

DEMUESTRA TU TALENTO 2017

BASES DEL CONCURSO

**PRODUCCIÓN 3D - DISEÑO GRÁFICO - MOTION GRAPHICS -
ANIMACIÓN DE VIDEOJUEGOS - MODELADO 3D**

BASES DEL CONCURSO¹

1. ANTECEDENTES

Con el objetivo de identificar el talento y ofrecerle la oportunidad de prepararse profesionalmente con un programa formativo de alto nivel, **ANIMUM Creativity Advanced School** centro asociado a la Institución Universitaria Fundación San Pablo Andalucía CEU convoca, junto con la colaboración de Promálaga - Ayuntamiento de Málaga y demás entidades colaboradoras, el concurso **Demuestra tu Talento 2017**, en el que se otorgarán 15 becas de estudios en las siguientes disciplinas:

DISCIPLINA A CONCURSO	PROGRAMA BECADO
Producción 3D	Un primer premio de Máster completo en Producción 3D Avanzada presencial
	Segundo y tercer premio de Quick Training presencial a elegir o descuento equivalente en el Máster de Producción 3D Avanzada presencial.
Diseño Gráfico	Un primer premio de Máster completo en Diseño Gráfico para Marketing Digital presencial
	Segundo y tercer premio de Quick Training presencial a elegir o descuento equivalente en el Máster de Diseño Gráfico para Marketing Digital presencial.
Motion Graphics	Un primer premio de Curso completo Motion Graphics presencial
	Segundo y tercer premio de Quick Training presencial a elegir o descuento equivalente en el Curso Motion Graphics presencial.
Animación Videojuegos online	Un primer premio de Curso completo de Animación para Videojuegos online.
	Segundo y tercer premio de Quick Training presencial a elegir o descuento equivalente en el Curso de Animación para Videojuegos online.
Modelado 3D online	Un primer premio de Máster completo en Modelado de Personajes 3D para Cine y Videojuegos online
	Segundo y tercer premio de Quick Training presencial a elegir o descuento equivalente en el Máster de Modelado de Personajes 3D para Cine y Videojuegos online.

¹ Estas bases son de aplicación a dichas 5 disciplinas y podrán estar sujetas a cambios que serán comunicados en la web del evento en el momento que éstos se produzcan.

2. ¿CÓMO PARTICIPAR EN EL CONCURSO?

1. Decide la categoría a la que te quieres presentar y revisa los requisitos que se piden. Un mismo participante no puede optar a concursar en varias disciplinas a la vez, debes elegir una única beca en la que concursar².
 2. Lee detenidamente el presente documento de bases del concurso 2017, en él encontrarás las indicaciones que debes seguir para realizar tu proyecto dependiendo de la disciplina que elijas.
 3. Una vez hayas finalizado tu proyecto siguiendo los criterios de estas bases, súbelo en formato pdf a la plataforma online [Dropbox](#) y comparte el archivo.
 4. Accede al panel de entrega de proyectos <http://dt.animum3d.com/>. Completa tus datos personales e **introduce la url** generada por Dropbox. Asegúrate de que funciona, cualquier persona que tenga el enlace deberá poder ver tu proyecto.
 - Es muy importante elegir correctamente **la disciplina** por la que se desea optar.
 - Se ruega incluir una dirección de **correo electrónico en vigor** y que se lea con frecuencia, así como comprobar la carpeta de "correo no deseado" o "SPAM" ya que a esa dirección se enviarán las notificaciones pertinentes.
 - La información presentada en este panel de entrega será valorada para evaluar la candidatura del aspirante.
- **Plazos:**
 - El plazo para presentar los proyectos en el concurso Demuestra tu Talento 2017 es **desde el día 1 de junio** de 2017 **hasta el 22 de junio** de 2017 a las 17.00 pm (Hora Madrid, España). Pasado este plazo se cerrará el plazo de participación para *Demuestra tu Talento 2017*.
 - **A tener en cuenta:**
 - El participante debe asegurarse del correcto funcionamiento de los elementos que aseguren la entrega de su proyecto. Los errores u omisiones de los candidatos (archivos de proyectos, enlaces de descarga erróneos, etc.) podrán ser motivo de descalificación.
 - La autoría de los trabajos presentados debe ser únicamente del candidato, por lo que no se pueden presentar contenidos elaborados por varios autores, salvo que el candidato cuente con la autorización escrita de éstos para presentarse al concurso (en la que se indicará nombre completo, DNI o Pasaporte y firma de cada uno de ellos).

² Se entiende como participante una persona física con nombre, apellidos y DNI. Si un mismo participante se inscribe varias veces para la misma disciplina utilizando un email distinto, solo se tendrá en cuenta el primer registro. Las restantes inscripciones no entrarán a concurso.

3. REQUISITOS DE LOS CANDIDATOS

Para participar en *Demuestra tu Talento 2017*, los aspirantes a las becas deben cumplir las siguientes condiciones:

1. El participante debe ser titular, sin limitación alguna de los derechos de propiedad intelectual, y de los derechos de explotación de la obra que lleva a concurso.
2. El participante puede tener nacionalidad de cualquier parte del mundo.
3. Debe hablar y entender a la perfección la lengua castellana.
4. El participante no puede ser empleado, personal en prácticas (o que las haya finalizado en los 12 meses anteriores a la fecha de entrega de becas), proveedor directo, o familiar hasta 3er grado del personal de Animum Creativity Advanced School.
5. Perfil requerido:
 - Grado Universitario o
 - Ciclo Formativo de Grado Superior o Bachillerato (o equivalentes del país de procedencia), con experiencia o formación demostrable en materias afines a la beca por la que se opta (a valorar por el jurado).
 - Para la disciplina **Animación Videojuegos online** se requieren conocimientos básicos de 3ds Max o Maya.
 - Para la disciplina **Modelado 3D online** se requieren conocimientos intermedios de 3ds Max o Maya.

4. PROYECTOS A PRESENTAR

4.1. PRODUCCIÓN 3D

1. **Proyecto a presentar:** 3 dibujos / ilustraciones de personajes en su escenario
 - Cada participante deberá presentar una recopilación ordenada de 3 dibujos (a elegir entre su portfolio personal), cuyo centro sea **uno o varios personajes (humanos o no)**. El jurado deberá percibir claramente el estado emocional del personaje y el momento en el que se encuentra dentro de una historia.
 - Se aceptarán todos los estilos (realista, fantasía, manga, cartoon, americano, europeo...)
 - Se aceptará cualquier tipo de procedimiento y material, como imagen 3D, acuarela, óleo, lápices de colores, cera, pastel, pintura digital, etc. No se admitirá la técnica «collage».
 - Dichos trabajos podrán ser profesionales o no, siempre que el candidato tenga libre derecho para difundirlos³.
2. **Tema.** Libre
3. **Formato de la entrega:**
 - Los tres dibujos unificados en un único PDF. Cualquier otro formato será descartado.

³ Animum y el resto de colaboradores no se hacen responsables del uso fraudulento de los contenidos de los proyectos de los candidatos.

- En dicho PDF se indicará además nombre completo, email y teléfono de contacto, beca para la que se opta, y una breve explicación de "por qué merezco ser el/la ganador/a de esta beca".
 - Imágenes con resolución de 200 ppp
 - Tamaño de página A4, con un máximo de 5 páginas.
 - Peso máximo del archivo: 50 MB
 - Se solicitará un enlace al archivo PDF que deberá estar alojado en Dropbox
4. **Criterios de Valoración.** El jurado valorará según los siguientes:
- Riqueza de la personalidad del personaje. A través del dibujo se deberá poder adivinar su carácter y su pasado personal, sus gustos y preferencias.
 - Definición de la acción que representa. Se deberá entender qué está sucediendo en el momento representado, y lo que siente el personaje.
 - Entorno que ayude a contextualizar y a entender al personaje y la historia.
 - Originalidad del diseño.
 - Calidad técnica y artística.

4.2. DISEÑO GRÁFICO

1. **Proyecto a presentar:** 3 proyectos de diseño o ilustración
 - Documento PDF que contendrá una recopilación ordenada de 3 trabajos gráficos del participante: ilustración, diseño gráfico, fotografía, etc.
 - Dichos trabajos podrán ser profesionales o no, siempre que el candidato tenga libre derecho para difundirlos⁴.
 - El documento podrá contener titulares descriptivos, esquemas, ilustraciones y fotos.
 - Está permitido incorporar elementos ajenos, siempre que se mencione al autor y/o fuente, y las partes del trabajo afectadas.
2. **Tema:** Libre
3. **Formato de la entrega:**
 - Un único PDF. Cualquier otro formato será descartado.
 - En dicho PDF se indicará además nombre completo, email y teléfono de contacto, beca para la que se opta, y una breve explicación de "por qué merezco ser el/la ganador/a de esta beca".
 - Imágenes con resolución de 200 ppp
 - Tamaño de página A4
 - Peso máximo del archivo: 50 MB
 - Se solicitará un enlace al archivo PDF que deberá estar alojado en Dropbox
4. **Criterios de Valoración.** El jurado valorará según los siguientes:
 - Calidad técnica y artística.
 - Originalidad. Presentación de ideas de manera divertida, diferente y sorprendente.
 - Consistencia. Credibilidad en el desarrollo de cada uno de los puntos.
 - Redacción. Calidad de los contenidos, línea argumental con sentido, capacidad de

⁴ Animum y el resto de colaboradores no se hacen responsables del uso fraudulento de los contenidos de los proyectos de los candidatos.

- síntesis, organización, jerarquía de los textos, y coherencia global.
- Uso de herramientas digitales y software de diseño (se recomienda mencionarlo en el portfolio)

4.3. MOTION GRAPHICS

1. **Proyecto a presentar:** 3 Proyectos de diseño gráfico o dirección/edición de vídeo.
 - Portfolio que contendrá una recopilación ordenada de 3 trabajos de diseño gráfico o vídeo del participante, de cualquier temática.
 - Dichos trabajos podrán ser profesionales o no, siempre que el candidato tenga libre derecho para difundirlos⁵.
 - Las entregas podrán contener titulares descriptivos, esquemas, ilustraciones y fotos.
 - Está permitido incorporar elementos ajenos, siempre que se mencione al autor y/o fuente, y las partes del trabajo afectadas.
2. **Tema:** Libre
3. **Formato de la entrega:**
 - Un único PDF o un único archivo de vídeo. Cualquier otro formato será descartado.
 - En ambos casos se indicará en un PDF nombre completo, email y teléfono de contacto, beca para la que se opta, y una breve explicación de “por qué merezco ser el/la ganador/a de esta beca”.
 - Imágenes con resolución de 200 ppp
 - Tamaño de página A4
 - Peso máximo del archivo: 50 MB
 - Se solicitará un único enlace, al archivo PDF o a la carpeta que contenga el vídeo y el PDF de presentación que deberán estar alojados en Dropbox.
4. **Criterios de Valoración.** El jurado valorará según los siguientes:
 - Calidad técnica y artística.
 - Originalidad. Presentación de ideas divertida, diferente y sorprendente.
 - Consistencia. Credibilidad en el desarrollo de cada uno de los puntos.
 - Redacción. Calidad de los contenidos, línea argumental con sentido, capacidad de síntesis, organización, jerarquía de los textos, y coherencia global.
 - Uso de herramientas digitales y software de diseño (se recomienda mencionarlo en el portfolio)

4.4. ANIMACIÓN VIDEOJUEGOS

Proyecto a presentar: 3 proyectos 3D Generalistas

- Cada participante deberá presentar una recopilación ordenada de 3 proyectos 3D generalistas (escenarios, personajes u objetos que estén texturizados, iluminados y renderizados).

⁵ Animum y el resto de colaboradores no se hacen responsables del uso fraudulento de los contenidos de los proyectos de los candidatos.

- Se aceptarán los estilos realista o cartoon.
 - Todos los elementos 3D de la escena deberán haber sido modelados íntegramente por el participante, a excepción de la vegetación (que puede ser creada por terceros).
 - Dichos trabajos podrán ser profesionales o no, siempre que el candidato tenga libre derecho para difundirlos⁶.
 - Los trabajos 3D podrán estar basados en concept arts de otros autores, cuyos nombres deberán ser indicados.
2. **Tema.** Libre
 3. **Formato de la entrega:**
 - Un único PDF. Cualquier otro formato será descartado.
 - En dicho PDF se indicará además nombre completo, email y teléfono de contacto, beca para la que se opta, y una breve explicación de “por qué merezco ser el/la ganador/a de esta beca”.
 - Imágenes con resolución de 200 ppp
 - Tamaño de página A4
 - Peso máximo del archivo: 50 MB
 - Se solicitará un enlace al archivo PDF que deberá estar alojado en Dropbox
 4. **Criterios de Valoración.** El jurado valorará según los siguientes:
 - Composición y riqueza de detalles de la escena.
 - Proporcionalidad de las dimensiones de los elementos
 - Calidad en las texturas.
 - Calidad en la iluminación de la escena.
 - Fidelidad al concept art utilizado

4.5. MODELADO 3D

1. **Proyecto a presentar:** 3 proyectos 3D Generalistas
 - Cada participante deberá presentar una recopilación ordenada de 3 proyectos 3D generalistas (escenarios, personajes u objetos que estén texturizados, iluminados y renderizados).
 - Se aceptarán los estilos realista o cartoon.
 - Todos los elementos 3D de la escena deberán ser modelados íntegramente por el participante, a excepción de vegetación (que podrá ser creada por terceros).
 - Dichos trabajos podrán ser profesionales o no, siempre que el candidato tenga libre derecho para difundirlos⁷.
 - Los trabajos 3D podrán estar basados en concept arts de otros autores, cuyos nombres deberán ser indicados
2. **Tema.** Libre
3. **Formato de la entrega:**

⁶ Animum y el resto de colaboradores no se hacen responsables del uso fraudulento de los contenidos de los proyectos de los candidatos.

⁷ Animum y el resto de colaboradores no se hacen responsables del uso fraudulento de los contenidos de los proyectos de los candidatos.

- Un único PDF. Cualquier otro formato será descartado.
 - En dicho PDF se indicará además nombre completo, email y teléfono de contacto, beca para la que se opta, y una breve explicación de “por qué merezco ser el/la ganador/a de esta beca”.
 - Imágenes con resolución de 200 ppp
 - Tamaño de página A4
 - Peso máximo del archivo: 50 MB
 - Se solicitará un enlace al archivo PDF que deberá estar alojado en Dropbox
4. **Criterios de Valoración.** El jurado valorará según los siguientes:
- Composición y riqueza de detalles de la escena.
 - Proporcionalidad de las dimensiones de los elementos
 - Calidad en las texturas.
 - Calidad en la iluminación de la escena.
 - Fidelidad al concept art utilizado

5. FINALISTAS

1. El equipo académico de Animum, junto al coordinador de cada disciplina, seleccionará a 10 finalistas por cada una de las disciplinas a concurso.
 - Se valorará la calidad e idoneidad de los proyectos presentados. Si se considera que de entre los candidatos no hay 10 proyectos que alcanzan el nivel necesario, se seleccionarán menos de 10 finalistas.
2. Los participantes que resulten finalistas se publicarán **el día 26 de junio a las 17:00 pm** (Hora Madrid, España) en <http://becasdt.com>.
3. Profesionales especializados impartirán a los finalistas un training voluntario con indicaciones sobre cómo deberán afrontar su exposición en la final. Los finalistas recibirán por correo electrónico las instrucciones oportunas para poder asistir a dichas sesiones de preparación.

6. EXPOSICIÓN DE LOS FINALISTAS ANTE EL JURADO

Los finalistas de las **disciplinas presenciales** (Producción 3D, Diseño Gráfico y Motion Graphics) deberán exponer y defender el proyecto presentado a concurso en un acto a puerta cerrada frente al jurado los días 10 y 11 de julio en el [Polo de Contenidos Digitales](#) de Málaga (C/ Concejal Muñoz Cerván, 3. Complejo Tabacalera Módulo 5, Planta Baja 29003, Málaga)⁸.

1. Presentación del proyecto:
 - Cada finalista acudirá con una memoria USB extraíble, que contendrá el archivo PDF que usará en la defensa de su proyecto.
 - El finalista puede modificar el PDF de su proyecto entregado con contenidos adaptados, títulos, o breves textos explicativos que faciliten su presentación ante el jurado.
 - Peso máximo del archivo: 20 MB

⁸ Lugar y horarios sujetos a información y modificación en becasdt.com

2. Tiempo de exposición del proyecto:
 - Cada finalista dispondrá de 5 minutos para defender su proyecto.
 - Es imprescindible que cada finalista prepare previamente su exposición oral para asegurar que aprovecha los 5 minutos disponibles de forma eficiente.
 - El jurado dispone de 5 minutos para hacer preguntas técnicas al finalista, con el fin de valorar la idoneidad y adecuación de sus conocimientos previos a los estudios que le ofrece la beca.
3. La no asistencia como finalista a este acto, o la no presentación de un archivo PDF legible para la exposición conllevará la descalificación del participante.

Los finalistas de las **disciplinas online** (Animación Videojuegos y Modelado 3D) deberán exponer y defender el proyecto en una videoconferencia online. La fecha exacta se comunicará con antelación y se publicará en la dirección www.becasdt.com. Para asegurar el buen funcionamiento de la videoconferencia online se realizarán previamente las pruebas técnicas oportunas.

1. Presentación del proyecto:
 - Cada finalista tendrá su proyecto preparado en su pc para cuando sea su turno de exposición y pueda compartir la pantalla con el jurado, vía videoconferencia.
 - El finalista puede modificar el PDF de su proyecto entregado con contenidos adaptados, títulos, o breves textos explicativos que faciliten su presentación ante el jurado.
2. Tiempo de exposición del proyecto:
 - Cada finalista dispondrá de 5 minutos para defender su proyecto.
 - Es imprescindible que cada finalista prepare previamente su exposición oral para asegurar que aprovecha los 5 minutos disponibles de forma eficiente.
 - El jurado dispone de 5 minutos para hacer preguntas técnicas al finalista, con el fin de valorar la idoneidad y adecuación de sus conocimientos previos a los estudios que le ofrece la beca.
3. La no asistencia de forma online a este acto como finalista, o la no presentación de un archivo PDF legible para la exposición conllevará la descalificación del participante.

7. SELECCIÓN DE GANADORES

1. A partir de las exposiciones, el Jurado será el encargado de seleccionar entre los finalistas a los ganadores de cada una de las 5 disciplinas.
2. Si la calidad de las obras presentadas no supera el nivel mínimo exigido por el jurado, el premio puede quedar desierto.
3. Los ganadores de las becas serán comunicados el **viernes 14 de julio** durante la celebración de un evento en las citadas instalaciones del Polo de Contenidos Digitales de Málaga.
4. La asistencia de los finalistas al acto de nombramiento de ganadores y entrega de becas el **viernes 14 de julio** es obligatoria. En caso contrario, el premio será entregado al siguiente participante mejor valorado en su disciplina.
 - Los finalistas de las disciplinas online, deberán asistir al acto vía streaming, por lo que cada participante deberá estar disponible y con los medios técnicos adecuados

- o para asistir a la videoconferencia.
- o Toda la información referente a este acto será publicada y actualizada en www.becasdt.com.

8. JURADO

1. El jurado estará compuesto por profesionales de reconocido prestigio en cada sector.
2. El jurado velará por el cumplimiento de las bases del presente concurso y proclamará, en su caso, al ganador. Su fallo es inapelable y estará basado tanto en la exposición presentada como en la valoración de la proyección profesional de cada candidato.
3. La dirección del concurso de becas resolverá cualquier cuestión no prevista en las bases.

9. PREMIOS⁹

9.1. PRODUCCIÓN 3D

- **Para el ganador:**
 - o Beca [Master - Producción 3D Avanzada](#)
 - Valorado en 6.900 €
 - 1 año lectivo
 - Titulación de Animum y el Centro Universitario CEU Cardenal Spínola
 - Formación Presencial celebrada en Málaga, España.
- **Para el segundo y tercer clasificado:**
 - o Beca Quick Training presencial a elegir
 - Valorado en 350€
 - Duración: 30 horas
 - Titulación Animum Creativity Advanced School
 - Formación Presencial celebrada en Málaga, España
 - o descuento equivalente en el máster de Producción 3D Avanzada presencial. (350€)

9.2. DISEÑO GRÁFICO

- **Para el ganador:**
 - o Beca [Máster - Diseño Gráfico para Marketing Digital](#)
 - Valorado en 4.750 €
 - 1 año lectivo
 - Titulación de Animum y el Centro Universitario CEU Cardenal Spínola
 - Formación Presencial celebrada en Málaga, España.

⁹ Importes de las becas sujetos a modificación de la tabla de precios general de Animum Creativity Advanced School.

- **Para el segundo y tercer clasificado:**
 - Beca Quick Training presencial a elegir
 - Valorado en 350€
 - Duración: 30 horas
 - Titulación Animum Creativity Advanced School
 - Formación Presencial celebrada en Málaga, España.
 - o descuento equivalente en el Máster de Diseño Gráfico para Marketing Digital presencial. (350€)

9.3. MOTION GRAPHICS

- **Para el ganador:**
 - Beca [Curso Motion Graphics](#)
 - Valorado en 1.650 €
 - Duración: por determinar
 - Titulación Animum Creativity Advanced School
 - Formación Presencial celebrada en Málaga, España.
- **Para el segundo y tercer clasificado:**
 - Beca Quick Training presencial a elegir
 - Valorado en 350€
 - Duración: 30 horas
 - Titulación Animum Creativity Advanced School
 - Formación Presencial celebrada en Málaga, España.
 - o descuento equivalente en el Curso Motion Graphics presencial. (350€)

9.4. ANIMACIÓN VIDEOJUEGOS

- **Para el ganador:**
 - Beca Curso [Animación de Personajes 3D para Videojuegos](#)
 - Valorado en 4.550€
 - 9 meses
 - Titulación Animum Creativity Advanced School
 - Formación Online
- **Para el segundo y tercer clasificado:**
 - Beca Quick Training presencial a elegir
 - Valorado en 350€
 - Duración: 30 horas
 - Titulación Animum Creativity Advanced School
 - Formación Presencial celebrada en Málaga, España.
 - o descuento equivalente en el Curso de Animación para Videojuegos online. (350€)

9.5. MODELADO 3D

- **Para el ganador:**
 - Beca [Máster Online Modelado de Personajes 3D para Cine y Videojuegos](#)
 - Valorado en 4.850€
 - 12 meses
 - Titulación Animum Creativity Advanced School
 - Formación Online
- **Para el segundo y tercer clasificado:**
 - Beca Quick Training presencial a elegir
 - Valorado en 350€
 - Duración: 30 horas
 - Titulación Animum Creativity Advanced School
 - Formación Presencial celebrada en Málaga, España.
 - o descuento equivalente en el Máster de Modelado de Personajes 3D para Cine y Videojuegos online. (350€)

10. CONDICIONES DE LAS BECAS

1. El premio no es canjeable en efectivo ni transferible a terceros.
2. El premio no es acumulable a otras promociones.
3. Los primeros premios suponen el 100% del coste de la formación que se beca. No obstante:
 - En ningún caso la beca incluye gastos de equipamiento informático, conexión a internet, viajes, residencia o dietas necesarias para que el alumno realice sus estudios. Estos correrán por cuenta del alumno.
 - No incluye especialidades posteriores o cursos de experto.
4. Las becas deberán ser cursadas en la próxima convocatoria de cada programa formativo (octubre 2017)¹⁰:
 - No se podrán realizar pausas en ningún momento del programa. Si el ganador abandona el programa a mitad de curso, perderá todos los derechos adquiridos.
 - Si el ganador de una beca ya había reservado plaza para iniciar su formación en octubre de 2017 en el programa formativo por el que participó, se le devolverá la cantidad abonada.
5. Los ganadores de las becas tendrán que asumir colaboraciones puntuales con el departamento de producción de la escuela, así como ser un ejemplo en el aprovechamiento de la beca.
6. ANIMUM Creativity Advanced School se reserva el derecho de cancelar la celebración de sus programas formativos. En este caso, el ganador del premio podrá realizar otro curso o Máster de igual o menor valor.

¹⁰ Fechas susceptibles a modificación. Si se llegara a producir algún cambio, será comunicado con antelación a los ganadores.

11. PRIVACIDAD Y LEY DE PROTECCIÓN DE DATOS

1. En lo referente a la política de privacidad y a la Ley de protección de datos, este concurso se regula con carácter general según se establece en los siguientes enlaces: [Aviso Legal](#) y [Política de privacidad](#).

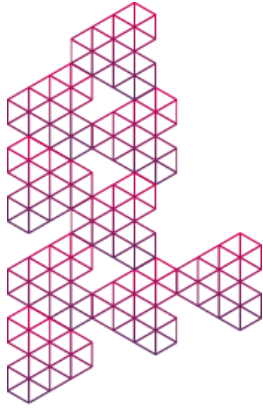
12. RESPONSABILIDADES Y DERECHOS

1. ANIMUM Creativity Advanced School no se hace responsable en cuanto a la autoría de los proyectos presentados a concurso que infrinjan derechos de terceros. ANIMUM Creativity Advanced School no se hace responsable de cualquier reclamación judicial a ese respecto.
2. Con el fin de aclarar cualquier conflicto en este sentido, el participante está obligado a presentar cualquier información que documente su autoría del proyecto presentado.
3. ANIMUM Creativity Advanced School se reserva el derecho de exhibición y/o uso de cualquiera de las obras presentadas en este concurso en actividades y acciones promocionales, como ciclos, muestras y otras. En todos los casos, se indicará la autoría de la obra (propiedad intelectual del participante).
4. Mediante su inscripción, el participante garantiza que los datos aportados en su inscripción son completamente ciertos y acepta que si se detecta alguna falsedad dirigida a eludir alguna de las Bases del concurso, la Junta Directiva de ANIMUM Creativity Advanced School podría proceder a eliminar su participación.
5. La participación en el concurso *Demuestra tu Talento 2017* supone la aceptación completa de las presentes Bases.
6. En caso de conflicto, la Junta Directiva de ANIMUM Creativity Advanced School es el único órgano capacitado para interpretar las presentes Bases. Sus decisiones serán inapelables.
7. Cualquier utilización abusiva o fraudulenta de estas bases dará lugar a la consiguiente descalificación del participante en la promoción.
8. Se entenderá que el usuario, al participar en esta promoción, acepta sus bases, así como la cláusula de privacidad detallada en el formulario de registro del mismo.



animum
creativity advanced
school

Pág | 14 de 14 |



becasdt@animum3d.com
(+34) 952 330 270
C/ Canales, 10 - Málaga