



## **Concurso Diseño creativo**

### **Objetivo**

Desafiar a los participantes a resolver problemas de forma innovadora, aplicando su talento creativo y pensamiento estratégico en retos que simulan los desafíos reales de la industria del diseño.

**Fechas del concurso:** Viernes 20 y Sábado 21 de marzo 2026

**Lugar:** Universidad Anáhuac Mérida

**Modalidad:** Presencial

**Número de integrantes por equipo:** Individual

Familia, amigos y coaches del participante son bienvenidos a la inauguración, a la clausura, a presenciar los concursos que son a puertas abiertas y a disfrutar de las instalaciones del campus.

**Inauguración:** Viernes 20 de marzo a las 8:00 am

**Clausura:** Sábado 21 de marzo a las 5:00 pm

**Lugar:** Foro Cultural Alejandro Gomory - Universidad Anáhuac Mérida

### **Categorías del concurso**

- **Junior:** Estudiantes de primero o segundo de bachillerato.
- **Senior:** Estudiantes de tercero de bachillerato.

La LIT no aplica para aspirantes con bachillerato concluido y los premios de la categoría Senior no aplican para la carrera de Médico Cirujano.

### **1. Registro al concurso**

**Fecha límite de registro al concurso:** Viernes 06 de marzo de 2026.

- Los alumnos interesados en participar deberán registrarse en la página oficial <https://merida.anahuac.mx/lit>.
- Al realizar su registro, recibirán un correo con la convocatoria de su concurso y un link para unirse al grupo de WhatsApp correspondiente a su concurso y categoría.

## **2. Sesión de arranque obligatoria (vía Zoom)**

**Fecha sesión de arranque:** Miércoles 11 de Marzo 2026

**Hora:** 5:00 pm (Hora del Centro de México)

Es **OBLIGATORIO** conectarte a tu sesión de arranque y capacitación para confirmar tu participación al concurso y conocer los criterios, rúbrica de evaluación, reglas, itinerario y tips para un buen desempeño.

## **3. Descripción del concurso y criterios de evaluación**

Para poder participar en este concurso debes conectarte a la sesión de arranque vía Zoom mencionada en el punto anterior.

### **Fase 1: Rally Creativo**

**Fecha:** Viernes 20 de marzo 2026

**Hora:** 9:00 am a 11:00 am (Hora del Centro de México)

**Lugar:** Edificio 5

El alumno se enfrentará a una serie de **retos contrarreloj** que pondrán a prueba su ingenio y capacidad para crear soluciones originales. Deberá aplicar su **pensamiento estratégico y habilidades creativas** para resolver el mayor número de actividades posibles dentro del tiempo establecido para acumular puntos, demostrando su talento e innovación en cada propuesta.

Indicaciones:

- Cada reto superado otorgará **1 punto** al participante.
- En caso de empate en puntuación, **el tiempo de entrega** será considerado como criterio de desempate.

## **Fase 2: Hands-On Design Challenge**

**Fecha:** Viernes 20 de marzo 2026

**Hora:** 11:30 am a 13:30 pm (Hora del Centro de México)

**Lugar:** Fashion Lab

El participante vivirá una experiencia práctica de **implementación de morfología y patronaje de prendas**.

Durante la actividad, deberá elaborar una propuesta de diseño utilizando material reciclado a partir de un brief sorpresa.

Indicaciones:

- El equipo organizador proporcionará todos los materiales necesarios para realizar la actividad.
- La propuesta de diseño deberá completarse dentro del tiempo asignado.
- No se permitirá el uso de piezas previamente cortadas o unidas.

Evaluación:

El jurado evaluará las propuestas de acuerdo con los siguientes criterios:

| <b>Criterio de evaluación</b>                    | <b>Descripción</b>                                                                                                                 | <b>Puntaje</b>     |
|--------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| Bocetado de figurín                              | El participante elaborará un dibujo guía de su propuesta. Se evaluará creatividad, coherencia con los materiales y factibilidad.   | Excelente 3 puntos |
|                                                  |                                                                                                                                    | Bueno 2 puntos     |
|                                                  |                                                                                                                                    | Deficiente 1 punto |
|                                                  |                                                                                                                                    | Insuficiente 0 pts |
| Conceptualización y originalidad de la propuesta | Deberá presentar la prenda correctamente unida y aplicada sobre el modelo.                                                         | Excelente 3 puntos |
|                                                  |                                                                                                                                    | Bueno 2 puntos     |
|                                                  |                                                                                                                                    | Deficiente 1 punto |
|                                                  |                                                                                                                                    | Insuficiente 0 pts |
| Materialización de la propuesta                  | Se calificará la habilidad en el manejo de piezas y el uso de materiales reciclados para el patronaje.                             | Excelente 3 puntos |
|                                                  |                                                                                                                                    | Bueno 2 puntos     |
|                                                  |                                                                                                                                    | Deficiente 1 punto |
|                                                  |                                                                                                                                    | Insuficiente 0 pts |
| Tiempo de finalización como desempate            | <p>El primer participante en finalizar obtendrá un punto adicional.</p> <p><b>**Aplicable sólo como criterio de desempate.</b></p> | 1 punto            |

### Fase 3: Thinking outside the box challenge

**Fecha:** Viernes 20 de marzo 2026

**Hora:** 15:00 pm a 18:00 pm (Hora del Centro de México)

**Lugar:** Edificio LIET

Los participantes deberán replicar las siluetas proyectadas utilizando las 7 piezas del tangram proporcionadas. Esta actividad pondrá a prueba su **creatividad, persistencia y enfoque**, teniendo en cada ejercicio como tiempo límite 5 minutos.

El equipo organizador proporcionará todos los materiales necesarios para realizar la actividad.

Evaluación:

El jurado otorgará puntos según el tiempo en que se complete el ejercicio:

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| Primer minuto              | 1 punto   |
| Del minuto 1 al 2          | .8 puntos |
| Del minuto 2 al 3          | .6 puntos |
| Del minuto 3 al 4          | .4 puntos |
| Del minuto 4 al 5          | .2 puntos |
| No completado en 5 minutos | 0 puntos  |

### Fase 4: Brand Maker

**Fecha:** Sábado 21 de marzo 2026

**Hora:** 9:00 am a 11:15 pm (Hora del Centro de México)

**Lugar:** Edificio LIET

Diseña la identidad visual de una marca.

Indicaciones:

- Recibirán un **brief sorpresa** con una industria y un concepto clave.
- Diseñarán un **logotipo original** para la marca.
- Propondrán una **paleta de colores** que refleje la identidad de la marca.
- Elaborarán un **mockup rápido** aplicando su diseño.
- Los participantes podrán utilizar la plataforma digital de su preferencia para realizar la actividad o, si lo desean, elaborarla de manera manual.

### Fase 5: Concept Artist

**Fecha:** Sábado 21 de marzo 2026

**Hora:** 11:45 pm a 13:45 pm (Hora del Centro de México)

**Lugar:** Animatrix Lab

Los participantes vivirán la experiencia de ser **Concept Artists**, dando vida a un personaje con **personalidad única**.

Se les asignará al azar un **rasgo de carácter** (por ejemplo, “*valiente pero torpe*” o “*misterioso y elegante*”) y podrán elegir entre **diversos contextos base** para desarrollar su boceto.

Indicaciones:

- Los participantes podrán utilizar la plataforma digital de su preferencia para realizar la actividad o, si lo desean, elaborarla de manera manual.



El jurado evaluará las fases 4 y 5 de la siguiente manera:

| <b>Criterio de evaluación</b>                    | <b>Descripción</b>                                                                                                                                                                                                   | <b>Puntaje</b>        |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| Conceptualización y originalidad de la propuesta | Presentar una propuesta que a simple vista permite comunicar lo planteado para el reto de una manera original                                                                                                        | Excelente 3 puntos    |
|                                                  |                                                                                                                                                                                                                      | Bueno 2 puntos        |
|                                                  |                                                                                                                                                                                                                      | Poco original 1 punto |
|                                                  |                                                                                                                                                                                                                      | Insuficiente 0 puntos |
| Dominio de técnica                               | Demuestra habilidad en el manejo de herramientas digitales o manuales a través de una ilustración eficiente.                                                                                                         | Excelente 3 puntos    |
|                                                  |                                                                                                                                                                                                                      | Bueno 2 puntos        |
|                                                  |                                                                                                                                                                                                                      | Deficiente 1 punto    |
|                                                  |                                                                                                                                                                                                                      | Insuficiente 0 puntos |
| Tiempo de finalización como desempate            | El equipo evaluador considerará la hora en que el participante anotó su último punto y en caso de ser el primero este será acreedor de un punto adicional. Este criterio únicamente aplica como factor de desempate. | 1 punto               |

#### **4. Generalidades**

- Los concursantes solo pueden participar en un concurso.
- La decisión final del jurado sobre los ganadores es inapelable.
- En caso de que el concurso no cumpla con el mínimo de participantes el concurso se declarará nulo.
- La participación en este concurso implica haber leído y aceptado el reglamento y observaciones dispuestas en esta convocatoria.



- El plagio, copia o colaboración entre participantes podrá derivar en una sanción o descalificación.
- En caso de que el trabajo presentado por el participante no cumpla los lineamientos y/o nivel requerido por el concurso, se podrá declarar nulo uno o varios lugares.
- En caso de requerir justificante de ausencia escolar se deberá solicitar al asesor encargado del concurso **del 11 al 18 de marzo de 2026**.

## **5. Premios**

### **Categoría Junior:**

- Primer lugar: iPad Apple 128GB
- Segundo lugar: Apple Watch SE 3
- Tercer lugar: Sony Audífonos Inalámbricos ULT Wear

### **Categoría Senior:**

- Primer lugar: Beca del 70%
- Segundo lugar: Beca del 50%
- Tercer lugar: Beca del 30%

## **6. Requisitos para activar la Beca LIT**

- Realizar el proceso de admisión y ser admitido a la Universidad Anáhuac.
- Llenar debidamente la solicitud de beca en línea.
- Realizar el pago de inscripción a la universidad en el plazo estipulado en la carta de beca LIT.
- La beca aplica exclusivamente para el periodo de ingreso agosto 2026.
- La beca aplica exclusivamente en las colegiaturas.
- La beca aplica para cualquier licenciatura de la Anáhuac Mérida, con excepción a Médico Cirujano.

**7. Para mantener semestralmente la Beca LIT el alumno deberá cumplir con los siguientes requisitos**

- Promedio mínimo de 8.5 ponderado semestral.
- No reprobado materias.
- Venta anual de Boletos SORTEO ANÁHUAC.
- Cumplir con horas de Servicio Becario según el porcentaje de beca.
- Apoyo en Actividades de FONATÓN.