

La Licenciatura "Ingeniería en Computación" inició en el año 2003 con el propósito de formar ingenieros con capacidad para resolver de manera creativa problemas que requieran de la integración de software, hardware y redes y que contribuyan al bienestar de la sociedad.

Actualmente, nuestra licenciatura "Ingeniería en Computación" no cuenta con un logotipo que la distinga de las otras. La presente convocatoria pretende encontrar en la creatividad de nuestros estudiantes, una imagen visual que nos identifique tanto a las personas que formamos parte de esta licenciatura, como a los objetivos que ella persigue. ¡Quiénes mejor que ustedes para expresar en un logotipo la identidad de nuestra licenciatura!

Consulta las bases del concurso y ¡¡¡participa!!! Tu logotipo identificará a varias generaciones gracias a tu imaginación y originalidad.

Con base en las Políticas Operativas de Docencia, específicamente la 2.1 "Apoyar las iniciativas de los alumnos que formen el sentido de permanencia e identidad con la Unidad" y la 2.6, "Diseñar programas que propicien la participación activa de los alumnos en los deportes y la cultura que coadyuven a su formación universitaria integral", se convoca al concurso "**Diseña el logotipo de Ingeniería en Computación**" de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco. En este concurso se busca además fomentar el trabajo colaborativo y multidisciplinario.

BASES:

1. PARTICIPANTES

- a.- Podrán participar alumnos activos de Ingeniería en Computación y alumnos activos de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, formando equipos de 3 personas.
- b.- Cada equipo podrá integrar a lo más a un alumno de la División de Ciencias y Artes para el Diseño.
- c.- Los equipos deberán obtener un código de registro a través de la página oficial del concurso: <http://cbl.azc.uam.mx> a partir de la publicación de la presente convocatoria y hasta el 20 de Julio de 2007.

2. REQUISITOS Y OBLIGACIONES

- a.- Los trabajos deberán ser obras originales e inéditas, por lo que no podrán participar aquellos trabajos publicados previamente por cualquier medio impreso o electrónico, revistas, libros o cualquier otro.
- b.- Los logotipos deberán presentar dos versiones: una animada y una estática.
- c.- Los trabajos deberán estar elaborados en cualquier plataforma de desarrollo libre, teniendo en consideración que el logotipo ganador habrá de ser producido posteriormente en distintos soportes y materiales, tales como camisetas, gorras, plumas y en la página web de la carrera. El logotipo no se usará en papelería oficial de la Universidad.
- d.- No se aceptarán aquellos trabajos compuestos de imágenes digitalizadas.
- e.- El único texto que podrá utilizarse en el logotipo es el de "Ingeniería en Computación" o algunas de sus subcadenas.
- f.- Los participantes aceptan ceder todos los derechos patrimoniales del trabajo presentado a la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, en caso de que su obra resulte ganadora en el concurso.
- g.- Todos los trabajos, con excepción del ganador del primer lugar, serán devueltos a sus respectivos autores.
- h.- El trabajo no contendrá ninguna anotación o inscripción que señale, indique o presuma la identidad de sus autores.
- i.- No se aceptarán los trabajos que tengan similitud con alguna marca o producto comercial.

3. FORMA DE PRESENTACIÓN

Los trabajos deberán presentarse en dos formatos:

- IMPRESO. En una superficie sólida de 30 cm x 30 cm, a color.
- DIGITAL. En un disco óptico (CD o DVD), que contenga el archivo en el formato original en que se haya trabajado el logotipo, así como su conversión a archivo de imagen en formato vectorial, a 1024 x 768 en resolución 300 dpi, o superior, debidamente rotulado con el código de registro del equipo. Deberá incluirse una copia de la plataforma de desarrollo utilizada.

Además la obra se acompañará de 2 documentos anexos (de una cuartilla cada uno) donde se precise lo siguiente:

- Ficha técnica. Deberá señalarse la técnica utilizada y los detalles del logotipo, tales como: nomenclatura de colores, medidas, tipos y el método para su diseño, construcción y reproducción.
- Memoria del logotipo. Los elementos que a juicio del equipo creador, expliquen o ayuden a entender la génesis y significado de la obra.

4. ENTREGA

- a.- La obra deberá entregarse en un sobre cerrado rotulado con el código de registro proporcionado en la página electrónica del concurso.
- b.- Una carta firmada por cada uno de los autores con el siguiente texto:

"EN CASO DE QUE MI OBRA RESULTE TRIUNFADORA EN EL CONCURSO DISEÑA EL LOGOTIPO DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN, ACEPTO CEDER TODOS MIS DERECHOS PATRIMONIALES A LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA UNIDAD AZCAPOTZALCO"

- c.- Los trabajos podrán presentarse cualquier día hábil a partir de la publicación de la presente convocatoria y hasta el 20 de Julio de 2007, en el horario comprendido entre las 9 hrs. y las 17 hrs., en la oficina de la Coordinación de Ingeniería en Computación:
Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco
Av. San Pablo 180
Edificio H, 1er Piso, cubículo 143.
Col. Reynosa Tamaulipas
México, D.F., 02200, MÉXICO.

5. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Para la evaluación de los diseños se tomarán en cuenta la calidad técnica y el apego a la temática propia del logotipo a desarrollar, tales como representatividad de la comunidad y los objetivos de la Licenciatura.

6. JURADO

El jurado calificador estará constituido por reconocidos investigadores en las áreas de computación y diseño. La decisión del jurado será inapelable y se publicará a más tardar el 30 de Agosto de 2007 en la página electrónica del concurso <http://cbl.azc.uam.mx>

7. PREMIACIÓN

Se otorgarán premios a cada uno de los ganadores de los dos primeros lugares, consistentes en reproductores de formato MP3 de marca reconocida. La premiación se llevará a cabo durante la 1ª Semana de Ingeniería en Computación, la cual tendrá efecto en esta unidad Azcapotzalco, en el mes de septiembre de 2007.

8. VARIOS

Todo lo no previsto en la presente convocatoria quedará sujeto a la decisión del jurado.

Para atención, dudas e informes, comuníquese a los teléfonos 53.18.90.14, 15 o 17 y 53.18.95.32 ext. 228 y 138, o al correo electrónico ing-computacion@correo.azc.uam.mx.