



Anexo 2

Características y especificaciones

Categoría infantil:

Dibujo

1. Podrán utilizar lápices de colores, crayones, plumones, gises o acuarelas, en cualquier tipo de papel, tamaño carta (21.6 x 27.9 cm).
2. Deberán seleccionar un personaje del siguiente listado:
 - a. Ocelia. – Es una ocelote muy inteligente que ha estudiado mucho y ahora es una científica investigadora muy importante con un gran laboratorio. Ella tiene una movilidad reducida, por eso inventó una silla de ruedas con artefactos que le sirve para muchas cosas, como moverse de un lado a otro, volar, escribir con la computadora que tiene integrada o ver en la oscuridad gracias a los lentes de visión nocturna. Su silla de ruedas le ayuda mucho, es por eso que Ocelia sabe que es importante acercar los inventos a todos los animales, pues son objetos muy valiosos que pueden mejorar la vida de su comunidad. Ocelia está dispuesta a ayudar a su amiga Axi para poder hacer muchos Axofiltros y llevarlos a todos los estanques que lo necesiten.
 - b. Pache. - Es un coatí que vive en un estanque vecino. Es un poco flojo y algo tramposo, pues no le gusta pensar en inventar cosas. Él cree que es más fácil robarse las ideas de los demás, aunque no sabe que haciendo trampa puede causarle mucho daño a sus amigos y a los animales de su comunidad.
 - c. Manuel. - Es un grillo saltarín muy creativo que a veces se comunica con sonidos, es el mejor amigo de Ocelia y su ayudante más eficiente. Manuel le ayuda a Ocelia a pensar en nombres para sus invenciones y crear marcas atractivas que llamen la atención de los animales. Además, es un grillito muy activo al que le encanta vender, siempre busca productos e inventos originales e innovadores para ofrecerlos a los animales de su comunidad y con ellos, mejorar sus vidas. Manuel y Ocelia trabajan en equipo y siempre están juntos. Ocelia confía mucho en él porque es muy inteligente y siempre le da consejos para vender sus creaciones.



3. El dibujo deberá ser original y tomar en cuenta las características de los personajes, conforme al inciso anterior. Se considerará la creatividad del proyecto.
4. Conforme al inciso 3 de la base Quinta, deberán adjuntar en el formulario de registro de su categoría un archivo que contenga el dibujo en formato digital, ya sea escaneado en formato .pdf, o bien una fotografía de éste en formato .jpg o .png con una resolución mínima de 1,280 x 720 píxeles (resolución estándar de una cámara de celular). La fotografía del dibujo debe estar nítida (no borrosa ni movida) y se debe apreciar únicamente el área del dibujo.

Categoría juvenil 1:

Cartel¹

1. El cartel deberá utilizar imágenes y textos breves para comunicar una idea de **uno** de los guiones del anexo 3 de la convocatoria y por lo menos deberá incluir un personaje de los que se describen en los mismos. El contenido deberá ir dirigido a un público infantil y juvenil.
2. Para la elaboración del cartel podrán utilizar cualquier herramienta o programa de dibujo o diseño en computadora, o podrán ilustrarlo con los recursos que tengan a su alcance (lápices de colores, plumones, gises o acuarelas, en cualquier tipo de papel, tamaño carta (21.6 x 27.9 cm). Es importante considerar la base Octava sobre las buenas prácticas y el uso de software legal.
3. Conforme al inciso 3 de la base Quinta, deberán adjuntar en el formulario de registro de su categoría dos archivos que contengan el proyecto en tamaño carta (792 x 612 píxeles), uno en formato .pdf y el otro en formato .ai editable en caso de utilizar una herramienta o programa de dibujo o diseño de computadora.
4. En caso de que ambos archivos del cartel (en formatos .pdf y .ai) superen el peso permitido y no sea posible adjuntarlos en el formulario de registro de su categoría, podrán generar una liga de la plataforma gratuita WeTransfer <https://wetransfer.com/> con los archivos y colocar dicha liga en el apartado correspondiente del formulario de registro de su categoría.
5. En caso de hacer el cartel de forma manual, deberán adjuntar en el formulario de registro de su categoría en formato digital, ya sea escaneado en formato .pdf, o

¹ Cartel: Lámina de papel que se exhibe con fines publicitarios o informativos, Real Academia Española, <https://www.rae.es/dpd/cartel>



bien una fotografía de éste en formato .jpg o .png con una resolución mínima de 1,280 x 720 píxeles (resolución estándar de una cámara de celular). La fotografía del cartel debe estar nítida (no borrosa ni movida) y se debe apreciar únicamente el área del dibujo.

6. Se tomarán en cuenta los proyectos originales que comuniquen claramente y con mayor creatividad una idea del guion elegido conforme a las presentes bases. El contenido deberá ir dirigido a un público infantil y juvenil.

Categoría juvenil 2:

Video animado

1. El video deberá tener una duración mínima de 30 segundos y máxima de 1 minuto y 30 segundos. Para su elaboración deberán considerar la base Octava sobre las buenas prácticas y el uso de software legal.
2. El video deberá tomar como referencia uno de los guiones del anexo 3. Puede basarse enteramente en el guion seleccionado o desarrollar uno original a partir del mismo.
3. El contenido deberá ir dirigido a un público infantil y juvenil.
7. Conforme al inciso 3 de la base Quinta, deberán adjuntar en el formulario de registro de su categoría, un archivo con el proyecto en formato .mp4. En caso de que no se pueda adjuntar el archivo por superar el peso permitido, podrán generar una liga en la plataforma gratuita WeTransfer <https://wetransfer.com/> con el video en el formato indicado con los archivos y colocar dicha liga en el apartado correspondiente del formulario de registro de su categoría.
4. Se tomarán en cuenta los proyectos originales que transmitan de manera clara y creativa el guion elegido conforme a las presentes bases.

Categoría para niñas, niños y jóvenes con discapacidad

Dibujo o audio-cuento

Para participar con un dibujo:



1. Podrán utilizar lápices de colores, crayones, plumones, gises o acuarelas, en cualquier tipo de papel, tamaño carta (21.6 x 27.9 cm).
2. Deberán seleccionar un personaje del siguiente listado:
 - a. Ocelia. – Es una ocelote muy inteligente que ha estudiado mucho y ahora es una científica investigadora muy importante con un gran laboratorio. Ella tiene una movilidad reducida, por eso inventó una silla de ruedas con artefactos que le sirve para muchas cosas, como moverse de un lado a otro, volar, escribir con la computadora que tiene integrada o ver en la oscuridad gracias a los lentes de visión nocturna. Su silla de ruedas le ayuda mucho, es por eso que Ocelia sabe que es importante acercar los inventos a todos los animales, pues son objetos muy valiosos que pueden mejorar la vida de su comunidad. Ocelia está dispuesta a ayudar a su amiga Axi para poder hacer muchos Axofiltros y llevarlos a todos los estanques que lo necesiten.
 - b. Pache. - Es un coatí que vive en un estanque vecino. Es un poco flojo y algo tramposo, pues no le gusta pensar en inventar cosas. Él cree que es más fácil robarse las ideas de los demás, aunque no sabe que haciendo trampa puede causarle mucho daño a sus amigos y a los animales de su comunidad.
 - c. Manuel. - Es un grillo saltarín muy creativo que a veces se comunica con sonidos, es el mejor amigo de Ocelia y su ayudante más eficiente. Manuel le ayuda a Ocelia a pensar en nombres para sus invenciones y crear marcas atractivas que llamen la atención de los animales. Además, es un grillito muy activo al que le encanta vender, siempre busca productos e inventos originales e innovadores para ofrecerlos a los animales de su comunidad y con ellos, mejorar sus vidas. Manuel y Ocelia trabajan en equipo y siempre están juntos. Ocelia confía mucho en él porque es muy inteligente y siempre le da consejos para vender sus creaciones.
3. El dibujo deberá ser original y tomar en cuenta las características de los personajes, conforme al inciso anterior. Se considerará la creatividad del proyecto.
4. Conforme al inciso 3 de la base Quinta, deberán adjuntar en el formulario de registro de su categoría un archivo que contenga el dibujo en formato digital, ya sea escaneado en formato .pdf, o bien una fotografía de éste en formato .jpg o .png con una resolución mínima de 1,280 x 720 pixeles (resolución estándar de una



cámara de celular). La fotografía del dibujo debe estar nítida (no borrosa ni movida) y se debe apreciar únicamente el área del dibujo.

Para participar con un audio-cuento:

1. El audio-cuento deberá tener una duración mínima de 30 segundos y máxima de 1 minuto y 30 segundos. Para su elaboración deberán considerar la base Octava sobre las buenas prácticas y el uso de software legal.
2. El audio-cuento deberá tomar como referencia uno de los guiones del anexo 3. Puede basarse enteramente en el guion seleccionado o desarrollar uno original a partir de alguno de los mismos.
3. El contenido deberá ir dirigido a un público infantil y juvenil.
4. Conforme al inciso 3 de la base Quinta, deberán adjuntar en el formulario de registro de su categoría un archivo con el proyecto en formato .mp3. En caso de que no se pueda adjuntar por superar el peso permitido, podrán generar una liga en la plataforma gratuita WeTransfer <https://wetransfer.com/> con el audio en el formato indicado con los archivos y colocar dicha liga en el apartado correspondiente del formulario de registro de su categoría.
5. Se tomarán en cuenta los proyectos originales que transmitan de manera clara y creativa el guion elegido conforme a las presentes bases.