BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA
A TRAVÉS DE LA VICERRECTORÍA DE EXTENSIÓN Y DIFUSIÓN DE LA CULTURA,
LA SECRETARÍA ADMINISTRATIVA Y LA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ELECTRÓNICA

CONVOCA

A participar en el concurso "Cocotrón 2026"
Conmemorando el día de muertos

El objetivo del concurso es construir un escenario con dispositivos animatrónicos que recreen uno o varios personajes relacionado con leyendas, mitos o historias de terror del día de muertos o de otras culturas. Preferentemente que recree alguna de las leyendas o tradiciones mexicanas relativas a este festejo o personajes que asustan, como el Coco, la Llorona o el Nahual.

Este concurso pretende revalorar nuestras tradiciones a través del punto de vista de la electrónica, la mecatrónica y la ingeniería en general, por medio de la participación en equipo y la investigación, tanto tecnológica como cultural y artística.

Un animatrónico es un dispositivo automatizado que es modelado y disfrazado para que parezca un ser animado. Los escenarios deberán mostrar dispositivos automatizados de tipo electrónico o electromecánico y se deben montar sobre mesas en un área de 90X120 cm y una altura máxima de 120cm.

BASES

I. De las personas destinatarias
Podrán participar solo alumnos de nivel medio superior o superior de la BUAP

II. De los equipos
- Se conformarán en equipos de un máximo de 4 personas del mismo nivel; o en su caso 3 del mismo nivel y un invitado que no pertenezca al nivel de los otros tres.
- Podrán participar hasta 20 equipos en este concurso.
- El equipo presentará un cartel tamaño carta con el nombre de animatrónico y un código QR que lleve a una liga explicando la leyenda o el origen del personaje y las características del animatrónico o escenario.
- El sitio debe incluir un diagrama esquemático y fotografías del proceso de construcción. Esta información se entregará una semana antes del evento, en PDF de manera electrónica y es requisito de participación.
- Los participantes del equipo se caracterizarán de acuerdo con el tema, a fin de mejorar la valoración estética y hacer más atractivo el animatrónico

III. Del registro
- Se deberá solicitar el formulario de registro al correo daniel.mocencahua@correo.buap.mx con el asunto "Cocotrón 2026", además de

adjuntar una copia por ambos lados de la credencial de elector o de la credencial de estudiante del líder del equipo.

- Se deberá llenar formulario de registro, y entregarlo vía mail al correo arriba indicado a más tardar el 9 octubre del presente a las 23:59 hrs.

- De no entregar los requerimientos del formulario en tiempo y forma el equipo no podrá concursar.
- El equipo firmará una responsiva a fin de que ésta sea guardada para entregar al final del evento, una vez que el equipo haya recogido sus pertenencias, mostrando que no hay desperfectos en el área de trabajo causados por su estancia ni faltantes de material.

III. Del concurso

a) Habrá dos reuniones de información y organización cuya fecha y hora se informará después de la fecha de registro. La asistencia a estas reuniones es importante para evitar posteriores malentendidos.
b) El equipo deberá presentarse a las 8:00 horas del 26 de octubre del año en curso, ya que se abrirá el acceso al público de 12:00 a 18:00 horas.
c) Si no está funcionando el animatrónico a las 12:00 horas, a criterio del jurado o comité organizador, se podrá descalificar.
d) No se garantiza 100% oscuridad, por lo que, de requerirla, es necesario que el equipo del animatrónico lleve material para hacer un escenario cerrado.
e) El ruido que haga el animatrónico no debe afectar a sus vecinos. En el sitio acordaremos los decibeles.
f) Es importante que cada equipo lleve extensiones e instrumentos o herramientas.
g) Dada la magnitud del evento se recomienda tener mucho cuidado con su equipo y pertenencias. No dejarlas solas en ningún momento.
h) Las personas participantes deberán comportarse bajo los principios de respeto, equidad, ética y sana convivencia universitaria.

VI. Del jurado y criterios de descalificación

- Los animatrónicos serán calificados por el jurado durante la exposición que se realizará el 26 de octubre del año en curso en el Gimnasio del Edificio Carolino.
- El equipo organizador o el jurado podrán descalificar a algún equipo si realiza una conducta violenta o contraria a la legislación universitaria en contra de las personas participantes, el público, staff, comité organizador o jurado.
- Será motivo de descalificación tener en el equipo a personas distintas a las registradas o que no estén con la identificación o acreditación a la vista en el sitio asignado.
- No podrán participar en los equipos personas que cometieron conductas violentas o contrarias a la legislación universitaria en concursos pasados.
- Cualquier asunto no previsto en la presente convocatoria será resuelto por el comité organizador o integrantes del jurado. Las decisiones serán inapelables.

VI. De la premiación y reconocimientos

- Los puntos para calificar serán:
    - Investigación sobre la leyenda, mito o historia del personaje (20 puntos).
    - Diseño, movimiento e ingeniería del animatrónico (30 puntos).
    - Presentación y estética (30 puntos).
    - Documentación del proceso de construcción (20 puntos).
- El voto del jurado se realizará mediante formatos que llenarán en el recorrido. En sesión previa se dará a conocer este formato.
- La premiación se realizará a las 19:00 horas del 26 de octubre del año en curso.
- Los equipos se podrán retirar después de la premiación.
- Los premios de cada lugar son los siguientes:
    - Primer lugar $10,000.00 (Diez mil pesos 00/100 M.N.)
    - Segundo $6,000.00 (Seis mil pesos 00/100 M.N.)
    - Tercer lugar $4,000.00 (Cuatro mil pesos 00/100 M.N.)

INFORMES:

- Teléfono: (222) 229 55 00, Ext. 7401
- Correo electrónico: daniel.mocencahua@correo.buap.mx
- Edificio FCE2 Oficina 219
    - Horario: de 10 a 14 horas

Atentamente
Pensar bien para vivir mejor
H. Puebla de Z., ____ de ____ de 2026
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ELECTRÓNICA
SECRETARÍA ADMINISTRATIVA
VICERRECTORÍA DE EXTENSIÓN Y DIFUSIÓN DE LA CULTURA