

BASES LEGALES DEL CONCURSO "Design & Illustration 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 "Design & Illustration School by U-tad" dirigido a jóvenes interesados en el diseño gráfico, la ilustración digital y la comunicación visual.

2. Objetivo del concurso

El concurso tiene como objetivo fomentar el talento creativo, la innovación visual y la orientación vocacional en las disciplinas del diseño y la identidad de marca. A lo largo de 4 talleres prácticos, los participantes asimilarán las metodologías reales de trabajo de las agencias de diseño para construir, desde cero, la identidad gráfica integral de su propio festival de música. El certamen concluirá con una jornada virtual de defensa de proyectos para premiar las propuestas de diseño más destacadas.

3. Condiciones de participación

- **Destinatarios:** Podrán inscribirse de forma gratuita estudiantes de 1º y 2º de Bachillerato, así como alumnos de Ciclos Formativos de grado medio o superior vinculados a las artes plásticas, el diseño gráfico, la ilustración o áreas creativas afines.
- **Procedimiento de registro:** Para participar es condición obligatoria cumplimentar el formulario nativo de inscripción disponible en la página web oficial del concurso.
- **Modalidad de impartición:** El certamen se desarrollará en su totalidad en modalidad **100% online por streaming** mediante la plataforma Microsoft Teams. Todas las entregas, tutorías y defensas serán en entorno digital, por lo que no se requiere asistencia física al campus de la universidad.

4. Requisitos técnicos del participante

Para seguir el flujo práctico y poder confeccionar las piezas gráficas, cada alumno deberá contar con:

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

- **Herramientas de software:** El programa metodológico está diseñado para ser flexible y centrarse en las fases conceptuales. Por ello, los alumnos podrán utilizar los programas informáticos con los que se sientan más cómodos, recomendándose herramientas de uso libre o con opción gratuita como *Figma*, *Krita*, *Photopea*, *Canva* e *ibisPaint*. La evaluación del jurado se basará en la calidad del diseño, la composición y el proceso creativo, siendo independiente del software concreto empleado por el alumno.

5. Estructura y calendario del concurso (noviembre - diciembre 2026)

El programa académico se estructura en 5 sesiones virtuales obligatorias celebradas en días miércoles, en el horario de **17:30h a 18:30h** (salvo la sesión de clausura):

Fase Formativa (talleres de diseño)

- **Taller 1: Miércoles 4 de noviembre (17:30h a 18:30h) | Inspírate y define tu universo:** *Crea la identidad visual y ponle nombre.* Definición del concepto del festival, recopilación de referencias y maquetación del *moodboard* inicial.
- **Taller 2: Miércoles 11 de noviembre (17:30h a 18:30h) | Arte sin filtros:** *Diseña el cartel oficial que todos querrán colgar en su cuarto.* Estructuración de la composición, fusión de gráfica digital, jerarquía tipográfica e integración de textos informativos (fechas y artistas).
- **Taller 3: Miércoles 18 de noviembre (17:30h a 18:30h) | Comunica tu festival:** *Diseña la marca y el merchandising que arrase en la calle.* Síntesis del cartel para la creación de un logotipo identificativo y aplicación práctica del branding sobre plantillas profesionales (*mockups*) de camisetas y bolsas de tela (*tote bags*).
- **Taller 4: Miércoles 25 de noviembre (17:30h a 18:30h) | El salto a la pantalla:** *Diseña la App y el contenido para tus redes.* Introducción interactiva con *Figma* para prototipar la interfaz web/app del festival y adaptación de los recursos gráficos a formatos nativos de Instagram y TikTok.

Fase competitiva (Gran Final)

- **Sesión 5: Miércoles 9 de diciembre (17:30h a 20:00h) | Gran Final:** *Presentación de proyectos & Premios.* Jornada de defensa pública en streaming con un horario ampliado hasta las 20:00 horas para la exposición formal de los portfolios ante el comité evaluador.

6. Presentación de proyectos y criterios de evaluación

- **Entregable obligatorio:** Para tener derecho a optar a los galardones, el participante deberá recopilar las entregas de cada taller en un porfolio de

proyecto creativo unificado, que muestre la evolución de la marca desde el concepto inicial hasta las aplicaciones físicas y pantallas interactivas. Dicho dossier debe ser defendido públicamente en la sesión online de la final.

- **Composición del jurado:** El comité de evaluación estará constituido por los estudiantes destacados del Grado en Diseño Digital de U-tad (mentores de los talleres) conjuntamente con profesores y coordinadores del área académica de Diseño del centro universitario.
- **Criterios de puntuación:** Las propuestas finales se calificarán bajo los siguientes parámetros de diseño:
 - *Originalidad e identidad:* Fuerza conceptual del universo visual propuesto para el festival.
 - *Composición y comunicación:* Correcto uso de las reglas de composición, tipografía, color e ilustración digital en el cartel.
 - *Coherencia y aplicación:* Integración y consistencia visual de la marca en todas sus aplicaciones (merchandising, soporte impreso y entornos digitales web/app).

7. Premios

El jurado de expertos de U-tad otorgará tres distinciones individuales a los proyectos gráficos con mejor puntuación, consistentes en los siguientes dispositivos creativos de la firma Wacom:

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

⚠ **Condiciones y Restricciones:** Los premios otorgados son personales e intransferibles, no pudiendo ser sustituidos por su equivalente económico en metálico. El envío físico de los dispositivos queda estrictamente circunscrito a participantes que residan legalmente dentro del **territorio nacional de España**.

8. Proclamación de ganadores y cesión de derechos

- Los ganadores oficiales se darán a conocer en tiempo real durante la retransmisión por streaming del miércoles 9 de diciembre de 2026.
- Al tratarse de una convocatoria totalmente digital, el equipo organizador gestionará con los premiados la dirección de envío por email en los días posteriores.

- La participación en el certamen conlleva la autorización a U-tad para publicar los nombres, centros educativos y las imágenes del portfolio de los ganadores en sus plataformas digitales y memorias promocionales.

9. Protección de datos personales

- De acuerdo con el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) y la Ley Orgánica 3/2018 (LOPDGDD), los datos proporcionados en el formulario de registro se tratarán con la exclusiva finalidad de administrar la organización de la School, registrar la asistencia en Teams y coordinar la entrega de premios de la competición.
- U-tad garantiza la seguridad de la información y el pleno ejercicio de los derechos de acceso, rectificación o supresión por parte de los interesados.

10. Aceptación íntegra de las bases

La inscripción en la Design & Illustration School implica el conocimiento mutuo y la aceptación sin reservas de este marco regulador de la edición 2026. Cualquier infracción en materia de plagio de diseños preexistentes o conductas inadecuadas en las sesiones de chat de Teams implicará la descalificación inmediata.

11. Modificaciones y contingencias

U-tad se reserva el derecho a realizar modificaciones en el orden o fechas de los talleres por imprevistos técnicos de la plataforma o causas operativas insalvables. Estas variaciones se comunicarán inmediatamente de forma oficial mediante envío de correo electrónico a todos los inscritos.