

TÉRMINOS Y CONDICIONES

CONCURSO DISEÑA TU HUELLA 2026

3ra Edición

DESCRIPCIÓN DEL CONCURSO

El concurso "Diseña tu Huella" de Dona Futuro invita a todos los estudiantes de la ESPOL a expresar su creatividad y talento a través del diseño de una camiseta.

Esta iniciativa busca conectar a los estudiantes con una causa solidaria, ya que las camisetas diseñadas serán producidas por ESPOLSHOP y puestas a la venta para recaudar fondos que se destinarán al programa Dona Futuro, que otorga becas de manutención a estudiantes en situación de vulnerabilidad de la ESPOL.

Planificación:

1. **Etapas de Postulación:** Del **26 de octubre al 8 de noviembre**, los estudiantes podrán inscribirse y enviar sus propuestas de diseño.
2. **Jurado:** Un jurado especializado revisará todas las propuestas recibidas y seleccionará los 10 mejores diseños basándose en criterios de Innovación, Atractivo Comercial, Excelencia y Proceso creativo.
3. **Votación del Público:** Los 10 diseños seleccionados se presentarán en nuestra página web de ESPOLSHOP, donde estarán disponibles para votación pública del **16 al 22 de noviembre**. Invitaremos a toda la comunidad a participar votando por su diseño favorito.
4. **Anuncio de Ganadores:** Los 3 diseños con más votaciones del público serán declarados ganadores. El diseño con más votos obtendrá el primer lugar, seguido por el segundo y tercer lugar. Los ganadores serán notificados el **23 de noviembre**.

Premios:

- **Primer Lugar:** Premio económico \$150 + kit especial de productos de los auspiciantes del evento de ESPOLSHOP
- **Segundo Lugar:** Premio económico \$100 + kit especial de productos de los auspiciantes del evento
- **Tercer Lugar:** Premio económico \$50 + kit especial de productos de los auspiciantes del evento



Requisitos de Participación:

- Ser estudiante activo de la ESPOL. La participación podrá ser individual o en equipos de hasta dos personas. Todos los integrantes deberán ser estudiantes activos de la ESPOL.
- Enviar el diseño en formato digital para una camiseta, en un archivo de 3508×4961 píxeles por cada cara diseñada (equivalente a un área máxima tamaño A3 vertical de $29,7 \times 42$ cm a 300 ppp), con un peso mínimo de 1,5 MB y máximo de 10 MB por archivo, en formato JPG o PNG.
- La propuesta podrá incluir el diseño de una sola cara de la camiseta o de ambas caras: delantera y trasera.
- Además, deberá adjuntar documento con la conceptualización de la idea, que podrá presentarse en formato escrito o dibujo, y una breve descripción del proceso creativo o desarrollo de la imagen que permita comprender la inspiración y sentido de la propuesta.
- Adjuntar capturas de pantalla de distintas etapas de elaboración, incluida la versión final, en las que se vea simultáneamente el diseño y el panel de capas del programa utilizado, con los grupos desplegados y las capas, objetos o trazados legibles. Las capturas deberán corresponder a la propuesta presentada y permitir apreciar su desarrollo; no bastará una captura de la imagen final aplanada en una sola capa. Se revisarán junto con el documento de conceptualización y la descripción del proceso creativo como evidencia complementaria de originalidad, sin que por sí solas acrediten la ausencia de inteligencia artificial.
- Si se utilizaron herramientas de IA en las etapas permitidas, la descripción del proceso creativo deberá identificar las herramientas utilizadas y su finalidad. Los bosquejos generados mediante IA deberán identificarse expresamente como referencias y diferenciarse de los avances de elaboración propia del participante o del equipo.
- Adherirse, cumplir y aceptar los términos y condiciones expuestos en el presente documento.

POLÍTICAS DEL CONCURSO

1. El concurso está abierto únicamente a estudiantes activos de la ESPOL durante el período 2026.
2. Las inscripciones deben realizarse a través del formulario oficial publicado en la página web de ESPOLSHOP dentro del plazo establecido (26 de octubre al 8 de noviembre).
3. Solo se aceptarán diseños originales y que no hayan sido presentados en otros concursos o proyectos.



4. **Uso de herramientas de inteligencia artificial (IA).** Se permiten los siguientes usos:

- a) **Ideación y conceptualización:** lluvia de ideas y exploración de conceptos, temas, paletas de colores o referencias de estilo.
- b) **Bosquejos preliminares:** generación de borradores, esquemas o estudios utilizados exclusivamente como inspiración o referencia para el trabajo propio del participante o del equipo.

No se permite utilizar IA para crear o modificar ningún elemento gráfico que forme parte del diseño final, incluyendo ilustraciones, personajes, íconos, patrones, texturas, tipografías personalizadas, composiciones, fondos u otros recursos visuales. Esta prohibición comprende elementos generados, retocados, ampliados, vectorizados o completados mediante IA, aunque posteriormente sean modificados por el participante o por los integrantes del equipo.

El diseño final deberá ser elaborado desde cero por el participante o por los integrantes del equipo, mediante trabajo propio con herramientas de dibujo o diseño, sin utilizar IA para generar o modificar sus elementos visuales. Los bosquejos generados con IA no podrán calcarse, importarse ni incorporarse, total o parcialmente, al diseño final.

- 5. Los diseños deben ser originales y no deben infringir derechos de autor, marcas registradas, o cualquier otro derecho de propiedad intelectual de terceros. En caso de reclamos de terceros sobre los derechos de un diseño, el participante será responsable de todas las implicaciones legales.
- 6. La Fundación de Ayuda a la Educación reconoce la autoría de los diseños presentados por cada participante o equipo, de acuerdo con la normativa.
- 7. Los participantes que sean seleccionados como finalistas, por el jurado calificador, deberán suscribir la *Declaración sobre Originalidad y Obra por Encargo, una vez sean notificados de su selección*. Los participantes seleccionados como finalistas se comprometen a suscribir todos los documentos necesarios y autorizaciones para el cumplimiento de lo antes mencionado.
- 8. Los diseños serán calificados y escogidos por un jurado evaluador conformado por profesionales expertos en las áreas de diseño gráfico, artes, desarrollo de productos y afines. La decisión del jurado es final y no estará sujeta a reclamos o apelaciones.
- 9. Los 10 mejores diseños seleccionados por el jurado serán publicados en la página web de ESPOLSHOP.

10. Los diseños seleccionados por el jurado calificador entrarán a la etapa de votación pública del 16 al 22 de noviembre. La votación se realizará exclusivamente a través de la página web de ESPOLSHOP.
11. Podrán participar en la votación únicamente las personas que se encuentren registradas como usuarios en la página web de ESPOLSHOP. Para emitir su voto, cada persona deberá crear previamente una cuenta utilizando una dirección de correo electrónico válida. La cuenta y el correo electrónico quedarán registrados en el sistema como parte del proceso de votación.
12. Cada usuario registrado podrá emitir un solo voto a favor de un único diseño durante todo el período de votación. Se admitirá un solo voto por cuenta y por dirección de correo electrónico. No se permitirá utilizar varias cuentas o direcciones de correo para emitir votos adicionales. Se implementarán medidas de control para evitar votos duplicados o fraudulentos.
13. Los premios serán otorgados a los 3 diseños con mayor número de votos registrados por medio de la página web.
14. En caso de empate en el número de votos del público para cualquiera de los tres lugares premiados, tendrá prioridad el diseño que haya obtenido la mayor puntuación total del jurado en la evaluación previa. Si el empate persiste, se comparará la puntuación del criterio de Innovación. De mantenerse la igualdad, el jurado resolverá el desempate mediante una decisión motivada, basada en los criterios de la rúbrica y registrada en acta.
15. Los premios no son transferibles ni canjeables.
16. Todas las fechas del concurso (inscripción, selección del jurado, votación pública y anuncio de ganadores) serán definitivas y no serán susceptibles de cambio, a menos que se informe de lo contrario por vías oficiales.
17. El incumplimiento de cualquiera de estas políticas resultará en la descalificación inmediata del participante o del equipo. De ser necesario se seleccionará a otro finalista.
18. La página web de ESPOLSHOP, podrá actualizar, modificar o dar de baja los presentes términos y condiciones, en cualquier momento.
19. La Fundación de Ayuda a la Educación se reserva el derecho de declarar desierto el concurso en cualquier momento.

RÚBRICA DEL CONCURSO



Los diseños serán evaluados por los siguientes criterios:

- **Innovación:** Especifica qué elementos del diseño son particularmente innovadores o únicos. Asegúrate de que el diseño sea original y no incorpore ilustraciones ni elementos visuales generados mediante inteligencia artificial, ni imágenes prediseñadas.
- **Atractivo Comercial:** con el fin de lograr su objetivo solidario el diseño es atractivo para que el público desee obtenerlo.
- **Excelencia:** Señala aspectos técnicos que destacan y cómo podrían mejorarse aún más.
- **Proceso Creativo:** Describe la evidencia proporcionada del proceso de diseño, evaluando la profundidad y autenticidad de la documentación presentada.

Criterio	Descripción	Puntuación (1-5)
1. Innovación	Creatividad y Originalidad: ¿El diseño presenta ideas frescas y originales? ¿Se diferencia claramente de conceptos tradicionales o comunes? Se requiere que el diseño final sea original, no incorpore imágenes prediseñadas y cumpla las restricciones sobre el uso de inteligencia artificial establecidas en el numeral 4 de las Políticas del concurso.	
	Conceptualización: ¿Está la idea bien desarrollada y claramente articulada? ¿Demuestra el diseño un nuevo enfoque? ¿se sintetiza bien la idea en una imagen? El diseño debe comunicar de manera efectiva la intención o historia detrás de la obra, mostrando una conexión lógica y emocional con el tema del concurso.	
2. Atractivo Comercial	Mensaje y Relevancia Social: ¿El diseño tiene un potencial de comercialización y es atractivo para que el público quiera adquirirlo?	
3. Excelencia	Calidad Técnica y Ejecución: ¿El diseño está ejecutado con un alto nivel de habilidad? ¿Son los detalles del diseño refinados y bien ejecutados?	

Criterio	Descripción	Puntuación (1-5)
	Funcionalidad: ¿El diseño es práctico para su uso en una camiseta, dentro de un área máxima A3 por cada cara diseñada? ¿Los elementos representan la idea de manera correcta?	
	Uso del Color y Estética: ¿El uso del color es efectivo y atractivo? ¿Contribuye a la cohesión general y al atractivo visual del diseño?	
4. Proceso Creativo	Evidencia del Proceso: ¿Se presenta documentación que muestra claramente el proceso de desarrollo del diseño, desde la idea inicial hasta el producto final? ¿Se evidencia un proceso creativo, genuino y reflexivo? Esto asegura que los diseños presentados no solo sean creativos y estéticamente agradables, sino también únicos y fieles al esfuerzo personal del diseñador.	

Escala de Puntuación:

- **1: Insuficiente** – El diseño no cumple con las expectativas en este criterio.
- **2: Aceptable** – El diseño cumple con los requisitos mínimos en este criterio.
- **3: Bueno** – El diseño muestra un buen nivel de habilidad o conceptualización en este criterio.
- **4: Muy Bueno** – El diseño destaca en este criterio con un alto nivel de habilidad o innovación.
- **5: Excelente** – El diseño sobresale claramente en este criterio, demostrando excepcional habilidad, creatividad o impacto.