



UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



La Universidad de Guanajuato a través del Ecosistema VIDA UG

CONVOCA

A la comunidad estudiantil de la Universidad de Guanajuato al

XXI CONCURSO DE

CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

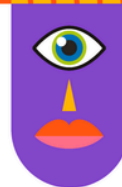
participa en las siguientes categorías:

social ● invención ● empresarial ● tecnologías



OBJETIVO GENERAL:

Promover, impulsar y desarrollar la creatividad, la innovación y el espíritu emprendedor en el estudiantado de la Universidad de Guanajuato, a través de iniciativas que permitan generar redes colaborativas de emprendimiento y proyectos sustentables que permeen en la sociedad, dando respuesta a las necesidades locales, regionales, nacionales e internacionales, fomentando la participación de equipos multidisciplinarios en las diversas categorías de la presente convocatoria.



BASES DE PARTICIPACIÓN:

I. REQUISITOS PARA PARTICIPAR:

- 1 Podrán participar estudiantes ordinarios inscritos en nivel medio superior, superior y posgrados de la Universidad de Guanajuato, siempre y cuando, en el semestre enero-junio 2026, estén inscritos como máximo en su penúltimo semestre de su programa educativo.
- 2 Contar con un proyecto relacionado con las categorías descritas en la base **III CATEGORÍAS DE LOS PROYECTOS**.
- 3 Una persona no podrá participar con más de un proyecto.
- 4 En caso de contar con asesores, podrá incluir hasta **dos integrantes** del personal docente y/o administrativo de la Universidad de Guanajuato.
- 5 El titular responsable del proyecto deberá registrar en la plataforma del Concurso de Creatividad e Innovación a todos los integrantes, así como a las personas que asesoran el proyecto en caso de que aplique; de no hacerlo, quedarán automáticamente fuera del proyecto y no habrá rectificación posterior.
- 6 Los proyectos de todas las categorías deberán contar con elementos de innovación y sustentabilidad, tales como:
 - Idea escalable y útil
 - Solución de problemas del entorno
 - Genere cambios significativos
 - Incluya herramientas tecnológicas
 - Agregue valor a sus procesos o productos
 - Consideraciones económicas, humanas y ambientales alineados a los **Objetivos de Desarrollo Sostenible**.
- 7 En la plataforma del Concurso de Creatividad e Innovación, las y los participantes deberán firmar la **"Carta Responsiva de Autoría Intelectual"**, la cual es requisito indispensable para la participación y la inscripción del proyecto.



II. MODALIDADES:

Los proyectos podrán ser presentados de la siguiente manera:

- 1 Individual
- 2 En equipo, los cuales podrán integrarse con un máximo de **tres estudiantes** inscritos, de preferencia de **distintos programas educativos** (equipos multidisciplinarios).
En el caso de presentarse integrantes de diferentes niveles educativos, se considerará el nivel más alto de estudios de los participantes para determinar el nivel en el que participarán. En caso de ser presentados en equipo, se tendrá que elegir una persona como titular responsable del proyecto.

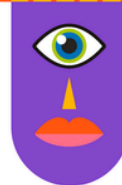
III. CATEGORÍAS DE LOS PROYECTOS

Nivel Medio Superior	Nivel Superior y Posgrados
1. Proyecto Social 2. Proyecto Empresarial 3. Proyecto de Tecnologías 4. Proyectos de Invención	1. Proyecto Social 2. Proyecto Empresarial 3. Proyecto de Tecnologías 4. Proyectos de Invención

El estudiantado podrá participar en las siguientes categorías:

- 1 **Proyecto Social.**-Proyectos que contribuyan al desarrollo de la comunidad en los ámbitos: ambiental, cultural, económico, educativo, laboral, de salud, entre otros; y que no persiguen fines de lucro.
- 2 **Proyecto Empresarial.**-Proyectos que involucren el desarrollo de nuevos productos o servicios con fines de satisfacer las necesidades de la sociedad:
 - a) Productos
 - b) Servicios
- 3 **Proyecto de Tecnologías.**-Esta categoría está dirigida a proyectos de base tecnológica, incluyendo Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), que presenten soluciones innovadoras, escalables y con impacto transformador en sectores clave para la sostenibilidad. Los proyectos deben abordar desafíos ambientales, sociales o económicos, priorizando la mitigación o adaptación al cambio climático (*ClimateTech*), la eficiencia de recursos y la transición hacia una economía baja en carbono.
- 4 **Proyectos de Invención.**-En esta categoría podrán participar proyectos con actividad inventiva (debe resolver un problema técnico y esta solución no puede ser obvia para alguien experto en el tema), novedosos que aborden desafíos importantes o mejoren la calidad de vida de las personas y que tengan aplicación industrial (que pueda reproducirse para ser empleada en cualquier rama de la actividad económica).

Se busca destacar la capacidad de innovación, el ingenio y la visión del estudiantado para desarrollar soluciones prácticas y efectivas a problemas cotidianos o emergentes.



IV. PROCESO DE PARTICIPACIÓN

- 1 Registro de iniciativas a partir del **23 de febrero al 12 de abril de 2026**, en la plataforma oficial de registro en línea de la Universidad de Guanajuato <https://intraug.ugto.mx/ConcursoCreatividadInnovacion/> a la cual ingresarán con su nombre de usuario (correo electrónico institucional) y contraseña (misma del correo electrónico institucional).
Para que el proyecto se considere oficialmente registrado, deberán ingresar al portal antes mencionado y seguir la serie de pasos que allí se indican[1]. Es importante revisar el tutorial <https://evida.ugto.mx/concurso/#tutorial> para realizar el registro, de tal forma que no se omita información alguna, ya que, una vez realizado el registro, si faltase algún documento o participante no podrán modificarse.
- 2 Las propuestas deberán registrarse en el formato disponible acorde a cada categoría en la plataforma.
- 3 Se evaluarán únicamente las propuestas que se presenten completas, que se registren dentro del plazo y en la plataforma electrónica correspondiente, además que TODOS los documentos que se requieran se encuentren debidamente firmados.
- 4 Una **categoría** podrá ser declarada **desierta** por el Comité Organizador en caso de contar con **menos de tres proyectos** registrados correctamente. Si existe algún proyecto registrado en una categoría declarada como desierta, éste podrá continuar participando, pero será reasignado por el Comité Organizador a otra categoría.
- 5 El **cierre de las inscripciones** será el **domingo 12 de abril de 2026 a las 23:59 horas** hora del centro del país.

V. EVALUACIÓN DE LOS PROYECTOS

La evaluación de los proyectos se llevará a cabo de la siguiente manera:

- 1 Los proyectos deberán registrarse en línea y cumplir satisfactoriamente con los requisitos indicados en la plataforma, asimismo, los integrantes del equipo deberán responder el cuestionario de emprendimiento, el cual llegará a su correo institucional de lo contrario no serán considerados.
- 2 De acuerdo a cada categoría, un jurado evaluador, compuesto por especialistas tanto internos como externos a la Universidad de Guanajuato, revisará y evaluará los proyectos.

[1] Estudiantes participantes y asesores no registrados en un inicio no se podrán registrar con posterioridad y tampoco se otorgará constancia de participación.



- 
- 3 El Comité Organizador realizará un filtro de proyectos, de acuerdo con las evaluaciones emitidas por el Jurado Evaluador, para designar los proyectos que pasarán a la final por categoría.
 - 4 Los criterios de evaluación del Jurado para definir los ganadores del XXI Concurso de Creatividad e Innovación serán:
 - **Impacto del proyecto en la sociedad**
 - **Viabilidad, Sustentabilidad y desarrollo del proyecto**
 - **Inclusión de herramientas tecnológicas**
 - **Potencialidad y presentación del (os) participante (s)**
 - **Pitch**

La evaluación estará dividida en 2 etapas:

- Evaluación de registro
- Final por categoría y Final por nivel educativo

El proceso será el siguiente:

a. Evaluación virtual de registro:

el jurado evaluará la propuesta registrada en la plataforma de IntraUG, otorgando una calificación, la cual quedará registrada en el módulo de Creatividad e Innovación. Se informará a la persona titular del proyecto a más tardar el **30 de abril de 2026**, si su proyecto es seleccionado para la final de su categoría. El aviso será enviado a través de correo electrónico.

b. En la etapa final:

Producto del resultado de la evaluación anterior, los proyectos seleccionados, presentarán de manera presencial ante un jurado sus ideas de negocio, con un **tiempo de exposición de 3 minutos cada uno**, de los cuales se seleccionarán los proyectos con mayor calificación por nivel educativo, resultando así, los ganadores. Su fallo es definitivo e inapelable.

La exposición de los proyectos seleccionados como finalistas serán de manera presencial, para lo cual se les asignará un espacio para presentar su stand y expondrán sus proyectos ante el jurado evaluador, los cuales podrán realizar preguntas relacionadas con el proyecto emprendedor.



UG

VI. CALENDARIO DEL PROCESO

ACTIVIDAD	PERIODO	CONSIDERACIONES
Registro de iniciativas de proyectos	23 febrero – 12 abril	Cumplir con los requisitos de la convocatoria
Resultados de finalistas	30 de abril	Comunicación vía correo electrónico
Presentación de finalistas y Premiación	12 de mayo	Presencial y se transmite a través de Zoom. Se darán a conocer los ganadores por nivel educativo.

VII. PREMIOS E INCENTIVOS

De los premios, incentivos para estudiantes y reconocimientos de los proyectos presentados:

- 1 Las y los ganadores serán anunciados en el evento del **12 de mayo de 2026**, evento que se realizará de manera presencial y se transmitirá a través de la plataforma Zoom: <https://ugto-mx.zoom.us/j/85177419393> Se hará llegar oportunamente las indicaciones vía correo electrónico y medios institucionales. Se premiarán ganadoras y ganadores por nivel educativo, a los cuales se les obsequiará un kit de premiación.
- 2 De entre los proyectos ganadores, el Jurado Evaluador seleccionará aquel que demuestre el mayor potencial de incubación y desarrollo. El proyecto destacado será reconocido con un premio determinado por el **Comité Organizador**, diseñado para proporcionar el apoyo necesario para impulsar la implementación y contribuir al éxito de la idea propuesta.
- 3 A todas las personas integrantes de proyectos registrados y aceptados que participen, se les otorgará una constancia de participación con **50 horas** correspondientes al área general, "Creatividad y Espíritu Emprendedor". Y de **hasta 75 horas** para finalistas por su participación y por haber presentado su proyecto de manera presencial junto con su stand; asimismo, cuando sea comprobable su participación en todas las actividades determinadas por el comité organizador.
- 4 Los proyectos **ganadores de la etapa final** del concurso por Nivel Educativo, se harán acreedores a los siguientes incentivos:

- 
- a) Difusión de su proyecto en las redes sociales de la **Universidad de Guanajuato**.
 - b) Reconocimiento por su participación, haber presentado su proyecto de manera presencial, así como su stand, y además, ser el equipo ganador definitivo, por 100 horas correspondientes al área general, **"Creatividad y Espíritu Emprendedor"**.
 - c) Ofrecimiento al proceso incubación, para quienes de manera voluntaria estén interesados en recibir la capacitación

- 5** Para los participantes como asesoras y asesores del personal académico y/o administrativo, se les otorgará una Constancia institucional por asesoría de apoyo a las y los estudiantes de cada proyecto de emprendimiento. Cada asesora o asesor puede orientar varios proyectos, sin embargo, la constancia se emitirá por **un máximo de tres**.

VIII. GENERALES

El Comité Organizador y Jurado Evaluador podrá descalificar los proyectos que no cumplan con los requisitos de la presente convocatoria y/o aquellos proyectos que incurran en faltas que afecten y/o hagan uso de elementos de la imagen institucional de esta Casa de Estudios.

La vigencia de la presente convocatoria será a partir de la publicación de esta y hasta el **12 de mayo de 2026**. Quienes participen, deberán cumplir en tiempo y forma con cada una de las etapas establecidas en la presente convocatoria.

El Comité Organizador y Jurado Evaluador, quienes son especialistas en la materia, se reservan la información de todas y todos los participantes y de los proyectos registrados, respetando la autoría intelectual del proyecto.

Las decisiones del Jurado Evaluador y del Comité Organizador son **inapelables**.

Cualquier circunstancia institucional o contextual no prevista en la presente convocatoria será resuelta por el comité conformado para tal efecto, por la persona titular del Ecosistema VIDA UG, evaluadores y jueces, cuyo fallo será inapelable.

Las manifestaciones realizadas e información proporcionada por quienes participan se consideran bajo protesta de decir verdad. En caso de falsedad de la información, el registro será anulado.

La Universidad de Guanajuato y el Comité Organizador del concurso, se eximen de cualquier responsabilidad frente a terceros, que ejerzan acciones de reclamaciones por infringir derechos de propiedad intelectual.

INFORMES Y CONTACTO:

concursodecreatividad@ugto.mx

Tel. 473 732 0006 Ext. 1218

COMITÉ ORGANIZADOR

Ecosistema VIDA UG

UG