

BASES

I. GENERALES

1. Comité Organizador:

- a. Auditoría Superior del Estado de Puebla (Auditoría Puebla)
- b. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP)
- c. Inteligencia Pública, A.C.

2. **Sede:** Unidad de Aprendizaje y Recursos de Información (UARI) del CADi en el edificio norte 1 del Complejo Cultural Universitario, BUAP.

Vía Atlixcáyotl #2299, C.P. 72810, Puebla, Pue, México.

3. Definición:

Creatón se compone de dos grandes eventos:

- a. Concurso entre universitarios para la creación e innovación de contenidos audio-visuales, donde las y los estudiantes propongan estrategias que impulsen la transparencia, el acceso a la información y la rendición de cuentas en la sociedad.
- b. Festival cultural que incluye exposiciones, conciertos y otras actividades artísticas y culturales.

4. Sitio web:

El sitio web oficial de Creatón es: www.creatonpuebla.mx; en éste encontrarán disponibles las bases del concurso, así como toda la información relativa a la temática de participación.

Por el hecho de inscribirse en el Creatón, se entiende que el/la participante acepta los términos y condiciones establecidos en las presentes Bases, mismas que serán inapelables en todo sentido.

Es obligación de los/las participantes conocer y cumplir todas las Bases del Creatón; cada participante asumirá la responsabilidad de actualizarse e informarse regularmente acerca de estas Bases y la reglamentación, con el fin de conocer sus derechos y sus responsabilidades ingresando al sitio web oficial www.creatonpuebla.mx

5. Fechas:

- a. El periodo de inscripción será del **11 de septiembre al 13 de octubre**, a través de los enlaces designados por cada Universidad participante.
- b. El día **19 de octubre a las 8:30 hrs**, se llevará a cabo el registro presencial de las y los participantes.
- c. Creatón **dará inicio el 19 de octubre a las 11:00hrs.** y concluirá el **20 de octubre a las 17:00hrs.** (30 horas continuas, más la presentación del producto final y la premiación).
- d. Previo al inicio del concurso recibirán una **plática de inducción** por parte de la Auditoría Puebla e Inteligencia Pública. Al finalizar se realizará el sorteo para la asignación de temas.

6. Perfil de participantes:

Podrán participar alumnos con matrícula vigente en las Universidades participantes; que cuenten con un documento o identificación que los acredite como tal, preferentemente de las siguientes áreas académicas:

- Económico-Administrativas
- Negocios
- Ingenierías y Ciencias Exactas
- Tecnologías de la información / Computación
- Ciencias Políticas y Sociales
- Comunicación
- Humanidades
- Arte y diseño
- Arquitectura
- Diseño
- Artes Plásticas y Animación

7. Objetivo.

Promover entre los estudiantes la activación, la innovación y el empleo de la información pública para la creación de conocimiento, a través de la generación de propuestas de comunicación visual, con el fin de lograr mayores niveles de participación ciudadana y sensibilizarla sobre la importancia de la rendición de cuentas.

8. Temáticas.

Los equipos realizarán una estrategia de comunicación que atienda alguna de las siguientes temáticas:

¿Qué puedo hacer por Puebla? En materia de:

- Transparencia / acceso a la información / datos abiertos
- Rendición de cuentas
- Participación ciudadana
- Derechos humanos / equidad / diversidad

9. Cada producto presentado deberá emplear la siguiente estructura:

- Señalar la necesidad o problemática a atender
- Elaborar el diagnóstico
- Identificar qué puede hacer la sociedad
- Definir objetivos de comunicación
- Delimitar el público objetivo: tomadores de decisiones, ciudadanos, jóvenes, estudiantes, padres de familia, empresarios, organizaciones no gubernamentales, etc.
- Desarrollar el mensaje a difundirse
- Presentar una propuesta de evaluación/ medición de la estrategia

10. Categorías de participación:

a. Infografía gráfica e interactiva: representaciones visuales estructuradas de información que comunican ideas de una manera sencilla, amigable y atractiva a la audiencia. Se deberá entregar una infografía estática y una que incluya gráficos interactivos (dinámicos).

b. Micrositio o app (prototipo): un micrositio es una página web que promueve un tema en específico y sirve para informar a la audiencia sobre el funcionamiento detallado de un programa, política, producto o servicio.

Una app es una aplicación de software que se instala en dispositivos móviles para ayudar o facilitar al usuario a una labor concreta.

c. Cortometraje: pueden ser a través de imágenes digitales o de la vida real. La duración del video deberá ser de 1 minuto con 30 segundos a 2 minutos.

d. Estrategia de redes sociales: creación de una campaña (con delimitación temporal y objetivos).

Los participantes podrán presentar imágenes, gifs, videos o cualquier herramienta de difusión.

Deberán presentar al menos 3 productos que muestren el sentido que llevará la estrategia, por ejemplo: 1 gif, 1 meme, 1 portada y foto de perfil para Facebook.



II. MECÁNICA DE PARTICIPACIÓN

1. Los equipos deberán ser multidisciplinarios y estar integrados por 5 estudiantes, debiendo contar con al menos 3 perfiles diferentes de las áreas académicas mencionadas en el numeral 6 del apartado I.

2. No podrán participar los alumnos ganadores de ediciones anteriores de Creatón.

3. Cada Universidad llevarán a cabo el proceso de selección interna de participantes en sus respectivas unidades académicas. La inscripción de equipos será a través de los enlaces designados por cada Universidad.

4. El enlace de cada Universidad participante, tendrá las funciones siguientes:

- a. Determinar el proceso de selección interna de estudiantes que participarán en Creatón 2017.
- b. Conformar los equipos que representarán de su Universidad y hacerlo del conocimiento del Comité Organizador.
- c. Para que el registro de equipos sea válido, se deberá proporcionar invariablemente la categoría de participación, así como por cada integrante: nombre completo, carrera, número de matrícula, correo electrónico y teléfono.

5. Universidades Participantes:

- Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
- Universidad de las Américas Puebla
- Universidad Anáhuac Puebla
- Universidad Iberoamericana Puebla
- Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Puebla
- Universidad Madero
- Universidad Tecnológica de Puebla
- Universidad Politécnica Metropolitana de Puebla
- New Mexico Institute of Mining and Technology

6. Las y los participantes deberán asistir al evento con su **credencial de estudiante vigente** con fotografía o documento que lo acredite como estudiante en activo, carrera y número de matrícula. **En caso de que los registros no coincidan con el documento de identificación del alumno, éste será descalificado.**

7. Los temas con los que tendrán que trabajar los equipos serán asignados a través de sorteo, en los términos del numeral 5 inciso **d** del apartado I.

8. Las Universidades participantes deberán inscribir a sus equipos en diferentes categorías. No se podrán inscribir dos o más equipos en una misma modalidad, a excepción de la BUAP, quien deberá inscribir al menos un equipo por categoría.

9. Cada participante deberá firmar al momento de su registro una **Carta de Aceptación de Bases**, así como el formato de **Cesión de Derechos y Licencia de Uso** en caso de que su producto sea ganador, mismas que se enviarán anticipadamente a cada enlace de las Universidades Participantes para su conocimiento.



10. Las y los participantes deberán de asistir con sus herramientas de trabajo como, computadoras portátiles, tabletas electrónicas, cámaras fotográficas y de video, etcétera. Se recomienda que los participantes lleven un candado para anclar el equipo de cómputo a la mesa de trabajo; cada participante será responsable de cuidar sus pertenencias.
11. El Comité Organizador no se hace responsable en caso de robo, extravío o daños materiales de las herramientas de trabajo de los Equipos Participantes.
12. La infraestructura para trabajar y el internet, será provisto por el Comité Organizador.
13. Los alimentos y bebidas serán provistos por el Comité Organizador.
14. Las y los participantes podrán llevar sleeping bags, colchonetas, cobijas, y todo lo que les sea necesario para su comodidad.
15. Queda estrictamente prohibido introducir bebidas alcohólicas y estupefacientes, en caso de que se descubra algún participante en posesión de éstas, su equipo será descalificado.
16. Las y los participantes **deberán permanecer durante las 30 hrs.** de duración del evento dentro de las instalaciones del Complejo Cultural Universitario, el abandono de las instalaciones será causa de descalificación.

III. PRODUCTOS ESPERADOS Y EVALUACIÓN

1. Cada equipo deberá desarrollar producto dentro de la temática y categoría en la que participe; este producto deberá comunicar a través de recursos gráficos, la solución al problema planteado.
2. Se espera que cada producto sea capaz de generar un impacto en la sociedad, a través de comunicar un mensaje claro sobre el tema asignado.
3. Los equipos tendrán **30 horas continuas** para trabajar en sus proyectos. Los productos entregados después de la hora límite no serán tomados en cuenta.
4. Durante todo el evento habrá expertos en diferentes áreas (investigación, diseño, comunicación, auditoría gubernamental, entre otros) para resolver dudas de los participantes.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PRODUCTO

- a) El producto explica asertivamente el tema:
 - Que el producto refleje que se ha entendido bien el tema.
 - Que se incluya cierta complejidad en el tema, de manera que los participantes hagan un esfuerzo más allá de los conceptos básicos.
- b) El producto contiene lenguaje sencillo y fácil de comprender:
 - Que se utilice un lenguaje en los términos de la audiencia, es decir, el producto tiene que reflejar que fue diseñado para la ciudadanía.
 - Que los tecnicismos sean fácilmente explicados.

- c) El producto usa apropiadamente recursos visuales:
 - Que sea presentado con excelencia técnica en cuanto a diseño y uso de gráficos.
 - Que sea expuesto con perfección técnica en cuanto a programación y uso de tecnologías.
- d) El producto tiene un mensaje que impacte a la audiencia (usabilidad)
 - Que el proyecto pueda ser utilizado por la Auditoría Puebla como parte de su estrategia de difusión institucional.
 - Que el producto sea lo suficientemente creativo como para provocar un impacto en la audiencia.
- 6. Cada integrante del jurado tendrá una papeleta de evaluación, en la que calificará del 1 al 5 cada uno de los proyectos, de acuerdo a los 4 criterios de evaluación, definidos en el punto anterior.

IV. PREMIACIÓN

1. Por cada categoría se elegirá un ganador, el cual será seleccionado por el jurado conformado por:
 - a. Un representante de la Auditoría Puebla
 - b. Un representante de la Auditoría Superior de la Federación
 - c. Un experto en comunicación visual
 - d. Un experto en aplicaciones web/video
2. Al concluir las 30 horas de trabajo, cada equipo tendrá 4 minutos para presentar al Jurado de manera ejecutiva su proyecto.
3. La evaluación de los proyectos se llevará a cabo a partir de las 17:00hrs del viernes **20** de octubre en las instalaciones del Complejo Cultural Universitario, BUAP.
4. Cada equipo participante deberá ingresar a la evaluación con un archivo entregable que contenga el producto desarrollado
5. Al terminar las presentaciones, los jueces realizarán la evaluación **–con base en la papeleta de evaluación–** y emitirán un veredicto inapelable.
6. Los resultados y la entrega de premios se realizarán el viernes **20** de octubre al término de la deliberación del jurado.
7. Las sesiones de los jurados serán video grabadas y estarán a disposición de los representantes universitarios una vez concluida la premiación.

V. PREMIOS

1. Los premios se otorgarán a cada equipo ganador por categoría, de la siguiente manera:

1er Lugar \$25,000

2o Lugar \$10,000

3er Lugar \$ 5,000

Para cualquier duda o comentario, los enlaces de cada Universidad participante podrán contactar a los organizadores a través del teléfono 2 29-34-00 ext. 1204, al 01800-00APUEBLA (2783252).



creación 2017
Auditoría Puebla