

DEMUESTRA TU TALENTO 2018

BASES DEL CONCURSO

- DISEÑO GRÁFICO -

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** (*marca comercial de Animum Formación, S.L., con domicilio social en Málaga, C/ Canales 10, local 1, CIF B-92871334*) convoca, con la colaboración del centro asociado Institución Universitaria Fundación San Pablo Andalucía CEU, la Fundación Vicente Ferrer y el equipo organizador de la Gala de Cine Solidario 2018, el concurso **Demuestra tu Talento 2018**, por el que se otorgará una beca de estudio para el programa formativo [Máster de Diseño Gráfico para Marketing y Publicidad](#) presencial de Animum.

2. ¿EN QUÉ CONSISTE EL CONCURSO?

El reto para participar en el concurso de Diseño Gráfico consiste en **elaborar el cartel para la Gala del Cine Solidario 2018**, un acto benéfico que destina cada año sus fondos a la Fundación Vicente Ferrer, para ayudar a personas sin recursos, y que tendrá lugar el día **19 de abril de 2018** en el Auditorio Edgar Neville de Málaga.

Los inscritos en el concurso elaborarán el cartel a partir de las indicaciones que Rafael Carmona, Delegado de Andalucía de la Fundación Vicente Ferrer, y el creativo Javier Calleja² expongan en el **workshop de preparación** que tendrá lugar el día **5 de marzo a las 17:00 pm** en las instalaciones *ExpertZone* de Animum. El objetivo de la actividad es dar a los participantes la información y los valores adecuados para afrontar el reto, por lo que es imprescindible asistir a esta jornada preparatoria.

3. ¿CÓMO PARTICIPAR?

1. Lee detenidamente el presente documento de bases del concurso. En él encontrarás las indicaciones que debes seguir para realizar tu proyecto.
 - Si tienes alguna duda repasa el apartado de Preguntas Frecuentes, si no se resuelve puedes ponerte en contacto con becasdt@animum3d.com
2. Inscríbete en el Reto de Diseño Gráfico a través del formulario de participación indicado en la web de [Demuestra tu Talento 2018](#)
 - Para evaluar la candidatura del aspirante, además del proyecto presentado a concurso, se valorará toda la información que el candidato aporte en su inscripción

¹ Estas bases podrán estar sujetas a cambios que serán comunicados en la web del evento en el momento que éstos se produzcan.

² Si por causas ajenas a la escuela alguno de los ponentes no pudiera asistir, serán sustituidos por otro profesional en la materia.

- al concurso (portfolios, perfil de linkedin, trabajos, blogs, etc.)
 - Dentro del mismo año natural, un mismo participante puede optar a una sola beca en la que concursar³.
3. Una vez te hayas inscrito en el formulario, debes asistir al workshop en las instalaciones de Animum con los miembros de la Fundación Vicente Ferrer y con Javier Calleja.
 - **5 de marzo a las 17:00 pm** en las instalaciones *ExpertZone* de Animum.
 4. Sigue las indicaciones que recibas en el workshop para elaborar tu cartel para la *Gala del Cine Solidario*
 - 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) explicando detalladamente, qué partes han sido de autoría propia.
 5. 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.
 - 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 corruptos, enlaces de descarga erróneos, etc.) podrán ser motivo de descalificación.
 6. Envíanos un email a becasdt@animum3d.com con **la url** de descarga generada por Dropbox. Asegúrate de que funciona: cualquier persona que tenga ese enlace deberá poder descargar tu proyecto.
 7. 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.
 8. De entre todos los participantes se elegirán **10 finalistas**, que deberán **presentar su trabajo ante el jurado el día 20 de marzo** en las instalaciones de Animum, donde posteriormente se dará a conocer el ganador del concurso.

3. PROYECTO A PRESENTAR

1. **Cartel para para la Gala del Cine Solidario de la Fundación Vicente Ferrer**
 - Dicho trabajo podrá ser profesional o no, siempre que el candidato tenga libre derecho para difundirlo⁴.
 - Podrá realizarse con cualquier técnica pictórica, fotográfica, informática, etc.
 - Está permitido incorporar elementos ajenos, con autorización del autor y/o fuente.
 - Tema acorde con el briefing recibido en el workshop en Animum
 - Estilo acorde con el briefing recibido en el workshop en Animum
 - Debe incluir los logos de las instituciones que se te facilitarán durante el workshop

³ Se entiende como participante una persona física con nombre, apellidos y DNI. Si un mismo participante se inscribe varias veces utilizando emails distintos, solo se tendrá en cuenta el primer registro. Las restantes inscripciones no entrarán a concurso.

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

- de la primera jornada
2. **Formato de la entrega:**
 - Un único PDF. Cualquier otro formato será descartado.
 - Formato A3 vertical
 - En dicho PDF se indicará, además, con una portada el nombre completo del participante, 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”.
 - El documento podrá contener titulares descriptivos, esquemas o ilustraciones.
 - Imágenes con resolución de 300 ppp
 - Peso máximo del archivo: 50 MB
 - Se solicitará un enlace al archivo PDF que deberá estar alojado en Dropbox
 3. **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.
 - Uso de herramientas digitales y software de diseño (se recomienda mencionarlo en el portfolio)
 4. **Plazos:**
 - El plazo para presentar los proyectos para el concurso Demuestra tu Talento 2018 es **hasta el día 15 de marzo** de 2018 a las **17.00 pm** (Hora Madrid, España). Pasado este plazo se cerrará el plazo de participación para el reto de Diseño Gráfico de *Demuestra tu Talento 2018*.

4. REQUISITOS DE LOS CANDIDATOS

Para participar en el reto de Diseño Gráfico de *Demuestra tu Talento 2018*, los aspirantes a la beca 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, siempre que pueda acreditar permiso de residencia en la Unión Europea durante el período académico en el que esté la beca en vigor.
3. Debe hablar y entender a la perfección la lengua castellana.
1. Debe presentar trabajos que no hayan participado en anteriores ediciones de este mismo concurso.
4. El participante no puede ser empleado de Animum Creativity Advanced School, ni 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. El participante no puede ser un alumno que ya esté cursando el Máster de Diseño Gráfico para Marketing Digital de Animum, o lo haya hecho con anterioridad, ya que el premio en

ningún caso tendrá carácter retroactivo. Este punto no aplica a aquellos graduados y alumnos de Animum que estén cursando otro programa académico distinto al Máster de Diseño Gráfico para Marketing Digital.

6. Perfil requerido:
 - Grado Universitario o
 - Ciclo Formativo de Grado Superior o Bachillerato (o equivalentes del país de procedencia), con experiencia o formación complementaria (y demostrable) en materias afines a la beca por la que se opta (a valorar por el jurado).

5. FINALISTAS

1. El equipo académico de Animum, junto al coordinador de la 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 16 de marzo a las 17:00 pm** (Hora Madrid, España) en la [web del concurso](#).
3. Los finalistas deberán imprimir su cartel en formato A3 para la exposición ante el jurado el día **20 de marzo**, a ser posible sobre un formato rígido (madera contrachapada, cartón pluma, etcétera).

6. EXPOSICIÓN DE LOS FINALISTAS ANTE EL JURADO

Los 10 candidatos finalistas deberán presentar y defender su proyecto presentado a concurso en un acto frente al jurado el día **20 de marzo** en las instalaciones de Animum.

1. Presentación del proyecto:
 - Cada finalista acudirá con una memoria USB extraíble (legible en PC), que contendrá el archivo PDF para la exposición de su proyecto y su cartel impreso en formato A3 (pegado sobre cartón pluma o impreso digitalmente sobre cartón pluma).
 - El finalista puede adaptar los contenidos de su proyecto y realizar un nuevo archivo de presentación PDF con el objetivo de poner en valor su trabajo frente al jurado (con contenidos adaptados, títulos o breves textos explicativos...)
 - Peso máximo del archivo: 20 MB
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 al finalista preguntas técnicas o

conceptuales, 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.

7. SELECCIÓN DE GANADORES

1. A partir de las exposiciones, el Jurado será el encargado de seleccionar entre los finalistas al ganador de la beca.
 - Si la calidad de las obras presentadas no supera el nivel mínimo exigido por el jurado, el premio puede quedar desierto.
2. La proclamación de los ganadores de las becas serán comunicados tras la deliberación del Jurado el mismo día 20 de marzo en las instalaciones de Animum.
 - Toda la información referente a este acto será publicada y actualizada en la [web del concurso](#).
 - La asistencia de los finalistas al acto de nombramiento de ganadores y entrega de becas es obligatoria.
3. El ganador de la beca, además del cartel, deberá entregar, en los días posteriores, la adaptación del mismo a formato digital para su uso en redes sociales por parte de la organización del evento.

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 resolverá cualquier cuestión no prevista en las bases.

9. CONDICIONES DEL PREMIO

1. Beca [Máster de Diseño Gráfico para Marketing y Publicidad](#)
 - Valorado en 4.750 €
 - 1 año lectivo
 - Titulación de Animum y el Centro Universitario CEU Cardenal Spínola
 - Formación Presencial celebrada en Málaga, España.
2. El premio no es canjeable en efectivo ni transferible a terceros.
3. El premio no es acumulable a otras promociones.
4. La beca supone el 100% del coste de la formación. 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.
- 5. La beca otorgada deberá ser cursada en la convocatoria octubre 2018⁵:
 - 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. Igualmente si el rendimiento o dedicación al máster es bajo, según el criterio de la coordinación de la Escuela, la beca podrá ser anulada, no sin antes haber avisado por escrito en, al menos, dos ocasiones.
 - Si el ganador de la beca ya había reservado plaza para iniciar su formación en el Máster de Diseño Gráfico para Marketing y Publicidad para octubre de 2018, se le devolverá la cantidad abonada.
 - El ganador de la beca dispone de 30 días para formalizar su matrícula. Pasado el plazo designado, el premio quedará disponible al siguiente participante mejor valorado.
 - En caso de que la formación premiada no se celebre en la convocatoria octubre 2018 por motivos ajenos al ganador de la beca, el premio podrá disfrutarse en la siguiente convocatoria manteniendo las condiciones de su premio.
- 6. Los derechos y obligaciones del estudiante becado, y compromisos de la escuela con el alumno, se regirán por las mismas condiciones de los alumnos matriculados por la vía ordinaria salvo las particularidades propias por su condición de becado.
 - Las condiciones de matrícula están a disposición de cualquier interesado escribiendo a becasdt@animum3d.com, o llamando al (+34) 952 33 02 70, o personalmente en las instalaciones de la escuela situadas en C/ Canales 10, local 1, 29002 Málaga - España.
- 7. 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.
 - El alumno becado que suspenda o no entregue los trabajos requeridos en el Máster perderá todos los derechos sobre su beca.
- 8. 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, reservándose la Escuela, en este caso, la fecha adecuada para su realización, pudiendo incluso emplazarse para el siguiente curso académico.

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

⁵ Fechas susceptibles a modificación. Si se llegara a producir algún cambio, será comunicado con antelación a los ganadores.

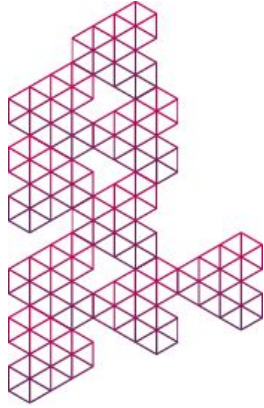
1. ANIMUM Creativity Advanced School no se hace responsable en cuanto a la autoría de los proyectos presentados a concurso que infrinjan derechos de terceros. ANIMUM Creativity Advanced School no se hace responsable de cualquier reclamación judicial a ese respecto.
2. Con el fin de aclarar cualquier 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 2018* 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 este concurso, acepta sus bases, así como la cláusula de privacidad detallada en el formulario de registro del mismo.



animum

creativity advanced
school

Pág | 9 de 9 |



becasdt@animum3d.com

(+34) 952 330 270

C/ Canales, 10 - Málaga