

# **BASES DEL RETO**

## **- BECA DE INFOARQUITECTURA -**

**Demuestra tu talento 2019**

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

### 1. ¿EN QUÉ CONSISTE?

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 de Urban Sketchers, el reto por el que se otorgará una beca de estudio para el programa formativo Máster Presencial de [Infoarquitectura con 3D Studio Max, Revit y V-Ray](#).

La participación en el **Reto de Sketching para Arquitectos e Interioristas** está limitada a 60 candidatos que recibirán un taller gratuito con Luis Padrón de Urban Sketchers Málaga, **el 27 de junio en las instalaciones de Animum** en Málaga, donde se explicarán las técnicas que los participantes deberán utilizar para realizar su proyecto.

De entre las propuestas, el jurado elegirá al ganador de la beca para el Máster Presencial de [Infoarquitectura con 3D Studio Max, Revit y V-Ray](#).

### 2. ¿CÓMO PARTICIPAR?

1. Lee detenidamente el presente documento de bases del concurso. En él encontrarás las indicaciones que debes seguir.
  - Si tienes alguna duda puedes ponerte en contacto con [hello@animum3d.com](mailto:hello@animum3d.com)
2. Inscríbete en el **Reto de Infoarquitectura** a través del formulario de participación indicado en la [web del reto](#).
  - 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 concursar, si es que las hubiera<sup>2</sup>.
  - Registrarse en el formulario de inscripción no garantiza el acceso a la participación en el workshop ni al concurso, ya que dicho acceso está limitado a un número máximo de personas (delimitado por la Escuela).
3. Una vez hayas recibido confirmación por parte de Animum de tu plaza para el reto, podrás asistir al workshop con Luis Padrón de Urban Sketchers, que tendrá lugar **27 de junio a las 16:00 pm** en las instalaciones de Animum.
  - **La asistencia es obligatoria** para seguir concursando.

---

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

<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.

- En este workshop, tengas o no conocimientos de sketching, Luis Padrón nos dará unas pautas teóricas para posteriormente dirigirnos a puntos acordados y realizar diferentes proyectos de urban sketching.
- 4. Sigue las indicaciones que recibas en el taller para elaborar tu propuesta y presentarla a concurso.
  - Tu propuesta debe consistir en presentar los proyectos de urban sketching realizados en directo el mismo día 27 de junio.
  - La autoría de los trabajos presentados debe ser únicamente del candidato, por lo que no se pueden presentar contenidos elaborados por varios autores o trabajos realizados previamente.
- 5. Terminada la jornada, el aspirante entregará el trabajo realizado al equipo de Animum para que el jurado elegido por la Escuela lo evalúe según los siguientes criterios:
  - Calidad técnica y artística.
  - Originalidad.
  - Uso del color
  - Espontaneidad
  - Perfil profesional
- 6. El plazo para presentar los proyectos para el reto es **hasta el día 27 de junio** de 2019 a las **20.00 pm** (Hora Madrid, España). Pasado este plazo se cerrará el plazo de participación.

### 3. REQUISITOS DE LOS CANDIDATOS

Para participar en el reto 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 no podrá difundir la obra que lleva a concurso sin el consentimiento explícito de Animum.
3. El participante puede tener nacionalidad de cualquier parte del mundo, siempre que pueda acreditar permiso de residencia (no válido visado de turista) en la Unión Europea durante el período académico en el que esté la beca en vigor.
4. Debe hablar y entender a la perfección la lengua castellana.
5. Se valorará la calidad e idoneidad de los proyectos presentados. Si se considera que de entre los aspirantes a participar en el reto no hay 60 candidatos que alcanzan el nivel necesario, se seleccionarán menos de 60 participantes.
6. Perfil requerido: Título académico universitario o formación complementaria en materias afines a la beca (a valorar por el jurado).
7. 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.
8. El participante no puede ser un alumno que ya esté cursando el Máster de Infoarquitectura con 3D Studio Max, Revit y V-Ray de Animum (o el curso de Infografía 3D para arquitectura e interiorismo) 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 Infoarquitectura con 3D Studio Max, Revit y V-Ray o Infografía 3D para arquitectura e interiorismo.

## 4. SELECCIÓN DE GANADORES

1. El Jurado será el encargado de seleccionar entre los participantes al ganador del Reto de Sketching para Arquitectos e Interioristas, en función de los proyectos presentados a concurso.
  - El jurado estará compuesto por profesionales elegidos por Animum.
  - 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 el trabajo presentado como en la valoración de la proyección profesional de cada candidato.
  - Si la calidad de las obras presentadas no supera el nivel mínimo exigido por el jurado, el premio puede quedar desierto.
  - Se valorará toda la información que el candidato aporte en su inscripción al concurso (portfolios, perfil de linkedin, trabajos, blogs, web, etc.)
2. La proclamación del ganador de la beca será comunicado tras la deliberación del Jurado el 1 de julio en las instalaciones de Animum.
  - Toda la información referente a este acto será publicada y actualizada en la web del reto.
  - La dirección del concurso resolverá cualquier cuestión no prevista en las bases.

## 5. CONDICIONES DEL PREMIO

1. Beca Máster [Infoarquitectura con 3D Studio Max, Revit y V-Ray](#)
  - Valorado en 6.600 €
  - 1 año lectivo (560 horas)
  - Titulación de Animum
  - 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 2019<sup>3</sup>:
  - No se podrán realizar pausas en ningún momento del programa. Si el ganador

---

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

- 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 Infoarquitectura con 3D Studio Max, Revit y V-Ray para octubre de 2019, 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 2019 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 [hello@animum3d.com](mailto:hello@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 comunicación y 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.

## 6. 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](#).

## 7. RESPONSABILIDADES Y DERECHOS

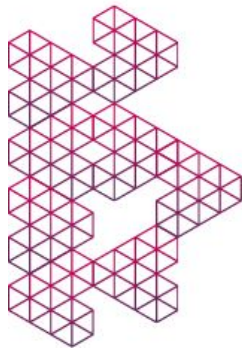
1. ANIMUM Creativity Advanced School no se hace responsable en cuanto a la autoría de los proyectos presentados a concurso que infrinjan derechos de terceros. ANIMUM Creativity Advanced School no se hace responsable de cualquier reclamación judicial a ese respecto.
2. Con el fin de aclarar cualquier 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 reto 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 | 7 de 7 |



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