

Becas y ayudas al estudio

Alumnos
Internacionales

2023/2024



UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA

LA
REVOLUCIÓN
DE ESNE

**Excelencia
Académica**

Excelencia Académica

Pag 2

Ayudas al estudio Proyectos

Jóvenes Creadores

Pag 3

Otros descuentos

**Bonificaciones para
Familiares de Alumnos**

Pag 18

**Condiciones generales
de participación**

Pag 19

Descuentos por Excelencia académica 25%

Destinadas a alumnos de nuevo ingreso
en las titulaciones de Grado con
aprovechamiento académico excelente.

La Fundación ESNE/UDIT apuesta por los alumnos que obtengan **una nota media igual o mayor al 9 sobre 10** en Bachillerato/ Escuela Secundaria o su equivalente en estudios cursados. Podrán solicitar las ayudas al estudio, aquellos alumnos de nuevo ingreso que hayan formalizado la matrícula para el primer curso completo de Grado (60 ECTS).

Entre todas las candidaturas recibidas, el Comité de Becas y Ayudas al Estudio de la Fundación ESNE/UDIT seleccionará los expedientes merecedores de los descuentos por Excelencia Académica. Los criterios de adjudicación serán, la nota más alta y, en caso de empate, la fecha de reserva de plaza del candidato.

Este apoyo económico podrá tener continuidad en cursos posteriores siempre y cuando el alumno mantenga una nota media en el expediente de 9 puntos o más, en la calificación global, según el descuento obtenido y apruebe todas las asignaturas cursadas en primera convocatoria.

El alumno becado deberá participar en el desarrollo de actividades de la Universidad. Los alumnos podrán presentar su solicitud de descuento siendo estudiante del último año escolar, aportando las calificaciones que tengan hasta el momento y finalmente, entregar sus documentos académicos del colegio legalizados/ apostillados (Homologación del título de Bachillerato/ Certificado de Credenciales de la UNED) en las fechas indicadas en la guía de acceso.

Será necesario que haya cursado al menos una evaluación del curso.

Se realizará un estudio previo de equivalencia de notas al sistema educativo español sobre 10.

Convocatoria

La Fundación ESNE/UDIT celebrará Comités de Apoyos Económicos al Estudio periódicamente para informar de las resoluciones adoptadas en función de las solicitudes recibidas.

Los Comités Extraordinarios para los alumnos internacionales celebrarán el 26 de mayo de 2023

El alumno podrá decidir en qué Comité quiere participar, no pudiendo presentarse a más de uno. La Fundación ESNE/UDIT valorará las candidaturas por Comité, titulación, y nota media de cada participante.

→ Solicitudes

UDIT facilitará el acceso a todos los futuros alumnos al [formulario online de inscripción](#) a través del correo electrónico de los candidatos. El alumno deberá presentar junto con su solicitud telemática la siguiente documentación en formato digital:

- 1) **Expediente de Bachillerato** (apostillado/ legalizado antes del 15 de septiembre)
- 2) **Carta de recomendación** firmada por el Director del centro donde cursa sus estudios, Jefe de Estudios, profesor, orientador o aquella persona que el candidato considere oportuna.

Proyectos Jóvenes Creadores Alumnos Internacionales

La Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE/UDIT, convoca la XVI Edición de Descuentos a los Jóvenes Creadores, con el objetivo de apoyar y ofrecer una magnífica oportunidad a estudiantes con gran potencial creativo para que puedan acceder a alguna de las carreras universitarias que ofrece UDIT en el Campus de Madrid. Estas ayudas pretenden impulsar el talento de los nuevos alumnos del curso 2023/24 en los Grados en Diseño de Moda, Gestión y Comunicación de la Moda, Diseño de Interiores, Diseño Multimedia y Gráfico, Diseño Audiovisual e Ilustración, Diseño de Producto, Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales y Animación.

El Jurado será el encargado de otorgar la cuantía de la ayuda en función de la calidad y el trabajo de la obra presentada. Además, podrá proponer a la dirección del centro la no concesión de alguna de las ayudas en el caso de que la calidad de las obras presentadas no alcanzase el nivel o las condiciones requeridas en las bases no se cumplieren.

→ Bases de participación

Primera Participantes

Podrán participar futuros estudiantes de ESNE de entre 17 y 25 años de edad, quedando excluidas compañías profesionales. Las obras presentadas han de ser originales e inéditas, no premiadas en anteriores certámenes y creadas *ex profeso* para la XV Edición de la presente convocatoria. Solo podrán optar a las ayudas los alumnos que:

- Hayan realizado la reserva de plaza¹ dentro del plazo establecido para este fin.
- Tengan los documentos académicos (previamente mencionados por el orientador) correctamente apostillados/ legalizados antes del comienzo del curso).

Segunda Presentación de las obras

Cada participante enviará su solicitud debidamente cumplimentada **de manera telemática hasta el 26 de mayo de 2023 (inclusive)**. Si el estudiante tuviera que entregar parte de la obra en formato físico, deberá enviarla por correo certificado a la siguiente dirección:

**Departamento de Admisiones y Orientación Universitaria Internacional de ESNE
(Avenida Alfonso XIII, 97. CP 28016. Madrid)**

¹ La reserva de plaza se devolverá en el caso de no cumplir con los requisitos legales de acceso.

La ausencia de datos o su inexactitud podrá dar lugar a la exclusión de la obra, dejando al participante fuera de la convocatoria. Cualquier trabajo que se reciba más tarde de la fecha límite quedará fuera de la convocatoria. La Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE hará una preselección de los trabajos finalistas.

La Fundación se pondrá en contacto con cada uno de los candidatos preseleccionados a partir del **05 de junio de 2023**. Posteriormente, se citará a los candidatos preseleccionados para presentar y defender su proyecto ante el Jurado a través de una videoconferencia previamente concretada.

Los participantes dispondrán de 15 minutos para la presentación de su obra, pudiendo utilizar todo el material necesario para la exposición. No se valorarán trabajos que no sean defendidos por sus autores. Esta presentación podrá ser sustituida por un vídeo personal de presentación, si así lo indica expresamente el Jurado de la preselección.

Tercera Selección y Jurado

El fallo se realizará por un Jurado formado por expertos en cada una de las áreas y estará presidido por la Dirección de la Fundación. El Jurado podrá declarar el premio desierto para una determinada carrera si considera que los trabajos presentados no tienen calidad suficiente.

El fallo del Jurado será inapelable y se realizará tomando como criterio la calidad artística de las obras, su creatividad e innovación. El expediente académico y la situación económica pueden ser considerados como criterio de evaluación por el Jurado si fuese necesario.

Cuarta Resolución, promoción y difusión de los artistas premiados
La resolución de las becas se comunicará el 16 de junio de 2023 por vía email a los interesados. Los alumnos premiados se comprometen a colaborar con la Fundación en eventos de promoción y difusión de su obra, organizados por ESNE (exposiciones, pasarelas, publicaciones, etc.).

Quinta Premios

Se otorgarán los apoyos económicos para las titulaciones de Grados en Diseño de Moda, Gestión y Comunicación de la Moda, Diseño de Interiores, Diseño Multimedia y Gráfico, Diseño Audiovisual e Ilustración, Diseño de Producto, Animación y Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales, consistentes en bonificaciones del **10% al 30% del total de los créditos matriculados**.

Sexta Condiciones de renovación

Estas ayudas se podrán mantener en cursos sucesivos, siempre que el alumno mantenga una nota media en el expediente igual o superior a 8.5 puntos en la calificación global y hubiera aprobado todas las asignaturas cursadas en primera convocatoria.

El alumno que al finalizar el curso apruebe todo en primera convocatoria, pero no obtenga una media igual o superior a 8.5, verá reducida su beca en un 50% para el curso siguiente.

El alumno becado deberá participar en el desarrollo de actividades de la Universidad.

Septime Retirada de las obras

Las obras no ganadoras deberán ser retiradas en persona o por un autorizado como máximo en septiembre de 2023. Una vez pasado este plazo no tendrán derecho alguno a la reclamación de las mismas.

La Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE/UDIT declina expresamente cualquier responsabilidad por pérdida de las obras y embalajes que concurren a esta convocatoria, así como por los daños que puedan sufrir, tanto en los actos de recepción y devolución como durante el tiempo que estén bajo su custodia, y no suscribirá póliza de seguro que cubra tales riesgos.

→ Temática y presentación del proyecto

Grado en Diseño de Producto Temática

En las áreas de innovación de las grandes marcas, ya se trabaja con materiales como el cuero de mango, de uva, de té, de teca, de corcho, de algodón encerado, de champiñones, de papel washi, de corteza de árbol, de fibra de piña, de cactus o de fibra de manzana, esto es más que una tendencia, es una nueva filosofía del diseño que ha venido para quedarse.

El año pasado, Stella McCartney, subió a la pasarela su primer bolso de cuero vegano confeccionado con hongos. Un diseño creado en base a un material llamado Mylo, cultivado a partir del micelio, la parte vegetativa del hongo. Un revolucionario recurso que también formará parte de las zapatillas de Adidas, como alternativa al clásico cuero.

El Ecodiseño, Inspirado en el Biomimetismo y la Economía Circular, persigue emular a la naturaleza, y cuando llega el buen tiempo, cada año, nos aporta nuevos “productos” como flores, insectos, frutas, hortalizas, etc. Sin embargo, al llegar el invierno dan lugar a residuos, sino que son nutrientes, que serán la base de futuros productos. Exactamente ese debe ser el espejo en el que se debe mirar el Diseño Sostenible de Producto. Esto lo explica muy bien el libro “Cradle to Cradle”, de Michael Braungart y William McDonough.

Referencias:

En los sitios web <https://www.yankodesign.com/> y <https://lemanooosh.com/> se pueden elegir para la inspiración, los diseños actuales de productos que más interés susciten, para así realizar un diseño nuevo inspirado en dichas piezas.

Bajo las premisas anteriormente expuestas, el reto consistirá en trabajar en el contexto de una una Join Venture, o maridaje entre tu marca de vehículos favorita y tu marca de calzado preferida, a fin de generar un producto de fusión inspirado en el biomimetismo y en los biomateriales, sin descuidar su diseño ergonómico y su confort, debe ser de fácil usabilidad, solvente y viable, con un alto componente emocional, que enamore a primer golpe de vista.

El solicitante deberá presentar

- 1) Un moodboard inspiracional.
- 2) El concepto del proyecto redactado en un máximo de 150 palabras.
- 3) Un análisis de los dos productos elegidos como referentes.
- 4) Un diseño inspirado en los dos objetos previamente analizados, adaptándolo a la necesidad planteada.



Nike Air Max 90 LX Happy Pineapple zapatillas veganas elaboradas a base de Piñatex. ©NIKE

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico Temática

Exposición Universal de 2025, Osaka, Japón

La próxima Exposición Universal se celebrará en Osaka, Japón, del 13 de abril al 13 de octubre de 2025. El tema de la Exposición de Osaka, Kansai, es: diseñar la sociedad del futuro para nuestras vidas. La Exposición pretende poner su tema en práctica mediante tres subtemas: salvar vidas, potenciar vidas, conectar vidas.

Con participantes oficiales de todo el mundo (países participantes y organizaciones internacionales) que se unen a iniciativas excelentes para lograr los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en sus respectivas posiciones, el lugar de la Expo como un todo ofrecerá una imagen realista de una sociedad futura en la que se hayan logrado los ODS.

Objetivo del proyecto

Diseñar la identidad visual corporativa y la campaña de promoción del pabellón español para la Expo de Osaka.

Pasos a seguir

- 1) Realizar un análisis detallado de la identidad gráfica de exposiciones universales anteriores: 2020 en Dubai, 2015 en Milán, 2005 en Aichi, 2000 en Hannover y 1992 en Sevilla.
- 2) Analizar la identidad gráfica propuesta para Osaka 2025.
- 3) Investigar las identidades gráficas del pabellón español desarrolladas para cada una de las exposiciones mencionadas en el punto 1.
- 4) Entrar en: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/> para comprender los 17 objetivos de desarrollo sostenible, objetivo central de la EXPO 2025.
- 5) Elegir uno de los ODS como temática principal del pabellón español.
- 6) Investigar todo lo que considere necesario para cumplir el objetivo establecido.
- 7) Creación de una campaña formada por:
 - a) Creación de un logotipo del pabellón.
 - b) Creación de un cartel.
 - c) Creación de Reel e Historias para Instagram.



Logo Exposición Universal, Dubai 2020

Cómo presentar el proyecto

1) El proyecto consta de una memoria, donde tiene que aparecer todo el proceso de análisis, investigación y gestación de la idea. La memoria tiene que estar bien estructurada y debe contener estos epígrafes:

- a) Análisis de identidades gráficas de las exposiciones universales de 1992 a 2020.
- b) análisis de identidades gráficas de la participación española en dichas exposiciones.
- c) Qué son los ODS.
- d) Análisis del ODS elegido.
- e) Análisis de campañas nacionales e internacionales de promoción del pabellón español en las exposiciones universales.
- f) Gestación y creación del logotipo y eslogan de la campaña (bocetos previos, referencias, etc).
- g) Moodboard inspirador para la campaña
- h) Propuesta gráfica. Tiene que incluir el nombre del ODS elegido, puede ser en español o en otro idioma dependiendo del público elegido.
- i) argumentación de la propuesta gráfica (justificar: colores elegidos, tipografías e ilustraciones/fotografías (tienen que ser propias)).

2) Piezas desarrolladas

3) Case study explicativo del proyecto.

Qué se valorará

1) Cumplir con todos los requisitos planteados.

2) Investigación

3) Argumentación de la propuesta

4) Ejecución de las piezas



Logo Exposición Universal, Milán 2015



Mascota Exposición Universal, Sevilla 1992, diseñado por Heinz Edelmann

Grado en Diseño de Interiores Temática

Objetivo del proyecto

El bienestar y confort en los espacios interiores son características que deben ir implícitas en todo diseño interior. Para ello, es importante conocer al usuario y ponerlo en el centro de todo diseño.

Bienestar tiene dos definiciones básicas según la Real Academia de la Lengua Española:

“Conjunto de las cosas necesarias para vivir bien”. En este caso se refiere a lo material, a aquellos elementos que nos facilitan una vida más amable y cómoda.

La segunda definición que encontramos es: *“Estado de la persona en el que se le hace sensible el buen funcionamiento de su actividad somática y psíquica”.*

En este caso, el bienestar se convierte en algo sensorial, cómo nos sentimos. Extrapolándolo al diseño interior se podría hacer una reflexión de cómo, los espacios interiores, impactan en nuestro estado de ánimo y emociones.

Estas dos definiciones plantean un pensamiento crítico respecto al interiorismo, con la necesidad de aportar soluciones adaptadas al entorno que diseñamos. Un diseño de interiores debe dar respuesta a estas dos definiciones, para conseguir, con éxito, un diseño interior de confort y bienestar.

Estudios recientes demuestran que pasamos casi el 90% del tiempo en espacios interiores, dato que no se puede dejar de lado cuando, como diseñadores, proyectamos los espacios. Esto implica, que las soluciones adoptadas en los espacios interiores tienen que buscar un entorno adecuado para la actividad que en ellos se realicen, colocando a las personas como centro del diseño.

Es por ello, que conceptos como la luz, la acústica, la idoneidad térmica, y la utilización de formas y acabados adecuados, se hacen imprescindibles, y de su correcto diseño y elección, depende el bienestar de las personas.

El gran reto al que se enfrentan los interioristas es a crear espacios adecuados a los tiempos que vivimos, donde aunar diseño y tecnología. Estos dos elementos ayudarán a crear espacios atractivos, innovadores, bajo la premisa del confort y bienestar.

Tomado esto en consideración se pide: **diseñar un mismo espacio para dos usuarios diferentes.**

El espacio planteado será un **salón-comedor**, de 24 m² (planta rectangular de 6,00 x 4,00 metros), con una altura de 2,60 metros.

Los usuarios propuestos son:

- Matrimonio de 70 años, jubilados. Los cuales reciben a sus hijos y nietos algunos domingos para comer.
- Pareja joven, con dos hijos, de 3 y 6 años.

El solicitante deberá:

- 1) Crear un Moodboard o panel de referencia, con los elementos que inspiran la propuesta.
- 2) Entregar una breve memoria del proyecto.
- 3) Entregar las piezas finales (bocetos, ilustraciones, diagramas, vídeos, desarrollos, etc.) que se consideren más adecuados para reflejar cómo sería el espacio diseñado.

En este apartado no se espera nada concreto, ni hay unos formatos preestablecidos, de hecho, se valorará la creatividad del aspirante para conseguir plasmar su idea con los medios que estén a su alcance. Por lo que no se esperan planos a escala perfectamente representados, ni infografías concretas. Se trata de presentar una propuesta, donde se muestre un interés investigativo del tema propuesto, creatividad y soluciones justificadas.



The Satori Harbor / Wutopia Lab. Image © CreatAR Images

<https://www.archdaily.cl/cl/958890/espacios-de-curacion-en-china-el-papel-de-la-arquitectura-en-la-experiencia-sensorial-del-espacio>

Grado en Diseño Audiovisual e Ilustración Temática

Objetivo del proyecto

¡PROTEGE EL AGUA!

La emergencia climática ha puesto de manifiesto que el agua es una fuente en peligro. La creciente desertificación, así como la contaminación del agua está poniendo en peligro la supervivencia de las especies, entre ellas la humana.

- 1) Analiza el problema. Cómo está afectando a tu entorno la falta y calidad del agua o cómo podría afectar.
- 2) Investiga soluciones preventivas ofrecidas por profesionales expertos y organizaciones sin ánimo de lucro.
- 3) Planifica una campaña dirigida a tu generación.

Dicha campaña tiene que constar de:

- a) Una mascota.
- b) Un eslogan o claim.
- c) Un logotipo.
- d) Tres Gráficas con el mismo estilo de ilustración, hechas en analógico o digital. Cada Gráfica tiene que contener: a) Un tipo de actuación diferente; b) la misma línea de ilustraciones y colores (se tienen que percibir como imágenes de la misma campaña); c) Eslogan; d) Mascota; (ver repositorio de carteles de los ayuntamientos de Madrid y Barcelona).
- e) Creación de una campaña (historias) para Instagram y para Tik Tok.

Qué hay que presentar

- Carteles: 290x400mm (impresos o hechos a mano)
- Mascota: formato Din A4
- Logotipo: formato Din A4
- Vídeo vertical

Referencias:

<https://es.greenpeace.org/>

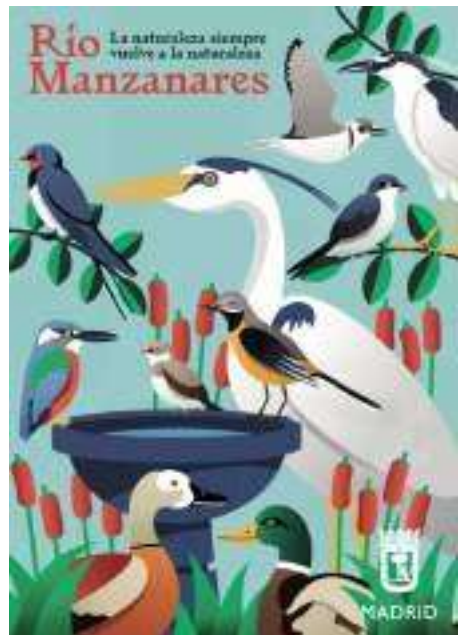
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/water-and-sanitation/>

<https://www.miteco.gob.es/es/agua/temas/default.aspx>

<https://diario.madrid.es/carteles/>

<https://ajuntament.barcelona.cat/cartells/es>

https://ladespensa.es/extranet/sites/default/files/thepantry/genz_0.pdf



Río Manzanares, por Anibal Hernández

Grado en Animación Temática

El cambio climático y sus catastróficas consecuencias

Estamos viendo cada día los fenómenos atmosféricos catastróficos que nos rodean debidos en buena parte al cambio climático producido por la vida de los humanos en la tierra.

Aumento del nivel del mar, potentes tormentas, fuertes vientos, sequías e incendios más intensos y prolongados, e intensas precipitaciones que dan lugar a inundaciones.

- El número de desastres relacionados con el clima se ha triplicado en los últimos 30 años.
- Entre 2006 y 2016, el aumento del nivel del mar a nivel global fue 2,5 veces más rápido que durante casi todo el siglo XX.
- Más de 20 millones de personas al año se ven obligadas a abandonar sus hogares como consecuencia de los efectos del cambio climático.
- El Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA) estima que, para el año 2030, adaptarse al cambio climático y hacer frente a los daños que supondrá costará a los países en desarrollo entre 140 000 y 300 000 millones de dólares al año.

Y parece que al ritmo que vamos y la poca voluntad del humano a cambiar sus hábitos de vida... las catástrofes irán en aumento.

Necesitamos que alguien nos ayude...

Trabajo a presentar

Necesitamos crear un personaje animado que conciencie a los humanos y les ayude a buscar soluciones.

Este personaje a través de un proyecto de animación nos tendrá que enseñar cómo mejorar nuestros hábitos y evitar las catástrofes de la naturaleza.

Este personaje puede ser animal, fantástico o extraterrestre.

- Diseño y creación del personaje
- Nombre y origen del personaje
- Diseño de otros personajes que le acompañen
- Desarrollo de un pequeño guion de nuestra historia
- Creación de algunos fondos para nuestra historia
- Puesta en escena del personaje sobre fondos
- Documentación e investigación para tu presentación
- Referencias de películas y estilos en los que te has basado
- Prepara una gran presentación visual digital de tú trabajo para presentar en ESNE
- Tráete un pen-drive con el trabajo o un link de acceso en la red y...buena suerte!

Referencias:

<https://www.youtube.com/watch?v=Gjt7rm4P0rk>

Grado en Diseño de Moda Temática



THIERRY MUGLER **“El diseñador que revolucionó la moda”**

Diseñador francés y fundador de la marca que lleva su nombre, Thierry Mugler se mudó a París con 21 años para comenzar su carrera como fotógrafo y diseñando prendas para diversos talleres de la zona.

Gracias a su aspecto físico, y al acertado vestuario que él mismo diseña, se hace popular en París consiguiendo apoyos que impulsarán su carrera y le permitirán abrir su primera boutique en 1978. Comienza explorando la moda masculina con formas estilizadas, aunque terminará centrándose en la moda femenina.

En la década de 1980 la Fédération française de la couture le invita a diseñar su primera colección de alta costura que presentará en 1992 como “miembro invitado”.

Una vez le llega el reconocimiento, explorará un estilo atrevido dentro de la moda femenina definido por una marcada geometría, estilizando la figura ceñida en la cintura y realizando las formas femeninas.

Busca inspiración en los insectos, los robots y la ciencia ficción, además de acercarse al sadomasoquismo y la iconografía de la mujer fatal del cine clásico. Se caracteriza por el uso de tacones de aguja en sus estilismos, fantásticos tocados y sombreros, así como peinados propios de las divas de Hollywood.

Impone un modelo de mujer poderosa e inquietante que juega con lo jocoso y que anticipa tendencias al mezclar una elegancia irreal y toques bizarros.

Teniendo en cuenta esta información, diseña una propuesta de colección de moda inspirada en el diseñador Thierry Mugler. Se valorará la creatividad del aspirante para conseguir plasmar su idea con los medios que estén a su alcance.

Entregar una breve memoria del proyecto (formato libre) que contenga:

1) Descripción de la colección. Descripción del concepto.

2) Moodboard o panel de inspiración incluyendo:

- Carta de color y materiales.
- Seis dibujos de modelos finales (bocetos, ilustraciones, etc.) que sean reflejo de la colección.



Cardi B en los Grammy, 2019



Thierry Mugler, Montreal Museum of fine Arts

Grado en Gestión y Comunicación de la Moda Temática

Diseñador francés y fundador de la marca que lleva su nombre, Thierry Mugler se mudó a París con 21 años para comenzar su carrera como fotógrafo y diseñando prendas para diversos talleres de la zona.

Gracias a su aspecto físico, y al acertado vestuario que él mismo diseña, se hace popular en París consiguiendo apoyos que impulsarán su carrera y le permitirán abrir su primera boutique en 1978. Comienza explorando la moda masculina con formas estilizadas, aunque terminará centrándose en la moda femenina.

En la década de 1980 la Fédération française de la couture le invita a diseñar su primera colección de alta costura que presentará en 1992 como "miembro invitado".

Una vez le llega el reconocimiento, explorará un estilo atrevido dentro de la moda femenina definido por una marcada geometría, estilizando la figura ceñida en la cintura y realzando las formas femeninas.

Busca inspiración en los insectos, los robots y la ciencia ficción, además de acercarse al sadomasoquismo y la iconografía de la mujer fatal del cine clásico. Se caracteriza por el uso de tacones de aguja en sus estilismos, fantasiosos tocados y sombreros, así como peinados propios de las divas de Hollywood.

Impone un modelo de mujer poderosa e inquietante que juega con lo jocosos y que anticipa tendencias al mezclar una elegancia irreal y toques bizarros.



THIERRY MUGLER
"El diseñador que revolucionó la moda"

Teniendo en cuenta esta información, se pide a los candidatos diseñar una propuesta de campaña de comunicación para la marca Thierry Mugler. Se valorará la creatividad del aspirante para conseguir plasmar su idea con los medios que estén a su alcance y debe entregar una breve memoria del proyecto en formato libre que contenga:.

- 1) Objetivos claros de la campaña, qué pretende conseguir: lanzamiento, notoriedad, nuevos clientes, fidelización...
- 2) Definición del público objetivo (target) al que se dirige.
- 3) Selección de medios, canales y entornos de comunicación a los que se encuentra expuesto el público objetivo al que se dirige la campaña.
- 4) Creación y diseño de todo el contenido y los mensajes de la campaña.



Bella Hadid en la pasarela Mugler Womenswear (Primavera/Verano 2020)



Miley Cyrus en los MTV Video Music Awards 2020

Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Entornos Virtuales Temática

El término *Metaverso* surgió de la mano de Neal Stephenson, autor de ciencia ficción de los años 90 en su novela *Snow Crash*. Dicho autor, describe este espacio como la convergencia de la realidad física, aumentada y virtual en un escenario digital. Considerado como la próxima gran frontera del mundo digital, empresas como Facebook, Microsoft o Nvidia apuestan por este nuevo mundo.

El metaverso es una réplica del mundo real en un entorno virtual, en el que su característica inmersiva te permite interactuar con los espacios, objetos y personas que se encuentren en él. El primer ejemplo de todo ello es la plataforma *Horizon Workrooms* desarrollada por Facebook y con el objetivo de crear un espacio virtual de teletrabajo.

Alguno ejemplos de metaversos: Second life (un nuevo mundo virtual en el que tu avatar se comportará como tú lo haces en la vida real), Omniverse (la empresa automovilística BMW junto con Nvidia está desarrollando nuevos sistemas de fabricación altamente complejos, revolucionando de esta forma la planificación y la ingeniería), Decentraland (mundo virtual que además introduce la tecnología Blockchain y NFTs) y Manova (mundo virtual creado por XRSPACE en el que un programa sea capaz de generar un avatar capaz de expresar emociones a partir de un *selfie*).



Decentraland, fuente: news.bit2me.com



Omniverse, fuente: press.bmwgroup.com

El solicitante deberá presentar los siguientes elementos inspirándose en la idea de metaverso:

- 1) Crear un moodboard o panel de referencia, con los elementos que inspiran la propuesta.
- 2) Entregar el concepto redactado del proyecto.
- 3) Entregar las piezas finales (bocetos, ilustraciones, diagramas, vídeos, desarrollos, etc.) que se consideren más adecuados para reflejar el resultado.

En la evaluación no se tendrán en cuenta elementos concretos ni formatos preestablecidos. Se valorará la creatividad del aspirante para conseguir plasmar su idea con los medios que estén a su alcance.

Bonificaciones para familiares de alumnos



Los alumnos que tengan hermanos o familiares matriculados en el Centro o hayan terminado sus estudios en el Centro, podrán beneficiarse de una exención sobre el coste de la Docencia.

→ **-10%**

Ayuda del 10% sobre el total de los créditos matriculados para familiares de alumnos.

→ **-12%**

Ayuda del 12% sobre el total de los créditos matriculados a aplicar al segundo hermano.

→ **-25%**

Ayuda del 25% sobre el total de los créditos matriculados a aplicar al tercer hermano o sucesivos.

Condiciones generales de participación

Primera Reserva de Plaza

Es requisito indispensable para solicitar los apoyos económicos de la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE/UDIT haber realizado previamente la reserva de plaza. Ésta será devuelta únicamente si el alumno finalmente no cumple los requisitos legales de acceso.

Segunda Premiados

La Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE/UDIT comunicará directamente a los candidatos las resoluciones respecto a la concesión o denegación de las solicitudes. La beca final aprobada para el alumno sólo será válida si el candidato realiza la formalización de matrícula antes del 31 de julio.

Tercera Renovación

Todas las ayudas concedidas por la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE/UDIT se podrán renovar automáticamente o recuperar en los años posteriores, siempre y cuando se cumplan los requisitos fijados.

Cuarta Concurrencia y Exclusión

Las becas de la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE/UDIT están destinadas exclusivamente a alumnos de nuevo ingreso.

Los solicitantes podrán optar a más de una beca, eligiendo una de ellas en el caso de obtener varias resoluciones favorables. No son acumulables.

Quinta Pérdida

El impago de tres mensualidades durante un curso académico implicará la pérdida de la Beca y la ayuda económica concedida.

Sexta Aplicación de las Becas

Las Becas de la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE/UDIT se aplican sobre los importes de las últimas mensualidades del curso matriculado.

Séptima. Disciplina

La Dirección de la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE podrá adoptar las medidas oportunas en relación a la concesión de dichas Becas conforme al régimen disciplinario del alumno de UDIT en el Centro.

Octava Aceptación de las bases y dudas

La participación en esta convocatoria supone la plena aceptación de estas bases, siendo resuelta por el Jurado cualquier duda que surja en su interpretación.

Novena Propiedad intelectual

Todos los trabajos que resulten ganadores pasarán a ser propiedad de la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE/UDIT durante el periodo de permanencia del alumno en UDIT.

Las personas titulares de los trabajos que resulten ganadores cederán a la Fundación ESNE/UDIT los derechos de uso, reproducción parcial o total, por cualquier medio o procedimiento, y adaptación, durante el curso académico de esta convocatoria del concurso, y en caso de que el alumno se matricule, por el tiempo de duración de la titulación, nunca excediendo a 5 años.

Décima Difusión

Los participantes que resulten ganadores de las becas aceptan y autorizan la mención de sus nombres y premios obtenidos en la página web *esne.es* o en cualquier otro soporte comercial, publicitario o medio de comunicación que se pueda utilizar a fin de informar y hacer público los ganadores.

Undécima Participación activa

El alumno se compromete a participar de forma activa en todas las actividades y proyectos especiales y multidisciplinares que pueda proponer la Fundación Universitaria de Diseño y Empresa ESNE/UDIT, actividades solidarias de la Universidad, eventos extra académicos, ferias, talleres...

Duodécima Abandono de estudios

Si un alumno abandona los estudios, no tendrá derecho a la ayuda en el caso de retomar los mismos en el futuro.



La Fundación Universitaria Diseño y Empresa ESNE/UDIT trabaja en las causas solidarias y, en su nombre, se otorgan las becas de la Universidad.

Campus Universitarios situados en el centro de Madrid

Campus Grados Universitarios y Postgrados

Avenida Alfonso XIII, 97 - 99
28016 Madrid

Calle Colombia, 44
28016 Madrid

Metro

Colombia, Alfonso XIII
y Avenida de la Paz

Bus

40, 7, 87, 11

Campus Ciclos Formativos de Grado Superior

Calle Moscatelar 10 - 12
28043 Madrid

Metro

Arturo Soria y Esperanza

Bus

120, 122

admision.internacional@esne.es

Fundación Universitaria
Diseño y Empresa

Tel: +34 91 555 25 28 /ext.228-9

WhatsApp: +34 682 807 519