

DEMUESTRA TU TALENTO 2018

BASES DEL CONCURSO

- PRODUCCIÓN 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** (marca comercial de Animum Formación, S.L., con domicilio social en Málaga, C/ Canales 10, local 1, CIF B-92871334), centro asociado a la Institución Universitaria Fundación San Pablo Andalucía CEU convoca, el concurso **Demuestra tu Talento 2018**, por el que se concederán dos becas de estudio para el programa formativo [Máster Presencial Producción 3D Avanzada](#) de Animum, a cursar en Málaga (España).

2. DOS BECAS A CONCURSO

En función de su perfil profesional, los aspirantes al concurso para la disciplina de **Producción 3D** deberán elegir uno de los dos retos propuestos en estas bases:

1. Aspirantes con conocimientos básicos en software 3D (beca turno de mañana²)
 - o **Reto 1:** Los participantes deberán realizar un **escenario de videojuegos** lowpoly basado en las indicaciones que se darán en un Workshop el día **24 de abril**.
2. Aspirantes sin conocimientos en 3D (beca turno de tarde³)
 - o **Reto 2:** Los participantes deberán realizar un **corto en stop motion** basado en las indicaciones que se darán en un Workshop el día **26 de abril**.

El objetivo de dichos Workshops es ofrecer a los aspirantes la información y los valores adecuados para afrontar los retos, por lo que es imprescindible asistir a la actividad preparatoria del reto elegido para participar en el concurso.

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.
 - o Si tienes alguna duda repasa el apartado de Preguntas Frecuentes, si no se resuelve puedes ponerte en contacto con becasdt@animum3d.com

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

² El ganador del reto 1 disfrutará de una beca en el Máster de Producción 3D Avanzada en el turno de mañana de lunes a jueves de 10:00 a 14:00 horas.

³ El ganador del reto 2 disfrutará de una beca en el Máster de Producción 3D Avanzada en el turno de tarde de lunes a jueves de 16:00 a 20:00 horas.

2. Inscríbete en el Reto de Producción 3D a través del formulario de participación indicado en la web de [Demuestra tu Talento 2018](#) (**hasta el 19 de abril a las 17:00 pm**)
 - 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.
 - Dentro del mismo año natural, un mismo participante puede optar a una sola beca en la que concursar⁴.
3. Te llegará un email en el que debes indicar a cuál de los dos retos te presentas. Solo te puedes presentar a uno de ellos. Es muy importante que contestes este correo electrónico que vas a recibir, cumplimentando la información que se solicita.
4. Una vez tu inscripción al concurso haya sido validada, debes asistir al workshop de tu reto donde se te darán las instrucciones para tu trabajo.
5. Sigue las indicaciones que recibas en el workshop de tu reto para elaborar tu proyecto
 - La autoría de los trabajos presentados debe ser únicamente del candidato.
 - 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.
 - Puedes enviar tu propuesta hasta el **23 de mayo a las 17:00 pm** (Hora Madrid, España).
7. De entre todos los participantes se elegirán **10 finalistas** de cada reto, que deberán presentar su trabajo en un acto ante el jurado el día **31 de mayo** en las instalaciones de Animum.

3. PROYECTO A PRESENTAR

1. Condiciones de los dos retos:

- Los trabajos entregados podrán ser profesionales o no, siempre que el candidato tenga libre derecho para difundirlos⁵.
- Se aceptan todos los estilos (realista, fantasía, manga, cartoon, americano...)
- Tema acorde con el briefing recibido en el workshop del reto

2. Plazos para los dos retos:

- El plazo para presentar los proyectos para el concurso Demuestra tu Talento 2018 es hasta el día **23 de mayo** de 2018 a las **17.00 pm** (Hora Madrid, España). Pasado

⁴ 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.

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

este plazo se cerrará el plazo de participación para los dos retos de Producción 3D de *Demuestra tu Talento* 2018.

Reto 1 - un escenario de videojuegos para móvil o tablet.

1. Proyecto a presentar:

- El participante deberá presentar un único PDF con una o varias imágenes del render final de un escenario 3D.
- El escenario puede estar basado en un concept art de un artista, siempre que se mencione al autor.
- Se pueden incluir distintas imágenes del mismo escenario desde varias perspectivas
- Se puede aplicar postproducción de imagen (en Photoshop y similares).
- Se puede realizar en cualquier software 3D (3DS Max, Blender, Cinema 4...)
- Se valorará la inclusión de personajes (en estático, simulando la acción que están realizando).

2. Formato de 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

3. Criterios de Valoración:

- Originalidad del diseño.
- Inclusión de personajes.
- Composición y riqueza de detalles de la escena.
- Entorno que ayude a contextualizar y entender la historia.
- Consistencia. Credibilidad en el desarrollo.
- Uso de herramientas digitales.

Reto 2 - un corto realizado en técnica stop motion

1. Proyecto a presentar:

- El participante deberá presentar un vídeo o cortometraje animado en stop motion y un PDF con sus datos personales.
- Para realizar el archivo de vídeo se puede utilizar cualquier software o app.
- Para el stop motion se puede usar cualquier técnica: fotografía, ilustración, inclusión de objetos e incluso combinarlos.

2. Formato de entrega:

- Vídeo mp4 (mínimo resolución 720p).
- Duración máxima de 1 minuto.

- Incluir un PDF con el nombre completo del participante, email y teléfono de contacto, reto por el que se opta, y una breve explicación de “por qué merezco ser el/la ganador/a de esta beca”.
 - Se solicitará el enlace a la carpeta de Dropbox que contenga el vídeo y el PDF de presentación.
- 3. Criterios de Valoración:**
- Originalidad de la historia.
 - Elaborar un proyecto sencillo y elegante al mismo tiempo.
 - Uso de la iluminación.
 - Incorporación de personajes.
 - Dotar al personaje o personajes de personalidad propia.

4. REQUISITOS DE LOS CANDIDATOS

Para participar en el reto de Producción 3D 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. El participante debe hablar y entender a la perfección la lengua castellana.
4. El participante no puede presentar trabajos con los que ya haya participado en ediciones anteriores de este mismo concurso.
5. El participante no puede presentar como proyecto, trabajos de clase tutorizados por docentes, profesionales o realizados dentro del programa formativo de cualquier centro educativo.
6. 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.
7. El participante no puede ser un alumno que esté cursando el Máster Presencial de Producción 3D Avanzada 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 Presencial de Producción 3D Avanzada.
8. 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 uno de los retos 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 25 de mayo** en la web del concurso.

6. EXPOSICIÓN DE LOS FINALISTAS ANTE EL JURADO

Los 10 candidatos finalistas de cada reto deberán presentar y defender su proyecto presentado a concurso en un acto⁶ frente al jurado el día **31 de mayo** 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.
 - 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 de la presentación en las instalaciones de Animum.

⁶ Fechas susceptibles a modificación. Si se llegara a producir algún cambio, será comunicado con antelación a los participantes.

- 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.

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 DE LOS PREMIOS

1. Dos becas para el [Máster Presencial 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.
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 2018⁷:
 - 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 Presencial de Producción 3D Avanzada 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.
 - El ganador del reto 1 disfrutará de la beca en el turno de mañana de lunes a jueves

⁷ Fechas susceptibles a modificación. Si se llegara a producir algún cambio, será comunicado con antelación a los ganadores.

- de 10:00 a 14:00 horas. Mientras que el ganador del reto 2 disfrutará de la beca en el turno de tarde de lunes a jueves de 16:00 a 20:00 horas.
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 caso de que la formación premiada no se celebre en la convocatoria octubre 2018 por motivos ajenos al ganador, podrá disfrutar la beca en la siguiente convocatoria, o en otro turno (según disponibilidad de plazas) manteniendo las condiciones del premio.

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 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.



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