



ENCUENTRO SISTEMAS COMPUTACIONALES

4º INTERNACIONAL y 17º NACIONAL

11 al 14 de noviembre, 2025

EL DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE SISTEMAS COMPUTACIONALES

CONVOCA

A TODOS LOS ALUMNOS DE LAS CARRERAS DE INGENIERÍA EN TECNOLOGÍA COMPUTACIONAL, INGENIERÍA EN DESARROLLO DE SOFTWARE, LICENCIATURA EN ADMON. EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, LICENCIATURA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, INGENIERIA EN CIBERSGURIDAD Y MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, SE LES INVITA A PARTICIPAR EN EL.

TRADICIONAL TORNEO INTERNO DE VIDEOJUEGOS "XVIII Encuentro de Sistemas Computacionales 2025"

B A S E S

I. PARTICIPANTES

1. Podrán participar todos los alumnos que se encuentren inscritos en el primer semestre del periodo 2025-II en cualquiera de las carreras del DASC.
2. La participación podrá ser en forma individual o en equipos de hasta un máximo de cuatro (4) integrantes.
3. El registro se realizará en la página web del DASC, mediante el llenado del formulario correspondiente.
4. El periodo de registro estará abierto a partir de la publicación de la presente convocatoria y hasta el 6 de noviembre de 2025.

II. DEL FORMATO

5. El concurso contará con un único nivel: Nivel Básico, enfocado en el desarrollo de videojuegos con fines lúdicos, educativos, sociales o de entretenimiento responsable.
6. Los videojuegos podrán desarrollarse con herramientas y motores de uso libre o académico, tales como Construct, Unity, Godot, Unreal Engine, Scratch, Código fuente u otros equivalentes.
7. Los proyectos deberán ser originales, creados por los propios estudiantes, y podrán presentarse en plataformas 2D o 3D.
8. Cada equipo deberá entregar al DASC, a más tardar el 9 de noviembre, un video demostrativo de su videojuego con duración máxima de 5 minutos, mostrando su funcionamiento y principales características.

III. DE LA EVALUACIÓN

9. Los proyectos serán evaluados con base en los siguientes criterios:
 1. Jugabilidad y funcionamiento técnico.
 2. Creatividad e innovación en la mecánica o historia.
 3. Diseño visual y experiencia del usuario.
 4. Claridad en la presentación y exposición del proyecto.

VI. JURADO

10. El jurado estará conformado por profesores-investigadores y especialistas en el área y tecnologías interactivas, cuya decisión será inapelable.

VII. SISTEMA DE COMPETENCIA

11. El concurso se llevará a cabo el día 11 de noviembre de 2025, en el Polifono Cultural Universitario.

VIII. PREMIACIÓN

12. Se otorgarán premios a los tres primeros lugares, consistentes en reconocimientos, regalos de patrocinadores y mención especial al videojuego más creativo.
13. Los ganadores se darán a conocer el día 12 de noviembre de 2025 a través de la página web y redes oficiales del DASC.

XI. TRANSITORIOS

14. Los puntos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el Comité Organizador.

La Paz, B.C.S. a 04 de noviembre de 2025.