



CONCURSO DE DISEÑO DEL LOGOTIPO PARA EL PROGRAMA DE INCORPORACION DE JÓVENES A LA AGRICULTURA

Carné Joven Europeo de Castilla-La Mancha convoca el concurso de diseño del logotipo identificativo del programa de incorporación de jóvenes a la agricultura, en colaboración con las direcciones generales de Desarrollo Rural y de Juventud y Deportes de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha

BASES

Primera.

Objeto.- Diseño de un logotipo inédito y representativo del programa de incorporación de jóvenes a la agricultura en Castilla-La Mancha que se mostrará como identificativo en todas las acciones y medios relacionados con el programa.

Segunda.

Contenido.- El diseño deberá transmitir conceptos vinculados con la juventud y la agricultura conteniendo referencias a:

- La mujer joven agricultora.
- El paisaje agrario de Castilla-La Mancha.
- El municipio en el ámbito rural.
- Motivos medioambientales.

Deberá contener la identificación oficial de la Unión Europea y de Castilla-La Mancha. (Banderas o logos).

Tercera.

Técnica.- El diseño se deberá poder reducir a un máximo de tres tintas planas en su versión en color, pudiendo tener tramas. También deberá poderse reproducir a una única tinta. (Color, trama, una tinta, negativo (b/n y color))

El diseño deberá poder adaptarse a diferentes tamaños y usos con correcta visibilidad y legibilidad. El logotipo habrá de ser reproducido posteriormente en distintos soportes y materiales (papelería, prensa escrita, paneles informativos, pancartas, web y soportes multimedia, etc.).

Cuarta.

Formato.- Puesto que el logo será utilizado en múltiples soportes de difusión, se utilizarán formatos vectoriales para el mismo. En concreto, se podrá presentar el logotipo utilizando los formatos SVG, AI o EPS.



Cada logo se presentará al menos en los siguientes tamaños, pudiendo ser el diseño del logo ligeramente diferente para cada tamaño):

a.- Extendido (típico para pancartas, carpetas de congresos...). Dimensiones típicas: que entre en un cuadrado 200 x 200 mm²

b.- Reducido (típico para página web, transparencias, documentos...). Dimensiones típicas: que entre en un cuadrado 20 x 20 mm²

c.- Súper reducido (típico para identificativo de pestañas web). Dimensiones típicas: que entre en un cuadrado 5 x 5 mm²

Para cada uno de los diseños, habrá que presentar el logo tanto en color como en blanco y negro.

Quinta.

Participantes.- La convocatoria está abierta a los jóvenes menores de 30 años de la Comunidad de Castilla-La Mancha que sean titulares del carné joven europeo en el momento de la presentación de la solicitud, los cuales participaran de forma individual en el concurso.

Cada participante sólo podrá presentar una propuesta de diseño.

Bajo ningún concepto podrán participar los/as organizadores/as del concurso, ni el jurado.

La participación en este concurso lleva aparejada la aceptación total de las bases así como del jurado y su fallo. Las decisiones que tome el jurado no podrán ser objeto de impugnación y estará facultado para resolver cualquier situación no prevista en las bases en la forma que considere oportuno.

Sexta.

Forma y pazo de presentación de propuestas.- Las propuestas se presentarán en formato digital vía correo electrónico, a la dirección concurso.carnejovenclm@gmail.com indicando en el asunto del envío la frase "Propuesta logo programa de incorporación de jóvenes a la agricultura". Esta dirección se ha habilitado exclusivamente para la recepción de propuestas para el concurso, y será gestionada exclusivamente por la persona responsable de recepción de las propuestas que no formará parte del Jurado y se encargará de recopilar todas las propuestas recibidas eliminando las referencias a su autor.

Las propuestas deberán tener entrada **antes del 10 de octubre de 2017**. Finalizado este plazo, la Secretaría del concurso levantará el acta de recepción en la que se consignará el número de participantes.



La secretaría confirmará la recepción de la documentación aportada en la dirección de correo electrónico del remitente, y su admisión a concurso o su rechazo, indicando en este último caso las deficiencias encontradas, y si procede o no la subsanación de las mismas por parte del participante. En cualquier caso, la subsanación de las citadas deficiencias no se admitirá fuera del plazo indicado.

Los originales, que habrán de ser inéditos, deberán presentarse en formato electrónico tanto vectorial (SVG, AI o EPS), como en formato imagen (jpg, png, etc.) con la resolución suficiente para poder visualizarlo en diferentes aplicaciones (igual o superior a 300 d.p.i). El nombre de los archivos debe coincidir con el pseudónimo con el que se concursará, seguido del nombre del diseño (_a, _a_bn, _b, _b_bn, _c, _c_bn).

Se adjuntarán en el correo tanto los archivos de imagen como un documento de texto (MSWord o similar) que lleve por nombre el pseudónimo del/la concursante, en el que se especifique el nombre completo, número de teléfono y e-mail del/la concursante y que se considerará como ficha de inscripción.

En otro documento de texto se incluirá el manual de Identidad del logotipo, el cual habrá de contener todos aquellos elementos que a juicio del/a creador/a expliquen o ayuden a comprender la génesis y el significado del diseño, se incluirá la ficha técnica del logotipo, que contendrá información sobre la herramienta informática utilizada (programa) y en general todos aquellos datos que permitan posteriormente la mejor reproducción gráfica para imprenta y web, del elemento.

Ningún trabajo podrá ser firmado ni llevar señas que identifiquen o permitan conocer la identidad del/la autor/a.

Con el fin de garantizar el anonimato de los participantes, el responsable de la gestión del concurso imprimirá y guardará la información aportada en la ficha de inscripción por cada uno de los participantes. Dicha ficha estará ligada al pseudónimo que estará añadido a los archivos gráficos de los logotipos a valorar por el Jurado del concurso. La correspondencia entre la información de las fichas de participación y los archivos gráficos será una información que sólo estará en poder del responsable de la gestión del concurso, y se aportará al Jurado una vez se haya fallado el concurso, junto con los datos de los participantes que figuren en la ficha de inscripción.

La aceptación de estas bases comporta por parte del participante la expresa declaración de autoría y originalidad de la obra, con exención de toda responsabilidad por parte de la dirección general de Juventud y Deportes ante la vulneración de derechos de terceros.

Séptima.

Jurado.- El jurado, cuyo fallo será inapelable y no recurrible en instancia alguna, será nombrado por la dirección general de Juventud y Deportes y estará



compuesto por diversos especialistas, así como miembros de las direcciones generales de Desarrollo Rural y de Juventud y Deportes, que evaluarán la efectividad, adecuación y originalidad del logotipo con respecto a su objetivo.

El jurado podrá sugerir al/la creador/a de la obra ganadora, modificaciones en su diseño que serán consensuadas.

Si ningún diseño presentado se adecuara a los objetivos de la presente convocatoria, el concurso podrá ser declarado desierto.

El fallo del Jurado se realizará antes del 25 octubre de 2017. El resultado le será comunicado personalmente al ganador/a y se hará público en la web <http://portaljovenclm.com>

No podrán formar parte del Jurado aquellas personas que tengan constancia de que entre los participantes en el concurso existen personas en primer o segundo grado de parentesco o estén incurso en alguna causa de incompatibilidad.

Octava.

Premio.- Se establece un único premio de **MIL EUROS (1.000,00 €)** para el original premiado

Novena.

Propiedad de la obra.- La obra quedará en propiedad de la dirección general de Desarrollo Rural, pudiendo ser reproducida, cedida y utilizada en la forma que estime conveniente sin pago ni contraprestación al autor o autora quién mantendrá únicamente sus derechos morales irrenunciables como autor de la misma, siendo los derechos patrimoniales y de explotación de titularidad única y exclusiva de la Dirección General, tanto los referentes a la normativa de propiedad intelectual, normativa sobre diseño y leyes reguladoras de la propiedad industrial en particular marcas, denominaciones y nombres comerciales. Los trabajos no premiados podrán ser retirados por los autores en el plazo máximo de un mes a contar desde la fecha de fallo del jurado. Transcurrido dicho plazo, la institución promotora podrá disponer de los trabajos como considere oportuno.

Decima.

Protección de datos.- Los participantes consienten expresamente que los datos personales facilitados queden incorporados de forma confidencial a un fichero no automatizado del que es titular la dirección general de Juventud y Deportes. Los datos que se faciliten serán utilizados única y exclusivamente para gestionar la tramitación del concurso de acuerdo con las presentes bases. La dirección general de Juventud y Deportes dispone de todas las medidas necesarias para garantizar la seguridad y confidencialidad de estos datos.