



# DIRECTRICES DEL PRIMER CONCURSO “MASCOTA COMITÉ OLÍMPICO ECUATORIANO”

## 1. OBJETIVO

Crear una mascota memorable para el Comité Olímpico Ecuatoriano por medio de un concurso nacional dirigido a los Centros de Enseñanza Superior y de Tecnología del Ecuador durante los meses de febrero y marzo del 2023.

Meta:

- Participación de al menos 60 estudiantes y 6 entidades educativas a nivel nacional
- Contar con el diseño de la Mascota Olímpica para las actividades educativas y de formación para el año 2024.

## 2. CARACTERÍSTICAS Y PROPÓSITO DE LA MASCOTA OLÍMPICA

Para la promoción y difusión de las actividades y programas educativos, culturales, y formativos que impulsa el Comité Olímpico Ecuatoriano a través de la Academia Olímpica Ecuatoriana, se realizará el primer concurso “MASCOTA COMITÉ OLÍMPICO ECUATORIANO”, que se basa en la creación de una imagen que represente a la Mascota Olímpica, que vincule el mundo natural con lo fantástico, así mismo debe representar las ideologías del movimiento olímpico, y la cultura ecuatoriana, resaltando principalmente el lema CITIUS- ALTIUS- FORTIUS, la mascota debe proyectar una imagen fresca, deportiva, ágil, inteligente y extrovertida capaz de realizar cualquier deporte sin dificultad.

La mascota olímpica quedará bajo la administración de la Academia Olímpica Ecuatoriana, con proyección a ser utilizada para las siguientes temáticas educativas:

### 2.1. Historia del deporte

Transmitir la historia del deporte y reglas del entorno deportivo, contará los testimonios y experiencias concretas sobre la importancia de respetar las reglas y las buenas prácticas.

### 2.2. Movimiento Olímpico

Animar a los estudiantes a conocer la cultura, valores, filosofía, símbolo, lema, música del Movimiento Olímpico.

### 2.3. Relación del medio ambiente y el deporte

Fomentar el vínculo entre el deporte y el respeto a la naturaleza, promoviendo la importancia del cuidado del medio ambiente, desarrollo sostenible, para la práctica de los deportes en el futuro, sobre todo aquellos deportes que su herramienta principal es la naturaleza; así como la interconexión entre medio ambiente, legado y la sociedad.

### 2.4. Tecnología aplicada en el deporte

Impulsará la exploración en los nuevos descubrimientos científicos y la tecnología aplicada al deporte, que en algunos casos es utilizada para salvaguardar la salud, la equidad y la seguridad de los atletas, también mostrará la utilización de aplicaciones en los dispositivos, desde el seguimiento biométrico al estudio de nuevos materiales de rendimiento.

### 2.5. Salud y bienestar

Incentivar el reporte recreativo como herramienta para mejorar la salud y bienestar corporal, así como motor motivacional para confrontar la vida con actitud positiva, alejando a la juventud ecuatoriana de los problemas sociales.



## 2.6. Inclusión y equidad de género

Fomentar la inclusión de las personas con discapacidades y la equidad de género.

## 2.7. Inclusión al mundo laboral

La mascota tocará temáticas orientadas al mundo laboral, con la finalidad de concientizar en los deportistas la importancia de estudiar y especializarse para obtener mejores oportunidades laborales.

## 3. BASES PARA PARTICIPAR EN EL CONCURSO

- 3.1. Podrán participar en el Concurso, estudiantes de los diferentes centros universitarios a nivel nacional que dispongan de la formación en Arte y Diseño Gráfico (diseñadores gráficos, publicistas, comunicación o publicidad, producción audiovisual).
- 3.2. Cada centro educativo designará a una persona como contacto único con el Comité Olímpico Ecuatoriano.
- 3.3. Cada centro universitario podrá presentar la cantidad de obras gráficas que considere pertinentes, considerando que se podrá presentar un trabajo por estudiante (los trabajos representarán a la institución educativa, con la autoría siempre del estudiante).
- 3.4. La participación es gratuita.
- 3.5. Los participantes deben presentar los diseños conforme al proceso establecido en el numeral 5.
- 3.6. Los diseños presentados para concursar deberán ser originales, no presentados en otros concursos o convocatorias.
- 3.7. Cada imagen debe contener una idea de diseño de la mascota, desde 3 puntos de vista (frontal, de lado, de espalda).
- 3.8. Cada participante debe incluir un documento con el nombre de la mascota, historia de vida, personalidad, significado del nombre de la mascota o del diseño, una descripción del proceso del diseño o de la narración propia de la idea. Debe describirse uno o varios aspectos que se consideren relevantes en relación a las temáticas del concurso.
- 3.9. Los diseños propuestos deben ser atractivos para niños entre 6 y 11 años y/o jóvenes entre 12 y 17 años.
- 3.10. Las propuestas podrán presentarse desde las 08h00 del 1 de marzo hasta las 14h00 del 15 de marzo de 2024, a través del formulario Concurso "MASCOTA COMITÉ OLIMPICO ECUATORIANO".
- 3.11. El centro educativo debe cargar la información de cada concursante con el diseño propuesto y la información anexa que solicita la plataforma. ([www.coe.org.ec/formulario](http://www.coe.org.ec/formulario))
- 3.12. No se devolverá ningún material presentado con las propuestas.
- 3.13. Cualquier consulta sobre el procedimiento de participación puede enviarse por correo electrónico a [javeiga@coe.org.ec](mailto:javeiga@coe.org.ec) o llamando al número 042289894 - 042294991 ext. 126 (Janeth Aveiga).
- 3.14. Son motivo de exclusión de la participación en el Concurso:
  - a) Presentación de la solicitud de aplicación al concurso en forma independiente (sin contar con el respaldo de un centro educativo).
  - b) Solicitud incompleta o fuera del plazo establecido
  - c) No presentar de los documentos exigidos por este reglamento.
  - d) En caso de plagiar otro trabajo de cualquier naturaleza, será descalificado

## 4. REQUISITOS PARA PRESENTAR LA PROPUESTA DEL DISEÑO

- 4.1. Las propuestas deben tener las siguientes características técnicas:
  - a) Artes (material gráfico) en un CD/DVD, en tamaño A3, en formato .pdf y .jpg a 300 DPI, con el personaje desde 3 puntos de vista: frontal, lateral, de espalda.
  - b) En el CD/DVD se debe incluir un documento .pdf con la descripción de la mascota.





c) Tanto el diseño como el documento escrito debe tener en el pie de página: Nombre del autor, carrera universitaria, facultad o área, nombre del centro educativo, fecha de creación.

4.2. Las propuestas deben cumplir con lo siguiente:

- Ser originales, capaces de transmitir la “visión” que hay detrás del papel de los deportes y su identidad (ver información de la página web del COE)
- Tener una buena versatilidad de uso, debe permitir la disminución del tamaño sin pérdida de legibilidad ni eficacia comunicativa, debe poder reproducirse en cualquier solución editorial y promocional tanto de naturaleza impresa como digital, incluyendo principalmente: portal web, redes sociales, carteles y folletos, membretes, señales de tránsito, adhesivos para las ventanas y personalización de vehículos, publicaciones editoriales, audiovisuales y multimedia, merchandising, stickers, gadgets, emojis, etc.
- La versión a color del diseño que se presente, debe poder reproducirse en una versión monocromática sin que disminuya su eficacia comunicativa.
- Ser única, distintiva y creada expresamente para el concurso.
- Se puede utilizar cualquier técnica tipográfica, teniendo en cuenta en este sentido, que se utilizarán para las más variadas aplicaciones (carteles, posters, sitio web, material promocional y publicitario, etc.).
- Ser inéditos, no infringir ni violar los derechos de terceros, incluidos entre otros los derechos de autor, marcas comerciales, patentes y cualquier otro derecho de propiedad intelectual.
- No contener efigies ni fotografías o elementos de identificación sin autorización.
- El logotipo de COE debe estar visible en la mascota.
- La mascota pueden tener cualquier forma: animales, humanos, elementos de la naturaleza, formas geométricas, figuras abstractas o invertidas etc.
- Las mascotas de los Juegos Olímpicos siempre están unidas por sentimientos nobles virtuosos, como la amistad y el respeto.
- Deben poder practicar todos los deportes
- La mascota debe tener su propia personalidad, una historia e historias que contar. Tener una imagen fuerte.
- El diseño de la mascota debe funcionar incluso sin explicación.
- Debe crear empatía, ser auténtico, innovador, novedoso y atractivo.
- Deben ser expresivos, demostrar sentimientos y un amplio repertorio de emociones, sin tener necesariamente que hablar. Deben demostrar ingenio (inteligencia, humor, simpatía)
- Tener energía, alegría, buen humor, ser intenso, participativo, comunicativo, amable.

4.3. Para conocer más del Comité Olímpico Ecuatoriano, valores, lema, Carta Olímpica y las actividades que realizamos ingresar a la página web [www.coe.org.ec](http://www.coe.org.ec)

4.4. En el caso de ser finalista, deberá presentar los archivos originales (fuentes).

## 5. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

El procedimiento de selección se organizará en dos fases:

- Fase 1: Preselección
- Fase 2: Selección nacional, que será realizado por un comité especial de evaluación, tal como se define en el artículo 5.2.

### 5.1. Fase 1 Preselección

La primera fase de selección lo realizará la persona encargada de la Academia Olímpica Ecuatoriana, un representante del área de Prensa y/o Marketing del Comité Olímpico Ecuatoriano, los cuales seleccionarán las mejores ideas por centro educativo y remitirán los resultados antes del 15 de marzo del 2024.





## 5.2. Fase 2 Selección – Jurado calificador

- La segunda fase de selección corre a cargo de la comisión especial de calificación, compuesta por el presidente del Comité Olímpico Ecuatoriano o su delegado, dos representantes del COE a los que podrá añadirse miembros expertos y técnicos.
- La comisión evaluará las candidaturas preseleccionadas en la fase 1 y elegirá a su entera discreción los diez diseños semifinalistas que representen las ideas más creativas en términos del diseño solicitado.
- La decisión de la comisión debe ser motivada definitiva e irrevocable
- La participación en la comisión es gratuita y no supone ningún costo para el COE.
- Entre los semifinalistas se escogerá a los 3 mejores diseños que pasarán a la final.
- En caso de empate entre los finalistas, quedará a potestad del jurado calificador el procedimiento para obtener el desempate (ejemplo: punto adicional dado por cada persona del jurado calificador, sorteo, voto del público presente)

## 5.3. Sistema de evaluación

La comisión evaluará las propuestas presentadas considerando los siguientes criterios y otorgando puntuaciones dentro de los límites indicados:

- a) Creatividad y originalidad, hasta 30 puntos;
- b) Cumplimiento de características de la mascota (numeral 3), hasta 30 puntos;
- c) Impacto y fuerza comunicativa, hasta 20 puntos;
- d) Cumplimiento de los requisitos del diseño (numeral 4), hasta 10 puntos.
- e) Facilidad de reproducibilidad, hasta 10 puntos

## 5.4. Fase final

- 5.4.1. El concurso finaliza con la formalización de la fase 2 y la comunicación a los centros escolares del resultado de las ideas de proyecto seleccionado.
- 5.4.2. Las obras ganadoras se anunciarán en el sitio web del Comité Olímpico Ecuatoriano [www.coe.org.ec](http://www.coe.org.ec).
- 5.4.3. A los trabajos seleccionados, el Comité Olímpico Ecuatoriano tendrá la potestad de realizarles recomendaciones basadas en opiniones de profesionales en el área. Las versiones finales se presentarán al público en un gran evento nacional para ser votadas a través de un mecanismo de participación digital.

## 6. PREMIOS

- 6.1. Los ganadores recibirán premios especiales.
  - PRIMER LUGAR: Tableta digitalizadora con pantalla Xp-Pen Artist 13.3 Pro, Disco duro externo de 1Tb, diploma
  - SEGUNDO LUGAR: Tableta digitalizadora con pantalla Xp-Pen Artist 12 Pro, Pendrive 128Gb, diploma
  - TERCER LUGAR: Tableta digitalizadora XP-PEN Deco PRO, Pendrive 128Gb, diploma
  - 7 SEMIFINALISTAS: Kit de souvenirs olímpicos
- 6.2. Se publicarán las obras ganadoras en el sitio web del COE.
- 6.3. Los diseños ganadores formarán parte de la Biblioteca y Museo Olímpico Ecuatoriano.
- 6.4. A los participantes que no hayan sido premiados, se les entregará un diploma de participación, que será enviado a la centros educativos inscritos.

## 7. CESIÓN DE DERECHOS Y TRATAMIENTOS DE DATOS:

- 7.1. El Comité Olímpico Ecuatoriano es titular del derecho exclusivo de uso y reproducción de las obras, con derecho a cederlas a terceros cuando lo determine.
- 7.2. El Comité Olímpico Ecuatoriano tiene los derechos de comunicación al público, transformación, modificación,





reproducción, transmisión en cualquier naturaleza, en los que se pudiera incurrir en caso de que el contenido de la obra estuviera en contraste con lo dispuesto en el presente instructivo también en el futuro. Por lo tanto, se garantiza al Comité Olímpico Ecuatoriano la plena e ilimitada disponibilidad de las obras para la promoción del Movimiento Olímpico en el Ecuador. Los datos personales de los participantes se tratarán con confidencialidad.

- 7.3. En caso de ser necesario, las cláusulas de responsabilidad y aceptación; y los derechos de propiedad intelectual, se anexarán a los formularios de inscripción.
- 7.4. Los candidatos asumen toda la responsabilidad de la originalidad de sus proyectos.
- 7.5. La inscripción en el concurso, a través de los centros universitarios a los que pertenecen, implica la aceptación incondicional del presente reglamento, al que el Comité Olímpico Ecuatoriano se reserva el derecho de introducir modificaciones por razones de fuerza mayor.
- 7.6. Los participantes están obligados a no asociar su nombre y/o imagen al Movimiento Olímpico, salvo autorización específica y previa por escrito del Comité Olímpico Ecuatoriano.

