

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…

1° CONCURSO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

B A S E S

I. DE LOS PARTICIPANTES

1. Podrán participar todos los alumnos que se encuentren inscritos en el PRIMER semestre en el periodo lectivo semestre 2026-II.
2. La participación podrá ser en forma individual o por equipos, hasta un máximo de 4 integrantes.
3. Cada equipo deberá registrar un único proyecto de videojuego desarrollado como parte de sus actividades académicas durante el semestre.
4. Durante el registro, cada equipo deberá proporcionar la siguiente información: **Información general del proyecto** (Nombre del videojuego, Descripción general del proyecto (máximo 150 palabras). **Información de los participantes** (Nombres completos de cada integrante). **Material para evaluación:** Liga a carpeta de drive con acceso público que contenga lo siguiente: **A)** *Video de máximo* cinco (5) minutos donde se explique el objetivo del videojuego, sus principales características y se muestre una demostración de su funcionamiento. **B)** *Datos de identificación del proyecto:* el proyecto deberá incluir (Objetivo del videojuego, Género o tipo de videojuego, Tecnologías y herramientas utilizadas para su desarrollo) e Instrucciones básicas para jugar. **C)** *Videojuego funcional:* archivo ejecutable o enlace de acceso que permita al jurado descargar, instalar o jugar el videojuego. **D)***Instrucciones de ejecución:* indicaciones para acceder al videojuego, incluyendo requisitos técnicos, controles y credenciales de prueba cuando sean necesarias.
5. Los enlaces y archivos entregados deberán permanecer disponibles y accesibles para el jurado hasta la conclusión del concurso.
6. Podrán registrarse a partir de la publicación de la presente convocatoria en el sistema de WEB de eventos del DASC en https://uabcs.online/ y como fecha límite el 15 de noviembre de 2026.

II. DEL FORMATO DEL CONCURSO

7. Existirá una única categoría.
8. La evaluación se realizará en dos etapas:

   Primera etapa: Evaluación digital previa, el jurado revisará los proyectos registrados, visualizará los videos de presentación y probará los videojuegos mediante los archivos o enlaces proporcionados, esta evaluación se realizará antes de la presentación presencial.

   Segunda etapa: Presentación presencial, los equipos seleccionados deberán presentar y demostrar el funcionamiento de sus videojuegos el 18 de noviembre de 2026, en el Poliforo Cultural Universitario, durante el evento de exhibición de prototipos de Hardware y Software, durante la presentación presencial, los integrantes deberán explicar las características principales de su videojuego, demostrar su funcionamiento y responder las preguntas realizadas por el jurado evaluador.

III. DE LAS REGLAS

9. Los videojuegos deberán ser desarrollados principalmente por los integrantes del equipo participante.
10. Se permitirá utilizar motores de videojuegos, bibliotecas, frameworks, recursos gráficos y herramientas de inteligencia artificial como apoyo al desarrollo. Los equipos deberán identificar los recursos de terceros utilizados y respetar sus licencias.

11. Los proyectos deberán contar con una versión funcional que permita al jurado verificar sus características y mecánicas principales.

12. Cada equipo será responsable de proporcionar los equipos de cómputo, accesorios y recursos necesarios para realizar su demostración presencial.

13. La falta de entrega del video o del archivo ejecutable o enlace funcional dentro del plazo establecido podrá impedir la evaluación del proyecto.

14. Todos los integrantes deberán participar activamente durante el desarrollo y presentación del proyecto.

IV. DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

15. Funcionalidad (30 %): correcto funcionamiento del videojuego, estabilidad y cumplimiento de sus objetivos, Creatividad y originalidad (25 %): propuesta innovadora, diseño de personajes, escenarios y mecánicas, Jugabilidad y experiencia de usuario (20 %): facilidad de uso, controles, interacción y experiencia general del jugador, Desarrollo técnico (15 %): aplicación de conceptos de programación, lógica y herramientas utilizadas, Presentación del proyecto (10 %): claridad del video, explicación del videojuego y demostración presencial.

V. DEL JURADO

16. El jurado estará integrado por Profesores-Investigadores integrantes del Comité Organizador del evento, quienes emitirán su decisión, la cuál será inapelable.

VI. DE LOS RECONOCIMIENTO

17. Se reconocerá a los proyectos mejor evaluados de acuerdo con los resultados emitidos por el jurado y los reconocimientos establecidos por el Comité Organizador.

VII. DE LOS MPREVISTOS

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

La Paz, B.C.S. a 09 de noviembre de 2026.