

# DEMUESTRA TU TALENTO 2018

## BASES DEL CONCURSO

### - ANIMACIÓN VIDEOJUEGOS -

## BASES DEL CONCURSO<sup>1</sup>

### 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, con la colaboración de Ubisoft Entertainment, el concurso **Demuestra tu Talento 2018**, por el que se concederá una beca de estudio para el programa formativo [Curso Online Avanzado Animación de Personajes 3D para Videjuegos](#) de Animum.

### 2. ¿EN QUÉ CONSISTE EL CONCURSO?

Los participantes en el concurso deberán afrontar el reto, propuesto por Animum y Ubisoft, de crear 3 poses del Personaje 3D Célem, proporcionado por Animum:

- Una de preparación para la batalla
- Una de ataque
- Una de personalidad

Para ayudar a los aspirantes a superar el reto contaremos con un workshop con Alex Julià, Senior Animator en **Ubisoft Barcelona**, el **22 de mayo a las 17:00h**, en el que se explicarán nociones básicas para que puedan presentar correctamente el proyecto.

Se podrá asistir tanto de forma presencial en las instalaciones de Animum (C/Canales, 10. Málaga - España) o a través de streaming.

### 3. ¿CÓMO PARTICIPO?

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](mailto:becasdt@animum3d.com)
2. Inscríbete en el Reto de Animación Videjuegos a través del formulario de participación indicado en la web de [Demuestra tu Talento 2018](#) (hasta el 22 de mayo)
  - Debes 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

---

<sup>1</sup> 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.

- 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 concursar<sup>2</sup>.
- 3. Te llegará un email de confirmación. Es muy importante que contestes este correo electrónico que vas a recibir, cumplimentando la información que se solicita.
  - La información presentada será valorada para evaluar la candidatura del aspirante.
- 4. Una vez tu inscripción al concurso haya sido validada, podrás asistir al workshop con Alex Julià, Senior Animator en Ubisoft Barcelona, el próximo **22 de mayo a las 17:00h**.
- 5. Sigue las indicaciones de estas bases para elaborar tu proyecto
  - La autoría de los trabajos presentados debe ser únicamente del candidato.
  - El candidato deberá disponer del software Maya 2017 para realizar su reto. (En ninguno de los casos, Animum se hace cargo de proporcionar el software a los participantes en el reto).
  - 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](mailto: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 **5 de junio a las 17:00 pm** (Hora Madrid, España).
- 7. De entre todos los participantes se elegirán **10 finalistas**, que deberán presentar su trabajo en un acto ante el jurado el día **19 de junio** de forma online.

### 3. PROYECTO A PRESENTAR

#### 1. Proyecto a presentar:

- El participante deberá posar un personaje facilitado por Animum, que en este caso será Célem (puedes verlo en la web del evento), y presentar tres imágenes de las poses de dicho personaje: una de preparación para la batalla, una de ataque y otra de personalidad. Las instrucciones para este reto se indicarán en el Workshop.

#### 2. Plazo para el reto:

- El plazo para presentar los proyectos para el concurso Demuestra tu Talento 2018 es hasta el día **5 de junio** de 2018 a las **17.00 pm** (Hora Madrid, España). Pasado este plazo se cerrará el plazo de participación para el reto de Animación Videojuegos de *Demuestra tu Talento 2018*.

---

<sup>2</sup> 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.

### 3. Formato de entrega:

- Un único PDF que contenga las 3 imágenes de pose. Cualquier otro formato será descartado.
- En dicho PDF se incluirá además una portada, indicando el 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 mayor tamaño posible (mínimo de 540 píxeles de alto y ancho)
- Página de portada: A4
- Peso máximo del archivo: 50 MB
- Se solicitará un enlace de descarga directa al archivo PDF desde Dropbox

### 4. Criterios de Valoración:

- Claridad en la actitud buscada
- Sensación de peso, fuerza, equilibrio y dinamismo.
- Adecuación del perfil para un máximo aprovechamiento del máster (tiempo disponible, motivación, conocimiento previo...)

## 4. CONDICIONES DE USO DEL PERSONAJE

El personaje 3D llamado Célem y todo el material adicional (vídeos, texturas y scripts) que se proporcionarán mediante link de descarga a los participantes, son propiedad de ANIMUM Formación, S.L. Su uso está restringido a la realización de la tarea propuesta por Animum para el reto de Animación Videojuegos de *Demuestra tu Talento 2018*.

Queda terminantemente prohibido cualquier otro uso del personaje distinto a la tarea propuesta, por ejemplo:

- Generación de material autopromocional (reels personales)
- Test de animación diferentes al propuesto en este concurso
- Uso en producciones audiovisuales, propias o de terceros
- Cesión del personaje a terceras personas o entidades, ya sea un uso lucrativo o no
- Venta o alquiler del personaje

## 5. REQUISITOS DE LOS CANDIDATOS

Para participar en el reto de Animación Videojuegos 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.
3. El participante debe hablar y entender a la perfección la lengua castellana.
1. El participante debe disponer de equipamiento informático en casa y conexión a Internet.
4. El participante no puede presentar como proyecto, trabajos de clase tutorizados por docentes, profesionales o realizados dentro del programa formativo de cualquier centro

- educativo.
5. 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.
  6. El participante no puede ser un alumno que esté cursando el [Curso Online Avanzado Animación de Personajes 3D para Videojuegos](#) 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 Curso Online Avanzado Animación de Personajes 3D para Videojuegos.
  7. 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).
    - Conocimientos básicos de software 3D como 3ds Max, Maya, Cinema 4D o Blender (el personaje Célem del reto está disponible solo en Maya).

## 6. FINALISTAS

1. El equipo académico de Animum, junto al coordinador de la disciplina, seleccionará a 10 finalistas del reto 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 15 de junio** en la web del concurso.

## 7. 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 acto<sup>3</sup> frente al jurado el día **19 de junio** de forma online.

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.
    - Para asegurar el buen funcionamiento de la videoconferencia online se realizarán previamente las pruebas técnicas oportunas.
    - Necesidades Videoconferencia:
      - Conexión a internet por ADSL, con velocidad mínima real de 3Mbps.

---

<sup>3</sup> Fechas susceptibles a modificación. Si se llegara a producir algún cambio, será comunicado con antelación a los participantes.

- Auriculares con micrófono incorporado.
  - Webcam instalada en tu ordenador.
2. 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.
  3. 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 sus 5 minutos disponibles de forma eficiente.
    - El jurado podrá realizar 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.
  4. La no asistencia de forma online a este acto como finalista, o la no presentación de un archivo legible para la exposición, conllevará la descalificación del participante.

## 8. 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 del ganador de la beca se comunicará el 20 de junio de 2018 a través de la web [becasdt.com](http://becasdt.com).

## 9. 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.

## 10. CONDICIONES DE LOS PREMIOS

1. Una beca para el [Curso Online Avanzado Animación de Personajes 3D para Videojuegos](#)
  - Valorado en 4.550 €
  - 9 meses (3 módulos)
  - Titulación Animum Creativity Advanced School
  - Formación Online
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 2018<sup>4</sup>**:
- 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 Curso Online Avanzado Animación de Personajes 3D para Videjuegos 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.
6. La beca abarca los 3 módulos del [Curso Online Avanzado Animación de Personajes 3D para Videjuegos](#), siempre y cuando, el alumno becado apruebe cada módulo con una **calificación media de B+ o A**. (Según el sistema de calificaciones de Animum)
- En caso de que la nota media de un módulo sea inferior a B+ o A, el ganador perderá todos los derechos sobre su beca, y los siguientes módulos del curso dejarán de ser gratuitos.
7. El ganador de la beca tendrán que asumir colaboraciones puntuales con el departamento de producción de la Escuela, así como ser un ejemplo en el aprovechamiento de la beca.
8. Los demás derechos y obligaciones del estudiante becado, y compromisos de la escuela con el alumno, se registrarán 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](mailto: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.
9. 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, 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](#).

---

<sup>4</sup> Fechas susceptibles a modificación. Si se produjera algún cambio, será comunicado con antelación.

## 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.





**animum**

creativity advanced  
school

Pág | 9 de 9 |



[becasdt@animum3d.com](mailto:becasdt@animum3d.com)

(+34) 952 330 270

C/ Canales, 10 - Málaga