

BASES

INTELIGENCIA ARTIFICIAL E INTERNET DE LAS COSAS

Academia STEM Iberoamérica, convoca a los estudiantes de los Colegios de Estudios Científicos y Tecnológicos (CECyTE) de la república, a participar en el **Torneo de Robótica y Habilidades STEM 2026 categoría Internet de las cosas & Inteligencia Artificial**, dentro del XXV concurso nacional CREATIVIDAD E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA DE LOS CECyTEs, competencia que se celebrará de acuerdo a las siguientes bases:

El objetivo de las competencias de habilidades STEM es fomentar en todas las comunidades académicas el desarrollo y aplicación de habilidades, herramientas y estrategias relacionadas con la industria 4.0.

A través de la estación STEM, los alumnos deberán crear una serie de retos centrados en la creación de programas para la inteligencia artificial (AI) y el internet de las cosas (IoT).

PRIMERA. – Los equipos pueden competir si cumplen con los criterios descritos en los puntos **2, 3, 5 y 8** en estas bases del torneo STEM.

SEGUNDA. – Podrán participar equipos pertenecientes a los CECyTEs de toda la república.

TERCERA. – Los equipos deberán realizar el registro en el siguiente enlace

[Registro de equipos](https://academiastem.org/futbotmx)

<https://academiastem.org/futbotmx>

NOTA: CUPO LIMITADO POR CATEGORÍA.

CUARTA. – Los equipos se agruparán de acuerdo a la siguiente categoría:

Intermedia:

El Torneo STEM Intermedio, tendrá varias fases y para completar los desafíos de cada etapa, se debe de combinar la programación y la electrónica. Se requiere que el equipo cree la programación y el circuito electrónico para el desafío de cada fase. El equipo organizador dará a conocer este reto al inicio del evento.

El día inicial del campeonato se darán a conocer los retos que deberán desarrollar, haciendo uso de IA & IoT.

Requerimientos:


- Estación Pi-STEM
- Kit de electrónica avanzada

Los equipos que no tengan una estación STEM recibirán una para usar durante la competencia, misma que será devuelta al final.

QUINTA. – Todos los equipos deberán de contar con un mínimo de dos participantes y un máximo de cuatro estudiantes.

SEXTA. – El torneo se llevará a cabo del 6 al 8 de Mayo del 2026.

Ubicación del campeonato:

 Gral. Francisco Villa 1580, Carlos María de Bustamante, 76140 Santiago de Querétaro, Qro.

Nota: Se debe realizar el registro de su equipo antes del 4 de mayo del 2026.

SÉPTIMA. – Un comité técnico especializado por jueces con experiencia en AI & IoT evaluará a los participantes, las decisiones del comité serán definitivas. Los participantes serán reconocidos en las siguientes categorías:

- Campeón STEM Nivel Básica

OCTAVA. – Los alumnos participantes en el concurso deberán:

- Acreditar que se encuentran inscritos de manera regular en la institución participante (credencial vigente).
- Exhibir un comportamiento excelente.
- Participar en el proceso de registro en línea del equipo.

NOVENA: Los docentes a cargo de cada equipo interesado en participar deberán cumplir con los siguientes requisitos.

- 1) Apoyar en todos sus requerimientos al o los equipos que se constituyan para participar en el torneo.
- 2) Asistir a las reuniones previas y durante el torneo, a las que sean convocadas derivadas del propio certamen; y que se someterán a los acuerdos tomados al efecto
- 3) Proporcionar de manera oportuna y eficaz la formación académica pertinente, para una correcta participación en el concurso.
- 4) Apoyar a los estudiantes y realizar la preselección de los participantes sin discriminación de ninguna índole.
- 5) Designar al responsable del grupo que representará al equipo, así como resolver cualquier situación que surja, producto del desarrollo de la competencia

DÉCIMA. - Cualquier punto no aclarado será revisado por el comité organizador.

Para cualquier asunto favor de comunicarse con:

Ing. Erick Aaron Marroquín Sánchez

Tel. +52 5615021491

Email: aaron@academiastem.org