorizar el uso de imagen y evidencias del proyecto para fines de divulgación, promoción y publicación en medios oficiales de innovatiQ Digital Cup.
- El registro del equipo se confirmará únicamente después de realizar y validar el pago correspondiente. La confirmación oficial será enviada por correo electrónico; a partir de ese momento, el equipo quedará formalmente inscrito y con su lugar asegurado.

III. Del reto y del producto esperado

- Cada participante o equipo deberá crear un cómic digital original que presente una historia con estructura narrativa clara.
- El cómic deberá resolver un problema o comunicar un mensaje, enseñanza, reflexión, emoción o idea relevante para el público.
- La historia deberá contar con inicio, desarrollo y cierre claramente identificables.
- Los personajes, escenarios, diálogos y recursos visuales deberán ser originales y desarrollados por los participantes.
- El cómic deberá tener un mínimo de 6 viñetas y máxima de 12 viñetas, organizadas de manera clara para desarrollar una historia con inicio, desarrollo y cierre. Cada viñeta deberá aportar a la narrativa visual y permitir comprender el mensaje o problemática.
- El proyecto podrá elaborarse en español o inglés. En caso de utilizar inglés, deberá incluir elementos de apoyo que permitan su comprensión por parte del jurado.
- Se permite la creación del proyecto mediante herramientas digitales apropiadas para la categoría.
- Herramientas permitidas: **Word, PowerPoint, Canva, Scratch** (en formato cómic) **mBlock y Genially**.

9. No se permite el uso de inteligencia artificial ajena a la herramienta elegida para su desarrollo.

IV. De la entrega del proyecto

Etapas Pre-Nacional

- El proyecto podrá entregarse en cualquier momento dentro del periodo oficial de registro y entrega del **01 de septiembre al 13 de noviembre de 2026**.
- Cada participante o equipo deberá entregar y anexar los enlaces o archivos solicitados mediante el sitio oficial disponible en medios oficiales de innovatiQ.
- Cada equipo deberá adjuntar:
 - Archivo digital del cómic o enlace de acceso.
 - Breve descripción del cómic (máximo 100 palabras).
- El cómic podrá entregarse en formato: PDF, imagen digital, presentación digital, proyecto alojado en la plataforma utilizada.
- Los enlaces compartidos deberán contar con permisos de visualización habilitados para el jurado.
- Nomenclatura de archivos:
 - **Star** (Starter)
 - **Com** (Cómico)
 - Número de equipo o folio asignado
 - Ejemplo: **Star_Com_235**

V. De la selección | Etapa Pre-Nacional

- La Etapa Pre-Nacional se realizará de forma virtual. Los proyectos serán revisados por jueces especialistas en educación digital, creatividad, comunicación, diseño y tecnología.
- La evaluación será imparcial e inapelable, con base en los criterios establecidos en esta convocatoria.
- No se realizará presentación o defensa del proyecto en la Etapa Pre-Nacional; la evaluación se basará únicamente en las evidencias entregadas por el equipo.
- Los 10 mejores proyectos clasificarán a la Etapa Nacional.**
- Cada participante o equipo que entregue proyecto recibirá una hoja de resultados con su evaluación general y constancia de participación.

- Los resultados se publicarán del **22 al 30 de noviembre de 2026** en los medios oficiales de innovatiQ Digital Cup y se notificarán mediante correo electrónico a los equipos seleccionados.
- Los equipos finalistas deberán **confirmar su asistencia a la Fase Nacional**, vía correo electrónico (**idc@innovatiq.education**), a más tardar el día **viernes 11 de diciembre de 2026**.

En caso de no recibir la confirmación dentro del periodo establecido, el lugar podrá ser cedido al siguiente equipo consecutivo de acuerdo con el ranking oficial de resultados.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN | ETAPA PRE-NACIONAL (100 PTS MÁX.)

En la Etapa Pre-Nacional no se considera presentación o defensa del proyecto. La evaluación se realiza exclusivamente con base en el proyecto digital entregado.

Criterio	Descripción del criterio	Puntaje
Creatividad e idea original	Evalúa si la historia presenta una idea novedosa, divertida, interesante o diferente. Se considera la capacidad del alumno para imaginar situaciones, personajes o conflictos propios, evitando copiar historias conocidas.	25 pts
Diseño visual del cómic	Evalúa el uso de imágenes, colores, viñetas, globos de diálogo, fondos, títulos y organización visual. El cómic debe ser atractivo, ordenado y fácil de leer.	20 pts
Personajes y diálogos	Evalúa si los personajes tienen participación clara dentro de la historia y si los diálogos ayudan a comprender lo que sucede. Los textos deben ser adecuados para la edad y coherentes con la situación del cómic.	15 pts
Estructura de la historia	Evalúa que el cómic tenga una secuencia clara: inicio, desarrollo y cierre. La historia debe poder entenderse de principio a fin, con orden lógico entre las escenas o viñetas.	15 pts
Uso adecuado de la herramienta digital	Evalúa el manejo de la herramienta elegida: Word, PowerPoint, Canva, Scratch o Genially . Se considera si el alumno utiliza recursos digitales básicos o creativos para mejorar la presentación del cómic.	10 pts
Claridad del mensaje	Evalúa si el cómic comunica una idea, enseñanza, emoción, problema o mensaje de forma clara. El lector debe poder identificar qué quiere transmitir la historia.	10 pts
Ortografía y presentación final	Evalúa el cuidado en la escritura, limpieza visual, acomodo de elementos, legibilidad del texto y presentación general del trabajo	5 pts
Total		100 pts

VI. De la participación en la Gran Final Nacional

- La Gran Final Nacional se llevará a cabo los días **12 y 13 de febrero de 2027** en el **Centro Tolzú, Toluca, Estado de México**.
- La participación en la Etapa Nacional será presencial. Los equipos finalistas **deberán exponer su proyecto a la comunidad y defenderlo ante jueces**.
- Cada equipo contará con un máximo de 10 minutos para presentación, demostración y preguntas del jurado.
- Durante la presentación deberán explicar la historia, el proceso creativo, la herramienta utilizada y el mensaje que desean comunicar.
- En la **Gran Final Nacional**, los equipos de la **División Digital** deberán presentar su proyecto en un **portal inmersivo (stand)** para compartirlo con la comunidad. Cada equipo será responsable de llevar todo lo necesario para su demostración, como computadora, iPad, bocinas, pantallas, alojamiento o adaptadores.
- El traslado, cargadores, alimentos y demás gastos de participación correrán por cuenta de cada equipo o institución participante.
- Se entregarán premios en especie a los equipos ganadores del 1.º, 2.º y 3.º lugar, así como reconocimientos y medallas oficiales de participación.
- Los detalles logísticos, horarios y lineamientos específicos de la Final Nacional serán comunicados oportunamente a los equipos finalistas.

- Durante la competencia se estará evaluando una premiación especial denominada "**Voto del Público**", la cual reconocerá al equipo que logre conectar de manera más destacada con la audiencia mediante la presentación de su proyecto, demostrando claridad, creatividad, impacto y capacidad para comunicar su propuesta. El público asistente será el encargado de elegir al equipo ganador mediante una dinámica de votación al finalizar las presentaciones. Este reconocimiento se entregará de manera independiente y habrá un equipo ganador por reto.
- Los equipos clasificados a la **Gran Final Nacional** deberán presentar la siguiente documentación:
 - **Documento que acredite la pertenencia del participante a una institución educativa** (credencial escolar, constancia de estudios, boleta de calificaciones o equivalente).
 - **Comprobante de pago**.
 - **Formato de autorización del uso de imagen**, firmado por el padre, madre o tutor legal.
 - **Carta responsiva de participación**, firmada por el coach.
 - **Reglamento de participación**, firmado por el coach.

La falta de entrega de alguno de los documentos podrá impedir la participación en la Gran Final Nacional.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN | ETAPA NACIONAL (100 PTS MÁX.)

Importante: En la Etapa Nacional **sí se considera la presentación o defensa del proyecto, ya que los alumnos deberán explicar su idea, proceso creativo, herramienta utilizada y mensaje ante los jueces.**

Criterio	Descripción del criterio	Puntaje
Creatividad e idea original	Evalúa si la historia presenta una idea novedosa, divertida, interesante o diferente. Se considera la originalidad de la propuesta, personajes, conflicto y forma de contar la historia.	20 pts
Estructura de la historia	Evalúa que el cómic tenga inicio, desarrollo y cierre claros. La historia debe tener una secuencia lógica y permitir que el lector comprenda lo que sucede.	15 pts
Personajes y diálogos	Evalúa si los personajes están bien integrados a la historia y si los diálogos son claros, expresivos y coherentes. Los textos deben ayudar a desarrollar la narración.	15 pts
Diseño visual del cómic	Evalúa el uso de elementos visuales como viñetas, colores, imágenes, globos de diálogo, fondos, títulos y organización. El cómic debe ser atractivo, ordenado y visualmente comprensible.	15 pts
Presentación o defensa del proyecto	Evalúa la capacidad del alumno para explicar su cómic ante los jueces: de qué trata, cómo lo creó, qué herramienta utilizó, qué decisiones tomó y qué mensaje quiso comunicar.	10 pts
Uso adecuado de la herramienta digital	Evalúa el manejo de la herramienta elegida: Word, PowerPoint, Canva, Scratch mBot o Genially . Se valora el uso intencional de recursos digitales para mejorar el diseño, la lectura o la experiencia del cómic.	10 pts
Claridad del mensaje	Evalúa si la historia comunica claramente una idea, enseñanza, emoción, problema o reflexión. El mensaje debe ser adecuado para la edad y fácil de identificar.	10 pts
Ortografía y presentación final	Evalúa el cuidado del texto, la limpieza visual, la legibilidad, el acomodo de elementos y la presentación general del cómic.	5 pts
Total		100 pts

Prohibición de Inteligencia Artificial Generativa

Se permite únicamente el uso de inteligencia artificial integrada de forma nativa en la herramienta utilizada para el desarrollo del proyecto.

El uso de herramientas externas de inteligencia artificial será motivo de descalificación.

VII. Restricciones

- Cada equipo o participante podrá presentar únicamente un proyecto en este reto.
- El contenido del proyecto deberá ser apto para todo público. No se permitirá lenguaje ofensivo, violencia explícita, discriminación, mensajes de odio ni temas inapropiados.
- Queda prohibido utilizar imágenes, personajes, marcas, contenidos o cualquier material protegido por derechos de autor sin autorización expresa de su titular.
- El material entregado deberá ser original y desarrollado por los integrantes del equipo. El incumplimiento de esta condición podrá implicar descalificación inmediata.
- Queda prohibido el uso de inteligencia artificial generativa en cualquier parte del proyecto.
- Cada equipo o participante conservará la propiedad intelectual de su creación, pero autoriza a innovatiQ Digital Cup el uso de imágenes, videos o evidencias del proyecto con fines de divulgación y promoción del concurso.
- Cualquier conducta irrespetuosa hacia jueces, staff, participantes, mentores, público o integrantes del Comité Organizador será sancionada y podrá derivar en descalificación.

VIII. Disposiciones finales

- La participación implica la aceptación total de esta convocatoria y de las decisiones del jurado, las cuales serán inapelables e irrevocables.
- El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar fechas, procesos o lineamientos, notificando oportunamente en los medios oficiales de innovatiQ Digital Cup.
- Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.
- Cualquier información adicional será comunicada a través de los medios oficiales de innovatiQ.

CONVIERTE TUS IDEAS EN HISTORIAS Y DEMUESTRA TU CREATIVIDAD EN INNOVATIQ DIGITAL CUP 2027!

Comité Organizador IDC 2027 Digital



innovatiq.education/digitalcup/2027/



InnovatiQ Digital Cup



idc.comunidad