

BASES LEGALES DEL CONCURSO "Animation School by U-tad"

EDICIÓN NOVIEMBRE/DICIEMBRE 2026

1. Entidad organizadora

U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (en adelante, "U-tad"), con sede en C/ Playa de Liencres, 2, 28290 Las Rozas de Madrid, España, organiza el concurso de carácter formativo y artístico "Animation School by U-tad" dirigido a jóvenes interesados en el arte, el dibujo y la narrativa visual.

2. Objetivo del concurso

El concurso tiene como objetivo incentivar la creatividad, la expresión artística y la orientación vocacional en la industria de la animación. A través de 4 talleres de formación práctica, los alumnos asimilarán el *pipeline* (proceso de trabajo) de un estudio profesional para desarrollar de manera progresiva una "Biblia de Producción de Animación". El certamen concluirá con un evento online de defensa de proyectos para premiar las mejores propuestas creativas.

3. Condiciones de participación

- **Destinatarios:** Podrán inscribirse de manera gratuita estudiantes de 1º y 2º de Bachillerato, así como alumnos de Ciclos Formativos de grado medio o superior de ramas creativas relacionadas (arte digital, animación, ilustración, videojuegos o similares).
- **Procedimiento de registro:** Para participar es condición indispensable formalizar la inscripción previa a través del formulario nativo habilitado en la web oficial del concurso.
- **Modalidad e impartición:** El programa se desarrollará en su totalidad en modalidad **100% online por streaming** a través de la plataforma Microsoft Teams. Los participantes asistirán e interactuarán con los ponentes desde su domicilio, suprimiéndose cualquier instancia presencial o híbrida en el campus respecto a la edición anterior.

4. Requisitos técnicos del participante

Para realizar las entregas técnicas y seguir de forma óptima el flujo de dibujo digital de las clases, cada alumno deberá disponer de:

- Un ordenador (Windows o macOS) con conexión estable a internet.

- Una tableta gráfica externa o un dispositivo táctil equivalente (iPad o Tablet convencional) que cuente con soporte para *stylus* (lápiz óptico).
- **Software de trabajo:** Durante las emisiones, los mentores emplearán herramientas estándar de la industria como *Procreate* y *Clip Studio Paint*. No obstante, los alumnos son enteramente libres de trabajar con el software con el que se sientan más cómodos (por ejemplo, la alternativa profesional gratuita recomendada *Krita*). La evaluación del jurado se centrará en el contenido y la calidad visual de las piezas, no en el programa informático utilizado.

5. Estructura y calendario del concurso (Noviembre - Diciembre 2026)

El programa académico se compone de 5 sesiones virtuales obligatorias distribuidas en días jueves en el horario de **17:30h a 19:30h** (a excepción de la jornada de clausura):

Fase Formativa (talleres prácticos)

- **Taller 1: Jueves 5 de noviembre (17:30h a 19:30h) | *Cómo nace una gran historia: Guion y narrativa*.** Planteamiento del reto, estructura de la idea inicial y construcción del conflicto preuniversitario.
- **Taller 2: Jueves 12 de noviembre (17:30h a 19:30h) | *Storyboard & Beatboard: Traduciendo palabras en imágenes*.** Composición de planos, lenguaje de cámara, ritmo y continuidad visual de la historia.
- **Taller 3: Jueves 19 de noviembre (17:30h a 19:30h) | *Diseño de personajes: Identidad, color y puesta en escena*.** Anatomía aplicada a la animación, silueta intencional y psicología del color.
- **Taller 4: Jueves 26 de noviembre (17:30h a 19:30h) | *Concept Art de entornos: Composición, perspectiva y luz*.** Creación de atmósferas envolventes, profundidad en perspectiva y guía de la mirada del espectador.

Fase Competitiva (Gran Final)

- **Sesión 5: Jueves 10 de diciembre (17:30h a 20:00h) | *Gran Final: Pitching Day de proyectos & Premios*.** Jornada especial de defensa pública en streaming con una duración extendida hasta las 20:00 horas para albergar la presentación de los portfolios y la posterior deliberación.

6. Presentación de proyectos y criterios de evaluación

- **Entregable obligatorio:** Para optar a los galardones, el estudiante debe compilar los resultados de sus ejercicios en un dossier técnico unificado denominado **Biblia de Producción de Animación**, el cual deberá ser expuesto de forma sintética (formato *pitching* comercial) durante la sesión final del 10 de diciembre de 2026.

- **Composición del jurado:** El comité evaluador estará conformado por los estudiantes avanzados y destacados del Grado en Animación de U-tad (quienes ejercen el rol de mentores del programa) en coordinación con miembros del profesorado y coordinadores del área académica de Animación del centro universitario.
- **Criterios de puntuación:** Las propuestas serán examinadas en base a tres ejes fundamentales:
 - *Creatividad y originalidad:* Novedad en el concepto de la historia y el universo propuesto.
 - *Técnica y calidad visual:* Habilidad en la aplicación de las pautas de composición, dibujo, perspectiva y diseño de personajes instruidas en los talleres.
 - *Coherencia del Pipeline:* Inclusión y correcto desarrollo de todas las fases del dossier (Guion, Storyboard, Diseño de Personajes y Concept Art).

7. Premios

El jurado de expertos seleccionará los tres mejores proyectos globales de la edición, asignando los siguientes dispositivos interactivos de la firma Wacom:

- **1er Premio:** Una pantalla interactiva creativa Full HD **Wacom One 14** (pantalla de 14 pulgadas con lápiz digital).
- **2º Premio:** Una tableta gráfica portátil **Wacom One Medium**.
- **3er Premio:** Una tableta gráfica compacta **Wacom One S**.

 **Condiciones de validez:** Los premios son nominativos, no transferibles y bajo ningún concepto podrán canjearse por su valor en dinero en efectivo. Su adjudicación física y envío postal quedan estrictamente reservados a participantes con **residencia legal en el territorio español**.

8. Comunicación y proclamación de ganadores

- La identidad de los ganadores del primer, segundo y tercer premio se anunciará en directo al finalizar el evento de *Pitching Day* del jueves 10 de diciembre de 2026.
- Al realizarse el evento enteramente de forma online, el equipo organizador de U-tad contactará con los galardonados por correo electrónico en los días laborables posteriores para formalizar la dirección de envío postal dentro de España.

- La inscripción en la School implica la autorización expresa para que U-tad publique los nombres de los ganadores, sus centros educativos y fragmentos de su Biblia de Producción en las redes sociales y soportes de comunicación institucionales.

9. Protección de datos de carácter personal

- Los datos personales recabados mediante el formulario de inscripción del evento serán tratados con absoluta confidencialidad por U-tad de acuerdo con el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) y la Ley Orgánica de Protección de Datos y Garantía de los Derechos Digitales (LOPDGDD).
- El uso de dicha información personal se restringirá exclusivamente a la gestión operativa, control de asistencia a los talleres en Teams y comunicaciones logísticas vinculadas a la Animation School.

10. Aceptación de las bases

La participación en este programa de talleres y su reto de diseño presupone la total aceptación de las presentes bases legales de la edición 2026. Cualquier comportamiento inapropiado en los chats de streaming o plagio de obras visuales ajenas supondrá la exclusión y descalificación inmediata del participante por parte de la organización.

11. Modificación de las bases y fuerza mayor

U-tad se reserva el derecho de modificar la agenda, retrasar las fechas de las sesiones formativas o alterar los requerimientos de la presentación por motivos técnicos de la plataforma o causas justificadas. Cualquier actualización de las bases se notificará de forma transparente a todos los alumnos inscritos mediante comunicación directa por correo electrónico.