

AÑO **UNO**  
PREMIO  
**QUÓRUM**  
2013

PAARTICIPA

Registro de trabajos  
hasta el viernes  
**3 de mayo de 2013**

Ceremonia de premiación  
**30 de septiembre 2013**  
Palacio de Bellas Artes

cítricográfico + **QUÓRUM**



# Conectando

## Disciplinas

## Sectores

## Generaciones

## Regiones

## Comunidades

Premio Quórum es, desde 1992, el premio de diseño con mayor reconocimiento a nivel nacional. Con un enfoque incluyente, este premio ha reconocido a un número importante de profesionales del diseño, quienes, a través de proyectos de comunicación e innovación han contribuido con el crecimiento de la pequeña y mediana industria así como también, del país en general.

En esta 21ª edición, conectando, representa una nueva etapa que denota apertura, compromiso, mejora, construcción y diálogo de una comunidad activa de diseñadores que genera sinergias entre el gremio, gobierno, iniciativa privada, academia, entorno, cultura y sociedad para crear una red de la cual formamos parte y donde como pequeños nodos emitimos y recibimos talento, soluciones, innovación, productividad e impulso de nuestra economía a través de la colaboración.

Queremos impulsar los beneficios que surgen de éstas conexiones impulsando la competitividad y la economía a través de industrias creativas, creando proyectos productivos que mejoran la calidad de vida, posicionado a México como referencia en innovación y diseño.

**Sé parte de la red del cambio.**



# Categorías

Las mismas categorías aplican para profesionistas y estudiantes

## Gráfico

- 1. Identidad gráfica
- 2. Editorial
  - 2.1 Libros
  - 2.2 Otros
- 3. Cartel
- 4. Empaque
- 5. Tipografía

## Industrial

- 1. Cerámica y vidrio
- 2. Conceptual
- 3. Diseño vehicular y accesorios automotrices
- 4. Joyería
- 5. Mobiliario, iluminación, utensilios y objetos para decoración
  - 5.1 Mobiliario
  - 5.2 Iluminación
  - 5.3 Utensilios y objetos para decoración

## Digital

- 1. Aplicaciones móviles
  - 1.1 User Experience (UX)
  - 1.2 User Interface (UI)
- 2. Sitios
  - 2.1 Flash
  - 2.2 Html
  - 2.3 Responsivo
- 3. Social media
  - 3.1 Aplicaciones para redes sociales
  - 3.2 Diseño de fan page
- 4. Campañas online
- 5. Banners
- 6. Instalación

# Categorías

Las mismas categorías aplican para profesionistas y estudiantes

## Animación

- 1. Narrativas Visuales
  - 1.1 Cortometraje
  - 1.2 Series animadas
  - 1.3 Películas animadas
- 2. Animación publicitaria
- 3. Paquetes gráficos
  - 3.1 Broadcast
  - 3.2 Créditos de programas, series o películas
- 4. Video musical animado
- 5. Reel o autopromocional

## Ilustración

- 1. Editorial
- 2. Comercial
- 3. Autopromocional
- 4. Infografía

## Moda

- 1. Prendas de vestir
- 2. Complementos

# Bases

## Primero

Podrán participar diseñadores profesionales y estudiantes mexicanos o extranjeros radicados en territorio nacional. Así como mexicanos radicados en el extranjero.

## Segundo

Los trabajos deberán haber sido realizados entre el 1 de junio del 2012 y el 3 de mayo de 2013.

## Tercero

Premio Quórum se comunicará uno a uno con las personas que requieran enviar su prototipo y/o material complementario para la calificación presencial.

## Cuarto

Los nombres de los finalistas serán dados a conocer en la ceremonia de premiación el lunes **30 de septiembre en el Palacio de Bellas Artes**. El costo de inscripción NO incluye la entrada a Bellas Artes el día de la premiación. Tendrán acceso directo los nominados y ganadores de la edición con número restringido de boletos por equipo debido a la capacidad del recinto y subirá una persona al escenario a recibir el premio. El resto de la mecánica de venta y repartición de boletos será dada a conocer con oportunidad antes del evento.

## Quinto

Los ganadores se comprometen a dejar sus proyectos y/o prototipos hasta el término de la exhibición oficial en el Museo Franz Mayer que será desmontada a principios de noviembre, además de formar parte de cualquier exhibición itinerante.

## Sexto

Consejo, comité, coordinadores y jurado se abstendrán de participar en este concurso en el entendido que no pueden ser juez y parte.

**El registro de trabajos *online* será del miércoles 6 de marzo al viernes 3 de mayo 2013.**

# Reconocimientos

Se otorgarán Quóruns y menciones a los mejores proyectos de cada categoría en las 6 disciplinas de producto (gráfico, industrial, digital, animación, ilustración y moda).

Asimismo, se reconocerá a proyectos de diseño productivo dentro de las áreas de educación, cultura, economía, calidad de vida, gobierno y responsabilidad social.

Todos aquellos proyectos que cumplan con los criterios de selección y calidad establecida en esta convocatoria obtendrán:

- Proyección de trabajos ganadores en Bellas Artes.
- Premio Quórum (trofeo).
- Diplomas para el despacho/universidad, diseñadores involucrados y el cliente/maestro
- Visibilidad en página web, publicaciones impresas y electrónicas diversas.
- Presencia en la exhibición oficial del Museo Franz Mayer.

Como es ya tradición, se otorgarán tres reconocimientos especiales el día del evento:

- Mérito profesional<sup>1</sup>
- Revelación del año<sup>2</sup>
- Q11<sup>3</sup>

**Nota 1:** Reconocimiento a diseñadores mexicanos que hayan demostrado consistentemente, a través de sus acciones y de su trayectoria profesional, el desarrollo de diseño propositivo de alta calidad, dentro y/o fuera del país. Se evaluará: trayectoria, calidad e impacto.

**Nota 2:** Reconocimiento al estudiante sobresaliente de la edición, el cual demuestre a través de su trabajo, desarrollo consistente de conceptos propositivos y una ejecución de alta calidad. Se evaluará: creatividad en concepto y calidad en la ejecución.

**Nota 3:** Reconocimiento otorgado por Canal 11 a la Universidad que demuestre una participación sobresaliente por la calidad creativa y de ejecución.



# Coordinadores

Un equipo de personalidades del diseño, reconocidas a nivel nacional e internacional, suman liderazgo a través de talento, visión y experiencia para coordinar cada una de las áreas de diseño de producto de Premio Quórum. Ellos dan visibilidad a su respectiva disciplina y generan un diálogo constructivo al cuidar y elevar los estándares de calidad.

## Gráfico

**Cítrico Gráfico**  
DF

## Industrial

**Manuel Álvarez Fuentes**  
MAFdi | DF

## Digital

**Miguel Calderón**  
Grupo W | Saltillo

## Animación

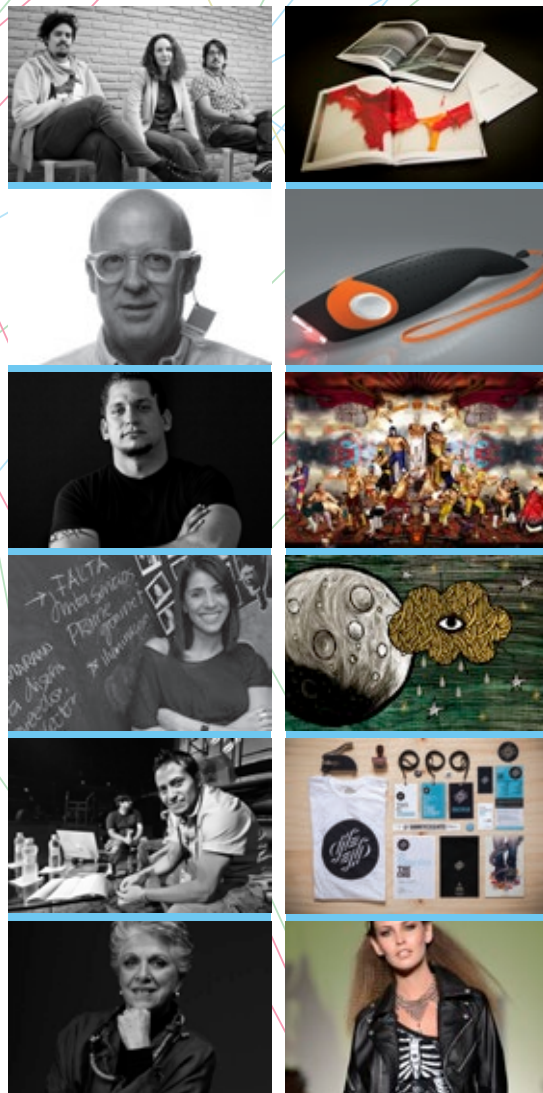
**Maribel Martínez**  
Diecinueve36 | DF

## Ilustración

**César Moreno**  
Golpeavisa | Cancún

## Moda

**Anna Fusoni**  
Analista de Moda | DF  
*Fotografía de Laura Cohen*



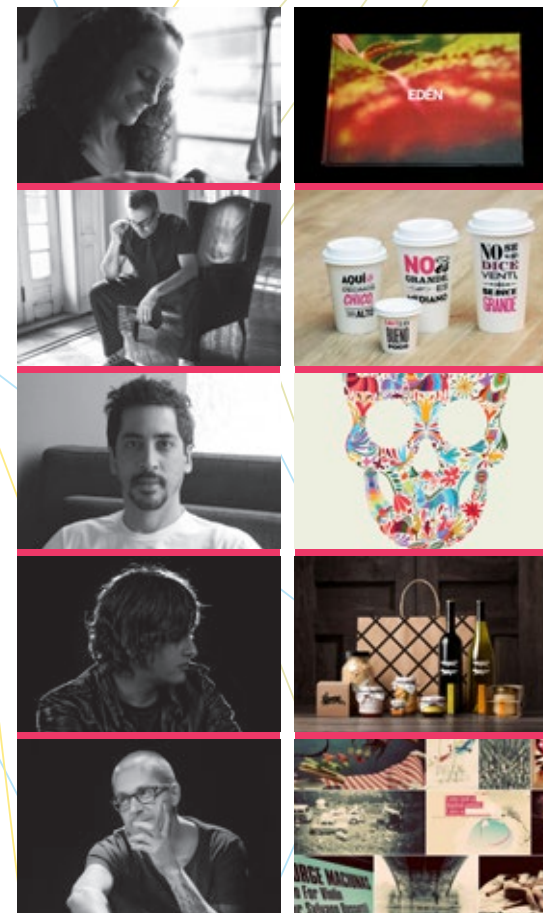
# Jurado

La importancia del jurado radica en ser el gran aval, el que da coherencia y sentido al premio. Es el responsable de la seriedad, consistencia y calidad al ser la suma de experiencias, diseñadores y empresas.<sup>4</sup>

Presidente del jurado: **Manuel Álvarez Fuentes, MAFdi**

## Gráfico

Daniela Rocha | Concepto Gráfico | D.F.  
Ignacio Cadena | Cadena Asociados | Mty  
Javier Henríquez | Henríquez Lara Studio | Gdl  
Sebastián Padilla | Anagrama | D.F.  
Héctor Ayuso | OFFF | España



## Industrial

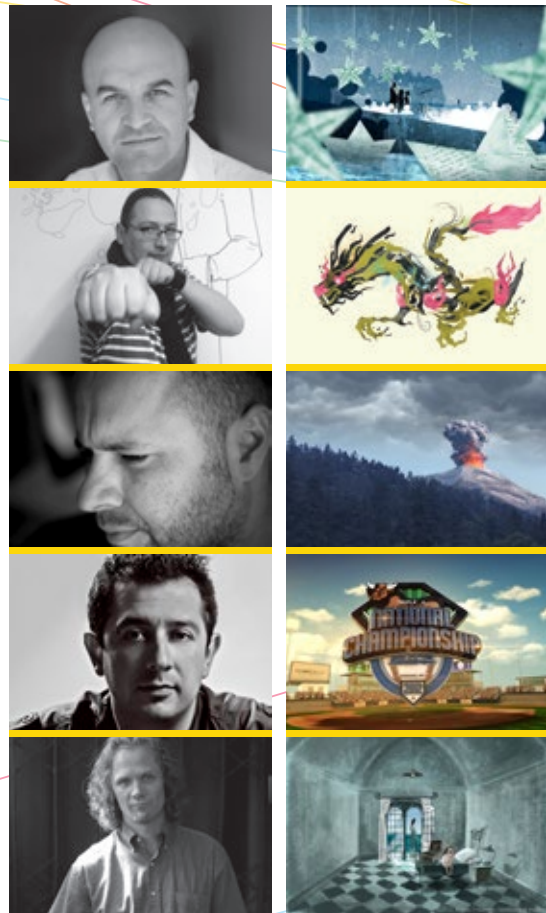
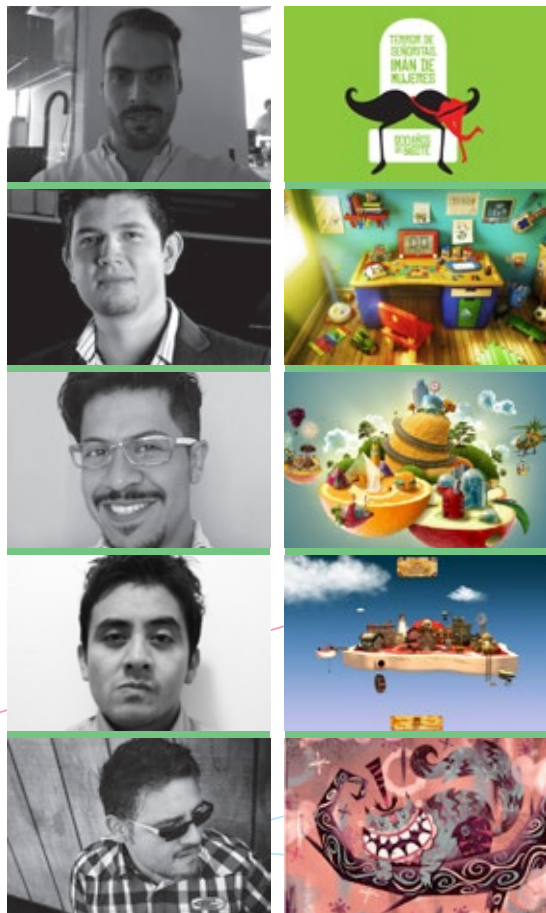
Iker Ortiz | IK Joyeros | DF  
Jorge Diego Etienne | Designaholic | Mty  
Marta Ruiz | Arta Cerámica | DF  
Mauricio Lara | EOS | Gdl  
Gianfranco Zaccai | continuuminnovation | EUA



# Jurado

## Digital

Carlos Verástegui | Ache Producciones | DF  
Eugenio García | D10 Studio | Mty  
Ignacio Ravelo | Lunave | DF  
Rodrigo Garrido | Alucina Studio | DF  
Alberto Cerriteño | Alberto Cerriteño | EUA



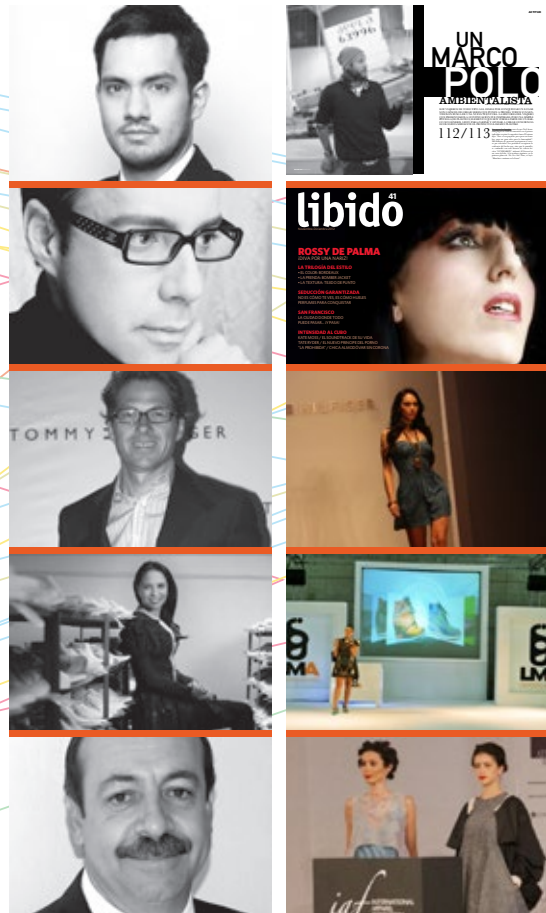
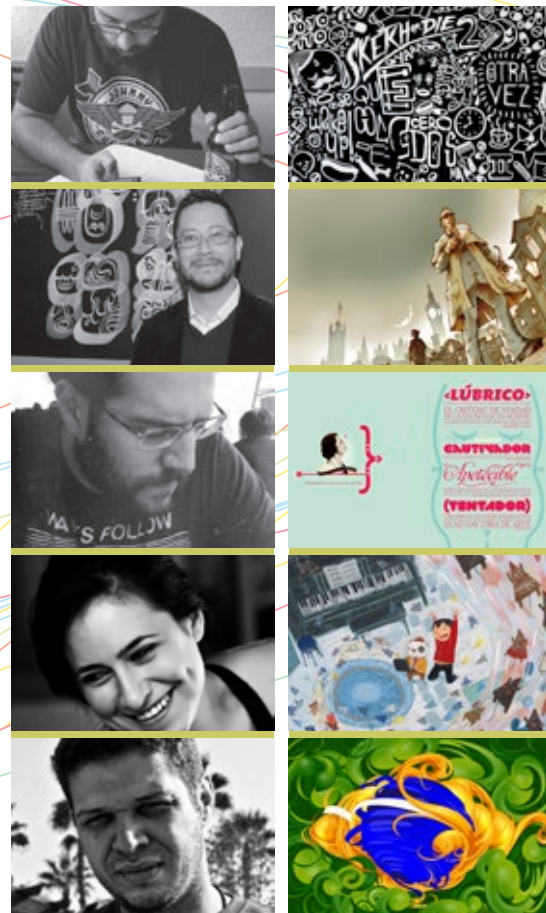
## Animación

Esteban Madrazo | Madrazo Studio | DF  
Luis Torres | La Flama | DF  
Raúl Prado | Flipbook Studio | DF  
Roberto Puig | Don Porfirio | Yucatán  
Marec Fritzinger | Róvio Studio | Alemania

# Jurado

## Ilustración

Diego Ibarra | El Barbón | DF  
Gabriel Martínez Meave | Kimera | DF  
Oscar Rodríguez | Picnic Magazine | DF  
Teresa Martínez | independiente | Mty  
Adhemás Batista | independiente | EUA



## Moda

Alejandro Brofft | Periodista | DF  
Bernardo Hernández | Analista y crítico | DF  
Carlos Miranda | Grupo Axo | DF  
Norma Verdin | ANPIC | Guanajuato  
Sergio López de la Cerda | CANAIVE | DF

**Nota 4:** El Jurado se reserva el derecho a declarar desierta cualquier categoría, así como de reclasificar en una categoría distinta cualquier proyecto.

# Calificación

## Sistema de calificación

**Primera ronda** – evaluación de todos los trabajos participantes por medio de un sistema electrónico (*online*) de calificación certificado.

En caso de ser seleccionado se puede llegar a solicitar a los participantes el envío de material de exhibición para su evaluación dependiendo de la disciplina. De no cumplir con este requisito, dicho participante quedará descalificado. De ser requerido, el material deberá ser enviado en el transcurso del mes de junio a la siguiente dirección:

Teotihuacán 17,  
Col. Hipódromo Condesa,  
06100, México, D.F.

**Segunda ronda** – evaluación presencial en la que se seleccionarán los trabajos finalistas.

## Criterios de evaluación<sup>5</sup>

**Concepto** – solución creativa, innovación.

**Realización** – técnica, ejecución, calidad, entorno.

**Congruencia** – con necesidad y/o mercado (brief).

**Nota 5:** Todos las personas inscritas tendrán que basar su participación bajo estos tres criterios. Bajo los cuales, los jueces se comprometen a calificarlos.

# Inscripción

**1**  
Regístrate en línea en [quorum.org.mx](http://quorum.org.mx).

**2**  
Incluye una descripción del proyecto con base en los tres criterios de evaluación.

**3**  
Envía tu proyecto de acuerdo a las indicaciones del sistema y a lo que cada disciplina requiere.

**5**  
Cubre la cuota de inscripción de acuerdo al número de piezas inscritas (los precios publicados en esta convocatoria son por proyecto) y a las instrucciones del sistema.

**6**  
Envía tu comprobante de pago a [pagos@quorum.org.mx](mailto:pagos@quorum.org.mx) y con copia a [pagosquorum@gmail.com](mailto:pagosquorum@gmail.com)

**7**  
Recibirás un correo de confirmación por tu pago.



# Gráfico

## Descripción y envío

**Las mismas categorías aplican para profesionistas y estudiantes.**

**1. Identidad gráfica** — Marca aplicada a puntos de contacto como: papelería, ambientes, folletos, uniformes, vehículos, menús, señalización, manuales, exhibiciones, etcétera.

### 2. Editorial

2.1 Libros — Publicación impresa, incluyendo libro de arte, institucional, cultural, conmemorativo, exposición, independiente, obra artística infantil, etcétera.

2.2 Otros — Revista interna, externa o cultural; informe anual o de responsabilidad; folleto corporativo, cultural o autopromocional; fanzine o gaceta; catálogo de producto, exposición, festival, arte, manual, etcétera.

**3. Cartel** — Que pertenezca a una campaña integral de comunicación social, cultural o comercial.

**4. Empaque** — Botellas, cajas, bolsas o empaques para CDs, DVDs o Blu-rays, que presenten —según el caso— una propuesta integral de diseño, incluyendo solución gráfica, materiales, acabados, empaque primario y secundario, extensión de línea, etcétera.

**5. Tipografía** — Alfabeto completo, detalle de 5 caracteres, aplicación real de la tipografía en logotipo, libro, revista, publicación, empaque, cartel o animación.

## Entrega de material

**Para todas las categorías** — Enviar cuatro imágenes del proyecto real, ilustrando el concepto y detalles de ejecución. Formato jpg/rgb a 72 dpi, con un ancho o alto mínimo de 1600 px y máximo de 5760 px en su lado más largo. Para el caso de estudiantes se pueden enviar imágenes de dummies.

**Identidad** — Enviar cuatro imágenes mostrando la marca y tres aplicaciones que ilustren el programa de identidad.

**Editorial** — Enviar cuatro imágenes mostrando portada y tres páginas dobles representativas.

**Cartel** — Enviar el cartel final, 2 aplicaciones en la camapaña y un detalle del cartel.

# Industrial

## Descripción y envío

**Las mismas categorías aplican para profesionistas y estudiantes.**

### 1. Cerámica y vidrio

**2. Conceptual** — Proyectos experimentales, académicos y/o personales que propongan una innovación, prototipo o solución creativa.

**3. Diseño vehicular y accesorios automotrices** — Bicicletas, triciclos y accesorios de ciclismo, vehículos de gasolina y eléctricos como camiones, motocicletas, trenes, sistemas de transporte alternativos, etcétera.

### 4. Joyería — Relojes y joyería.

### 5. Mobiliario, iluminación, utensilios y objetos para decoración

5.1 Mobiliario — Sistemas, conjuntos o piezas individuales; para el hogar, recámaras, comedores, muebles de jardín; mobiliario y/o accesorios de oficina

5.2 Iluminación — Sistemas o piezas individuales; para uso residencial, oficinas, exteriores y otras aplicaciones

5.3 Utensilios y objetos para decoración — Vajillas, cubiertos, utensilios de comedor y cocina, textiles para mesa y accesorios decorativos, tapetes, etc.

## Entrega de material

**Para todas las categorías** — Enviar tres imágenes ilustrando el concepto, manufactura y ejecución del producto real en formato jpg/rgb a 72 dpi, con un ancho o alto mínimo de 1600 px y máximo de 5760 px en su lado más largo. Para el caso de estudiantes se pueden enviar imágenes del prototipo.



## Descripción y envío

Las mismas categorías aplican para profesionistas y estudiantes.

### 1. Aplicaciones para móviles : IOS, Android, Windows Phone, etc

1.1 User Experience (UX) – Desarrollo de experiencias de entretenimiento o funcionales, tales como juegos, redes sociales, herramientas, etc.  
**Ejemplo:** <https://itunes.apple.com/mx/app/xlr8r-city-guide/id332096676?mt=8>

1.2 User Interface (UI) – Desarrollo de visualizadores de contenido informativo como noticias, calendarios, revistas, infografía, etc.  
**Ejemplos:** <https://itunes.apple.com/us/app/flud-news/id382544677?mt=8> | <https://itunes.apple.com/mx/app/metro-bus-mexico/id361426950?mt=8>

### 2. Sitios: Websites, portales, microsites, mobile site, etc

2.1 Flash – Desarrollo que explota las características multimedia propias de la herramienta y las integra de manera efectiva dentro de un sitio web.  
**Ejemplos:** <http://www.nike.com/jumpman23/BCT/> | <http://www.nike.com/jumpman23/historyofflight/>

2.2 Html – Proyecto que integra contenidos a través de html y lenguajes como javascript, php, css, etc, para ampliar el potencial gráfico de un desarrollo web.  
**Ejemplos:** <http://www.julesbassoleil.fr/> | <http://handytesten.usedtobe.no/>

2.3 Responsivo – Interfase capaz de mantener su carácter gráfico bajo cualquier circunstancia de resolución y/o dispositivo (computadora personal, ipad, teléfono móvil) desde un solo desarrollo.  
**Ejemplos:** <http://rvlt.com/> | <http://mountaindew.com/>

### 3. Social media

3.1 Aplicaciones para redes sociales – Aplicaciones que utilicen canales de persona-a-persona y comunidades, diseñadas con

fines publicitarios, utilitarios o herramientas diseñadas para plataformas sociales.

3.2 Social page – Construcción de marca o de una comunidad a través de conversaciones y elementos gráficos en una red social, como Facebook, Pinterest, Google Plus, etc.

**Ejemplo:** <https://www.facebook.com/JackDanielsMx?fref=ts>

**4. Campañas online** – Proyecto que proponga la interacción estratégica de al menos tres elementos digitales que compartan un mismo objetivo de comunicación.

**5. Banners** – Ejecuciones de carácter publicitario en sitios y portales, como *takeovers*, *video banners*, *Rich-Media*, etc.

**6. Instalación** – Piezas que permiten la interacción con el usuario en espacios físicos.

## Entrega de material

**Aplicaciones móviles** – Proporcionar enlaces a videocaso<sup>6</sup> y URL<sup>7</sup> de la tienda de aplicaciones o plataforma de descarga correspondiente.

**Sitios** – Videocaso<sup>6</sup> o screencamp, URL<sup>7</sup> obligatorio.

**Social media** – Proporcionar nombre de usuario y contraseña correspondiente en caso de ser necesario. Aplicaciones: Videocaso<sup>6</sup> o screencamp y URL<sup>7</sup>. Fan page: URL<sup>7</sup> y cuatro imágenes ilustrando el concepto y detalles de ejecución.

**Campañas online** – Proporcionar URL<sup>7</sup> que concentre ligas de campañas o de cada una de las piezas disponibles y videocaso que explique la campaña completa.

**Banners** – Screencamp y URL<sup>7</sup> de la pieza.

**Instalación** – Videocaso<sup>6</sup> obligatorio.

**Nota 6:** Los videocasos deben ser de 2 minutos como máximo. Cargar video en formato .mov, o video DV o .avi o .mpg con tamaño mínimo de 640x480 y máximo de 1920x1080 con un tamaño de archivo menor a 500 megas.  
**Nota 7:** TODOS los URL's deben estar en línea hasta finales del mes de agosto.

## Descripción y envío

Las mismas categorías aplican para profesionistas y estudiantes.

### 1. Narrativas Visuales

1.1 Cortometraje – Producción diseñada como narrativa visual con duración menor a 15 minutos. En caso de tener imagen grabada o filmada, puede ser incluida como material complementario para explicar el proyecto, más no como técnica narrativa principal. Técnica: Estilo libre. Los compuestos deben incluir los créditos de todos los que participaron en el corto, así como una breve explicación del rol en el proyecto.

1.2 Series animadas – Producción diseñada como narrativa visual con duración de 5 capítulos mayores a 10 minutos cada uno. En caso de tener imagen grabada o filmada, puede ser incluida como material complementario para explicar el proyecto, más no como técnica narrativa principal. Técnica: estilo libre. Los compuestos deben incluir los créditos de todos los que participaron, así como una breve explicación del rol en el proyecto.

1.3 Películas animadas – Producción diseñada como narrativa visual con duración de más de una hora. En caso de tener imagen grabada o filmada, puede ser incluida como material complementario para explicar el proyecto, más no como técnica narrativa principal. Técnica: estilo libre . Los compuestos deben incluir los créditos de todos los que participaron, así como una breve explicación del rol en el proyecto.

**2. Animación publicitaria** – Materiales de animación que promuevan o apoyen la venta de un producto o servicio. La imagen grabada o filmada deberá ser únicamente de apoyo o secundaria. Duración: Libre. Cualquier técnica: puede ser animación 2D, 3D, tradicional, mixta, compuestos. Es importante incluir el rol de la

persona que inscribe el proyecto. Tiene que estar ligada en la venta, promoción y branding de un producto o servicio. Pueden ser piezas de TV o videos de comunicación interna y animaciones para internet.

### 3. Paquetes gráficos

3.1 Broadcast – Material diseñado para televisión. Paquetes gráficos: Pueden incluir cortinillas, plecas, bugs, identificadores, logos animados, bumpers, rompecortes, transiciones, para un programa o un canal de televisión. Duración: Hasta 2 minutos.

3.2 Créditos de programas, series o películas – Materiales de animación para secuencia de créditos de películas series de TV o programas, técnica libre. La animación debe ser lo principal, en caso de llevar material grabado o filmado, debe ser secundario. Duración libre.

**4. Video musical animado** – Duración: 30 segundos a 2 minutos de la persona que inscribe el proyecto y una breve descripción del trabajo a realizar. Para la identificación y promoción de un canal de logos, etcétera. Material de animación para secuencias 2 minutos. Técnica: Animación 2D, 3D y/o compuestos.

**5. Reel o autopromocional** – Material promocional para el trabajo personal o de un estudio de animación. Técnica libre, hasta 5 minutos.

## Entrega de Material

**Para todas las categorías** – Cargar video en formato .mov, o video DV o .avi o .mpg con tamaño mínimo de 640x480 y máximo de 1920x1080 con un tamaño de archivo menor a 500 megas.

# Ilustración

## Descripción y envío

**Las mismas categorías aplican para profesionistas y estudiantes.**

**1. Editorial** – Todo aquel contenido editorial ilustrado en publicaciones impresas o digitales (Libros, revistas, periódicos, blogs, portales, cartón de opinión).

**2. Comercial** – Comprendiendo todo el material de ilustración comisionado contenido en piezas de índole comercial. (Campañas, anuncios, piezas publicitarias, intervenciones, productos).

**3. Autopromocional** – Todo aquel material de ilustración de producción personal, prescindiendo de piezas comisionadas, cuya intención sea promover el trabajo comercial del ilustrador. (Exceptuando obra plástica).

**4. Infografía** – Comprendiendo el material infográfico comisionado o no, impreso o digital.

## Entrega de Material

**Para todas las categorías** – Enviar tres imágenes de la pieza final, ilustrando el concepto y detalles de ejecución. Formato jpg/rgb a 72 dpi, con un ancho o alto mínimo de 1600 px y máximo de 5760 px en su lado más largo. Opcionalmente se pueden enviar referencias como fotos, videos o stills para ilustrar el proceso o la aplicación final del proyecto.

# Moda

## Descripción y envío

**Las mismas categorías aplican para profesionistas y estudiantes.**

**1. Prendas de vestir** – Hombre o mujer.

**2. Complementos** – Calzado, bolsos, accesorios (bisutería, relojería), marroquinería (objetos de piel o cuero como carteras, cinturones, etc.)

## Entrega de Material

**Para todas las categorías** – Ilustraciones en técnica libre de tres propuestas diferentes a manera de una colección o cápsula, con congruencia creativa en términos de estilo y destinadas a una temporada específica del año. Tema libre/abierto que incluya el concepto y detalles de ejecución. Formato jpg/rgb a 72 dpi, con un ancho o alto mínimo de 1600 px y máximo de 5760 px en su lado más largo.

**Entrega de muestras** – En caso de ser anunciados en quorum.org.mx como proyectos seleccionados –*shortlist*– en los primeros días de junio, tendrán que producir 1 de los 3 diseños para entregarlo en el transcurso del mes de junio en la dirección señalada en la sección de calificación de esta convocatoria:  
Teotihuacán 17,  
Col. Hipódromo Condesa,  
06100, México, D.F.



# Precios | Costo por proyecto

## Estudiantes

**\$450**

Hasta el 22 de marzo

**\$550**

Hasta el 26 de abril

**\$650**

Hasta el 3 de mayo

**\$8000**

Precio a grupos de estudiantes<sup>8</sup>

## Profesionales

**\$900**

Hasta el 22 de marzo

**\$1000**

Hasta el 26 de abril

**\$1200**

Hasta el 3 de mayo

El pago podrá ser en línea vía pay pal, por depósito, transferencia o giro bancario. Envía tu comprobante de pago a pagos@quorum.org.mx y con copia a pagosquorum@gmail.com.

Recibirás un mail confirmando la recepción del mismo.

### Información de depósito o transferencia:

Quórum, Consejo de Diseñadores de México, A.C. Banco Santander

Cuenta: 5203203542-6, clabe: 014180520320354262

Giro Bancario: Sucursal María Isabel, número de sucursal: 0032

Río Tiber 102 Col. Cuauhtémoc, 06500, México, D.F.

Horario: lunes a viernes 9-16 hrs.

**Nota 8:** Precio válido para grupos de estudiantes auspiciados por universidades por el tiempo que dure esta convocatoria. (El grupo deberá ser de 20 estudiantes).

# Condiciones

1. Los participantes aceptan implícitamente las bases del certamen y son responsables de cumplir con lo estipulado.
2. Los trabajos deberán ser de la autoría y/o propiedad del participante y estar exentos de derechos o responsabilidades con terceros (modelos, empresas, instituciones, editoriales, concursos, o cualquier instancia que pueda requerir autorización para su uso) o, en su caso, contar con su aprobación.
3. Los participantes cederán los derechos a los organizadores para utilizar sus trabajos para fines de difusión y exposición, recibiendo su respectivo crédito autoral.
4. No se admitirán trabajos en donde figuren textos o imágenes identificativos del autor (firma, logotipo, sitio web).
5. Todo envío de material y seguro del mismo correrá por cuenta del participante, quien deberá enviar debidamente protegido y empacado su producto. Premio Quórum no se hará responsable por daño, maltrato o pérdida del producto.
6. Las muestras recabadas, para la ronda presencial, de los trabajos seleccionados –*shortlist*– serán devueltos a partir del mes de octubre en el entendido que el participante se hará responsable del embalaje, seguro y transporte de los mismos.
7. Todos los participantes se obligan a recoger muestras en las primeras dos semanas a partir de que Premio Quórum los contacte para ello. En caso contrario, Quórum no se responsabiliza por el material.
8. Los proyectos ganadores se comprometen a dejar sus prototipos hasta el término de la exhibición oficial en el Museo Franz Mayer que será desmontada a principios de noviembre, además de formar parte de cualquier exhibición itinerante en el entendido que el participante se hará responsable del embalaje, seguro y transporte de los mismos a Premio Quórum.



# Comité

## Comité Organizador

Presidente  
**Luis Herrera**

Director Ejecutivo  
**Eduardo Calderón**

Directora  
**Isabel Barraza**

Coordinadora  
**María Eugenia Gutiérrez**

## Equipo PQ13

**Andrea Sánchez, Andrea Martínez, Ana  
Sofía Zambrano, Marianne Armenta,  
Mario Badillo, Miryam Cynthia Lara,  
Monsterrat Martínez y Romario Castro**

## Embajadores de Moda

**Mariana Luna, Malafacha, Paragon**

## Antenas

**Bajío | Eduardo Espinoza |** Tipos Libres  
**Este | Mauricio Tello**

## Consejo Quórum

**Laura Medina Mora |** brand lab

**Franz Teuscher y Laura Maza |**  
design center

**Carmen Cordera |** drafft diseñadores

**Ricardo Salas |** frontespizio

**Alberto Juárez |** hyperbrand

**Juan Manuel Morraz |** maquinaria creativa

**Eduardo Calderón y Luis Herrera |** mblm

**Héctor Rivero Borrel |** museo franz mayer

**Pablo González de Castilla |** paragraf

**Gonzalo Tassier y Berenice Tassierz |**  
retorno tassier

**René Galindo y Daniel Castelao |** signi

## Concepto e Identidad Año Uno

### Cítrico Gráfico

Maira Fragoso | Antonio Gallardo | Fernanda  
Lhez | Malcolm Llanas | Ricardo Lozano |  
Gonzalo Rocha

## Colaboradores

### Redes Sociales

**Mario Flores |** Grupo W  
**Allan Vásquez |** Lunave

**Gloria Ruiz**

**Mario Palos**

**Enrico Becerra |** 2night

**Perla Peralta |** 2night

### Media Associates

**Greta Arcila |** Glocal

**Enrico Becerra |** 2night

**Jorge Diego Etienne |** Designaholic

# Conectando

Disciplinas

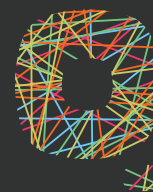
Sectores

Generaciones

Regiones

Comunidades





AÑO **UNO**  
PREMIO  
**QUÓRUM**  
2013

# CONNIEC TANDO

MUSEO  
FRANZ  
MAYER

ARTES DECORATIVAS Y DISEÑO

 **pontuweb.com**  
Web Hosting made easy

**ZIMAT**  
CONSULTORES

**glocal**

  
**Televisa**

**2night.com**

**ONCE**  
**TV MEXICO**  
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

  
TWEENBOX

**PRO MEXICO**  
Inversión y Comercio

**elcorondel**  
diseño | edición | tipografía | impresión

© **CEDIM**

  
DESIGNFEST  
INTERNACIONAL

**MBLM**

 **Tipo Libre**

**cítricográfico**

  
**add**



**premioquorum**



**facebook.com/premioquorum**



**quorum.org.mx**



**+52 55 5264 4442**



**info@quorum.org.mx**