



GAME JAM

para la conservación

Jugando aprendemos a conservar el patrimonio cultural

Mini Game Work Jam 2026



Convocatoria
**¡ABIERTA hasta el
17 de mayo!**



Conservación del

PATRIMONIO SUBACUÁTICO

- Bases
- Programa
- Condiciones generales y restricciones
- Colaboradores



Mini Game Work Jam 2026



Convocatoria
¡ABIERTA hasta el
17 de mayo!

Conservación del

PATRIMONIO SUBACUÁTICO

Mini Game Work Jam 2026: Conservación del Patrimonio Subacuático

La “Mini Game Work Jam 2026: Conservación del Patrimonio Subacuático” es un evento en formato virtual para el desarrollo de videojuegos, juegos de mesa, juegos de rol, juegos de patio, cortometrajes, cómics, fanzines, novela gráfica y caricaturas que inviten a la reflexión sobre la importancia de la conservación del patrimonio subacuático. Se trata de una iniciativa impulsada por la Secretaría de Cultura del Gobierno de México, a través del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) de la Coordinación Nacional de Conservación del Patrimonio Cultural (CNCPC) y el colectivo independiente “Mermelada de juegos”.

La *jam* consiste en formar equipos multidisciplinarios que, durante ocho semanas, trabajen en el diseño de un producto lúdico. En este proceso los equipos cuentan con la asesoría de especialistas de dos áreas: conservación del patrimonio cultural y desarrollo de juegos.

Las actividades están organizadas de modo similar a los procesos de producción profesional de juegos y, en ese sentido, es una oportunidad para que los desarrolladores principiantes se familiaricen con ellos y para que los desarrolladores experimentados afinen sus habilidades de trabajo profesional.

Se espera que, al finalizar la Mini Game Work Jam, cada equipo presente al menos un juego para ser evaluado por un comité que retroalimentará el diseño del juego y su contenido educativo.

1. ¿Quiénes pueden participar?

La convocatoria está dirigida a estudiantes y especialistas de las áreas de conservación, restauración, arqueología, antropología, derecho,

relaciones internacionales, gestión cultural y cualquier otra disciplina relacionada con el patrimonio cultural, así como a comunidades creativas, tecnológicas y artísticas de diseño de juegos, arte gráfico, narrativa y juegos de rol, programación e informática, artistas de sonido y música, y personas aficionadas al desarrollo de juegos de cualquier parte del mundo.

Todas las actividades son gratuitas y se llevarán a cabo en formato virtual.

2. ¿Cómo me inscribo?

Para participar es necesario registrarse usando el

[Formulario de Registro](https://forms.gle/4dAtzc73b5mcCwZf6)
<https://forms.gle/4dAtzc73b5mcCwZf6>

y aceptar el aviso de privacidad de datos. Además, se debe tomar en cuenta que la mayoría de las actividades se realizará mediante Discord y, por lo tanto, será requisito contar con una cuenta de usuario en esta plataforma y registrarse en el servidor específico del evento (los detalles para realizar este procedimiento se comunicarán una vez que cierren las inscripciones).

El registro de proyectos se realizará mediante la plataforma Itch.io en el enlace que se indique por parte de los organizadores.

3. Compromisos de los participantes

Al término de la Mini Game Work Jam los equipos deberán entregar los proyectos en una versión final jugable o utilizable, que permita apreciar integralmente su propuesta y objetivos y, durante las diferentes etapas, tendrán que reportar avances con evidencias.

Los proyectos terminados, documentos de diseño de juego y otros elementos resultantes de los trabajos **deberán publicarse gratuitamente bajo licencias libres**, en el entendido de que el propósito de este evento es generar y compartir conocimiento sobre el desarrollo de juegos y la importancia de la conservación del patrimonio cultural. En formatos web, ejecutable y *mobile*.

Los productos lúdicos, archivos y evidencias deberán registrarse en el sitio web que se indicará para tal efecto en la plataforma de Itch.io: <https://itch.io/jam/mini-game-work-jam-2026>

4. Programa

I. Inducción

Del 18 al 22 de mayo

18 a 20 h [Tiempo del Centro (CTS), Ciudad de México]

Charlas virtuales introductorias de especialistas en temas de conservación de patrimonio subacuático y especialistas en el desarrollo de juegos. El objetivo es sensibilizar a los participantes sobre el quehacer de la especialidad en restauración, conservación e historia, para poder aplicarlos en sus proyectos. Aunado a ello, podrán conocer fundamentos, consejos y técnicas de desarrollo de juegos por parte de expertos en la industria.

II. Mini Game Jam

23 de mayo

10 a 18 h [Tiempo del Centro (CTS), Ciudad de México]

Evento virtual para desarrollar prototipos y borradores de los juegos. Considerado como punto de inicio del desarrollo de los proyectos y donde el entregable será un prototipo del juego y un borrador del Documento de Diseño de Juego (GDD). Las características y alcances mínimos que deberán cumplir los proyectos se definirán durante esta sesión.

Formación de equipos de entre 4 y 5 personas, de preferencia especialistas en:

- Gamedesign
- Restauración, conservación o afines
- Dirección de arte, narrativa o juegos de rol
- Programación de videojuegos.

III. Producción

23 de mayo al 11 de julio

Es el periodo de gestación de los juegos. A partir del GDD se construirán los proyectos y las entregas estarán subdivididas por semana de la siguiente manera, bajo los fundamentos y consejos que indiquen los organizadores:

- Entrega de GDD final y calendarización.
- Entrega de proyecto Alfa.
- Entrega de proyecto Beta, *testing* y ajustes.
- Entrega de proyecto *Release candidate*.
- Entrega de proyecto final, documentos y videos (*Trailer 30"*, *Gameplay 30"*, *Making of 60"*, *Video pitch 3'*).

IV. Examinación

Del 13 al 22 de julio

Publicación de los juegos y evaluación por parte del jurado experto y evaluación por parte del público. Los detalles se indicarán dentro del periodo de mentorías.

Para ser considerados los materiales que entrarán a revisión serán los que hayan cumplido el 80% en las mentorías.

V. Exhibición

7 y 8 de agosto

Publicación de los resultados y exhibición de juegos. La sede será el Museo Nacional de Historia, Castillo de Chapultepec.

5. Condiciones generales y restricciones

Se dará libertad creativa a los desarrolladores de los proyectos, sin embargo, es del interés de las instancias organizadoras que la información que se transmita sea veraz y que evite en todo momento que por dolo, omisión o descuido se fomente el daño al patrimonio cultural. Debe tomarse en cuenta también que los proyectos resultantes deberán ser respetuosos y aptos para todo público, su contenido no debe ser racista, denigrante o promover el odio a las personas, seres vivos o creencias.

Se puede hacer uso de imágenes y música libres o con derechos, con la condición de que los proyectos no deben incluir la mención o ejecución de contenido protegido por derechos de autor de terceras personas, incluyendo, pero no limitando, a: videojuegos, imágenes, música, películas, libros, programación, etc., excepto cuando el titular del respectivo derecho de autor haya dado su autorización o consentimiento por escrito.

Pueden participar personas de todas las nacionalidades, sin embargo, en lo que respecta a la información del patrimonio cultural mexicano se deberá tomar en cuenta en todo momento las leyes que lo rigen y lo protegen.

Se insta a que la formación de equipos se realice considerando la equidad de género, tomando en cuenta que ésta fomenta una configuración de trabajo más óptima y eficiente.

Los juegos resultantes deberán ser gratuitos publicados bajo licencias libres y tendrán usos educativos y académicos relacionados con la difusión, conservación y prevención del tráfico ilícito de los bienes culturales.

Las imágenes proporcionadas por el INAH directamente u obtenida de cualquiera de sus plataformas, cuentan con derechos de autor por lo cual deberán ser usadas bajo los lineamientos del instituto, se deberá de otorgar el crédito respectivo a los autores y no deberán usarse con fines comerciales. Se sugiere el uso de imágenes del acervo de la CNCPC, en caso de requerir imágenes de otras áreas del INAH, dar aviso a los organizadores para los trámites pertinentes.

Para fines de difusión y divulgación de los juegos se realizarán entrevistas a los miembros del equipo, mismos que al inscribirse, aceptan que su imagen aparezca en estos productos en los canales oficiales del INAH y en aquellos en los que el convocante considere pertinentes para la difusión de los productos.

Colaboradores

Este evento se lleva a cabo gracias a la participación de “Mermelada de Juegos” y la colaboración de diferentes personas, comunidades e instituciones públicas y privadas, sin fines de lucro.

Aviso de privacidad

https://www.inah.gob.mx/images/transparencia/api/2026/20260414_AVISO_DE_PRIVACIDAD_INTEGRAL_MIN_GAME_WORK_JAM_2026_PATRIMONIO_SUBACUATICO.pdf



CNCPC | COORDINACIÓN NACIONAL DE CONSERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL



Cultura
Secretaría de Cultura

