



CEREMONIA DE PREMIACIÓN
14 DE AGOSTO DE 2012
PALACIO DE BELLAS ARTES

ENTREGA DE TRABAJOS
DEL 30 DE ABRIL AL
1 DE JUNIO DE 2012

okol.

PARTICIPA

Los Mayas vieron
en 2012 el final de
una era

/

Nosotros vemos
una oportunidad para
rediseñar México

año^o
cero



premio
quórum
2012

Un punto de inflexión para México, una cultura latente de diseño por liberar, una oportunidad de reinventarnos. Sé parte del cambio, sé parte de este Año Cero.

Premio Quórum es, desde 1992, el premio anual de diseño con mayor reconocimiento a nivel nacional. En esta XX edición hemos invitado a líderes de opinión a identificar y reconocer el mejor talento a nivel nacional en las disciplinas de diseño gráfico, industrial, digital, animación, ilustración y moda.

En este año de inflexión para el país, o **Año Cero**, como le hemos llamado, queremos utilizar al Premio para proyectar a México hacia el mundo como un país en donde el uso responsable y creativo del diseño contribuye a resolver los principales retos en la actividad económica, política, cultural, social y sustentable que enfrenta el país hoy.

Sabemos que el reto es ambicioso, pero la oportunidad también es única y está en nuestras manos, por lo que esperamos que participes para contribuir con la consolidación del gremio, la vinculación de la industria y el desarrollo del país a través del diseño.

Gracias de antemano por ser parte del cambio, por ser parte de este **Año Cero**.

Cate- gorías

tsoolil

En esta XX edición hemos abierto el escenario a seis disciplinas que son parte de la realidad del diseño mexicano actual, para proyectar tanto al país como al mundo nuestra capacidad de contribución al desarrollo económico mediante soluciones creativas.



A. GRÁFICO

- Identidad Gráfica
- Editorial (Libro)
- Editorial (Otros)
- Empaque
- Conceptual

B. INDUSTRIAL

- Mobiliario
- Accesorios y Elementos Decorativos
- Salud, Deportes y Entretenimiento
- Tecnología, Comunicación y Transporte
- Joyería
- Conceptual

C. DIGITAL

- Aplicaciones Móviles
- Websítes y Micrositios
- Aplicaciones para Redes Sociales
- Campañas Online
- Banners
- Conceptual

D. ANIMACIÓN

- Cortometraje
- Animación Publicitaria
- Broadcast y Créditos Programas
- Visual Effects
- Motion Graphics
- Conceptual

E. ILUSTRACIÓN

- Digital
- Análoga
- Conceptual / Experimental

F. MODA

En este **Año Cero** queremos proyectar y reconocer la creatividad del Diseño de Moda como una disciplina clave en la cultura del diseño nacional, por lo que hemos invitado a un panel de especialistas a identificar a aquellas personalidades que actualmente marcan la pauta en el Diseño de Moda en México.

Bases

k'abéetkunaj

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 enero de 2011** y el **31 de mayo de 2012**.

TERCERO – Los nombres de los finalistas serán dados a conocer en la **ceremonia de premiación el martes 14 de agosto de 2012 en el Palacio de Bellas Artes**.

CUARTO – El jurado y sus colaboradores más cercanos se abstendrán de participar en este concurso en el entendido que no pueden ser juez y parte.

La fecha límite para recepción de trabajos será el 1 de junio de 2012.

Reconocimientos

k'uben

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

- Premio Quórum (estatuilla)
- Diplomas para el despacho, diseñadores involucrados y el cliente
- Visibilidad en página web, publicaciones impresas y electrónicas diversas
- Presencia en la exhibición oficial del **Museo Franz Mayer**

En este **Año Cero** también queremos identificar a aquellos colegas que por su talento, visión y persistencia constituyen, hoy por hoy, los pilares de nuestra industria, por lo que el día del evento se entregarán los siguientes reconocimientos especiales:

- Mérito profesional ¹
- Revelación del año ²
- Promoción del diseño ³
- Visión del diseño ⁴

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.

2. Reconocimiento a un estudiante mexicano que 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.

3. Reconocimiento a una persona, empresa o institución que demuestre, a través del impacto de sus acciones, un interés cabal por la promoción del diseño mexicano dentro y/o fuera del país. Se evaluará: impacto en medios, audiencias e industrias.

4. Reconocimiento a una empresa o institución que demuestre el uso consistente y estratégico del diseño como un factor de cambio, ya sea en el ámbito cultural, responsabilidad social, educación o entorno. Se evaluará: visión, estrategia e impacto.

Jurado

toji

En esta ocasión el jurado estará conformado por reconocidos profesionales de cada disciplina, tanto a nivel nacional como internacional, quienes mediante un sistema de calificación digital y presencial buscarán identificar proyectos que cumplan con los criterios de selección establecidos: solución creativa, realización y congruencia con el objetivo planteado.

El Jurado se reserva el derecho a declarar desierta cualquier categoría, así como de reclasificar en una categoría distinta cualquier proyecto e incluso, abrir nuevas categorías.



Califica- ción

ch'a't'aan

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

PRIMERA RONDA – Evaluación de todos los trabajos participantes por medio de un sistema electrónico (*online*) de calificación certificado.

SEGUNDA RONDA – Evaluación presencial en la que se seleccionarán los trabajos finalistas. Para esta ronda, se solicitará, en caso de ser necesario, envío de material de exhibición para su evaluación. En caso de no cumplir con este requisito, el participante quedará descalificado.

De ser requerido, dicho material deberá ser enviado entre el **18 y el 29 de junio** a la siguiente dirección:
Teotihuacán 17,
Col. Hipódromo Condesa,
06100, México, D.F.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ¹

CONCEPTO – solución creativa, innovación.

REALIZACIÓN – técnica, ejecución, calidad, entorno.

CONGRUENCIA – con necesidad y/o mercado (brief).

1. Todas las personas inscritas tendrán que basar su participación bajo estos tres criterios que califica Premio Quórum.

Los jueces a su vez se comprometen a calificar cualquier trabajo participante bajo estos tres criterios.

Inscrip- ción

máan

1. Regístrate en línea.
2. Incluye una descripción del proyecto y de los tres criterios de evaluación.
3. Envía tu proyecto de acuerdo a las indicaciones del sistema.
4. Opcional: Incluye un video o material audiovisual de apoyo para complementar la explicación del proyecto, el proceso y/o solución.
5. Cubre la cuota de inscripción de acuerdo al número de piezas inscritas y a las instrucciones del sistema.



GRÁFICO

Descripción – y envío

PROFESIONALES

A1 IDENTIDAD GRÁFICA: marca o fuente tipográfica aplicada a puntos de contacto como: papelería, ambientes, folletos, uniformes, vehículos, menús, señalización, manuales, empenajes, exhibiciones, etcétera.

A2 EDITORIAL/LIBRO: publicación impresa con más de 44 páginas, incluyendo libro de arte, institucional, cultural, conmemorativo, exposición, independiente, obra artística infantil, etcétera.

A3 EDITORIAL/OTROS: revista interna, externa o comercial; informe anual o de responsabilidad; folleto corporativo, cultural o auto-promocional; fanzine o gaceta; catálogo de producto, exposición, festival, arte, manual, etcétera.

A4 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.

PROFESIONALES Y ESTUDIANTES

A5 CONCEPTUAL: Proyectos experimentales, académicos o personales que propongan una idea o solución creativa, expresada de manera gráfica.¹

ESTUDIANTES ²

A6 IDENTIDAD GRÁFICA
A7 EDITORIAL/LIBROS Y OTROS

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 de 800 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.

2. Aplican las mismas definiciones que para las categorías profesionales correspondientes.



INDUSTRIAL

Descripción – y envío

PROFESIONALES

B1 MOBILIARIO: sistemas o piezas individuales, muebles, accesorios para muebles, cocinas, comedores, muebles de jardín, mobiliario de oficina, muebles de salón, lámparas para jardín, etcétera.

B2 ACCESORIOS Y ELEMENTOS DECORATIVOS (CASA U OFICINA): accesorios para comedor, porcelana, utensilios de cocina y vajilla, decoración de mesa, textil de mesa, vidrio, cerámica, accesorios, tapetes, floreros y macetas, alcancías, lámparas, etcétera.

B3 SALUD, DEPORTES Y ENTRETENIMIENTO: equipos y dispositivos médicos, equipo de rehabilitación, ayuda ortopédica y movilidad, equipo deportivo, equipo para gimnasio, bicicletas, triciclos y accesorios de ciclismo, accesorios para uso al aire libre, tiendas de campaña, navajas, juegos, juguetes, instrumentos musicales, etcétera.

B4 TECNOLOGÍA, COMUNICACIÓN Y TRANSPORTE: dispositivos electrónicos tales como telefonía móvil, teléfonos fijos, equipo de cómputo, equipo de telecomunicaciones, redes, servidores, memorias USB, bocinas, auriculares, mesas o pizarrones interactivos, equipo médico electrónico, vehículos de gasolina y eléctricos como camiones, motocicletas, trenes, sistemas de transporte alternativos, etcétera.

B5 JOYERÍA: relojes y joyería.

1. Podrá participar cualquier proyecto que no esté incluido en las categorías enlistadas y que proponga un concepto interesante –sin importar si fué producido o es un render. El objetivo es identificar y reconocer ideas y conceptos frescos e innovadores.

PROFESIONALES Y ESTUDIANTES

B6 CONCEPTUAL: proyectos experimentales, académicos o personales que propongan una idea o solución creativa.¹

ESTUDIANTES ²

B7 SALUD, DEPORTES Y ENTRETENIMIENTO
B8 TECNOLOGÍA, COMUNICACIÓN Y TRANSPORTE

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 de 800 px en el lado más largo de la imagen. Para el caso de estudiantes se pueden enviar imágenes del prototipo.

2. Aplican las mismas definiciones que para las categorías profesionales correspondientes.



DIGITAL

Descripción – y envío

PROFESIONALES

C1 APLICACIONES MÓVILES: aplicaciones diseñadas para iPhone®, Android®, BlackBerry® y otros smartphones, incluyendo cualquier aplicación preinstalada o descargada de app stores y plataformas que distribuyan software para dispositivos móviles.

C2 WEBSITES Y MICROSITIOS: sitio, micrositio o destino online, que tenga como propósito ofrecer una experiencia de interacción excepcional entre una marca y su público objetivo.

C3 APLICACIONES PARA REDES SOCIALES: aplicaciones diseñadas con fines publicitarios, utilitarios o herramientas diseñadas para plataformas sociales, tales como Facebook®, Twitter®, Linked-In®, My Space®, etcétera.

C4 CAMPAÑAS ONLINE: proyecto que proponga la interacción estratégica de al menos tres elementos digitales diferentes con el objetivo de lograr un objetivo específico de mercado.

C5 BANNERS: piezas publicitarias para sitios y/o portales diseñados, ya sea de manera independiente o secuenciada, para promover una marca dada.

PROFESIONALES Y ESTUDIANTES

C6 CONCEPTUAL: proyectos experimentales, académicos o personales que propongan una idea o solución creativa.¹

ESTUDIANTES ²

C7 WEBSITES, MICROSITIOS Y BANNERS

C8 CAMPAÑAS ONLINE

ENTREGA DE MATERIAL

APLICACIONES MÓVILES: proporcionar enlaces a videocaso –no mayor a 2 minutos– y URL de la tienda de aplicaciones o plataforma de descarga correspondiente.

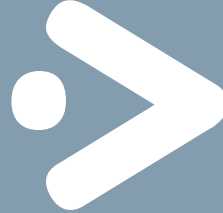
WEBSITES, MICROSITIOS Y BANNERS: proporcionar URL del sitio.

APLICACIONES PARA REDES SOCIALES: proporcionar URL de la red social en cuestión con el nombre del usuario y la contraseña correspondiente.

CAMPAÑAS ONLINE: proporcionar URL y enlaces a las diferentes piezas.

1. Podrá participar cualquier proyecto que no esté incluido en las categorías enlistadas y que proponga un concepto interesante –sin importar si fué producido o es una maqueta. El objetivo es identificar y reconocer ideas y conceptos frescos e innovadores.

2. Aplican las mismas definiciones que para las categorías profesionales correspondientes. iPhone, Android, BlackBerry, Facebook, Twitter, Linked-In y MySpace son marcas registradas.



ANIMACIÓN

Descripción – y envío

PROFESIONALES

D1 CORTOMETRAJE: producción diseñada como narrativa visual con duración menor a 10 minutos. En caso de tener imagen viva grabada o filmada, puede ser incluida como material complementario para explicar el proyecto, más no como técnica narrativa principal. *Duración:* de 2 a 10 minutos. *Técnica:* estilo libre –compuestos con material grabado, filmado o fotografiado junto con gráficos, animación 2D, 3D o stop-motion. Los compuestos deben incluir los créditos de todos los que participaron en el corto, así como una breve explicación del rol de la persona que inscribe el proyecto.

D2 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:* de 20 segundos a 1 minuto. *Técnica:* animación 2D, 3D y/o compuestos.

D3 BROADCAST Y CRÉDITOS DE PROGRAMAS: material diseñado para la identificación y promoción de un canal de televisión. Animación de identificadores, logos, bumpers de entrada y salidas de promos, plecas, rompecortes, transiciones, bugs de logos, etcétera. Material de animación para secuencias de créditos para un programa. *Duración:* de 40 segundos a 2 minutos. *Técnica:* animación 2D, 3D y/o compuestos.

D4 VISUAL EFFECTS: piezas creadas para cine, programas, serie de televisión, campañas publicitarias u obras de teatro con trabajo de 3D, integración y compuestos. Las secuencias deberán ser finales. *Duración:* de 30 segundos a 2 minutos por secuencia. Especificar el rol de la persona que inscribe el proyecto y una breve descripción del trabajo a realizar.

PROFESIONALES Y ESTUDIANTES

D5 CONCEPTUAL: proyectos experimentales, académicos o personales que propongan una idea o solución creativa.¹

ESTUDIANTES

D6 CORTOMETRAJE: aplican las mismas especificaciones que para profesionales.

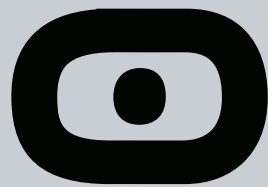
D7 MOTION GRAPHICS: piezas que hagan uso creativo de imagen en movimiento, basadas en diseño gráfico o ilustración, aplicando fundamentos de color, tipografía y composición. *Duración:* de 40 segundos a 2 minutos. *Técnica:* animación 2D y/o 3D.

ENTREGA DE MATERIAL

PARA TODAS LAS CATEGORÍAS: Quicktime® codec H264, SD widescreen, audio ACC stereo 48 khz, calidad alta, 128 kbps, 29.97 frame rate, aspecto pixel 1.0 square pixel.

Quicktime es una marca registrada.

1. Podrá participar cualquier proyecto que no esté incluido en las categorías enlistadas y que proponga un concepto interesante –sin importar si fué producido o es una maqueta. El objetivo es identificar y reconocer ideas y conceptos frescos e innovadores.



ILUSTRACIÓN

Descripción – y envío

PROFESIONISTAS

E1 DIGITAL: piezas desarrolladas a través de software –ya sea vectorial, bitmap, 3D o la combinación de los anteriores.

E2 ANÁLOGA: piezas que utilicen técnicas tradicionales, tales como: acuarela, gouache, acrílico, óleo, tinta china, lápiz, grabado, etcétera.

PROFESIONISTAS Y ESTUDIANTES

E3 CONCEPTUAL/EXPERIMENTAL: proyectos experimentales, académicos o personales desarrollados con herramientas no convencionales, tales como: arte urbano, instalaciones, etcétera.¹

ESTUDIANTES ²

E4 DIGITAL
E5 ANÁLOGA

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 de 800 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.

1. Podrá participar cualquier proyecto que no esté incluido en las categorías enlistadas y que proponga un concepto interesante –sin importar si fué producido o es un estudio. El objetivo es identificar y reconocer ideas y conceptos frescos e innovadores.

2. Aplican las mismas definiciones que para las categorías profesionales correspondientes.



MODA

Reconocimiento especial

PROFESIONISTAS

En este Año Cero queremos proyectar y reconocer la creatividad del Diseño de Moda como una disciplina clave de la realidad actual y del futuro de la cultura del diseño nacional, por lo que hemos invitado a un panel de expertos a identificar a las cinco personalidades que marcan la pauta en el Diseño de Moda en México actualmente.

Pre_ cìos¹

tojol

ESTUDIANTES

\$ 400 hasta el 13 de mayo

\$ 500 del 14 al 27 de mayo

\$ 600 del 28 de mayo al 1 de junio

\$ 7000 Precio a grupos de estudiantes²

1. El pago podrá ser en línea o por depósito, transferencia o giro bancario (adjuntar copia al llenar tu solicitud).

2. Precio válido para grupos de estudiantes auspiciados por universidades hasta el 18 de Mayo de 2012. (El grupo deberá ser de 20 estudiantes).

PROFESIONALES

\$ 700 hasta el 13 de mayo

\$ 800 del 14 al 27 de mayo

\$ 1000 del 28 de mayo al 1 de junio

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.

Condi_ cìones

ma'alob anik

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. Los trabajos que no sean seleccionados serán devueltos, siempre y cuando el participante lo requiera y se haga responsable del embalaje, seguro y transporte de los mismos.

Comité

tsol xikin

COMITÉ ORGANIZADOR

Presidente

Luis Herrera
MBLM

Vicepresidente

Ariel Rojo
ARIEL ROJO DESIGN STUDIO

Directora

Isabel Barraza
ESPACIO AZUL

COORDINACIÓN DE CATEGORÍAS

Gráfico

Cítrico Gráfico

Industrial

Ariel Rojo
ARIEL ROJO DESIGN STUDIO

Digital

Miguel Calderón
GRUPO W

Animación

Maribel Martínez
TELEVISA

Ilustración

César Evangelista
MR. KONE

Moda

**Mariana Luna
y Malafacha**

ANTENAS REGIONALES

FEDERAL

Georgina Durán
ASOCIACIÓN ENCUADRE

NORTE

Gerardo Ortiz
MENOSUNOCEROUNO (MTY)

Michael García Novak
CEDIM (MTY)

OCCIDENTE

Javier Henríquez Lara
HENRÍQUEZ LARA ESTUDIO (GDL)

ORIENTE

Mauricio Tello
MAURICIO TELLO ESTUDIO (VER)

BAJÍO

Eduardo Espinoza
TIPOS LIBRES (QRO)

Jorge Caballero
VIVE DISEÑO (GTO)

CENTRO

Pep Palau
IDEOGRAMA (MOR)

SUR

Jorge Cejudo
EL CEJAS (YUC)

CONSEJO QUÓRUM

Laura Medina Mora
BRAND LAB

Franz Teuscher
Laura Maza
DESIGN CENTER

Carmen Cordera
DRAFFT DISEÑADORES

Ricardo Salas
FRONTESPIZIO

Alberto Juárez
HIPERBRAND

Juan Manuel Morraz
MAQUINARIA CREATIVA

Eduardo Calderón
Luis Herrera
MBLM

Héctor Rivero Borrel
MUSEO FRANZ MAYER

Pablo González
Pep Palau
PARAGRAF

Gonzalo Tassier
Berenice Tassier
RETORNO TASSIER

René Galindo
Daniel Castelao
SIGNI

COMITÉ DE DIFUSIÓN

Enrico Becerra
2NIGHT

Carlos Ruiz Velasco
EL CORONDEL

Jorge Diego Etienne
DESIGNAHOLIC

Julio Frías
DISEÑA MÉXICO

Mario Flores De Coss
HOLA MUNDO

Salvador Laddaga
Francisco Amaya
Santiago Ronda
SAE INSTITUTE

Alejandro Cabrera
Polo Camargo
PORTAVOZ


Greta Arcila
REVISTA GLOCAL


sé parte
del cambio
/
participa


níib ólala


año^o
cero




 @premioquorum

 facebook.com/premioquorum

 quorum.org.mx

 +52 55 4430 0072

 info@quorum.org.mx

CON EL APOYO DE

MUSEO
FRANZ
MAYER

ARTES DECORATIVAS Y DISEÑO


INSTITUTE

designaholic

portaVOZ
portal de voces de la cultura de la UAM

 pontuweb.com[®]
Web Hosting hecho fácil


ahm
REGISTRO

glocal