



Última actualización: 28 de Octubre 2025

# GAME JAM

## Convocatoria Oficial: Concurso de Desarrollo de Videojuegos

La carrera de **Ingeniería en Diseño Multimedia** de la **Facultad de Ciencias de la Información de la UNACAR**, a través del evento anual **xMediaFest 2025**, invita a la comunidad estudiantil a participar en el **Concurso de Desarrollo de Videojuegos "Game Jam 2025"**.

El objetivo es fomentar la creatividad, el aprendizaje, la colaboración y la experimentación en un ambiente de alta presión y diversión.

### Acerca del Game Jam

Es un evento único en el que diseñadores, desarrolladores, artistas digitales, creativos y músicos se reunirán en equipos para crear un videojuego desde cero en un tiempo limitado de 24 horas.

Las temáticas se revelarán al inicio del evento en un sobre cerrado, ¡lo que pondrá a prueba la creatividad y habilidades de cada equipo para adaptarse y crear en tiempo real!

A través de este maratón creativo de 24 horas, los equipos multidisciplinarios exploran los límites de su imaginación mientras abordan temas urgentes inspirados en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, utilizando el lenguaje del juego como vehículo para comunicar ideas, inspirar cambios y transformar realidades.

El Game Jam 2025 se justifica como una plataforma de expresión creativa y técnica que potencia la formación profesional integral de los estudiantes mediante el uso de tecnologías emergentes, el trabajo colaborativo y el enfoque en la innovación social. La apertura del evento a toda la comunidad universitaria responde a la necesidad de promover espacios de convergencia interdisciplinaria donde diseñadores, programadores, artistas digitales, músicos, comunicadores y expertos en diversas áreas puedan compartir conocimientos y construir proyectos significativos.

## 1. Participantes

- Dirigido a estudiantes activos de la Universidad Autónoma del Carmen, en cualquier nivel educativo y carrera.
- **Equipos participantes:** Se conformarán de 3 a 5 participantes por equipo, con las siguientes características:
  - Puedes incluir programadores, diseñadores, artistas digitales, creativos, músicos, etc., de cualquier Facultad según lo considere cada equipo. Recomendamos incluir al menos un alumno de Ingeniería en Diseño Multimedia, debido al perfil para este tipo de concursos, pero no es obligatorio.
  - Cada Equipo debe de integrar a un asesor técnico (Profesor de la UNACAR).
  - El equipo deberá presentar el documento que acredite donde por lo menos un integrante del equipo haya tomado el curso **Desarrollo de las ODS en México** emitido por el Centro de Innovación y Liderazgo de la UNACAR (ver en punto 5. Fechas Importantes).
- **Cupo limitado:** Solo se podrán inscribir 10 equipos en total.

## 2. Categorías

A diferencia de un concurso con categorías fijas, el Game Jam girará en torno a un tema secreto que será revelado al inicio del evento.

El desafío principal es interpretar este tema de una manera creativa y original, aplicándolo a la mecánica, la narrativa o el diseño visual del videojuego.

## 3. Directrices del evento

### 3.1 Sobre el evento:

- **Modalidad:** Presencial, concentrados en el **Edificio de CTI por 24 hrs.** Los integrantes del equipo deberán permanecer en las instalaciones durante todo el evento (exceptuando al asesor técnico).
- **Duración:** **24 horas continuas de desarrollo**, desde las 11:00 AM del 02 de diciembre hasta las 11:00 AM del 03 de diciembre 2025.
- **Equipos y Mobiliario:** La Facultad de Ciencias de Información proveerá a cada equipo de mesas, sillas y 1 equipo de cómputo de alto rendimiento por equipo.

Los integrantes son libres de traer su propio equipamiento (laptop, tabletas digitalizadoras, mouses, teclados, etc.). Se recomienda que traigan sus extensiones electricas para el equipo que usaran.

### 3.2 Sobre el Videojuego:

- a) **Originalidad:** El juego debe ser creado en su totalidad durante las 24 horas del Game Jam. Se permite el uso de assets (gráficos, sonido, código) preexistentes de dominio público, con licencia libre o adquiridos legalmente, siempre y cuando se acrediten debidamente. Sin embargo los elementos principales del juego (por ejemplo el protagonista) si debe ser de elaboración propia.
- b) **Sobre el uso de IA:** Se permite el uso de inteligencia artificial para acelerar el desarrollo del videojuego. Sin embargo, se recomienda que mantenga el estilo así como la originalidad en los elementos principales.
- c) **Software y Plataforma:** Se permite el uso de cualquier motor de videojuegos (Unity, Unreal Engine, Godot, etc.) y herramientas de desarrollo. El juego final debe ser ejecutable en Windows (.exe).
- d) **Contenido:** La obra debe ser apta para todo público. Queda estrictamente prohibido incluir contenido con violencia explícita, racismo, discriminación, propaganda ideológica, sexualización o cualquier elemento que contravenga los valores de la institución.
- e) **Técnica:** Pueden realizarse videojuegos 2D o 3D en cualquier formato de videojuego (aventuras, puzzles, carreras, deportivo, plataformas, rol, etc.).

### 3.3 Mentores y apoyo:

Durante la duración del evento, existirán Mentores quienes harán 4 rondas de revisión en horarios determinados durante el desarrollo, ofreciendo recomendaciones, apoyo técnico y consulta para mejorar el proyecto.

02 de diciembre de 2025	03 de diciembre de 2025
1. <b>Primera ronda:</b> 12:00 pm 2. <b>Segunda ronda:</b> 04:00 pm 3. <b>Tercera ronda:</b> 10:00 pm	4. <b>Cuarta ronda:</b> 07:00 am

Cada equipo contará hasta con 20 minutos de apoyo en cada ronda.

### 3.4 Pautas para la Presentación de Proyectos

Cada equipo deberá realizar una presentación clara, estructurada y creativa que muestre los principales logros de su videojuego desarrollado en el marco del GAME JAM 2025. Se recomienda utilizar presentaciones visuales (diapositivas, videos, demos en vivo) que complementen la exposición.

**Duración máxima por equipo:** 10 minutos de exposición.

**Estructura sugerida:**

- 1. Introducción del equipo**
  - Nombre del equipo.
  - Facultades o disciplinas representadas.
  - Roles de los integrantes (opcional).
- 2. Temática y justificación de ODS**
  - Temática desarrollada (de las propuestas al inicio del evento).
  - Problemática social, ambiental o la que aplique identificada.
  - Breve justificación de su importancia.
- 3. Idea central del videojuego**
  - Nombre del videojuego.
  - Género y mecánica principal.
  - Público objetivo.
  - Breve sinopsis de la historia o narrativa
- 4. Arte conceptual/Diseño y desarrollo del juego**
  - Motor de desarrollo utilizado (Unity, Unreal, Python etc.).
  - Lenguaje de programación o herramientas destacadas.
  - Diseño gráfico y estilo visual.
  - Elementos de arte digital, animaciones y sonido.
  - Recursos creados por el equipo (assets, música, código original).
- 5. Integración de la temática elegida**
  - ¿Cómo se refleja la temática en el juego?.
  - ¿Qué mensaje, conciencia o aprendizaje ofrece?\*
  - ¿Qué decisiones creativas se tomaron para alinear el juego con el objetivo?.
- 6. Logros y retos enfrentados**
  - Principales avances obtenidos en las 24 horas.
  - Retos técnicos o de coordinación enfrentados.

- Cómo se superaron.
- 7. **Demo o gameplay**
  - Video o demostración en vivo del videojuego.
  - Destacar características clave: jugabilidad, narrativa, estética o interactividad.
- 8. **Cierre y visión futura**
  - Posibles mejoras o expansión del juego.
  - Reflexión sobre la experiencia de trabajo colaborativo y aprendizaje.

### Recomendaciones adicionales

- Ser puntuales con el tiempo asignado.
- Elegir un representante o representantes del equipo con facilidad de palabra para realizar la explicación.
- Practicar antes para asegurar fluidez.
- Utilizar lenguaje claro, técnico pero accesible.
- Tener disponible su videojuego funcional y presentación lista.
- Evitar improvisar completamente: preparen un guion base.

## 4. Entregables

Cada participante deberá crear una carpeta digital con:

1. **Código Fuente y Ejecutable:** Deberá ser entregado para revisión y evaluación.
2. **Arte Digital:** Incluye todos los recursos gráficos y modelos creados para el videojuego, como personajes, escenarios, objetos, etc.
3. **Presentación:** Documento de presentación con la ficha técnica del videojuego. Puede ser en formato PPTX o PDF.

**Límite de Entrega:** Se recibirán los proyectos a partir de las **8:00 am a 11:00 am del día miércoles 03 de diciembre de 2025.**

\* XMediaFest

\* XMediaFest

\* XMediaFest

## 5. Fechas importantes

- **Requisito de inscripción:** Asistencia a Conferencia sobre Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), **Jueves 20 de noviembre de 11:00 a 13:00 horas.**
- **Fecha límite de inscripción de equipos:** hasta el **lunes 24 de noviembre de 2025, 23:59 h.**
- **Inauguración:** martes 02 de diciembre, 9:30 AM a 10:00 AM en Auditorio Xicalango (Edificio De Vinculación).
- **Clausura (Resultados y premiación Game Jam 2025):** Se realizará durante la clausura de xMediaFest 2025, el jueves 04 de diciembre, 12:00 PM en Auditorio Xicalango (Edificio de Vinculación).

## 6. Inscripción

1. **Costo:** La inscripción es completamente gratuita.
2. **Inscripción:** Los equipos deberán inscribirse mediante el siguiente formulario de inscripción del Game Jam 2025:



<https://forms.office.com/r/izF8jVHcQd>

**IMPORTANTE:** Debes tener vigente tu seguro facultativo para participar.  
[https://www.unacar.mx/SERVICIOS\\_ESTUDANTILES/unidad%20gesti3n%20estudiantil/seg-facultativo.html](https://www.unacar.mx/SERVICIOS_ESTUDANTILES/unidad%20gesti3n%20estudiantil/seg-facultativo.html)

## 7. Premios y beneficios

- **Premios y Reconocimientos:** El equipo que obtenga el 1er lugar recibirá por parte de nuestros patrocinadores, un paquete de premios y un reconocimiento especial, 2do y 3er lugar sus reconocimientos respectivos. Pudiendo existir diplomas por menciones honoríficas (que no obtuvieron uno de los tres primeros lugares, pero realizaron un trabajo destacado).
- **Certificados digitales de participación** para todos los concursantes.

## 8. Jurado

- Integrado por docentes de la carrera, especialistas, e invitados de la industria creativa.
- La decisión del jurado será inapelable.
- El concurso podrá declararse desierto si los trabajos no cumplen con el nivel de calidad requerido.

## 9. Criterios de evaluación

Los videojuegos serán evaluados bajo los siguientes aspectos:

- Jugabilidad (25%):** Se evalúa si el juego es funcional, intuitivo y entretenido. Incluye la calidad de las mecánicas, los controles y la experiencia general del jugador.
- Interpretación del Tema (15%):** Se califica la creatividad y coherencia con la que el equipo adaptó el tema secreto. Se busca que el tema no sea un elemento superficial, sino una parte integral del juego.
- Calidad Gráfica y Sonora (20%):** Se revisa la dirección de arte, el estilo visual, la calidad de los modelos o sprites, las animaciones y la ambientación sonora. Se valora la cohesión del apartado audiovisual.
- Desarrollo de la misión y narrativa (10%):** Se evalúa la coherencia y elaboración de la historia, los personajes y los escenarios.
- Innovación y Creatividad (10%):** Se evalúa la originalidad de la propuesta, ya sea en su mecánica principal, su narrativa o su enfoque conceptual. Se premian las ideas que ofrezcan una experiencia novedosa.
- Presentación en vivo (20%):** Al término del desarrollo, cada equipo deberá presentar su juego en una sesión en vivo, mostrando sus principales características, mecánicas y narrativa. Se calificará la claridad y la capacidad de comunicar el valor del proyecto.

## 10. Cesión de derechos

Los autores de las obras participantes cederán los derechos patrimoniales a la Facultad de Ciencias de la Información de la UNACAR. Dicha cesión faculta a la institución para utilizar, difundir, adaptar y realizar trabajos derivados de la obra en cualquier formato o medio existente, reconociendo siempre la autoría original.

## 11. Consentimiento de imagen y datos personales

Al participar, los concursantes autorizan a la UNACAR el uso de su imagen, voz y nombre con fines educativos, promocionales y culturales vinculados al concurso. La institución se compromete a un manejo respetuoso conforme a normativas de privacidad.

## 12. Transitorios

- La inscripción implica aceptación total de las bases.
- Los casos no previstos serán resueltos por el comité organizador.

## 13. Comité Organizador

Este concurso en el marco del xMediaFest 2025 es posible gracias al programa educativo de Ingeniería en Diseño Multimedia, a la Facultad de Ciencias de la Información, a la Coordinación General de Vinculación y al Centro de Innovación y Liderazgo de la UNACAR.

Cualquier duda o comentario sobre el concurso, favor de dirigirlo a:

- Dr. Benjamín Tass Herrera – [btass@pampano.unacar.mx](mailto:btass@pampano.unacar.mx), con copia a
- Dr. César Octavio Guerra Guerrero – [cguerra@pampano.unacar.mx](mailto:cguerra@pampano.unacar.mx)

¡Atrévete a crear un videojuego en 24 horas!  
¡Esperamos tu participación!

\*XMediaFest

\* XMediaFest

\* XMediaFest