



CONVOCATORIA



JUEGO ARCADE

Con el propósito de fomentar el uso de las herramientas digitales, el talento digital, la creatividad y la innovación, **innovatiQ Digital Cup 2027** convoca a estudiantes a participar en la División Digital, **Categoría Explorer**, con el Reto Juego Arcade, bajo las siguientes bases:

El **Reto Juego Arcade** invita a los equipos de la categoría Explorer, de **12 a 15 años**, a diseñar y programar un videojuego interactivo a través del uso de herramientas digitales, inspirado en la experiencia de los juegos arcade, integrando creatividad, lógica de programación, diseño visual y mecánicas claras de juego. Los participantes deberán desarrollar un juego funcional, original y entretenido, con reglas comprensibles, objetivo definido, interacción del usuario y elementos como puntaje, niveles, vidas, obstáculos, recompensas o temporizador, demostrando su capacidad para transformar una idea en una experiencia digital jugable.

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
Costro 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 crear un videojuego tipo arcade funcional, original y jugable.
- El videojuego deberá incluir un objetivo claro, reglas comprensibles, interacción del usuario y mecánicas propias de juego como puntaje, niveles, vidas, obstáculos, recompensas, temporizador, misiones o condiciones de ganar/perder.
- El proyecto deberá demostrar lógica de programación y uso de herramientas digitales adecuadas para la edad de los participantes.
- El videojuego deberá incluir una experiencia interactiva que permita al usuario participar activamente y comprender cómo jugar mediante instrucciones o señales visuales.
- Se valorará la creatividad de la propuesta, la originalidad del concepto, la historia, los personajes, la temática y la forma en que se presentan los retos al jugador.
- 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.

- Herramientas permitidas: **PowerPoint, Canva, Scratch, Genially, Kodu, App Inventor, mBlock, HTML, javascript y Python.**

- No se permite el uso de inteligencia artificial para generar la programación principal, personajes, escenarios, mecánicas o elementos centrales del videojuego.

La idea, diseño, programación y elementos principales deberán ser desarrollados por los participantes.

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:
 - Archivo ejecutable, enlace o proyecto editable según la herramienta utilizada.
 - Video demo de 1 a 2 minutos donde se muestre el gameplay, los niveles, mecánicas, reglas y funcionamiento general del videojuego.
 - 3 a 5 capturas de pantalla del juego en ejecución.
 - Breve reseña de máximo 200 palabras que describa la idea, objetivo del juego, mecánicas, herramientas utilizadas y proceso de creación.
- Los enlaces compartidos deberán contar con permisos de visualización habilitados para el jurado.
- Nomenclatura de archivos:
 - Exp** (Explorer)
 - Arc** (Arcade)
 - Número de equipo o folio asignado
 - Ejemplo: **Exp_Arc_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 carta 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 a los archivos entregados.

Criterio	Descripción del criterio	Puntaje
Funcionalidad del videojuego	Evalúa que el videojuego pueda jugarse correctamente de inicio a fin, que responda a las acciones del usuario y que no presente errores graves que impidan la experiencia.	20 pts
Programación y pensamiento computacional	Evalúa el uso de elementos de programación como eventos, condiciones, ciclos, variables, puntaje, vidas, niveles, temporizador, colisiones, controles o interacción entre objetos.	20 pts
Mecánicas de juego y reglas claras	Evalúa si el juego tiene un objetivo definido, reglas comprensibles y una dinámica clara. El jugador debe entender qué debe hacer, cómo avanzar, cómo ganar, perder o acumular puntos.	15 pts
Creatividad e idea original	Evalúa la originalidad del concepto del juego, la historia, personajes, escenarios, retos o forma de interacción. Se valora que el equipo proponga una experiencia diferente y atractiva.	15 pts
Diseño visual y ambientación arcade	Evalúa la calidad visual del juego, uso de colores, escenarios, personajes, objetos, fondos, botones, menús o elementos gráficos que refuercen la experiencia tipo arcade.	10 pts
Experiencia de usuario e interactividad	Evalúa si el juego es intuitivo, entretenido y fácil de usar. Se considera si el jugador recibe instrucciones, retroalimentación, señales visuales o sonoras, y si la interacción es fluida.	10 pts
Nivel de reto y progresión	Evalúa si el videojuego presenta un desafío adecuado para la edad, con dificultad equilibrada, niveles, aumento de reto, obstáculos, recompensas o metas que mantengan el interés del jugador.	5 pts
Presentación final del producto digital	Evalúa que el videojuego esté completo, ordenado y entregado correctamente, con nombre del juego, pantalla inicial o instrucciones básicas. También se considera el cuidado general del proyecto.	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 idea del videojuego, la lógica de programación utilizada, las decisiones de diseño, la distribución de roles y los aprendizajes obtenidos durante el desarrollo.
- 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 participantes.
- 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 **"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.**
 - Formulario 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 **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
Programación y pensamiento computacional	Evalúa el uso de elementos de programación como eventos, condiciones, ciclos, variables, puntaje, vidas, niveles, temporizador, colisiones, controles o interacción entre objetos.	20 pts
Mecánicas de juego y reglas claras	Evalúa si el juego tiene un objetivo definido, reglas comprensibles y una dinámica clara. El jugador debe entender qué debe hacer, cómo avanzar, cómo ganar, perder o acumular puntos.	15 pts
Creatividad e idea original	Evalúa la originalidad del concepto del juego, historia, personajes, escenarios, retos o forma de interacción. e valora que el equipo proponga una experiencia diferente y atractiva.	15 pts
Funcionalidad del videojuego	Evalúa que el videojuego pueda jugarse correctamente, que responda a las acciones del usuario y que no presente errores graves que impidan la experiencia de juego.	15 pts
Presentación o defensa del proyecto	Evalúa la capacidad del equipo para explicar ante los jueces la idea del videojuego, la herramienta utilizada, la lógica de programación, los elementos técnicos, los roles del equipo, las decisiones de diseño y los aprendizajes obtenidos.	10 pts
Diseño visual y ambientación arcade	Evalúa el uso de colores, escenarios, personajes, objetos, fondos, botones, menús, sonidos o elementos gráficos que refuercen la experiencia tipo arcade.	10 pts
Experiencia de usuario e interactividad	Evalúa si el juego es intuitivo, entretenido y fácil de usar. Se considera si el jugador recibe instrucciones, retroalimentación, señales visuales o sonoras, y si la interacción es fluida.	10 pts
Nivel de reto y progresión	Evalúa si el videojuego presenta un desafío adecuado para la edad, con dificultad equilibrada, niveles, aumento de reto, obstáculos, recompensas o metas que mantengan el interés del jugador.	5 pts
Total		100 pts

Prohibición de Inteligencia Artificial Generativa

No se permite el uso de inteligencia artificial para generar la programación principal, personajes, escenarios, mecánicas o elementos centrales del videojuego. La idea, diseño, programación y elementos principales deberán ser desarrollados por los participantes.

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 para la edad.
- Queda prohibido utilizar música, gráficos, videos, imágenes, 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.
- 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 derivaren 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.

DISEÑA EL PRÓXIMO CLÁSICO ARCADE Y DEMUESTRA TU TALENTO EN INNOVATIQ DIGITAL CUP 2027!

Comité Organizador IDC 2027