



11va. Semana de Innovación, Emprendimiento e Investigación

13° Concurso de Creatividad e Innovación 2026

27 de Octubre 2026

Objetivos:

- Fomentar la capacidad creativa y emprendedora de los estudiantes de licenciatura y posgrado de la División de Ciencias Naturales y Exactas.
- Difundir ideas de negocios y de innovación para la atención a necesidades, problemas y oportunidades de la sociedad.

Bases:

Primera.- Podrán participar todos los estudiantes inscritos en el periodo Agosto – Diciembre 2026, o egresados en el periodo Enero - Junio 2026 que no se hayan titulado a la fecha del evento, de programas educativos de nivel licenciatura y posgrado de la División de Ciencias Naturales y Exactas en colaboración con estudiantes de otras Divisiones de la Universidad de Guanajuato.

Segunda.- Los alumnos podrán participar de manera independiente o contar con la asesoría de profesores y mentores de Emprendimiento adscritos a la Universidad de Guanajuato.

Tercera.- Los proyectos podrán ser presentados de manera individual o en equipo. Los equipos podrán integrarse con un máximo de cuatro estudiantes, de los cuales, al menos 2 de ellos deberán ser estudiantes de la DCNE. Se recomienda incluir a dos estudiantes de otras Divisiones y la participación de equipos multidisciplinarios.

Para participar deberán registrarse mediante el formato establecido, que estará disponible en la página http://www.astro.ugto.mx/webposgrado/public_html/semana_dcne/registro.html

En el caso de participación individual, ésta sólo será permitida para estudiantes inscritos en el periodo Agosto – Diciembre 2026, o egresados en el periodo Enero - Junio 2026 que no se hayan titulado a la fecha del evento, de programas educativos de nivel licenciatura y posgrado de la DCNE.

**DIVISIÓN DE CIENCIAS NATURALES Y EXACTAS
CAMPUS GUANAJUATO**

Col. Noria Alta s/n; C.P. 36050; Guanajuato, Gto., México

Teléfono: 473 7352900, Extensiones:

8106 Dirección DCNE

1437 Secretaría Académica

8117 y 1407 Módulo Vinculación DCNE



Cuarta.- Se podrá participar en dos modalidades:

A. Proyectos con iniciativas para las categorías de:

- a) Proyecto Emprendedor Nuevos Productos. Se refiere a productos originales, mejoras de los productos, modificaciones de los productos ya existentes y marcas nuevas que se generan a través de actividades de investigación y desarrollo.
- b) Proyecto Emprendedor Servicios. Se refiere a actividades que lleva a cabo intencionadamente un emprendedor, por ejemplo, para poder responder y satisfacer las necesidades de un tipo de cliente en específico. Siempre se consume en el momento en que es prestado.
- c) Proyecto de Invención. Son aquellas creaciones, diseños o producciones de algo que antes no existía y que pueden ser sujetos a registro de propiedad intelectual como una patente.
- d) Proyecto de Desarrollo Tecnológico. Son aquellos avances que mejoran la calidad de vida de las personas, aumentan el tiempo de ocio, ayudan a reducir la pobreza y crean nuevos productos que mejoran nuestro bienestar. Por ejemplo, creación de software nuevo, nuevas apps que no existen en el mercado, prototipos, etc.

B. Proyectos enfocados en la difusión de las actividades realizadas en la DCNE:

DCNE VIRAL CHALLENGE

Tu ciencia. Tu creatividad. Tu impacto.

¡Haz que la ciencia se vuelva viral!

¿Tienes una historia que contar sobre tu carrera, la investigación o la innovación en la DCNE?

Convierte tus ideas en un video creativo, publícalo con nosotros en TikTok y compite para demostrar que la ciencia también puede hacerse viral.

¿Por qué participar?

- Muestra tu talento creativo a la comunidad universitaria
- Convierte la ciencia y la innovación en contenido atractivo para redes sociales.
- Haz que más personas conozcan tu Programa educativo
- Gana reconocimiento institucional
- Obtén una constancia con valor curricular.



Participan videos para TikTok.- Crea un video original de hasta 3 minutos, que promueva uno de los siguientes ejes temáticos:

Eje 1.- MI PROGRAMA EDUCATIVO	Eje 2.- INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN
¿Qué hace especial a tu carrera?	Laboratorios y Proyectos de Investigación
¿Qué oportunidades profesionales ofrece?	Desarrollo Tecnológico
¿Cómo utilizas la inteligencia artificial?	Casos de Innovación
¿Qué significa ser estudiante UG?	Historias inspiradoras de estudiantes y profesorado.

Publicación y Evaluación.- Los videos finalistas serán publicados en la cuenta oficial del concurso en TikTok y competirán durante el periodo establecido en la convocatoria.

Criterio	Valor (%)	Propósito
Evaluación del jurado	50	Calidad académica y creativa
Número de vistas	30	Alcance del contenido
Veces que se comparte	20	Capacidad de difusión

¿Qué tipo de videos buscamos?.- Creativos, originales y dinámicos,
Divertidos o inspiradores, con lenguaje accesible.
Con rigor científico y mensajes claros.
Con potencial para generar conversación y compartirse.
Respetuosos de la imagen institucional, la autoría y los derechos de terceros.

Ideas de videos.- Un día en la vida de un estudiante de Ingeniería Química,
Tres cosas que nadie sabe sobre Física.
Cómo utilizamos inteligencia artificial en mi carrera.
El laboratorio más sorprendente de la DCNE.
¿Qué hace realmente un matemático?
Investigaciones que podrían cambiar el futuro.

Quinta.- Los proyectos que se registren deberán de contener los aspectos: creatividad e innovación.

Sexta.- Los proyectos en la Modalidad A se evaluarán de acuerdo con los siguientes criterios: Contenido, originalidad de la idea, novedad, actividad inventiva, ventaja competitiva, la posibilidad de inserción comercial e impacto en la sociedad. En el caso



de la Modalidad B, la participación en esta convocatoria implica la aceptación de las bases de esta y con ello la autorización a la Universidad de Guanajuato para hacer uso del proyecto con fines académicos y de promoción, respetándose en todo momento los derechos autorales de los estudiantes.

Séptima.- No podrán participar proyectos ganadores de ediciones anteriores del Concurso de Creatividad e Innovación de la Universidad de Guanajuato.

Octava.- Los alumnos podrán participar en 2 proyectos como máximo siempre y cuando sea en categorías diferentes.

Novena.- Los alumnos participantes serán responsables sobre la originalidad de los proyectos con los que participen, por lo que responderán de cualquier reclamación que pudieran realizar terceros respecto del proyecto, deslindando de cualquier responsabilidad al Comité Organizador y a la Universidad de Guanajuato.

Décima.- La participación en la Modalidad A será validada como horas de actividades de Área Complementaria para estudiantes de la DCNE. De manera similar, la participación en la Modalidad B será validada como horas de actividades de Área General, sub-área de *Creatividad y Espíritu Emprendedor*, para estudiantes de la DCNE. La participación de profesores como mentores se contemplará en el rubro de tutoría a estudiantes sobresalientes y otorgamiento de una constancia con valor curricular.

Décimo primera.- Todo asunto no asentado en esta convocatoria será resuelto por el Comité Organizador. En caso de categorías con una única participación, el Jurado definirá si el proyecto será acreedor al premio. La decisión del Jurado será inapelable.

Décimo segunda.- Las etapas a seguir para poder participar serán las siguientes:

- 1.-Registro de proyectos.
- 2.-Preselección de proyectos de Modalidad A y B.
- 3.-Asistencia de los participantes en la Modalidad A al Taller "Diseño de Proyectos" (Modelo Canvas y Análisis financiero) el jueves 8 de octubre de 2026 de 10am a 1pm en un salón que se dará a conocer a los participantes por correo electrónico.
- 4.-Exposición de proyectos seleccionados el día del Concurso, de acuerdo con la programación que se indica en el punto 4 de las Etapas de Participación de esta convocatoria.
- 5.-Evaluación por parte del jurado de expertos.
- 6.-Premiación el día del evento según el programa a publicarse en:
http://www.astro.ugto.mx/webposgrado/public_html/semana_dcne/programa.html



Etapas de participación:

1. Registro de proyectos

Modalidad A: Incluir además de los datos de los miembros del equipo y de su(s) asesor(es) o mentor(es), un resumen ejecutivo de la propuesta (no mayor a 2 cuartillas) que describa el alcance, la factibilidad, las necesidades y recursos, así como la problemática que intenta resolver. También se deberá de incluir un video de 3 min máximo en el cual se exponga lo anterior y/o muestre los prototipos.

Modalidad B: Incluir el video participante de 3 min máximo de duración acompañado de una ficha técnica con el nombre del video, nombre los integrantes del equipo participante, formato del archivo audiovisual y créditos de producción. Para la realización de este video se debe tener en consideración la guía de la imagen institucional, que puede consultarse en la página <http://www.ugto.mx/imagenug>. El video deberá presentarse en formato .avi o .mpeg.

Para ambas modalidades el registro se realizará a través de la página http://www.astro.ugto.mx/webposgrado/public_html/semana_dcne/registro.html, y la fecha límite será el viernes 25 de septiembre de 2026 a las 23:59 horas. Para el registro de los videos, se deberá crear una carpeta en la "nube", a través del servicio de su preferencia (Google Drive, Dropbox, Mega, One Drive, etc.) y generar una liga que permita el acceso para su consulta.

2. Evaluación de los proyectos registrados

Los proyectos registrados al viernes 25 de septiembre de 2026 serán evaluados por el Comité Organizador, a partir de los resúmenes ejecutivos y los videos de 3 min en los que se expongan los elementos que distingan al proyecto, que cumplan con los requisitos establecidos. De esta evaluación se seleccionarán aquellos proyectos que por su impacto pasarán a la siguiente etapa del concurso. Los resultados se publicarán en la página del evento y en el **Facebook de Empren-DCNE** el viernes 03 de octubre de 2026.

3. Asistencia de participantes al Taller "Diseño de Proyectos"

Todos los miembros de los equipos participantes en la modalidad A, que pasaron la etapa de preselección, deberán asistir al Taller "Diseño de Proyectos" (*Modelo Canvas y Análisis financiero*) a realizarse el jueves 8 de octubre de 2026.

4. Exposición de proyectos Modalidad A

Los proyectos de la Modalidad A seleccionados realizarán la exposición de su proyecto ante la comunidad universitaria. Dicha sesión cual se llevará a cabo el día



martes 27 de octubre del 2026 de 9:00 a 11:00 h, en la explanada del edificio N y pasillos aledaños de la Torre de Laboratorios de la DCNE, sede Noria Alta.

5. Evaluación por parte del jurado

La evaluación de los proyectos se realizará mediante el método "Pitch" en el día ya señalado, en un horario de 11:00 a 13:00 h, en el auditorio Efraín Gómez Durán, ubicado en la planta baja del edificio E de la DCNE, sede Noria Alta.

Modalidad A: El pitch

- a) El jurado estará integrado por especialistas en emprendimiento y en proyectos de invención, preferentemente funcionarios de la Secretaría de Economía del Estado, Instituto Mexicano de la Propiedad Intelectual, Instituto de Innovación, Ciencia y Emprendimiento, y expertos en la materia.
- b) La evaluación de los proyectos se realizará con el método de pitch, este método consiste en una presentación de máximo 3 minutos que se realiza para que un posible inversor considere la opción de invertir en la idea. Esta presentación, debe ser lo más atractiva posible para captar la atención de tu interlocutor desde el primer segundo. En este método cada uno de los jurados fungirá como un posible inversor con una **BOLSA FICTICIA** total de **500,000 pesos** para cada equipo, que podrán distribuir entre los proyectos cuando así lo considere y en función del impacto y factibilidad de la propuesta.
- c) El orden de presentación será definido por el comité organizador.
- d) El objetivo de los participantes en el pitch será lograr por parte del jurado evaluador, el mayor porcentaje del monto de inversión solicitado para efectuar el proyecto. Tal evaluación considerará la presencia grupal, la participación equitativa de los integrantes del equipo, el material audiovisual o de apoyo utilizado, los aspectos técnicos y financieros que los participantes compartan durante el pitch.
- e) El primer lugar de cada categoría se asignará a aquel proyecto que obtenga el mayor porcentaje de inversión solicitada de acuerdo con las evaluaciones técnica y financiera por parte de los inversionistas. El jurado evaluador será quien decidirá en caso de algún empate. El Jurado evaluador tendrá la autoridad de declarar alguna categoría como desierta o modificar las categorías en caso de que no haya una participación que permita la competencia equitativa.



Modalidad B: Presentación de videos

- a) El Jurado estará integrado por el Director de la División de Ciencias Naturales y Exactas, el Secretario Académico, los Coordinadores de los Programas educativos a nivel licenciatura de la DCNE, el Coordinador de Vinculación de la DCNE o por algún representante que sea designado por cada uno de ellos para tal fin. No se descartan invitados especiales externos a la División conocedores del tema.
- b) La evaluación la trabajará previamente el jurado calificador de acuerdo a la rúbrica expuesta en la **Base Cuarta**. El día de la premiación, sólo los tres primeros finalistas harán la presentación de su video, disponiendo de tres minutos, permitiendo así al jurado calificador determinar a los ganadores según eje temático.

6. Premiación

La Premiación se llevará a cabo el día martes 27 de octubre del 2026 a las 14:00 h en el auditorio Efraín Gómez Durán.

Premios y reconocimientos otorgados por la DCNE:

El 1er y 2º lugar de cada categoría se hará acreedor a reconocimiento. Así mismo, los videos ganadores serán difundidos de manera institucional en las diversas plataformas digitales de la División de Ciencias Naturales y Exactas. En caso de que los proyectos tengan potencial para su implementación y/o comercialización, la Universidad de Guanajuato asesorará al equipo ganador para el registro del proyecto ante la instancia correspondiente.

Todos los participantes al Concurso recibirán una constancia de participación, la cual se enviará por correo electrónico desde semanadcne@ugto.mx.



Informes:

Para las categorías:

a) **Proyecto Emprendedor Nuevos Productos**

Informes con: Dra. Rocio Guadalupe Morales Romero

Correo electrónico: rmorales@ugto.mx

b) **Proyecto Emprendedor Servicios:**

Informes con: Dra. Paula C. Isiordia Lachica

Correo electrónico: pc.isiordia@ugto.mx

c) **Proyectos de Invención**

Informes con: Dr. Ricardo Alberto Rodríguez Carvajal

Correo electrónico: rodriguez.ricardo@ugto.mx

d) **Proyectos de Desarrollo Tecnológico:**

Informes con: Dr. Fernando Israel Gómez Castro

Correo electrónico: fgomez@ugto.mx

e) **Proyectos de Modalidad B:**

Informes con: Gloria del Carmen Flores H.

Correo electrónico: vinculaciondcne@ugto.mx

Comité Organizador:

Dr. Fernando Israel Gómez Castro

Presidente de la "11ª Semana de innovación, Emprendimiento e Investigación de la DCNE".

Dr. Ricardo Alberto Rodríguez Carvajal

Presidente del "14º Foro de Emprendedores y 13º Concurso de Creatividad e Innovación".