

# //archivo de imaginación

ciclo 2025-02 {

JUEGO >>

}

## 01 >general

02  
03 Archivo de Imaginación es una plataforma que empodera a estudiantes de  
04 arquitectura, urbanismo y disciplinas relacionadas con el diseño de espacios  
05 habitables a compartir sus ideas y habilidades en un escenario amplio y  
06 diverso. Aspiramos a ser un catalizador para la construcción de una comunidad  
07 interuniversitaria donde el intercambio de conocimientos e ideas se convierta  
08 en un motor de innovación para el diseño. Nuestra misión es impulsar una  
09 imaginación inclusiva y transformadora que redefina el futuro del diseño y la  
10 arquitectura, fomentando un diálogo dinámico y colaborativo entre las voces  
11 emergentes de estudiantes y profesionales del sector creativo.

## 14 >juego como acto y como herramienta

15  
16 El juego es una de las formas más antiguas y universales de la experiencia  
17 humana. Antes de construir ciudades, diseñar herramientas o escribir  
18 historias, aprendimos a jugar. El juego se presenta como un acto libre,  
19 carente de una finalidad utilitaria inmediata, pero capaz de dar forma a  
20 mundos enteros. En él, las reglas y la imaginación conviven en un espacio  
21 suspendido, donde lo real y lo ficticio se entrelazan.

22  
23 En este ciclo, proponemos pensar el juego desde dos lugares que se cruzan y  
24 se transforman mutuamente. Por un lado, el juego como acto: un ejercicio que  
25 no persigue un resultado concreto, sino que existe por el simple hecho de  
26 realizarse. Es un momento de exploración y curiosidad donde la acción lúdica  
27 no responde a más propósito que su propio devenir.

28  
29 Por otro lado, el juego como herramienta: cuando aquello que nació como un  
30 gesto libre se convierte en motor de un proceso proyectual. Aquí, el juego  
31 se inserta en la práctica del diseño, transformándose en estrategia, método o  
32 catalizador creativo; no pierde su esencia, pero encuentra una dirección.

33  
34 Invitamos a los estudiantes a explorar esta frontera difusa: ¿cómo lo lúdico  
35 influye en nuestra forma de imaginar y proyectar? ¿De qué manera el juego, ya  
36 sea libre o intencionado, puede abrir grietas en lo establecido y permitir

que aparezcan otras posibilidades? ¿Qué sucede cuando el proceso de diseño se convierte en una partida abierta, donde las reglas están para ser inventadas y reinventadas?

Estas preguntas surgen como invitación a mirar el diseño como un territorio donde el juego no es un escape, sino una vía para pensar, construir y transformar.

## **>participantes**

Podrán participar estudiantes y egresados/as de carreras de arquitectura o diseño, provenientes de cualquier institución, universidad o escuela, sin importar su ubicación geográfica.

En el caso de egresados/as, se aceptarán únicamente aquellos cuya fecha de titulación o egreso no exceda los tres años previos a la presente convocatoria.

No existen restricciones de edad, año cursado ni modalidad académica. La convocatoria está abierta a todas las personas que, desde su práctica académica o reciente ejercicio profesional, deseen explorar el tema propuesto en este ciclo.

## **>criterios de selección**

Todos los proyectos recibidos serán revisados por el equipo de Archivo de Imaginación con el objetivo de evaluar su pertinencia, relación con la temática y las preguntas planteadas para el ciclo “juego”.

La evaluación se basará en la claridad con la que el proyecto se vincule con el eje temático propuesto, respondiendo a las preguntas planteadas de forma creativa y en cumplimiento con las indicaciones de formato y envío especificadas en esta convocatoria.

Podrán enviarse proyectos realizados hasta seis años antes de la publicación de la presente convocatoria, por lo que es posible participar con trabajos desarrollados en periodos académicos o profesionales previos a la situación actual del/la participante.

Lo esencial será que el proyecto logre expresar las inquietudes, cuestionamientos y reflexiones que surgen a partir de las preguntas que dan forma y sentido al concepto rector del “juego”. Este enfoque busca valorar el potencial del pensamiento crítico y la creatividad en cualquier etapa del proceso, destacando cómo las ideas detrás del proyecto dialogan con las temáticas y las dudas fundamentales que impulsan este ejercicio colectivo.

Los proyectos que resulten seleccionados se publicarán a través de la página web oficial de Archivo de Imaginación: <https://www.archivodeimaginacion.com> dentro de la sección “Archivo Digital”.

## 91 >entregables

92

93 El registro y envío de archivos debe ser realizado por una persona  
94 representante del proyecto. Solo se podrá enviar un proyecto por persona  
95 por categoría. En el caso de los proyectos realizados en equipo, se deberán  
96 especificar en el formulario de registro los nombres de todos los integrantes  
97 del mismo. En el caso del envío del mismo proyecto por medio de dos  
98 representantes distintos, se considerará únicamente el primer envío recibido.

99

100 El material enviado deberá expresar el proyecto a través de los recursos de  
101 representación gráfica que el participante encuentre pertinentes, como por  
102 ejemplo: planimetría, collages, renders, sketches, fotografías de maqueta  
103 o cualquier manera de presentar gráfica y legiblemente el espíritu del  
104 proyecto.

105

106 Todo el material enviado podrá presentarse en formato PDF (no mayor a 15 MB  
107 por documento) o en formato PNG con buena resolución (recomendado 150 dpi).  
108 La cantidad de material gráfico deberá oscilar idealmente entre 5 y 15  
109 recursos.

110

111 El participante deberá incluir dentro de su propuesta un texto con una  
112 extensión máxima de 400 palabras donde exprese de manera escrita las  
113 intenciones y reflexiones sobre el proyecto que se presenta y su relación con  
114 el tema del ciclo “juego”. Adicionalmente, deberá completar el formulario  
115 de registro disponible en el apartado “convocatoria” previo al envío del  
116 proyecto en la página web <https://www.archivodeimaginacion.com>

117

118

## 119 >formato de envío

120

121 Los proyectos enviados para el ciclo “juego” deberán subirse dentro del  
122 sitio web <https://www.archivodeimaginacion.com/convocatoria-2025-02> antes  
123 de las 23:59 hrs (hora Ciudad de México) del día 20 de diciembre de 2025.  
124 Tras completar el envío, cada participante recibirá un correo electrónico de  
125 confirmación.

126

127 El envío deberá realizarse en un solo archivo comprimido con extensión .ZIP o  
128 .RAR, identificado con el siguiente esquema de nomenclatura: **fecha\_nombre del**  
129 **alumno**

130

131 Fecha: en formato aaaa.mm.dd (por ejemplo: 2025.01.03).

132 Nombre del alumno: nombre del/la participante sin espacios ni caracteres  
133 especiales.

134

135 Ejemplo:

136 2025.01.13\_MariaLopez.zip

137

138 Dentro del archivo comprimido deberán incluirse los siguientes elementos:

139

140 1. Material para publicación, siguiendo las indicaciones descritas en el  
141 apartado “entregables”.

142

143 2. Texto semblanza del proyecto.

144

145 No se aceptará ningún envío después del plazo establecido o que no cumpla  
146 con los requisitos solicitados. Asimismo, cada postulante deberá asegurarse  
147 de llenar el formulario de registro previo al envío, asegurándose de que sus  
148 datos sean correctos.

149  
150 Tamaño máximo del archivo:

151  
152 15 mb por documento. Se recomienda un máximo de 15 documentos por archivo  
153 .ZIP o .RAR

154  
155  
156 **>cronograma**

157  
158 Periodo de recepción de proyectos: 18 de agosto 2025 - 20 de diciembre 2025  
159 Publicación oficial archivo digital: 12 de enero 2026

160  
161  
162 **>aclaraciones**

163  
164 Declaración de autoría y responsabilidad

165  
166 Al enviar un proyecto, el/la estudiante declara ser autor(a) del mismo y  
167 reconoce a todas las personas que participaron en su desarrollo. Asimismo, se  
168 hace responsable de contar con los derechos necesarios para la publicación  
169 y difusión del proyecto. En caso de que existan restricciones de derechos  
170 de autor (por ejemplo, derivadas de concursos, contratos o colaboraciones  
171 previas), el/la estudiante asumirá la total responsabilidad frente a  
172 cualquier reclamo, liberando a Archivo de Imaginación de cualquier obligación  
173 o consecuencia legal.

174  
175 Permiso de publicación y difusión

176  
177 Al enviar un proyecto, el/la estudiante otorga a Archivo de Imaginación el  
178 permiso para publicar y difundir el material en sus medios oficiales (sitio  
179 web, redes sociales, publicaciones impresas o digitales, entre otros),  
180 notificando previamente a todos los integrantes del proyecto. Este permiso  
181 es exclusivamente para fines de difusión y no implica cesión de derechos de  
182 autor: la autoría seguirá perteneciendo a los creadores del proyecto. El  
183 permiso podrá ser revocado en cualquier momento, previa solicitud formal por  
184 parte del/la estudiante o de alguno de los participantes del proyecto.

185  
186 Archivo de Imaginación se reserva el derecho de modificar los lineamientos  
187 correspondientes al envío de datos y contenido de la convocatoria. Es  
188 responsabilidad del participante remitir a la convocatoria antes de enviar  
189 sus archivos.

190  
191 Con el envío del proyecto, el solicitante declara haber leído y estar de  
192 acuerdo con nuestro aviso de privacidad.

193  
194  
195  
196  
197  
198 fecha de última actualización: 18 de agosto 2025