

EL DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE SISTEMAS COMPUTACIONALES

C O N V O C A

A TODO EL ESTUDIANTADO 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, INGENIERÍA EN CIBERSEGURIDAD, INGENIERÍA EN INTELIGENCIA ARTIFICIAL, INGENIERÍA EN REDES Y TELECOMUNICACIONES SE LES INVITA A PARTICIPAR EN EL…

CONCURSO GAME JAM: DISEÑANDO JUEGOS PARA TRANSFORMAR LOS RETOS DE BCS

B A S E S

I. DE LOS PARTICIPANTES

1. Podrán participar todos los estudiantes inscritos en el semestre 2026-II del DASC.
2. La participación será por equipos de máximo tres integrantes. El registro se realizará en https://uabcs.online
3. El registro estará abierto desde la publicación de la convocatoria hasta el viernes 6 de noviembre de 2026. La participación se limitará a un máximo de 12 equipos.

II. DEL FORMATO DE LA GAME JAM

4. Cada equipo desarrollará una propuesta relacionada con alguna de las problemáticas planteadas por los organizadores.
5. Se admitirán videojuegos, prototipos de videojuegos, experiencias interactivas o simuladores con elementos de juego que atiendan la temática seleccionada.
6. La Game Jam durará 7 días: iniciará el 10 de nov. de 2026 (13:00h.), en el aula de usos múltiples Alan Turing, y concluirá el 17 de nov. (10:40h.), en el Poliforo Cultural Universitario. Las fechas, horarios y sedes podrán modificarse por el comité organizador.

III. DE LAS REGLAS

7. Al concluir el desarrollo, cada equipo entregará una versión ejecutable o demostrable, realizará una presentación ante el jurado y proporcionará un enlace a un repositorio de GitHub con el código fuente y los recursos desarrollados durante la Game Jam.
8. La Universidad proporcionará mesas, sillas, energía eléctrica y Wi-Fi. Cada equipo deberá llevar sus equipos de cómputo, accesorios y materiales. No habrá conexión a internet por cable de red.
9. Se permite el uso de herramientas de inteligencia artificial como apoyo al desarrollo.
10. Todos los integrantes deberán participar activamente. Las conductas que interfieran con otros equipos podrán causar descalificación. Todos deberán asistir a la presentación, salvo causa justificada aceptada por el comité organizador; en caso contrario, se aplicará una penalización por cada integrante ausente.
11. El proyecto deberá desarrollarse durante la Game Jam. Se podrán utilizar motores, librerías, frameworks, plantillas y recursos gráficos o sonoros preexistentes como apoyo, siempre que el proyecto presentado resulte del trabajo realizado durante el evento. El comité podrá revisar el historial de GitHub.

IV. DE LAS TEMÁTICAS

12. No se admitirán desarrollos o videojuegos elaborados previamente ni proyectos presentados en otras instancias o eventos.
13. Los equipos deberán atender una o más de las siguientes problemáticas: *Escasez y distribución del agua, Tráfico y movilidad urbana, Basura y manejo de residuos, Crecimiento urbano desordenado, Huracanes y prevención, Sobrepesca y conservación marina, Turismo y comunidad local, Protección del ecosistema, Vivienda accesible, Fugas de agua, Captación de agua de lluvia, Energía y crecimiento urbano, Acceso a servicios en comunidades alejadas, Contaminación del mar, Espacios públicos y desarrollo inmobiliario.*

V. DE LOS PREMIOS

14. Los mejores proyectos serán reconocidos al finalizar el evento.

VI. DEL JURADO

15. El jurado designado por el comité organizador evaluará creatividad e innovación, relación con la problemática seleccionada, funcionalidad, impacto de la propuesta y calidad de la presentación. Su decisión será inapelable.
16. En caso de empate, el jurado deliberará y elegirá al equipo ganador, priorizando el impacto de la propuesta y su relación con la problemática seleccionada.

VII. DE LOS IMPREVISTOS

17. Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador.

La Paz, B.C.S. a 20 de octubre de 2026.