

CONCURSO DE ILUSTRACIÓN

DE DISEÑO DE PERSONAJE/MASCOTA DEL PROGRAMA EDUCATIVO DE INGENIERÍA EN DISEÑO MULTIMEDIA (IDM)

El Programa Educativo de Ingeniería en Diseño Multimedia invita a toda la comunidad estudiantil a participar en el Concurso de Ilustración para el Diseño de Personaje o Mascota Oficial, con el objetivo de crear una imagen icónica y representativa para nuestro programa. Esta es tu oportunidad de mostrar tu creatividad y aportar al espíritu de nuestra comunidad académica.

BASES DEL CONCURSO

1. PARTICIPANTES

- I. Dirigido a la comunidad universitaria de la Universidad Autónoma del Carmen. Por lo que puede participar cualquier estudiante adscrito a la misma.
- II. Se puede presentar una sola propuesta por participante.

2. TEMA DEL CONCURSO

Diseño de un personaje o mascota que represente los valores del Programa Educativo de Ingeniería en Diseño Multimedia. Se espera que los diseños sean propositivos y creativos.

3. REQUISITOS DE DISEÑO DE ILUSTRACIÓN DE LA PROPUESTA

- I. El diseño es libre, alineado al tema del concurso.
- II. El diseño debe ser original y no haber sido usado en otro concurso.
- III. El diseño debe ser entregado en formato PNG y se deben incluir los archivos fuente utilizados (por ejemplo: Adobe Illustrator o Photoshop).
- IV. Las ilustraciones deben estar presentadas sobre fondo blanco. Se permite incluir una segunda ilustración del personaje con otro tipo de fondo si así se desea.

V. Las imágenes deben ser originales y respetar los principios de moral y ética promovidos por la institución y el programa educativo. No se aceptarán imágenes que contengan características violentas, insinuantes, inapropiadas, ideologías políticas, racismo, discriminación, gore, etc. Así como todo material considerado NSFW (not suitable/safe for work).

4. DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA

I. Cada participante deberá anexar una presentación explicativa que muestre el proceso de conceptualización del personaje o mascota. Este documento deberá incluir los bocetos, ideas iniciales, y una explicación del concepto desarrollado (máximo 2 páginas). Por ejemplo, un esquema recomendado sería:

- **Nombre del personaje/mascota:** Breve descripción del nombre y su significado.
- **Valores representados:** Descripción de los valores o principios que el personaje busca representar, alineados con los del programa educativo / institución.
- **Proceso de conceptualización:** Bocetos y ejemplos de ideas preliminares.
- **Descripción de cómo se llegó al diseño final,** los cambios realizados y las decisiones clave en el desarrollo del personaje.
- **Descripción visual del personaje:** Justificación de las características visuales (forma, colores, vestimenta,

etc.) y cómo reflejan los valores del programa.

- II. El documento se entregará en formato PDF.

5. PITCH EN FORMATO DE VIDEO

I. Cada participante, de forma personal deberá realizar un video explicativo de su propuesta, utilizando la presentación explicativa realizada, donde logre transmitir adecuadamente la idea y defender su propuesta.

II. El video deberá ser defendido de viva voz del autor. Al ser una propuesta personal, no se permite el uso de voces generadas por IA en este punto.

III. Aparecer ante cámara (no es necesario que sea en todo el video) también se considerará de forma positiva.

IV. El video deberá durar como máximo 5 minutos. Una duración sugerida es de 2 a 3 minutos.

V. El video deberá estar en formato Full HD (1920x1080).

VI. El video deberá estar subido a la plataforma de YouTube (puede ser como No listado). Y se proporcionará la liga al momento de la entrega.

6. FECHAS IMPORTANTES

I. **Recepción de Trabajos:** El diseño y su propuesta completa serán recibidos a partir

de la publicación de la presente convocatoria y **hasta el Domingo 24 de noviembre de 2024 a las 23:59 PM.**

II. Anuncio de Ganador y Premiación: La premiación tendrá lugar el día Miércoles 27 de noviembre de 2024, durante la clausura del evento xMedia Fest 2024.

7. FORMA DE ENTREGA DE LOS TRABAJOS

- I. La documentación (presentación explicativa) se recibe solamente en formato digital.
- II. El video del pitch se recibe como enlace de YouTube (por favor verificar que la liga sea funcional y se puede acceder).
- III. Los diseños y documentos deben enviarse a través del siguiente formulario, rellenando la información adicional solicitada:

Inscripción al Concurso de Ilustración de Diseño de Personaje/Mascota IDM 2024



<https://forms.office.com/r/LMhYUsniHZ>

8. PREMIOS Y BENEFICIOS

- I. Solo se premiará un único lugar.
- II. Se premiará con una tableta digitalizadora cortesía de la empresa **Artice: Agencia de Diseño** y un kit de regalos de la Facultad de Ciencias de la Información.
- III. Se divulgará la información del ganador en nuestras páginas oficiales y las redes sociales. Con el fin de promover y reconocer su trabajo.
- IV. El participante recibirá un certificado digital de participación. Y en el caso de la obra elegida, se recibirá uno de primer lugar.

9. JURADO

- I. Se nombrará un jurado calificador compuesto por maestros, personal administrativo y expertos en la industria.
- II. Su decisión se tomará por mayoría y será inapelable; pudiendo ser declarado el Concurso desierto en caso de que las obras presentadas no alcancen el mínimo de calidad requerida.

10. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- I. Originalidad y creatividad del personaje/mascota.
 - A. **Innovación en el Diseño:** Se evaluará la capacidad del participante para proponer un personaje o mascota que destaque por su singularidad y novedad,

evitando diseños genéricos o estereotipados.

- B. **Creatividad en la Conceptualización:** Se valorará la originalidad en la idea base y cómo ésta se desarrolla a lo largo del proceso creativo.
- C. **Autenticidad:** El personaje debe ser una creación original del participante, sin infringir derechos de autor ni ser una adaptación de obras existentes.
- D. **Impacto Visual:** Se considerará el efecto que el diseño causa en el espectador, buscando que sea memorable y represente una fuerte identidad visual.

II. Relación con los valores institucionales.

- A. **Significado Simbólico:** El uso de símbolos, colores y elementos visuales que tengan un significado especial o representativo para la institución será altamente valorado.
- B. **Pertinencia Cultural y Contextual:** El personaje debe ser relevante y apropiado dentro del contexto universitario y cultural de la institución.
- C. **Representación de Valores:** Se evaluará cómo el diseño incorpora alguno de los valores como la innovación, la creatividad, la excelencia académica, la responsabilidad social y el compromiso con la comunidad.

III. Calidad técnica y presentación de la ilustración.

- A. **Dominio de Técnicas de Ilustración:** Se considerará el manejo de

herramientas y software utilizados y la habilidad técnica demostrada en la creación del personaje.

- B. **Detalles y Acabados:** La precisión en los detalles, la limpieza de líneas, el uso adecuado de colores y sombras, y la coherencia en el estilo serán aspectos tomados en cuenta.
- C. **Presentación Profesional:** La ilustración debe estar presentada sobre fondo blanco, cumpliendo con los requisitos establecidos, y mostrando un alto nivel de profesionalismo en su elaboración.
- D. **Versatilidad del Diseño:** Se valorará si el personaje es adaptable a diferentes medios y formatos (aplicaciones), manteniendo su integridad visual.

IV. Claridad, calidad y profundidad del proceso de conceptualización presentado en el documento.

- A. **Documentación Completa del Proceso Creativo:** Se espera una presentación que incluya bocetos iniciales, evolución del diseño y reflexiones explícitas sobre las decisiones tomadas.
- B. **Explicación del Concepto:** El participante debe ofrecer una descripción clara y concisa del concepto detrás del personaje, incluyendo el significado del nombre y cómo este se relaciona con los valores institucionales.
- C. **Justificación de Elementos Visuales:** Se debe detallar cómo cada aspecto del diseño (formas, colores, vestimenta,

etc.) contribuye a representar el concepto propuesto.

- D. **Organización y Claridad del Documento:** El PDF debe estar bien estructurado, con una redacción clara, coherente y sin errores ortográficos o gramaticales.

V. Pitch en Formato de Video

- A. **Comunicación Verbal:** Se evaluará la capacidad del participante para expresar sus ideas de manera clara, concisa y persuasiva, utilizando un lenguaje apropiado y seguro.
- B. **Presentación Visual:** El video debe ser atractivo y profesional, con buena calidad de imagen y sonido, y una edición que facilite la comprensión de la propuesta.
- C. **Presencia y Confianza:** Se valorará positivamente la aparición del autor en cámara, mostrando seguridad y entusiasmo por su proyecto.
- D. **Uso Adecuado del Tiempo:** El participante debe ser capaz de presentar toda la información relevante dentro del límite de tiempo establecido (máximo 5 minutos).

11. CESIÓN DE DERECHOS

- I. **El autor de la obra que resulte premiada, cederá los derechos y quedará en propiedad de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Autónoma del Carmen**, que será la única entidad con capacidad legal para utilizarla,

exponerla, explotarla, difundirla y reproducirla en cualquier tamaño y forma. Esto incluye el uso de variaciones o subproductos por cualquier técnica (incluida, pero no limitada a Inteligencia Artificial). **Sin embargo, en todo momento se reconocerán los créditos del autor de la obra original.**

- II. El comité organizador conservará toda la documentación, materiales y propuestas entregadas por los concursantes en la inscripción del concurso para conformación del archivo y **cada concursante acepta que la universidad podrá mostrar y/o exhibir su propuesta en relación con el presente concurso.**

12. CONSENTIMIENTO PARA EL USO DE IMAGEN Y DATOS PERSONALES

- I. Al participar en este concurso y enviar su video de pitch, los participantes otorgan su consentimiento expreso a la Universidad Autónoma del Carmen y a la Facultad de Ciencias de la Información para utilizar, reproducir y difundir su imagen, voz y nombre con fines educativos, promocionales y de difusión cultural relacionados con este concurso y el Programa Educativo de Ingeniería en Diseño Multimedia, sin compensación económica alguna.
- II. La institución se compromete a usar el material de manera respetuosa y adecuada, conforme a los valores y principios institucionales, y cumpliendo con las

normativas vigentes sobre privacidad y protección de datos personales.

III. En caso de que el participante no desee que su video sea compartido públicamente más allá de los fines de evaluación del concurso, deberá indicarlo expresamente al momento de la entrega, comunicándolo por escrito en un documento dirigido al comité organizador.

13. TRANSITORIOS

- **Al inscribirse a este concurso, cada participante manifiesta la aceptación total de las bases del mismo.**
- Los asuntos no especificados por la presente serán resueltos por el comité organizador.

Si tienes alguna pregunta, no dudes en comunicarte con el equipo organizador a través del correo cguerra@pampano.unacar.mx, btass@pampano.unacar.mx, hola@xmediafest.com o a través de la plataforma Microsoft Teams.



En **Artice**, creemos en el potencial
de las **Mentes Creativas**

Patrocinador Oficial del:



**Media
Fest** 2024