



CONVOCATORIA



OPEN MAKER CHALLENGE

Con el propósito de impulsar el talento digital, la creatividad y la innovación del diseño de soluciones y el desarrollo de prototipos funcionales a través del uso herramientas tecnológicas para la solución de problemáticas, **innovatiQ Digital Cup 2027** convoca a estudiantes a participar en la **Categoría Explorer**, con el Reto Open Maker Challenge, bajo las siguientes bases:

El **Reto Open Maker Challenge** invita a los equipos de la categoría Explorer, **12 a 15 años**, a diseñar y construir un prototipo tecnológico funcional que proponga una solución creativa a un problema real de su comunidad, escuela o entorno. Los participantes deberán utilizar placas educativas, integrando sensores, actuadores, programación y diseño físico para demostrar cómo su propuesta puede ayudar a resolver una necesidad real. Este reto busca fortalecer el pensamiento maker, la innovación, la empatía, la resolución de problemas y la aplicación de la tecnología con propósito.

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: \$800 MXN
Pago Único	Comunidad innovatiQ: \$400 MXN

I. De los participantes

- Podrán participar alumnas y alumnos que tengan entre 12 y 15 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 pago único de **\$800 MXN** por equipo. Para instituciones pertenecientes a la comunidad innovatiQ, el costo será de **\$400 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 diseñar y construir un prototipo tecnológico funcional que responda a un problema social, ambiental, educativo, de inclusión, seguridad, salud, accesibilidad o de su entorno.
- El prototipo deberá demostrar una función tecnológica concreta, como detectar, alertar, medir, activar, controlar, registrar, comunicar o apoyar la solución de una necesidad identificada.
- El proyecto deberá integrar una placa educativa y componentes tecnológicos con un propósito claro dentro de la solución propuesta.
- Placas permitidas para la elaboración:
 - Makey Makey
 - Arduino
 - micro:bit
 - Cyberpi
- Podrán utilizarse sensores, actuadores, botones, luces, sonidos, motores, materiales reciclados, impresión 3D, cartón, madera, piezas maker o materiales escolares, siempre que sean seguros para los participantes.
- El prototipo deberá ser original y desarrollado por los integrantes del equipo.

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** antes de las 23:59 horas (hora del centro de México).
- 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:
 - Video demo de máximo 3 minutos donde se observe el prototipo funcionando, la necesidad que atiende y la explicación general de la solución.
 - 3 a 5 fotografías del prototipo, mostrando vista general, componentes principales, conexiones y funcionamiento.
 - Breve descripción de máximo 300 palabras que describa el problema social elegido, propuesta de solución, materiales utilizados, placa educativa, funcionamiento y pruebas realizadas.
 - Evidencia de programación: archivo, enlace, captura del código o bloques utilizados, según la plataforma empleada.
 - Diagrama simple de conexiones o esquema del sistema para facilitar la comprensión del prototipo.
- Nomenclatura de archivos:
 - **Exp** (Explorer)
 - **OMC** (Open Maker Challenge)
 - Número de equipo o folio asignado
 - Ejemplo: **Exp_OMC_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, tecnología, programación, pensamiento maker y/o áreas afines.
- 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 (ids@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 a los archivos entregados.

Criterio	Descripción del criterio	Puntaje
Propuesta de solución e impacto	Evalúa si el prototipo propone una solución clara, útil y pertinente para atender el problema identificado. Se considera qué tan viable es la propuesta y cómo podría beneficiar a las personas o al contexto donde se aplicaría.	20 pts
Funcionalidad del prototipo	Evalúa si el prototipo realiza la función principal para la que fue diseñado. Debe demostrar una acción concreta, como detectar, alertar, activar, medir, controlar, registrar, comunicar o resolver una parte del problema planteado.	20 pts
Identificación del problema social	Evalúa si el equipo identifica claramente un problema real de su comunidad, escuela o entorno. El problema debe ser comprensible, relevante y estar relacionado con una necesidad social, ambiental, educativa, de inclusión, seguridad, salud, accesibilidad u otra situación de impacto.	15 pts
Uso de placas educativas y componentes tecnológicos	Evalúa la integración de Makey Makey, Arduino, micro:bit u otros microcontroladores, así como sensores, actuadores, botones, luces, sonidos, motores u otros componentes. Se valora que el uso de la tecnología tenga sentido dentro de la solución.	15 pts
Programación y lógica del sistema	Evalúa la lógica de programación utilizada para que el prototipo funcione. Se consideran instrucciones, condiciones, eventos, ciclos, lectura de sensores, respuestas automáticas, secuencias o interacción entre componentes.	10 pts
Diseño maker y construcción del prototipo	Evalúa el diseño físico del prototipo, el uso de materiales, la organización de componentes, la estructura, la seguridad, la creatividad en la construcción y el cuidado en la presentación.	10 pts
Creatividad e innovación	Evalúa qué tan original, creativa o diferente es la propuesta. Se valora que el equipo no solo copie una idea existente, sino que adapte, combine o proponga una solución con identidad propia	5 pts
Documentación del proyecto y evidencias	Evalúa si el equipo puede explicar el proceso de creación: problema elegido, ideas iniciales, pruebas, errores, mejoras, roles del equipo, funcionamiento del prototipo y aprendizajes obtenidos.	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 el problema identificado, la solución propuesta, funcionamiento del prototipo, tecnología utilizada, programación implementada.
- 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, cargadores o adaptadores.
- El traslado, alojamiento, alimentos y demás gastos de participación correrán por cuenta de cada equipo o institución participante.
- Se entregarán premios en efectivo a los equipos ganadores del 1.º, 2.º y 3.º lugar, así como reconocimientos y medallas oficiales de participación. Los montos serán comunicados por los medios oficiales de la competencia.
- 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 "**Vofo 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, funcionamiento, decisiones técnicas y aprendizajes ante los jueces.

Criterio	Descripción del criterio	Puntaje
Propuesta de solución e impacto	Evalúa si el prototipo propone una solución clara, útil y pertinente para atender el problema identificado. Se considera el beneficio que podría generar, la viabilidad de la propuesta y su relación directa con la necesidad planteada.	20 pts
Funcionalidad del prototipo	Evalúa si el prototipo realiza la función principal para la que fue diseñado. Debe demostrar una acción concreta, como detectar, alertar, activar, medir, controlar, registrar, comunicar o resolver parte del problema planteado.	20 pts
Uso de placas educativas y componentes tecnológicos	Evalúa la integración de Makey Makey, Arduino, micro:bit u otros microcontroladores, así como sensores, actuadores, botones, luces, sonidos, motores u otros componentes. La tecnología debe tener un propósito claro dentro de la solución.	15 pts
Presentación o defensa del proyecto	Evalúa la capacidad del equipo para explicar ante los jueces el problema, la solución, el funcionamiento del prototipo, la tecnología utilizada, la programación, los roles del equipo, las pruebas realizadas, las mejoras y los aprendizajes obtenidos.	10 pts
Programación y lógica del sistema	Evalúa la lógica de programación utilizada para que el prototipo funcione. Se consideran instrucciones, condiciones, eventos, ciclos, lectura de sensores, respuestas automáticas, secuencias o interacción entre componentes.	10 pts
Diseño maker y construcción del prototipo	Evalúa el diseño físico del prototipo, el uso de materiales, la organización de componentes, la estructura, la seguridad, la creatividad en la construcción y el cuidado en la presentación física del proyecto.	10 pts
Creatividad e innovación	Evalúa qué tan original, creativa o diferente es la propuesta. Se valora que el equipo adapte, combine o proponga una solución con identidad propia, evitando copiar una idea sin transformación.	5 pts
Identificación del problema social	Evalúa si el equipo identifica claramente un problema real de su comunidad, escuela o entorno. El problema debe ser relevante, comprensible y estar relacionado con una necesidad social, ambiental, educativa, de inclusión, salud, seguridad, accesibilidad u otra situación de impacto.	5 pts
Total		100 pts

VII. Restricciones

- No se permitirá el uso de materiales peligrosos, sustancias tóxicas, fuego, objetos punzocortantes sin protección, alto voltaje o componentes que representen riesgo para participantes, jueces o público.
- El prototipo deberá operar con componentes y voltajes seguros para el entorno escolar.
- El proyecto no deberá simular una solución sin demostrar una función tecnológica real del prototipo.
- 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 música, gráficos, personajes, imágenes, código, 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.
- 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 y de la aceptación total de esta convocatoria implica 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.

CREA TECNOLOGIA CON PROPÓSITO Y DEMUESTRA CÓMO UNA IDEA PUEDE TRANSFORMAR TU ENTORNO EN INNOVATIQ DIGITAL CUP 2027!

Comité Organizador IDC 2027