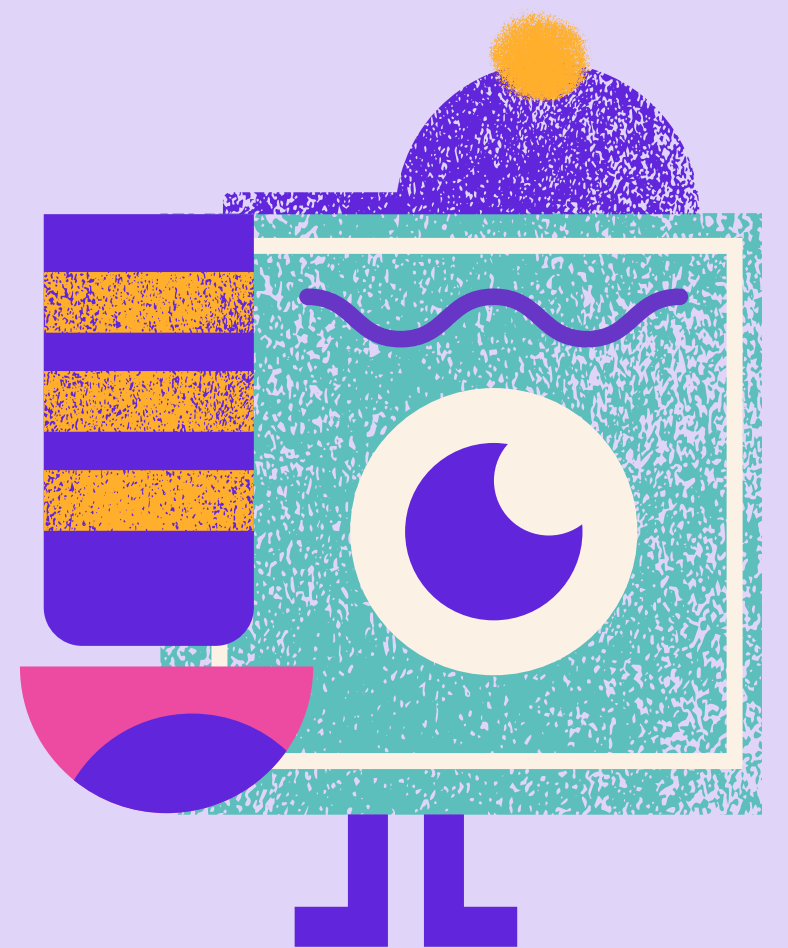
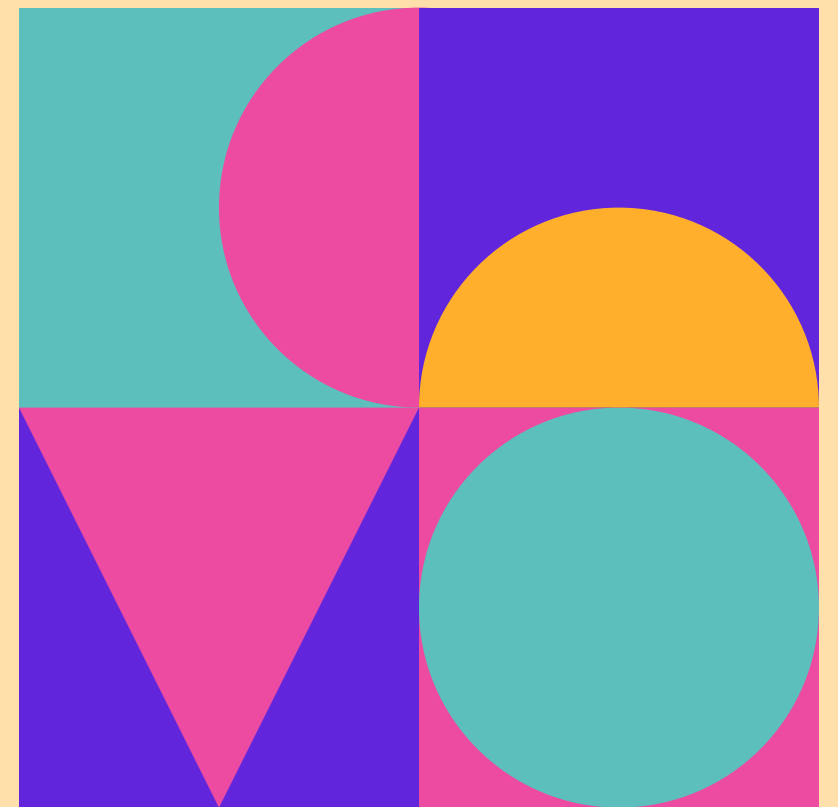
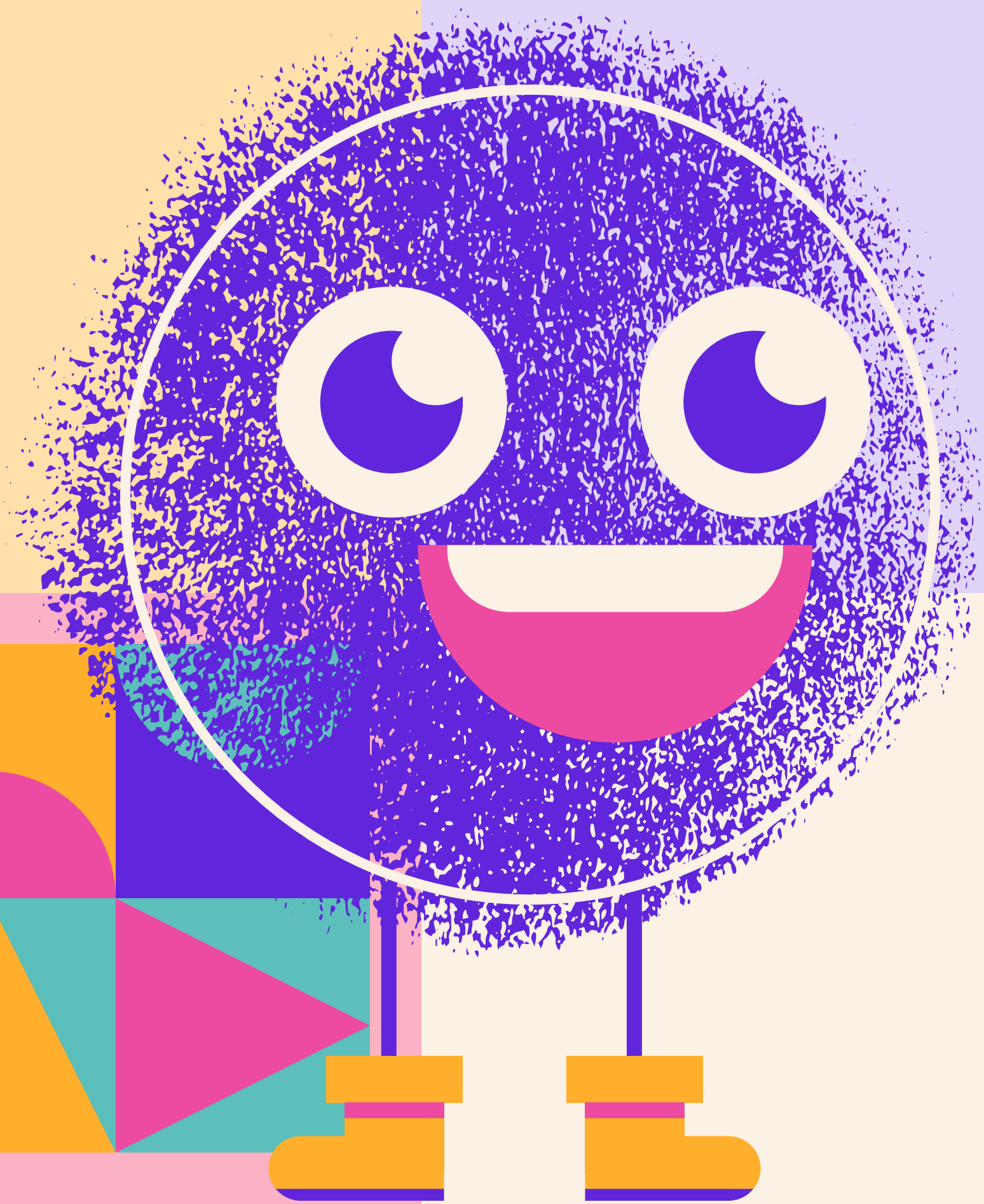
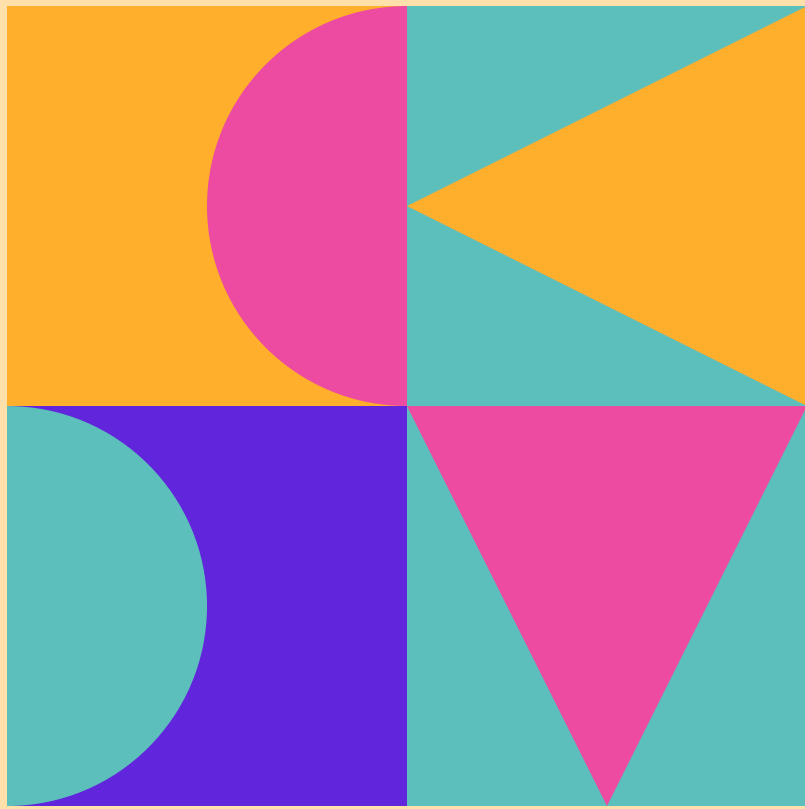


Paal



Paal 2026

Concurso de Cuento Infantil Ilustrado

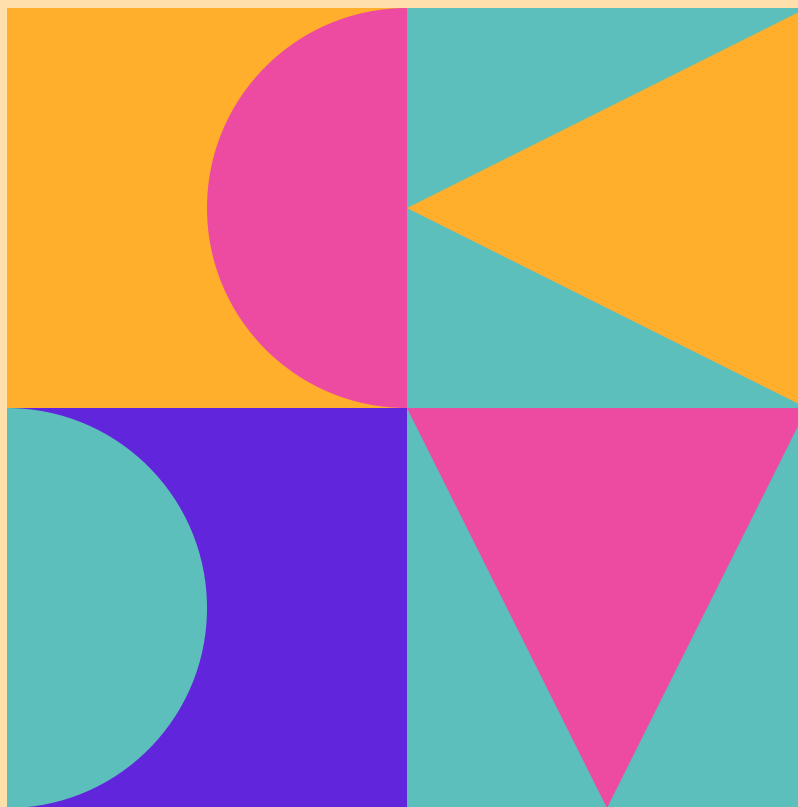
Paal es la palabra maya utilizada para nombrar a niñas y niños, y en Pixelatl es el nombre de nuestra estrategia para impulsar a autores e ilustradores de nuestra comunidad a través de la publicación de una colección de cuentos infantiles ilustrados (Libro Álbum).



Zapopan



CASA
DEL AUTOR
EN ZAPOPAN



Fechas clave (actualizadas)

- Lanzamiento de Convocatoria: **30 de marzo**
- Charlas Online y Mentorías: **Septiembre 2026**
- Cierre de Convocatoria: **1 de octubre**
- Anuncio de Finalistas: **7 de octubre**
- Pitch con jurado: **13 de noviembre**
- Anuncio de cuento ganador: **14 de noviembre**
- Presentación Oficial del libro: **Septiembre de 2027**

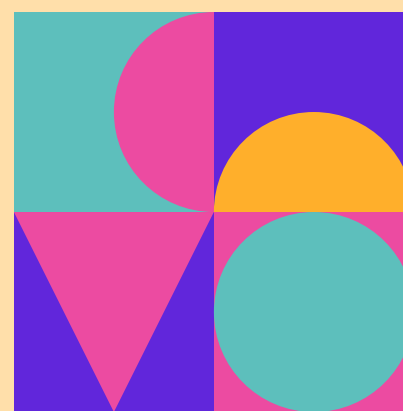
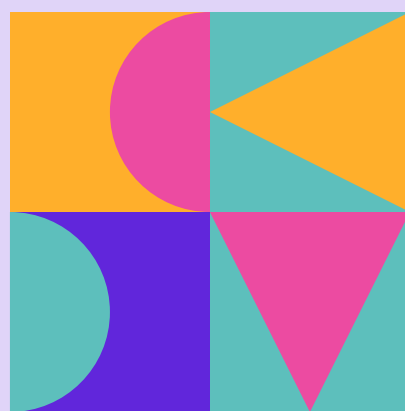
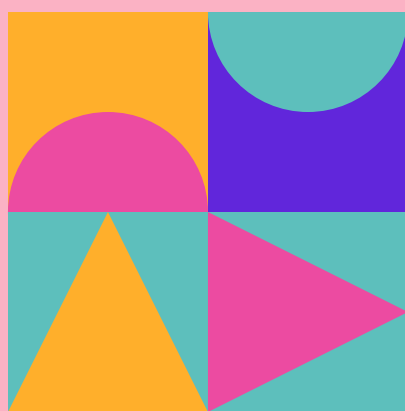
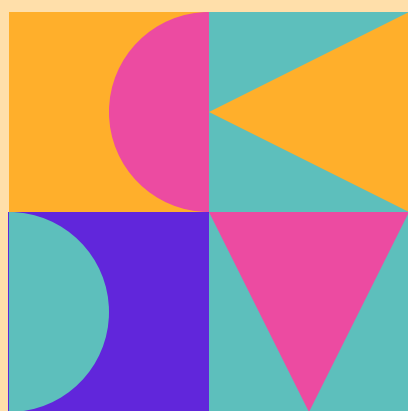


BASES DE PARTICIPACIÓN

1. Podrán participar autores, artistas y creadores latinoamericanos mayores de 15 años, ya sea que hayan nacido en cualquiera de los países de América Latina, o bien que residan en alguno de los países de la región.

- El cuento puede ser realizado de manera individual o en equipo, siempre y cuando todos los participantes cumplan con el requisito de ser latinoamericanos.
- Un mismo autor puede inscribir hasta cuatro cuentos distintos, mismos que deberán ser inscritos de manera separada.
- Se admite la participación de cuentos que hayan participado en la edición anterior del concurso, siempre y cuando no hayan sido finalistas.
- Los ganadores y finalistas de ediciones anteriores del concurso sí podrán participar en el concurso, pero con un cuento distinto al que fue seleccionado anteriormente.

2. La convocatoria es exclusivamente para cuento infantil ilustrado (libro álbum) dirigido a niñas y niños hispanohablantes en edades de 5 a 7 años.



- Debe ser narrativo, es decir: debe contar una historia. El concurso no es para libros-álbum que sólo ilustran conceptos o poesías.
- Buscamos cuentos para la edad en que se está aprendiendo a leer, por lo que los autores deberán contemplar textos cortos para cada página (de una a cinco líneas por página), así como las ilustraciones que los acompañen.

3. El cuento deberá centrarse en uno o varios de los siguientes temas: inclusión, familia, comunidad, cooperación.

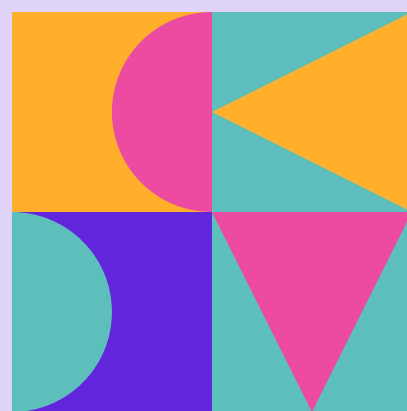
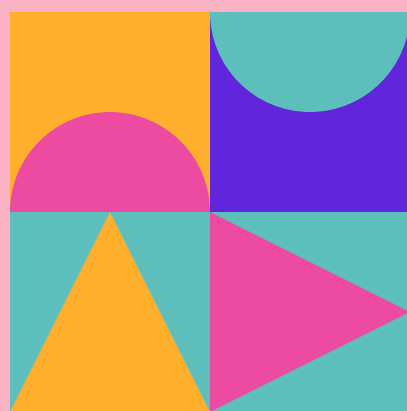
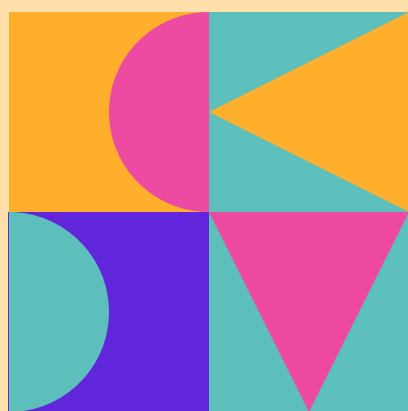
4. El cuento deberá ser en formato cuadrado para adaptarse a medidas 21 cm de cada lado, con una extensión mínima de 26 y máxima de 46 páginas (sin contar fondos ni portadillas)

5. Al inscribirse para participar, los interesados tendrán acceso a contenidos específicos (conferencias especializadas en ilustración y contenidos infantiles, industria editorial y realización de un libro álbum, tanto pregrabadas como transmitidas en vivo) así como el derecho a participar en al menos una mentoría en línea, con la participación de expertos en la materia, mismas que se realizarán durante julio de 2026.

- El objetivo de estos contenidos, y en particular de las mentorías, es ayudar y orientar a los creadores al momento de la realización de su cuento.
- Es recomendable, no obstante, que para las mentorías cuenten, al menos, con la sinopsis y escaleta de su cuento, así como con una muestra del arte (mientras más avanzado el cuento, más útil resultará la mentoría)

IMPORTANTE: Aunque algunas de las conferencias serán abiertas a todos los interesados, las mentorías se agendarán únicamente con los participantes que hayan cubierto el costo de inscripción al momento de realizarse las mentorías.

6. El o los creadores deberán tener todos los derechos de la obra que presentan. No se aceptarán proyectos que previamente hayan sido cedidos a alguna empresa, editorial o canal de distribución. En el mismo sentido, no podrán usarse personajes o marcas cuyos derechos de explotación pertenezcan a otros creadores o empresas.



7. La autoría del proyecto (concepto, arte y estilo) debe ser íntegramente de los creadores; el uso de Inteligencia Artificial se permite sólo como apoyo en procesos secundarios y debe declararse obligatoriamente en el formulario. Cualquier uso no declarado o si a juicio del comité seleccionador una obra no puede considerarse autoría de quien la postula, el proyecto quedará descalificado sin derecho a reembolso (revisa los detalles técnicos en el apartado de Consideraciones Generales al final de esta convocatoria).

MECANISMO DE INSCRIPCIÓN

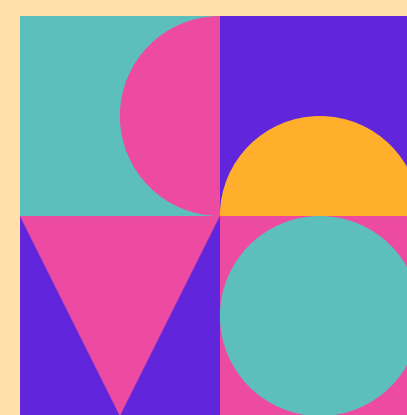
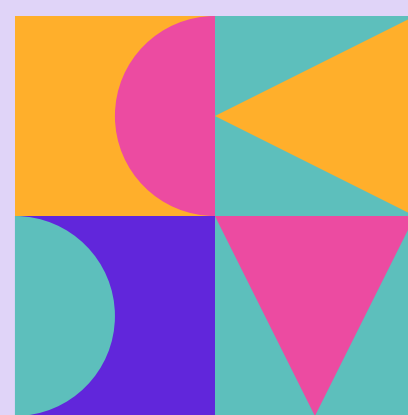
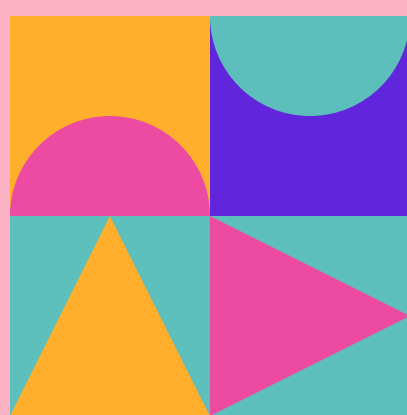
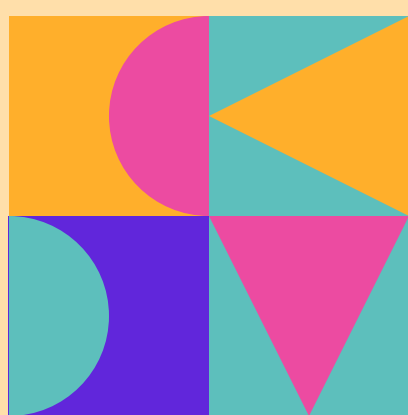
8. Para participar en el concurso los interesados deberán cubrir un costo de \$600 pesos (aproximadamente \$35 USD) por cada cuento que inscriban, a través de los mecanismos que aparecen en el formulario de aplicación para el concurso.

- El pago podrá hacerse a través de la plataforma Paypal en el mismo formulario, o bien a través de depósito o transferencia en efectivo.
- En caso de depósito o transferencia, el participante deberá remitir el ticket o comprobante a través del mismo formulario. Los datos para este tipo de operación son los siguientes: A nombre de: Artic Cord S de RL de CV. | Banco: Banbajío | Cuenta: 0400452880201 | CLABE: 030320900035635753

IMPORTANTE: Para tener acceso a las mentorías, los interesados deberán haber cubierto el costo de inscripción. El mecanismo permite inscribirse al concurso en un primer momento para acceder a las mentorías, y remitir el cuento a concurso de manera posterior.

9. Para poder hacer el pago de inscripción en el formulario (y tener derecho a las mentorías), los interesados deberán ingresar en el formulario de registro su nombre y datos de contacto, el título y una sinopsis breve del cuento (no más de 6 líneas), así como una breve presentación del autor y/o autores.

- Tanto el título como la sinopsis podrán ser tentativas y ser modificadas en cualquier momento posterior, y hasta que el cuento sea remitido al concurso y quede formalmente inscrito, tal como se explica en el siguiente punto.



- La breve presentación de los autores es necesaria para que se agenden mentorías que resulten más útiles para cada participante, de acuerdo con su edad, trayectoria y experiencia.
- El costo de inscripción no admite reembolsos si el autor no alcanza a enviar su cuento al concurso.

10. Los inscritos recibirán un correo con una liga para un segundo formulario donde, además de los datos finales de su cuento (título, sinopsis, número de páginas, temática, etc.), encontrarán un campo para remitir su libro álbum en un archivo digital (PDF) no mayor a 25 MB de peso.

- Deberán asegurarse de utilizar el mismo correo con el que se registraron en el primer formulario. No nos hacemos responsables de notificaciones no recibidas.

IMPORTANTE: En caso de que un mismo autor inscriba dos o más cuentos al concurso, deberá hacerlo inscribiendo cada uno en un formulario separado.

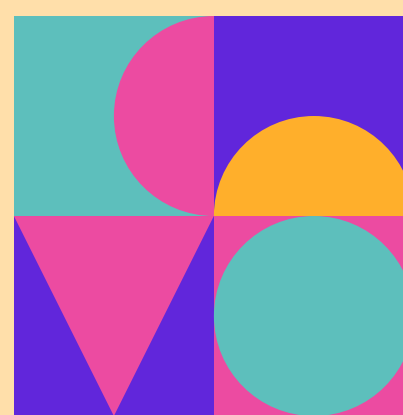
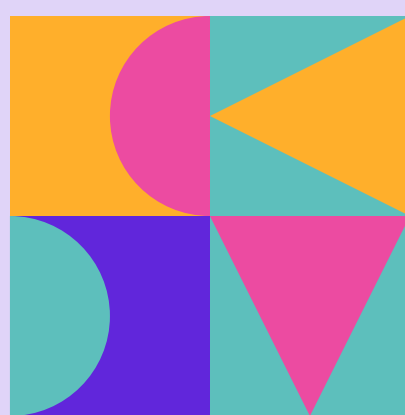
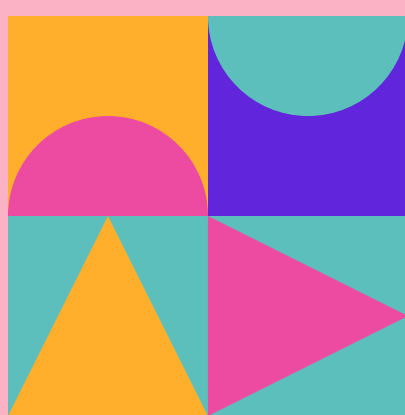
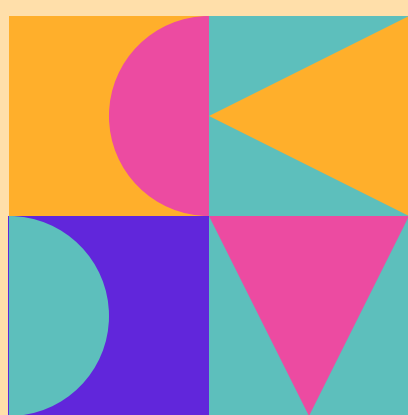
11. La fecha límite para remitir el cuento y quedar formalmente inscrito al concurso, será el ~~lunes 31 de agosto de 2026~~ **jueves 1 de octubre de 2026.**

SELECCIÓN DE PROYECTOS Y PITCH

12. Un comité integrado por miembros de Editorial Pixelatl y especialistas en el segmento infantil seleccionará al menos 5 proyectos finalistas.

- Los proyectos seleccionados serán anunciados a más tardar el ~~23 de septiembre de 2026~~ **miércoles 7 de octubre de 2026** a través de las redes sociales de Pixelatl.

IMPORTANTE: Pixelatl utilizará la portada y/o alguna imagen interior de cada cuento finalista para anunciar a los seleccionados, tanto en redes sociales como en el catálogo del Festival y las páginas web de la organización. Pixelatl no utilizará ninguna otra imagen de los seleccionados (y ninguna del resto de los participantes) salvo una imagen de cada proyecto finalista para lo descrito en este punto. Los participantes en el concurso entienden y aceptan que, en caso de resultar seleccionados, la portada y/o una imagen seleccionada de su cuento será utilizada en los medios mencionados y con el fin descrito.



13. Los finalistas deberán acudir a una sesión de Pitch para mostrar su cuento ante el jurado que elegirá al ganador.

- La sesión de Pitch se realizará en el marco del Festival Pixelatl de animación, cómics y videojuegos que se realizará del 7 al 14 de noviembre de 2026 en Zapopan y Guadalajara, Jalisco.
- La participación en dicha sesión es indispensable, toda vez que ahí el jurado seleccionará al proyecto ganador.
- Para apoyar su participación, los finalistas recibirán un pase SecuenciArte y otros beneficios que se especifican más adelante

14. El jurado seleccionará un ganador que será acreedor del primer premio, y será anunciado en la clausura del festival, el sábado 14 de noviembre de 2026.

- El jurado tendrá la facultad de declarar el premio desierto.
- La decisión del jurado será inapelable.

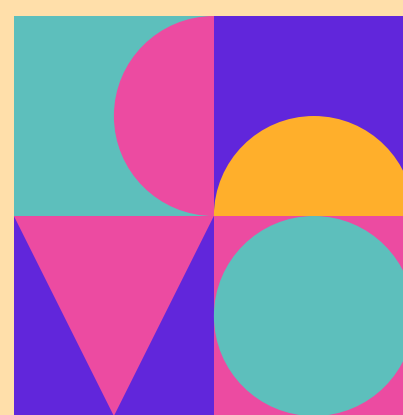
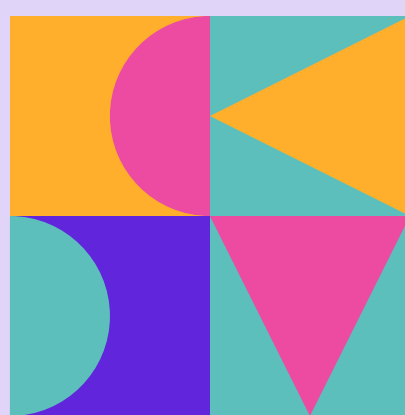
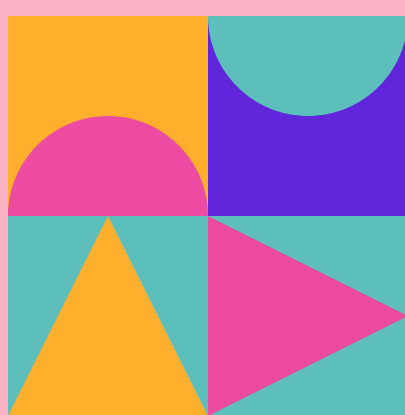
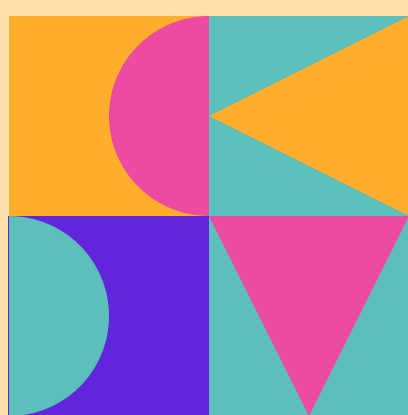
PREMIOS:

15. Todos los participantes debidamente registrados, recibirán un pase Creador 1 día para acceder a las actividades a las que da derecho dicho pase en el Festival Pixelatl de Animación, Cómic y Videojuegos.

- Los participantes podrán canjear este pase por uno superior pagando la diferencia.
- Pixelatl se reserva el derecho de no otorgar este beneficio a proyectos que no alcancen el promedio de calidad respecto al resto de proyectos inscritos.

16. Los proyectos finalistas recibirán, en lugar del pase descrito en el punto anterior, el pase SecuenciArte mencionado en el punto 13 de estas bases.

- El pase SecuenciArte les da derecho a participar en todas las actividades del pase Creador, además de una comida y una cena con los invitados del festival.



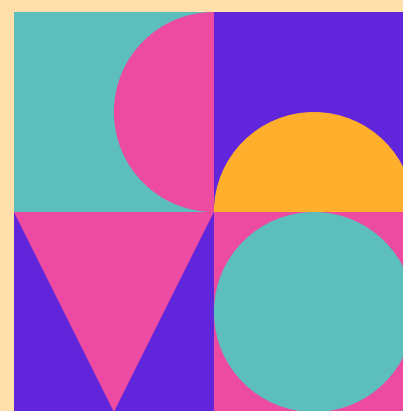
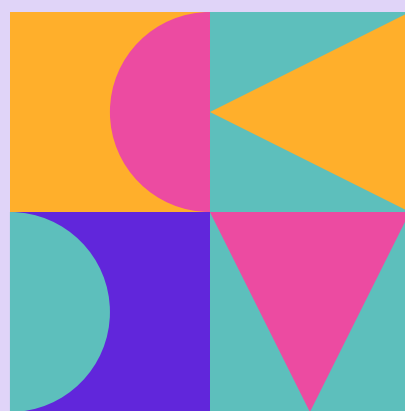
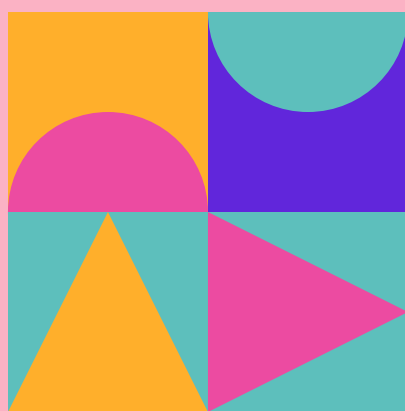
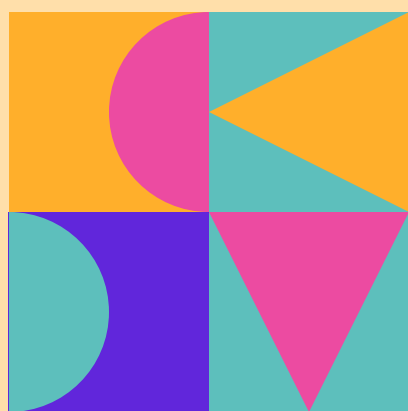
- En caso de que el proyecto haya sido realizado en coautoría por más de una persona, deberán elegir al representante que acudirá al Pitch, o podrán adquirir un pase SecuenciArte adicional siempre que los nombres hayan sido registrados en el formulario de inscripción como coautores.

NOTAS:

- Cada uno de los pases descritos en los puntos anteriores dan derecho a distintas actividades. Puedes revisar una descripción de cada uno en esta liga: <https://elfestival.mx/es/post/asiste/tipos-de-pases>.
- En caso de que un proyecto tenga varios autores, deberán elegir quién de ellos será quien utilice este beneficio.
- Este beneficio no es acumulable. Es decir: si un mismo autor inscribe varios proyectos, recibirá un solo pase (a menos que en cada proyecto tenga coautores distintos, y en tal caso serán los coautores de cada proyecto adicional los que recibirán el pase).

17. El trabajo ganador recibirá:

- La estatuilla conmemorativa Chinelo 2026 durante la premiación.
- Un Pase Ponente y un espacio en el programa para presentar su libro durante el festival Pixelatl 2027, así como la oportunidad de tener una mesa para venderlo y firmarlo en diversos horarios durante el festival.
- El Pase Ponente es equivalente al pase Creador por todo el festival, pero además da acceso a una comida con los invitados el día de la actividad.
- La publicación del cuento por Editorial Pixelatl durante 2027 en los siguientes términos:
 - A. Se realizará un tiraje inicial de 250 ejemplares (con la posibilidad de hacer un segundo tiraje en los términos que abajo se explican).
 - B. Los autores recibirán como regalías el 40% del precio de venta de Pixelatl. El otro 60% del precio de venta será para cubrir el costo de impresión. En caso de que hubiera un remanente, éste se utilizaría para sustentar ediciones futuras del concurso.
 - C. Pixelatl comercializará 210 ejemplares. De los 40 restantes el autor recibirá 20 ejemplares y los otros 20 serán utilizados por



Pixelatl para promover tanto el cuento como la estrategia Paal.

D. El autor, junto con sus 20 ejemplares, recibirá una suma de \$25,200 pesos como adelanto de regalías por los 210 ejemplares que comercializará Pixelatl, mismos que serán transferidos a la cuenta de banco indicada por el autor.

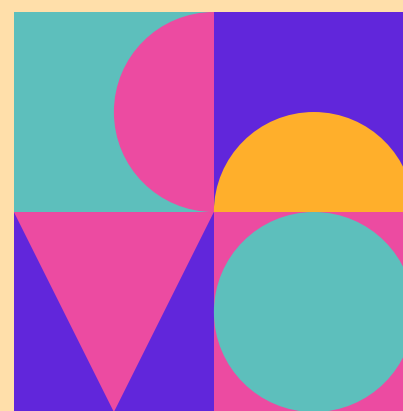
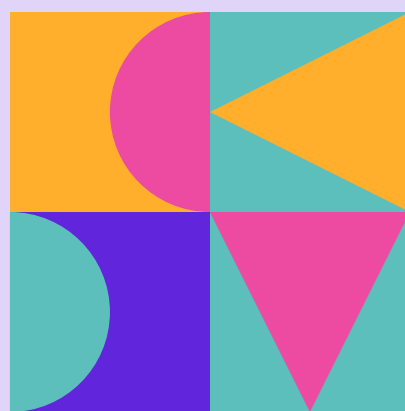
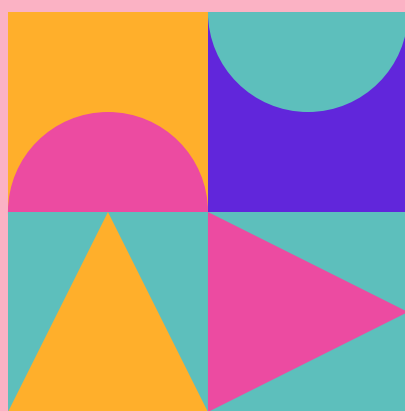
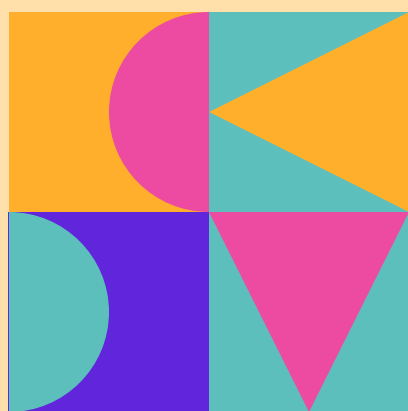
NOTA: Se está calculando un precio de venta inicial (precio Editorial Pixelatl) de alrededor de 300 pesos por ejemplar. En caso de que el precio de venta inicial llegara a ser mayor (por aumento de demanda o situaciones inflacionarias), las regalías adicionales que correspondan al autor se cubrirán conforme avancen las ventas.

E. En caso de que, para comercializar el cuento, Pixelatl decida usar otro servicio adicional de venta (como Amazon, Mercado Libre o algún otro), el precio de comercialización inicial seguirá siendo el acordado con el autor, aun cuando pueda aparecer en esas plataformas un poco más caro para cubrir el porcentaje que les corresponda.

F. Si el ejemplar llegara a agotarse en menos de dos años, Pixelatl podrá imprimir un segundo tiraje de otros 250 ejemplares, que se distribuirían y comercializarían en los mismos términos del primer tiraje (incluyendo el pago inicial como adelanto de regalías y manteniendo los mismos precios de venta).

G. Todo lo descrito se formalizará en un contrato legal antes de imprimir el cuento. En caso de un posible tercer tiraje del cuento, Pixelatl lo negociaría con el autor antes de hacerlo. El autor siempre tendrá la libertad de negarse.

H. Pixelatl no retendrá ningún derecho patrimonial sobre la obra más allá de los dos tirajes descritos en este apartado. Con excepción de dichos tirajes y su venta en los términos descritos, el autor seguirá detentando el resto de los derechos patrimoniales de la obra. Es decir: podrá realizar con los personajes o la historia cualquier obra derivada (secuela, proyecto de serie o película, merch, etc.), y/o venderlos o comercializarlos como mejor considere, sin necesidad de pedir permiso o consultar a Pixelatl.



CONSIDERACIONES ADICIONALES

18. El concurso de cuento infantil ilustrado Paal está pensado para promover a los creadores. En ese sentido, al momento de anunciar a los seleccionados se publicará en la bitácora de Pixelatl (pixelatl.com) el título del cuento y su autor, así como una muestra del arte (en los términos descritos en la nota del punto 10 de la presente convocatoria).

- Los datos personales de contacto (dirección, correo electrónico, teléfono, etc.) no serán publicados.
- En caso de que algún interesado desee contactar a alguno de los autores, Pixelatl pedirá permiso al autor antes de compartir el correo electrónico con el solicitante.

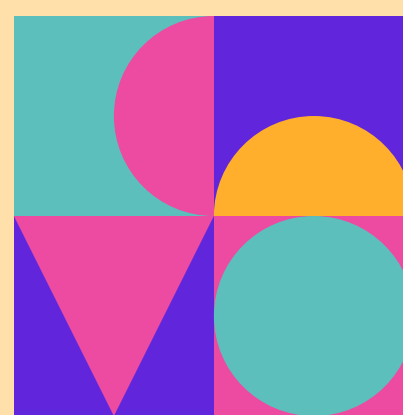
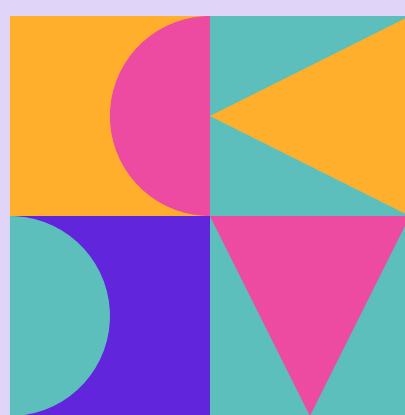
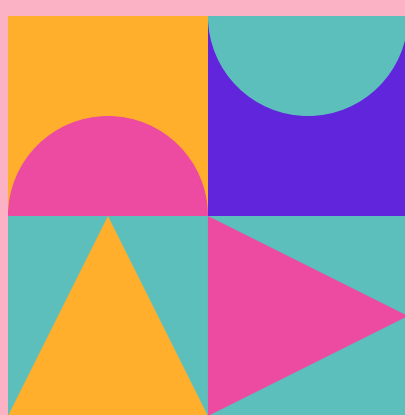
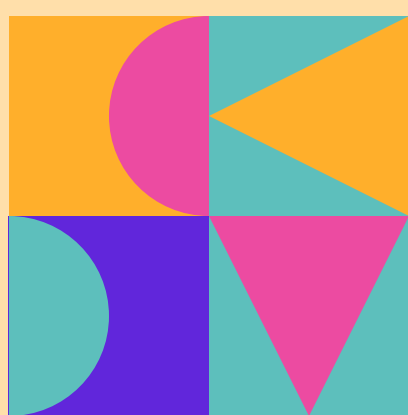
19. Aunque todo el concurso se maneja de manera confidencial, es importante que antes de inscribir tu proyecto lo hayas registrado en Derechos de Autor.

- El proyecto puede registrarse en la categoría de Obra Literaria, Obra Pictórica o ambas, o bien categorías equivalentes según cada país (en el caso de México puede usarse también “Caricatura o Cómic”).
- Al momento de remitir tu cuento al concurso es importante que, al menos, hayas iniciado el trámite, pues el comprobante de inicio ya protege tu obra.

20. Cualquier situación no prevista será resuelta por el jurado del concurso.

21. La participación en el concurso presupone la aceptación íntegra de las bases, así como de todo lo expuesto en esta convocatoria. El incumplimiento de cualquiera de los puntos determinará la descalificación inmediata del concursante.

Cualquier duda o información adicional, remitirla a info@pixelatl.com



Sobre el uso de IA en la elaboración de las propuestas de esta convocatoria

En Pixelatl buscamos promover el talento de los creadores en Latinoamérica, el desarrollo de las capacidades creativas de los miembros de nuestra comunidad y la colaboración como la manera en que mejoramos nuestros trabajos y potenciamos nuestras capacidades.

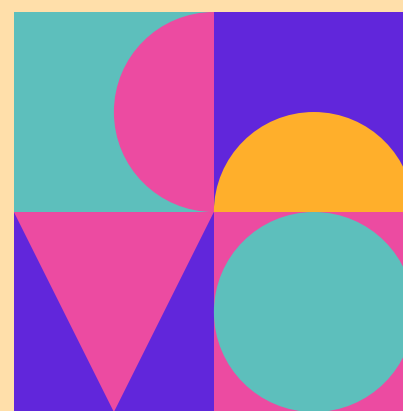
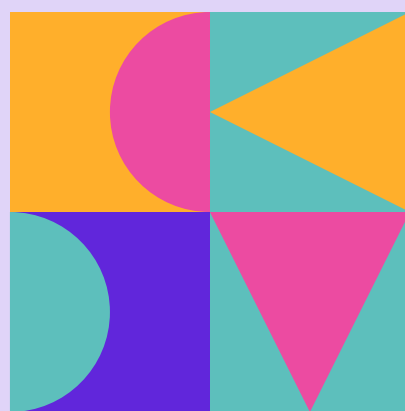
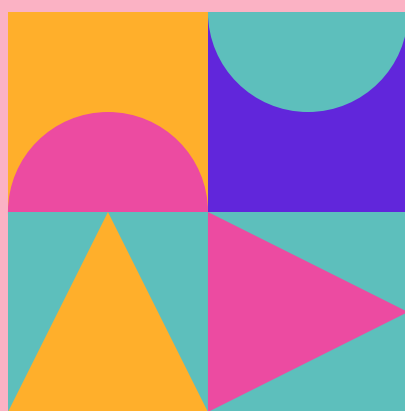
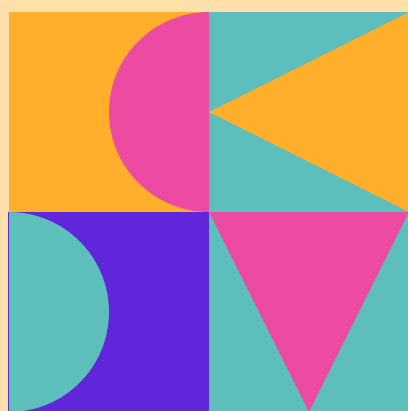
En la medida de que el uso de la inteligencia artificial en los procesos creativos puede inhibir el desarrollo de capacidades o talento de los creadores y desincentiva la colaboración, consideramos que su uso debe ser limitado en nuestras convocatorias y transparentado por los postulantes.

Ha sido vertiginoso el avance de motores (y ahora de agentes) de Inteligencia Artificial. Al igual que sucedió con otras tecnologías que irrumpieron en el pasado, está revolucionando no sólo los ámbitos creativos sino todos los aspectos de la industria.

Como comunidad, tenemos dudas éticas respecto a la manera como se desarrollaron los motores de IA generativa, sus costos medioambientales y el modo como se empiezan a usar en algunos sectores, pero también entendemos que son una herramienta poderosa que puede ayudar en la democratización de la creación y desarrollo de nuevos contenidos, cerrando brechas sociales y abaratando costos.

Por todo lo anterior es por lo que en nuestras convocatorias no prohibimos su uso como una herramienta en el desarrollo de los proyectos, siempre y cuando se utilice en procesos secundarios o ajustes tales como:

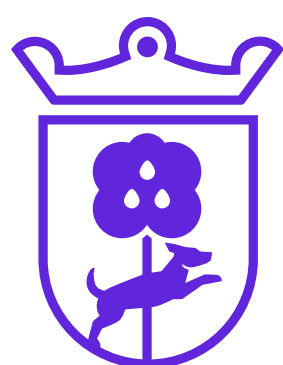
- Investigación de tendencias de mercado y géneros
- Búsqueda de referencias culturales, narrativas o estéticas
- Exploración conceptual o lluvias de ideas
- Indagación de paletas de color o referencias de estilo
- Conversión de archivos
- Formateo de textos
- Mejoras de redacción, corrección ortográfica o revisión de estilo
- Traducciones a otros idiomas
- Refinamiento general



En caso de usar inteligencia artificial en estos o algún otro proceso no listado, deberás transparentarlo en los campos respectivos en los formularios de inscripción.

Los aspectos principales del proyecto como la idea central (concepto), la narrativa, los personajes y el universo, así como las propuestas visuales deben ser de tu autoría o del equipo que está postulando el proyecto. En caso de dudas o disputas, el comité seleccionador podrá requerir comprobantes del desarrollo como borradores, muros conceptuales o bocetos para validar la autoría de estos aspectos.

En caso de que se detecte uso de inteligencia artificial no declarada en el formulario de inscripción, o en caso de que, a juicio de los distintos comités que seleccionan en cada convocatoria o de miembros del equipo de Pixelatl, una obra no pueda considerarse como autoría de quienes la inscriben por el uso de inteligencia artificial, la postulación será descalificada sin derecho a reembolso.



Zapopan



**CASA
DEL AUTOR
EN ZAPOPAN**