

DTT

**DEMUESTRA
TU TALENTO**

BASES DEL CONCURSO

becasdtt.com
#DTT2016

DISEÑO GRÁFICO - FOTOGRAFÍA
PRODUCCIÓN 3D - MOTION GRAPHICS

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** convoca el concurso **Demuestra tu Talento 2016**, en el que se otorgan 12 becas de estudios completos en las siguientes disciplinas:

DISCIPLINA A CONCURSO	PROGRAMA BECADO ²
Diseño Gráfico	Un Máster en Diseño Gráfico para Marketing Digital Dos Cursos Quick Training Adobe Illustrator
Fotografía	Un Máster en Fotografía Profesional Dos Cursos Quick Training Adobe Photoshop
Producción 3D	Un Máster en Producción 3D Avanzada Dos Cursos Quick Training 3D Studio Max
Motion Graphics	Un Curso Motion Graphics & VFX Dos Cursos Quick Training a elegir entre Photoshop o Illustrator

¹ Estas bases son de aplicación a dichas 4 disciplinas y podrán estar sujetas a cambios que serán comunicados en la web del evento en el momento que éstos se produzcan.

² La formación becada objeto de este concurso es exclusivamente presencial en Málaga.

2. REQUISITOS DE LOS CANDIDATOS

Para participar en *Demuestra tu Talento 2016*, 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 de personal, de Animum Creativity Advanced School.
5. Perfil requerido por disciplinas:
 - **DISEÑO GRÁFICO**
 - 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).
 - **FOTOGRAFÍA**
 - Poseer conocimientos intermedios de fotografía y
 - 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).
 - **PRODUCCIÓN 3D**
 - 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).
 - **MOTION GRAPHICS**
 - 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).

3. ¿CÓMO PARTICIPAR EN EL CONCURSO?

1. Inscripción y entrega de proyectos:

- Todos aquellos que deseen acceder al concurso deberán inscribirse a través del formulario de participación que podrán encontrar en la página:
<http://becasdt.com>.
 - 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 formulario será valorada para evaluar la candidatura del aspirante.
- La entrega de los proyectos se realizará en el mismo momento de la inscripción a través de dicho formulario, indicando en el campo **Portfolio** la URL del link de descarga del trabajo a presentar.

2. Plazos:

- El plazo para inscribirse y presentar los proyectos en el concurso Demuestra tu Talento 2016 es **desde el día 10 de mayo** de 2016 **hasta el 10 de junio** de 2016 a las 17.00 pm (Hora Madrid, España). Pasado este plazo se cerrará el plazo de participación para *Demuestra tu Talento 2016*.

3. A tener en cuenta:

- Un mismo participante no puede optar a concursar en varias disciplinas a la vez, deberá elegir una única beca en la que concursar³.
- 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). Dicha autorización será solicitada a petición del jurado, si así lo considerara.

³ 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.

4. TRABAJOS A PRESENTAR

4.1. DISEÑO GRÁFICO

1. **Tema:** Libre
2. **Trabajo a presentar:** Portfolio personal de diseño o ilustración
 - Portfolio que contiene una recopilación ordenada de los mejores trabajos gráficos del participante: ilustración, diseño gráfico, fotografía, etc.
 - Dichos trabajos pueden ser profesionales o no, siempre que el candidato tenga libre derecho para difundirlos⁴.
 - El portfolio debe 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.
3. **Tu portfolio debe cumplir el siguiente esquema:**
 - Portada:** Datos del candidato (nombre y apellidos) y disciplina a la que opta.
 - Índice:** Esquema de los contenidos que se van a mostrar en el portfolio.
 - Introducción:** ¿Quién eres? ¿Qué te inquieta y remueve?
 - Proyecto 1** (obligatorio)
 - Proyecto 2** (obligatorio)
 - Proyecto 3** (obligatorio)
 - Proyectos siguientes** (opcionales)
 - Conclusiones finales:** ¿Por qué crees que debes ser beneficiario de esta beca? ¿A dónde quieres llegar?
 - Frase de despedida**
4. **Cómo nos haces llegar tu portfolio:**
 - Un único PDF. Cualquier otro formato será descartado.
 - 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
5. **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 síntesis, organización, jerarquía de los textos, y coherencia global.
 - Uso de herramientas digitales y software de diseño (se recomienda mencionarlo en el portfolio)

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

4.2. FOTOGRAFÍA

1. **Tema.** Libre
2. **Trabajo a presentar.** Portfolio personal de fotografía que incluya:
 - Proyecto artístico personal (1 ó más), que puede ser:
 - Documental (con sentido narrativo. Entre 8 y 25 fotografías) o
 - De ficción (estilo libre de plasmar tu imaginación en imágenes con el uso de la iluminación, la escenografía, o el montaje digital, según los recursos que necesites. Entre 8 y 25 fotografías)
 - Dossier comercial compuesto por fotografías de estos tres géneros (entre 5 y 10 fotos):
 - Bodegón
 - Retrato
 - Moda
 - Otros trabajos artísticos o comerciales que consideres de valor.
 - Dichos trabajos pueden ser profesionales o no, siempre que el candidato tenga libre derecho para difundirlos⁵.
3. **Tu portfolio debe cumplir el siguiente esquema:**
 - Portada:** Datos del candidato (nombre y apellidos) y disciplina a la que opta.
 - Índice:** Esquema de los contenidos que se van a mostrar en el portfolio.
 - Introducción:** ¿Quién eres? ¿Qué te inquieta y remueve? ¿Qué equipo fotográfico utilizas?
 - Proyecto Artístico .** Entre 8 y 25 fotografías (obligatorio)
 - Dossier comercial .** Entre 5 y 10 fotografías (obligatorio)
 - Proyectos siguientes** (libres y opcionales)
 - Conclusiones finales:** ¿Por qué crees que debes ser beneficiario de esta beca? ¿A dónde quieres llegar?
 - Frase de despedida**
4. **Cómo nos haces llegar tu portfolio:**
 - Un único PDF. Cualquier otro formato será descartado.
 - 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
5. **Criterios de Valoración.** El jurado valorará según los siguientes:
 - Claridad en la transmisión de ideas o mensajes.
 - El orden secuencial: El sentido narrativo.
 - El valor creativo.
 - La calidad técnica y estética de las imágenes.

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

4.3. PRODUCCIÓN 3D

1. **Tema.** Libre
2. **Trabajo a presentar:** Portfolio personal de ilustración - dibujo
 - Cada participante deberá presentar una recopilación ordenada de dibujos, cuyo centro sea **uno o varios personajes (humanos o no)**. El espectador debe percibir claramente el estado emocional del personaje y el momento de la historia en el que se encuentra.
 - Se aceptan 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 pueden ser profesionales o no, siempre que el candidato tenga libre derecho para difundirlos⁶.
3. **Tu portfolio debe cumplir el siguiente esquema:**
 - Portada:** Datos del candidato (nombre y apellidos) y disciplina a la que opta.
 - Índice:** Esquema de los contenidos que se van a mostrar en el portfolio.
 - Introducción:** ¿Quién eres? ¿Qué te inquieta y remueve? ¿Qué estilos te caracterizan más?
 - Proyecto 1.** Mínimo 1 dibujo o ilustración (obligatorio)
 - Proyecto 2.** Mínimo 1 dibujo o ilustración (obligatorio)
 - Proyecto 3.** Mínimo 1 dibujo o ilustración (obligatorio)
 - Proyectos siguientes** (opcionales)
 - Conclusiones finales:** ¿Por qué crees que debes ser beneficiario de esta beca? ¿A dónde quieres llegar?
 - Frase de despedida**
4. **Cómo nos haces llegar tu portfolio:**
 - Un único PDF. Cualquier otro formato será descartado.
 - 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
5. **Criterios de Valoración.** El jurado valorará según los siguientes:
 - Riqueza de la personalidad del personaje. Por el dibujo se debe poder adivinar su carácter y su pasado personal, sus gustos y preferencias.
 - Definición de la acción que representa. Se debe entender qué está sucediendo en el momento representado, lo que siente el personaje.
 - Originalidad del diseño.
 - Entorno que ayude a contextualizar y a entender al personaje y la historia.
 - Calidad técnica y artística.

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

4.4. MOTION GRAPHICS

1. **Tema:** Libre
2. **Trabajo a presentar:** Portfolio personal de diseño gráfico
 - Portfolio que contiene una recopilación ordenada de los mejores trabajos de diseño gráfico del participante.
 - Dichos trabajos pueden ser profesionales o no, siempre que el candidato tenga libre derecho para difundirlos⁷.
 - El portfolio debe 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.
3. **Tu portfolio debe cumplir el siguiente esquema:**
 - Portada:** Datos del candidato (nombre y apellidos) y disciplina a la que opta.
 - Índice:** Esquema de los contenidos que se van a mostrar en el portfolio.
 - Introducción:** ¿Quién eres? ¿Qué te inquieta y remueve?
 - Proyecto 1** (obligatorio)
 - Proyecto 2** (obligatorio)
 - Proyecto 3** (obligatorio)
 - Proyectos siguientes** (opcionales)
 - Conclusiones finales:** ¿Por qué crees que debes ser beneficiario de esta beca? ¿A dónde quieres llegar?
 - Frase de despedida**
4. **Cómo nos haces llegar tu portfolio:**
 - Un único PDF. Cualquier otro formato será descartado.
 - 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
5. **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)

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

5. SELECCIÓN DE FINALISTAS

1. El equipo académico de Animum, junto al coordinador de cada disciplina, seleccionará a 15 finalistas de entre todos los participantes.
 - Se valorará la calidad e idoneidad de los trabajos presentados. Si se considera que de entre los candidatos no hay 15 proyectos que alcanzan el nivel necesario, se seleccionarán menos de 15 finalistas.
2. Los participantes que resulten finalistas y sus proyectos se publicarán **el día 16 de junio a las 17:00 pm** (Hora Madrid, España) en <http://becasdt.com>.

6. EXPOSICIÓN DE LOS FINALISTAS ANTE EL JURADO

Los finalistas de las 4 **disciplinas a concurso** (Diseño Gráfico, Fotografía, Producción 3D y Motion Graphics) deberán exponer y defender el proyecto presentado a concurso en un acto a puerta cerrada frente al jurado el día 21 y 22 de junio en el Cine Albéniz (Calle de la Alcazabilla, 4, 29015 Málaga)⁸.

1. Presentación del proyecto:
 - El finalista deberá adaptar los contenidos de su proyecto y realizar un nuevo archivo de presentación con el objetivo de poner en valor su portfolio frente al jurado (con contenidos adaptados, títulos o breves textos explicativos...).
 - Cada finalista acudirá con una memoria USB extraíble, que contendrá únicamente el archivo que usará en la defensa de su proyecto.
 - Las diapositivas del PDF se proyectarán en un cañón de luz (exposiciones presenciales). Peso máximo del archivo: 20 MB
2. Tiempo de exposición: Cada finalista dispondrá de 5 minutos para defender su trabajo.
 - Es imprescindible que cada finalista prepare previamente su exposición oral para asegurar que aprovecha los 5 minutos disponibles de forma eficiente.
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.
4. 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.

7. SELECCIÓN DE GANADORES

1. Por cada una de las 4 disciplinas, el Jurado será el encargado de seleccionar al ganador de entre los finalistas a partir de sus exposiciones.
2. El ganador de cada una de las disciplinas será comunicado el sábado 25 de junio durante la celebración de un evento presencial en las citadas instalaciones del Cine Albéniz y posteriormente en la página web del evento. La asistencia de los finalistas al acto de entrega de becas es obligatoria. En caso contrario, el premio será entregado al siguiente participante

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

mejor valorado en su disciplina.

3. Si la calidad de las obras presentadas no supera el nivel mínimo exigido por el jurado, el premio puede quedar desierto.

8. JURADO

1. El jurado está 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. El jurado resolverá cualquier cuestión no prevista en las bases.

9. PREMIOS⁹

9. 1. DISEÑO GRÁFICO

- **Para el ganador:**

- 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.

- **Para el segundo y tercer clasificado:**

- Beca Curso [Quick Training Adobe Illustrator](#)

- **Valorado en 350€**
- Duración: 30 horas
- Titulación **Animum** Creativity Advanced School
- Formación Presencial celebrada en Málaga, España.

9. 2. FOTOGRAFÍA

- **Para el ganador:**

- Beca [Máster en Fotografía Profesional](#)

- Valorado en 3.100 €
- 1 año lectivo
- Titulación **Animum** Creativity Advanced School
- 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 Curso [Quick Training Adobe Photoshop](#)

- Valorado en 350€
- Duración: 30 horas
- Titulación **Animum** Creativity Advanced School
- Formación Presencial celebrada en Málaga, España.

9.3. PRODUCCIÓN 3D

● **Para el ganador:**

○ Beca [Master - Producción 3D Avanzada](#)

- Valorado en 6.900 €
- 1 año lectivo
- Titulación **Animum** Creativity Advanced School
- Formación Presencial celebrada en Málaga, España.

● **Para el segundo y tercer clasificado:**

○ Beca Curso [Quick Training Autodesk 3D Studio Max](#)

- Valorado en 350€
- Duración: 30 horas
- Titulación **Animum** Creativity Advanced School
- Formación Presencial celebrada en Málaga, España

9.4. MOTION GRAPHICS

● **Para el ganador:**

○ Beca [Curso Motion Graphics & VFX](#)

- Valorado en 1.650 €
- Duración: 130 horas
- Titulación **Animum** Creativity Advanced School
- Formación Presencial celebrada en Málaga, España.

● **Para el segundo y tercer clasificado:**

○ Beca Curso [Quick Training a elegir entre Adobe Photoshop o Illustrator](#)

- Valorado en 350€
- Duración: 30 horas
- Titulación **Animum** Creativity Advanced School
- Formación Presencial celebrada en Málaga, España.

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. El premio supone el 100% del coste de la formación que se beca.
 - 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. El jurado valorará la calidad e idoneidad de los perfiles presentados. En caso de que el jurado de una disciplina considere que ninguno de los trabajos finalistas alcanza el nivel necesario, el premio de dicha disciplina quedará desierto.
5. Los ganadores de las becas tendrán que asumir determinadas colaboraciones puntuales con la Escuela, así como ser un ejemplo en el aprovechamiento de la beca.
6. **Plazos¹⁰:**
 - La beca en **formación de Máster** debe ser cursada en la próxima convocatoria del programa formativo (octubre 2016).
 - 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.
 - El ganador de beca en formación de Máster dispone **hasta el día 29 de julio** de 2016 para completar su matrícula.
 - La beca de **formación en Motion Graphics y VFX** debe ser cursada en la próxima convocatoria del programa formativo.
 - El ganador de beca en formación de Motion Graphics dispone **hasta el día 29 de julio** de 2016 para completar su matrícula.
 - La beca en **formación de Curso Quick Training** debe ser cursada en la próxima convocatoria (julio 2016) o en la siguiente (octubre 2016).
 - El ganador de beca en formación de Curso Quick Training dispone **hasta el día 1 de julio** de 2016 para completar su matrícula para la convocatoria de julio 2016 y hasta el día 29 de julio para completar su matrícula para la convocatoria de octubre 2016.
 - Pasado el plazo designado, el premio quedará disponible al siguiente finalista que haya obtenido la mayor puntuación, salvo que no haya más finalistas, por lo que el premio quedará desierto.
7. 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 el siguiente enlace: [Aviso Legal y LSSSI](#).

12. RESPONSABILIDADES Y DERECHOS

1. ANIMUM Creativity Advanced School no se hace responsable en cuanto a la autoría de los trabajos 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 trabajo 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 2016* 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



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