

BASES DEL CONCURSO**1. Objetivos**

- > Diseñar un logotipo que sea la imagen representativa del “Encuentro Deportivo Escuelas Técnicas: DEPORTEC”, el mismo será utilizado en toda difusión de información y promoción del encuentro, por las redes sociales, la web y en documentos impresos y digitales.
- > El logotipo debe reflejar la naturaleza y espíritu de la jornada, incluyendo dimensiones como: compañerismo, solidaridad, deporte, recreación, juventud, empatía, trabajo en equipo, creatividad.

2. Participantes

- > Pueden participar todos los alumnos regulares matriculados en escuelas técnicas de nivel medio de las diferentes orientaciones de la provincia de Misiones. Los concursantes no necesariamente deben participar de alguna disciplina deportiva en el Encuentro Deportivo Escuelas Técnicas.
- > Las propuestas de logotipo se realizarán en forma individual.
- > Cada participante puede presentar hasta dos propuestas.

3. Condiciones Técnicas

- > Los diseños deberán ser originales e inéditos, siendo responsable el autor participante de ello, certificando que el logotipo es fruto de su creatividad personal, que es su propio trabajo y que no se han infringido los derechos de autor de otras personas o que cuenten con la debida autorización escrita. Deberán certificar que no han utilizado el trabajo de ninguna tercera persona, por ejemplo, fotos o elementos de diseño que no hayan sido hechos por el propio participante o que no tenga expresa autorización para su uso (licencias libres, reguladas que permiten reutilización sin fin comercial, autorizaciones escritas por autores).
- > Se excluirán todos aquellos logotipos que tengan connotaciones sexistas, xenófobas, racistas, homófobas u ofensivas contra personas o instituciones.
- > Los participantes deberán guardar copias del material enviado, ya que éstos no se devolverán.

4. Propiedad Intelectual y Derechos de reproducción

- > La propiedad del logotipo premiado permanece para el autor, pero este debe generar el logotipo con licencias de uso libre o de algunos derechos reservados (Creative Commons BY NC SA, ColoriUrios, Copyleft, Dominio Público) permitiendo a la organización todo uso del logotipo.



> La organización se reserva el derecho de reproducción mediante los formatos y a través de los medios que considere oportunos, el derecho de modificar el logotipo a fin de optimizarlo para su posterior impresión, el de adaptar el logotipo cuando las características del material o el objeto sobre el que se va a reproducir no permitan hacerlo de manera completa, o también el de hacer uso por separado de los elementos del logotipo.

> Todas las propuestas se visualizarán en la web guacurari.misiones.gob.ar en el momento en que sean presentadas, identificando autor e institución de pertenencia.

5. Presentación de Trabajos

> Plazo de presentación: El plazo para presentar las propuestas finaliza a las 23.59 del día 30 de noviembre de 2020.

Las propuestas se enviarán al siguiente formulario habilitado para el concurso:

<https://forms.gle/dYAPGLX2RueLLBvk9>

6. Jurado seleccionador y evaluador de las propuestas

> Ninguno de los miembros del jurado podrá presentarse como participante, así como tampoco un familiar directo (hijo/a, hermano/a).

> El jurado estará compuesto por 3 (tres) miembros. Éstos serán figuras reconocidas a nivel provincial, regional y/o nacional; relacionados a la educación técnica, al deporte y al diseño gráfico.

> Se dará a conocer públicamente a los integrantes del jurado una vez finalizado el plazo de presentación de propuestas e iniciado el proceso de selección y evaluación.

> Votación de finalistas: El jurado seleccionará tres propuestas finalistas y de éstas tres, se elegirá la propuesta ganadora por votación abierta entre los alumnos de las escuelas técnicas de la provincia a través de la Plataforma Guacurari. Siendo las dos siguientes, el 2° (segundo) y 3° (tercer) puesto.

> El jurado podrá declarar el premio desierto si considera que ninguna propuesta cumple con los requisitos adecuados.

7. Premios

> 1° Puesto: Un **Celular** de apoyo para clases virtuales, un **Pendrive** y Diploma de Reconocimiento.

> 2° Puesto: Una **Tablet** de apoyo para clases virtuales, un **Pendrive** y Diploma de Reconocimiento.

> 3° Puesto: Un **Auricular Gamer** de apoyo para clases virtuales, un **Pendrive** y Diploma de Reconocimiento.

> Se les reconocerá su autoría de forma expresa durante las jornadas en el lugar de desarrollo de las mismas como también en las redes sociales, web y medios de comunicación.

8. Aceptación de las Bases

> La participación en el concurso lleva implícita la aceptación de todas estas bases y el fallo del jurado. Todo caso no previsto en las presentes bases será resuelto por el Jurado, comunicándose a cada participante tal decisión.

