VIDEOGAME SHOWROOM

Para apoyar la promoción de los desarrolladores de videojuegos nacionales, Pixelatl convoca a todos los creadores y desarrolladores de videojuegos a participar en el VMX Videogame Showroom en el marco del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómics, que celebrará su edición XV del 7 al 14 de noviembre de 2026 en Zapopan y Guadalajara, Jalisco.

FECHAS CLAVE

- El plazo para inscribirse finaliza el **5 de octubre. de 2026.**

- Los seleccionados se anunciarán a más tardar el **12 de octubre de 2025.**

- Los seleccionados deberán exponer sus Juegos en la Expo del Festival Pixelatl en Guadalajara, del **10 al 14 de noviembre**, donde competirán por el primer lugar honorífico.

- El ganador honorífico se anunciará durante la clausura del Festival Pixelatl, la noche del **14 de noviembre.**

Zapopan

INGENIA
Centro Gamer y de Creación Digital

Pixelatl

VIDEOGAME SHOWROOM

Bases de participación

Para poder participar en la Exhibición, se deben de cumplir las siguientes condiciones durante todo el concurso:

1. Podrán participar proyectos de videojuegos elaborados por desarrolladores, programadores, artistas, diseñadores, productores, directores, entusiastas o estudiantes, de manera independiente o en equipo, siempre y cuando provengan de México.

2. Los proyectos de videojuegos deberán estar, al menos, en las últimas etapas de su desarrollo (con un demo jugable), o bien terminados (en fase de prueba), de manera que en el Showroom pueda presentar el videojuego jugable.

3. Los proyectos deberán ser inscritos por un representante del equipo, que será a quien se le harán las notificaciones. Para su exhibición, los proyectos pueden contar con el apoyo y soporte de algún estudio constituido que serán quienes recibirán los premios y apoyos respectivos.

4. No se admitirán proyectos que hayan resultado seleccionados en ediciones anteriores a VMX SHOWROOM de Festival Pixelatl.

5. El concurso es exclusivamente para propiedades intelectuales interactivas. Es decir: no se admitirán proyectos de animación, cinematográficos o novela gráfica. Los juegos de mesa deberán incluir la integración con algún dispositivo digital de forma tal que el juego sería inservible sin dicho dispositivo.

6. De los participantes:

a. Los participantes y los representantes deben ser mexicanos mayores de 18 años y ser residentes en alguno de los estados que conforman a la República Mexicana.

b. Los equipos o estudios deben tener su centro de operaciones establecido en alguno de los estados que conforman a la República Mexicana y al menos un 50% de sus integrantes deberán ser ciudadanos mexicanos.

c. Las Empresas deben estar constituidas legalmente y tener un domicilio fiscal en alguno de los estados que conforman a la República Mexicana.

7. Un mismo participante puede inscribir hasta dos proyectos distintos, sin embargo, no es factor de decisión el número de proyectos enviados ni la trayectoria del participante.

8. Los interesados en participar tienen que cubrir un costo de $600 pesos mexicanos por cada proyecto que inscriban. Podrán pagar a través de Paypal en el mismo formulario de registro, o bien hacer previamente una transferencia o depósito a nombre de: Artic Cord S de RL de CV. | Banco: Banbajío | Cuenta: 0400452880201 | CLABE: 030320900035635753, y adjuntar el ticket o comprobante.

9. Los participantes y representantes reconocen que todos las menciones, reconocimientos y premios se otorgan a su proyecto y no a ellos personalmente.

10. Una vez inscritos, los participantes recibirán las notificaciones a través del correo electrónico registrado con la última información del concurso. Sin embargo, la organización no es responsable por correos que no lleguen al participante, por lo que éste deberá revisar regularmente redes sociales de Pixelatl, donde también se irá publicando toda la información, de manera que siempre esté debidamente enterado.

CARACTERÍSTICAS DE LOS VIDEOJUEGOS

11. El DEMO JUGABLE para el Pitch del videojuego es la pieza más importante para el concurso. Los entregables que conforman al demo jugable son los siguientes:

a) Videopitch del videojuego: Un video breve (no más de 3 minutos de duración) donde se presente la idea del videojuego (Game High Concept), se describa la mecánica de juego, la plataforma y canales de distribución (confirmados y deseados), el modelo de negocio o monetización, así como muestras de la propuesta estética.

En el formulario de inscripción deberán registrar la liga para poder visionar el VideoPitch.

b) Demo Jugable:

PARA JUEGOS EN ETAPA DE DESARROLLO:

Es requisito tener como mínimo un demo jugable. Su última actualización no podrá ser anterior a 4 meses previos al lanzamiento de esta convocatoria.

El Demo Jugable deberá estar disponible para plataforma PC (Windows y/o Apple) así como contener todos los archivos y utilerías necesarias para su ejecución apropiada.

En caso de ser un juego para móvil se debe mandar una versión que se pueda probar en un PC o bien, una llave de descarga

PARA JUEGOS TERMINADOS:

En caso de ser un juego publicado y/o comercializado previamente al lanzamiento de esta convocatoria, la fecha en que se publicó el videojuego no puede ser anterior a enero 2026.

12. Para quedar debidamente registrados, los participantes deberán llenar debidamente el formulario que se encuentra ubicado en http://convocatoriaspixelatl.com/vmx

13. En el formulario deberán adjuntar, en el campo destinado para ello, lo siguiente:

- Liga para poder visionar el VideoPitch
- Liga para poder descargar y/o probar el videojuego o demo
- Una imagen promocional del videojuego de 1920 pixeles de su lado más largo.
- Una captura de pantalla del demo del juego
- Responder la pregunta: ¿qué beneficios le trae a mi proyecto ser parte de VMX showroom?

Notas importantes:

- Se aceptarán todo tipo de videojuegos y plataformas a excepción de juegos de apuestas (casino) y aquellos cuyo contenido no sea apto o vaya en contra de los valores de Pixelatl y la organización.

- El juego (y todos sus materiales asociados) no debe incluir, incorporar o utilizar contenido, material o elementos que sean considerados ilegales (nacional e internacionalmente), o que infrinjan derechos a terceros.

- Debe haber sido desarrollado por los participantes.

- Será descalificado automáticamente todo Demo Jugable que no pueda ser ejecutado por falta de archivos y/o errores de programación/compilación.

- Para videojuegos previamente publicados / comercializados, proporcionar vínculos a las plataformas de distribución / venta.

- Aquellos videojuegos que requieran de un hardware especial para su ejecución (VR, AR, consolas de juegos, gamepads y similares) deberán enviar un *video de buena calidad que exponga y demuestre el videojuego en ejecución.

* Este video deberá tener una duración máxima de 3 minutos y deberán de estar en tamaño 1024x768 pixeles, en formato H.264 y/o MPG4.

CRITERIOS DE SELECCIÓN

14. Tras el Periodo de Inscripción, un comité examinará y evaluará los videojuegos, de acuerdo con los siguientes criterios:

- La propiedad intelectual: Es el principal criterio. Debe tratarse de una idea atractiva y susceptible a comercializarse internacionalmente.
- Los beneficios que le puede traer estar en el Festival de animación, cómics y videojuegos Pixelatl 2026 y ser parte del showroom

15. Además de los finalistas, el comité de selección podrá hacer menciones especiales si algún videojuego destaca en alguna de las siguientes categorías: Diseño de juego, arte visual, musicalización, diseño sonoro, narrativa, programación y tecnología, juego experimental, juego aplicado, juego estudiantil. Los Juegos no finalistas recibirán los beneficios respectivos del apartado premios/beneficios.

PREMIOS / BENEFICIOS

16. Todos los videojuegos debidamente inscritos recibirán un Pase Creador 1 día para poder participar en el Festival Pixelatl.

17. A más tardar, el 12 de octubre serán anunciados, a través de las redes sociales de Pixelatl, los videojuegos seleccionados y las menciones especiales, que recibirán los siguientes beneficios:

a. Una acreditación tipo “VMX”, y hasta dos pases tipo “Campus”, adicionales para otros miembros del equipo.

b. Espacio de exhibición y una pantalla en la zona de La Feria del Festival Pixelatl.

c. Participación en el panel Exhibición de Juegos MX para presentar el juego al público del Festival como parte del programa oficial del evento.

d. Pase para una persona para participar en una comida de networking y una cena/cóctel con los invitados del Festival.

e. Presencia de datos y arte del Juego y de los participantes en el catálogo y en el portal del Festival.

18. Las Menciones Especiales recibirán una acreditación Creador por todos los días del festival.

IMPORTANTE: Los costos de los traslados y hospedaje deberán ser cubiertos por los finalistas y representantes de las menciones especiales. Pixelatl se compromete únicamente a cubrir los rubros descritos en los tres apartados anteriores.

19. La decisión del comité será inapelable.

CONSIDERACIONES FINALES:

21. En caso de que ningún videojuego inscrito reúna las características necesarias de calidad y desarrollo, la convocatoria podrá declararse desierta.

22. La convocatoria VMX Showroom es uno de los esfuerzos de Pixelatl para promover el talento mexicano. Los participantes entienden y aceptan que Pixelatl en todo momento actúa de buena fe asumiendo que quien inscribe un proyecto tiene la potestad para hacerlo, y lo deslindan de cualquier controversia que pueda surgir al respecto.

23. El comité se reserva el derecho de verificar el cumplimiento de los requisitos de participación en el concurso y a resolver cualquier disputa que se pueda plantear. No se aceptará ninguna reclamación al respecto.

24. Al registrar un proyecto a la convocatoria, los participantes aceptan todos los términos y condiciones de la presente convocatoria.

25. Cualquier situación no prevista en la presente convocatoria será resuelta por los organizadores.

Cualquier duda o aclaración remitirla a **info@pixelatl.com**